Как писать новеллу, рассказ и т.п. (технические инструкции)

По поводу методов написания новелл и рассказов можно глянуть сюда http://forum.eksmo.ru/viewforum.php?f=275&sid=61e41c0094867e313e55b7a9bfebbf88 и сюда http://mi-pishem.livejournal.com/589563.html , они достаточно подробные. Однако тамошние описания слишком длинные и вгоняющие в тоску, потому я кратко изложу свои мысли, не вдаваясь в сложности процесса.

Любая повесть, рассказ или новелла начинаются с замысла, то есть идеи, которая является неким потенциальным сюжетом развития истории. Поэтому прежде, чем делать завязки, развязки и прочие прелести сочинительства, нужно придумать о чём будет ваш рассказ.

Все мы помним эти «замечательные» сочинения в школе, когда ты пялишься в окно не в силах понять, как тебе написать о проведенном лете, если ты все время рубил единорогов, зомби и прочую гадость в какой-нибудь игре. И всё же ты сидел и писал: «Сперва всё было хорошо, а потом вся команда слилась. Мой танк подбили, но я забрал с собой восемь этих засранцев». Учителя почему-то от таких сочинений не в восторге, но ведь они даже не пытаются объяснить, как надо писать, а требуют шедевр.

Итак, как было сказано, нужна идея. Она может прийти откуда угодно. К примеру, берем песню КиШ – Танец злобного гения, бредовый фильм «Парфюмер», смешиваем, исправляем и вот рождается задумка.

Время действия рассказа: семнадцатый-восемнадцатый век, место: Западная Европа.

Злой писатель - гений, который совершает преступления с помощью своих книг. Например, когда надо убить кого-то, он посылает ему книгу (или письмо), сюжет которой обладает гипнотическим свойством, вгоняет в глубокую депрессию, но при этом настолько захватывающий, что читатель не в силах перестать читать. В конечном итоге, дочитав все до конца, жертва совершает самоубийство. Если надо покорить сердце девушки, злодей дарит ей рассказ с романтическим любовным сюжетом, после чего та начинает испытывать к писателю симпатию и доверие. Если надо получить чужой особняк, достаточно написать книгу о приведениях, в которой описать нужный замок или дом и хозяин, погрузившись в чтение, с ужасом узнает свое жилище, и на следующий день поспешит от него избавиться за любую цену. Если надо защититься, то помогут солдаты, прочитавшие его творение о доблести и славе, и ставшие его невольными рабами-охранниками. Гений весьма проницателен и с первого взгляда понимает, чего боится тот или иной человек, к чему тяготеет, что ему важно и использует чужие слабости в свою пользу. Однако у него есть враги, они хотят отомстить за украденное имущество и умерщвленных родичей, их слуги не умеют читать, зато с легкостью порежут на куски.

Замысел рожден, но есть одна загвоздка. Такой грандиозный замысел потянет только опытный и весьма талантливый писатель, а никак не начинающий. Поэтому надо начинать со сказок. Почему? В них не важно описание сцен, не важны временные переходы, только чистый экшн. К тому же они основаны на знакомых с детства штампах: принцессы, рыцари, злые волшебницы, драконы, замки. Поэтому и историю формировать легче. А чтобы сделать её особенной, можно сделать нечто в противовес остальным сказкам. Например, спящий принц вместо принцессы, или принцесса, которую принц хочет спасти, и есть та самая ведьма, которая сама себя по глупости заколдовала. Поле для экспериментов огромно. Опять же, сказка – очень упрощенный тип истории и очень короткий, поэтому вам не придется разрабатывать далеко идущие пути развития персонажей. Собственно персонажей будет минимум, и ни их биография, ни их социальное положение играть роли в повествовании не будут.

Для создания более глубоких историй нужно в общих чертах продумать мир и главного героя. Будет ли мир фэнтазийным, стимпанковским или футуристическим, какая эпоха, какие правила в этом мире, есть ли магия – всё это следует решить сразу же. Иначе потом начнется путаница. Внешность главного героя, его характер и его имя должны соответствовать друг другу. Нельзя назвать накачанного берсерка с взлохмаченной шевелюрой, сотней шрамов на лице и теле именем, подходящим крестьянину, но и крестьянина нельзя именовать громким именем, особенно, если это проходной персонаж. Фендал – имя крестьянина, Верзерог – имя демона, Ланфириус – имя мудреца, но если имя несоответствующее, обыграйте это. Если нищего зовут Громзелем обоснуйте имя расой (гном) или шуткой, что он любит есть горох (плохая шутка, знаю).

Для женских персонажей имя особенно важно, оно должно быть красивым, звучным и в некоторых случаях содержать намек на характер. В частности, имя Роза предполагает необузданный, яркий, временами дикий характер, что собственно символизирует красный цветок с аналогичным названием. Затрудняетесь придумать имя, возьмите любое известное вам и начинайте убирать из него буквы и вставлять новые, вскоре что-нибудь получится.

Валентина спокойно станет Вельной, Влантиной, Алетией и тому подобное. Потом надо выбрать лучшее, а остальное можно сохранить, на всякий случай – мало ли сколько еще персон появится, им тоже имена будут нужны.

Теперь у нас есть замысел, есть наброски мира, есть главный герой со своим прошлым, характером и внешностью. Можно приступать к работе.

Примечание. Для поддержания вдохновения или нужного настроя для определенной сцены, например, боя, можно слушать музыку соответствующую моменту, о котором пойдет речь в рассказе. Впрочем, такой подход срабатывает не всегда, иной раз лучше посидеть в тишине.

Сюжет.

Любой герой должен иметь некую цель, к которой он стремится, и которая потом может измениться. Есть и исключения. В некоторых работах герой не имеет никакой очевидной цели, он просто живет, изредка реагируя на изменения обстоятельств, но в целом просто однообразно проводит время. Такие работы читать скучновато, всё время думаешь: «Блин, он только жрать и бегать по девочкам собирается? Когда начнется битва? Где резня? Где экшн? Мне скучно!» Почему так? Потому что автор увлекся ненужными описаниями в надежде растянуть хронометраж. Это не просто некрасиво, но и вредно для произведения. Нужно вовремя прерывать такие застои внезапным появлением проблемы, которая перерастает в еще большие беды, после которых появляется временное затишье.

Экшн наше всё. Мы не хотим апатичного героя, за которым наблюдать чистая мука, нам нужен бодрый, ловкий, хитрый, иногда жестокий, обаятельный прохиндей, чтобы каждое его действо заставляло сердце полыхать от восторга, вздрагивать от ужаса, вызывать те эмоции, которые мы хотим от него получить. Нам не хочется читать унылую ерунду, каждая глава должна быть как мини история, входящая в состав еще большей истории и еще большего сюжетного замысла.

Немаловажной частью сюжета является конфликт. Кто-то должен кому-то противостоять и с кем-то или чем-то бороться. Пришли враги, мочи врагов, отняли кружку пива в баре – готовь кулаки и бранное слово. Желательно не включать соперничество взятое с потолка, «я, типа, твой друг, но буду тебе противостоять потому, что это по-мужицки» – такое не катит. Лучше вариант, когда лишь один получит некую плюшку, что нужна всем.

Впрочем, сразу скажу, не каждый способен создав сюжет и полностью его расписав, четко по нему проследовать и красочно передать. По сути, зачастую это сводится к изложению последовательности действий «он сделал то, потом то». Поэтому такой сюжет можно считать лишь ориентировочным, он еще сто раз может поменяться.

Завязка.

Чаще всего завязка - это нечто, что должно сразу же огорошить читателя, захватить его внимание и вызвать интерес к работе. Иногда делаются предисловия, однако иной раз лучше обойтись без них. Никому не интересно читать в рассказе о перерождении, встречу героя с богами и нелепыми попытками обосновать почему этот тип вообще должен перерождаться, вместо того, чтобы прописать ему билет в загробный мир. Точно также читатели вообще не любят просматривать колонки способностей героев геймерских миров (мир рпг с уровнями прокачки).

Первый вариант завязки – начать издалека. Солнышко светит, птички поют, травка растет… и, кого-то там бьют. Начали с описания места, а пришли к действиям.

Второй вариант – сразу кинуть читателя в гушу событий, ничего не объясняя.

- Ни за что! – кулак, закованный в стальную перчатку, со всего маха ударил по столу, - Мы не можем отступить! Позади нас Гремеар, а там тысячи гражданских!»

Вот так примерно и начинается сюжет, лишь спустя некоторое время начинаются объяснения.

Завязка должна быть привлекательной и интересной. Но ей одной сыт не будешь, без сюжета красивая завязка останется просто фрагментом качественного текста.

Интрига.

Нет такой работы, где не имелось бы хоть маленькой загадки, небольшой сюжетной ветки, в которой вместо того, чтобы сразу привести читателя с конечному результату, его немного «поводят по локации».

Про то, как построить интригу, написано по ссылке №2 вверху текста. Здесь же я просто приведу упрощенную версию.

Назвать имя главного злодея в самом начале, а потом заставить героя долго выискивать способы его прибить. Этот способ действительно часто встречается, но он слишком примитивен. Это все равно, что в описании нового фильма прочесть: «Герой воюет с роботами и в конце умрет». Это сразу лишает историю всякого интереса, если мы знаем развязку заранее, то это никуда не годится. Лучше создать ложную цель, вроде как, он и есть главный негодяй, а потом злодеем окажется лучший друг или любовница. В фильме «Видок» примерно так и сделано, они заставили зрителей сопереживать герою, указывая злодеем Алхимика, чтобы в конце открылось, что Алхимик и герой-журналист – одно и то же лицо.

Отложенная опасность.

Надо сказать, это встречающаяся фишка. Читателю, как бы между делом, заранее сообщают об опасности, и лишь спустя некоторое время эта самая беда и случается.

Лес был темный и мрачный, тут водились не только волки, но и черные медведи-мутанты, хотя главной опасностью были бандиты.

Покажите опасность, потом по прошествии некоторого времени, иногда даже целой главы, герой попадет в эту ловушку. В данном случае, повстречает медведя, волков или бандитов.

Развитие героя.

Герой должен развиваться, становиться сильнее, хитрее, его поведение может меняться в сторону более хладнокровного, либо более «горячего» вспыльчивого, но не сразу, это должно проходить постепенно. Однако методы развития могут быть необычными и внешне, кажущиеся нелепыми, как например ловля мух руками (глупость конечно, но ловкость и динамическое зрение немного качнет). Опять же его социальное положение может изменяться от богача к нищему и наоборот, герой может быть кем вам угодно, но это должно быть обусловлено свалившимися на него бедами или благами. Например, неудачный брак, сделает героя несчастным и циничным, неожиданное наследство может превратить в мота и распутника и т.д.

Атмосферность.

При описаниях местности или интерьера места действия можно создать напряжение при помощи мелких странностей, выбивающихся из нормального распорядка. Скрипящий пол, хлопающие ставни и вой ветра в ужастиках – наглядный пример. Точно также можно создать и иные чувства, применив в описании вещи ассоциирующиеся у нас с чем-то священным, светлым и радостным. Этим самым мы подготавливаем читателя к тому, что произойдет, задаем нужное настроение.

Сохранение секрета.

На этом работает большинство сюжетов манги, общая тайна сближает, но её нельзя кому-то рассказать, по крайней мере, сразу. Есть еще услуга за услугу. В Готике 2 Кантар просил за пропуск в город некую «услугу», однако не говоря, что именно ему нужно. Лишь по прошествии времени мы узнаем, что надо подставить ни в чем неповинную женщину, потому что Кантару нужно её имущество и место на рынке.

Развязка.

В основном она зависит от интриги заключенной в сюжете, в конце концов, если герой хотел спасти девушку, он должен её спасти или плакать у её мертвого тела (если планировалась драма). Иногда драматический конец более красив, чем хеппиэнд, но и неопределенность в некоторых случаях вполне хороша. Если герой получает в конце принцессу и полцарства – это один вариант, если побеждает дракон, а герой умирает – это второй, если герой решает, что жизнь дороже – третий вариант. Но если герой женится на драконе – это четвертый и совершенно неожиданный финал. Каждое из этих событий состоится в зависимости от сюжета, изменений в мышлении и поведении героя, его развития и трудностей, которые пришлось преодолеть.

В общем, это всё, что я хочу изложить. Подробнее написано в ссылках, причем там больше разных нюансов, но раскрывать их тут будет слишком сложно. Некоторые вещи, написанные там, мне не кажутся актуальными, другие напротив, некоторым описаниям не хватает ясности, однако в целом там содержится весьма подробная информация для построения произведения любого жанра.

И напоследок. Герой – это автор, вторая личность, содержащая часть его чувств, мыслей, помыслов, стремлений и желаний, но важно передать его характер таким, чтобы каждый нашел в нем что-то близкое себе. Его действия должны быть разумны, даже если он безумен,

ведь даже безумие основано на разуме. У рыб не бывает сумашедших, у них нет разума, только инстинкты. Вот и ваш герой должен быть проявлением чувств и рассудка.

PS.

- «Герой женится на драконе». Ха! Что в этом такого? Мы это уже видели в Шреке.

А теперь представьте, что принцессы и вовсе не было, был дракон, точнее драконесса, обращенная в принцессу, чокнутым магом, который на самом деле полудракон-демон-нежить. А! Каково? Рвет шаблоны? Что, нет? Ну, тогда придумайте сами. ;)

PPS. Попробуйте поиграть в форумные лит рпг, если таковые еще существуют. Это довольно занятное дело и немного поможет понять структуру рассказа. Для тех, кто не в курсе. Сперва создается персонаж, с описанием внешнего вида и биографией, потом он оказывается в вымышленном мире известном всем участникам (тот же Скайрим, к примеру). Ведущий подкидывает им проблемы и главный квест, направляющий их к решению глобальной задачи, которая может быть известна лишь самому ведущему. Герои живут, прокачиваются (зависит от системы: иногда очки начисляют за литературность, иногда просчитывают подобие очков опыта за убийство врагов), получают раны, награды. Каждое действие персонажа зависит от автора его описывающего, взаимодействие с остальными игроками происходит путем коротких фраз, вопросов и ответов. Плюсы форумных лит рпг – улучшается стиль написания, минусы – нужно постоянное участие игроков в процессе, как минимум несколько раз в день они должны отписывать посты, а это с реальностью ой как расходится. Поэтому такие игры чаще остаются заброшенными, чем завершенными.

http://tl.rulate.ru/book/7452/140488