14.3

<http://s2.quickmeme.com/img/fd/fd3d970c53aa6ae1dfdda0c2aa7c344c883bf5455bf924fdb6e3d8b1f4983385.jpg>

<https://youtu.be/0RWYrsmIux8?t=38m18s>

Как создавать яркие запоминающиеся и атмосферные описания на лету? Как говорится ”изрыгать апокалиптику”. У некоторых мастеров практически из ничего рождается куча очень крутых вещей. Как быть если я не в их числе? Знаю, что потребление разного рода медиаматериалов в определённом жанре настраивает на нужный лад. Может быть существует какой-то особый способ потребления такого медиа?

Вопрос этот связан с одной определённой системой, но в глубине своей он довольно универсален и может быть применён к большинству игр. Фраза “изрыгать апокалиптику” пришла нам из игры, которая называется - вот сюрприз - Apocalypse World (Постапокалипсис). Это один из 11 принципов ведущего, необходимый для правильного ведения. Он звучит так:

Изрыгай апокалиптику. Культивируй в своём воображении суровые ландшафты, показные кровавые образы и гротескные сравнения. В эпоху постапокалипсиса, когда идёт дождь, он полон мельчайшей чёрной пыли, похожей на тонер, и листья у всех растений становятся серыми, впитывая его. А среди разбитых машин за территорию грызутся дикие собаки. Грызутся друг с другом и с крысами. У одной породы появилось костяное защитное внутреннее веко. Если подойти поближе, слышен этот звук - «щёлк-щёлк» - когда они моргают.

Как и многое в AW - это отличный принцип, который можно применить практически к любой игре. При этом он несколько глубже, чем кажется на первый взгляд. Поначалу он, скорее всего, прозвучал для тебя как:”Придумывай кучу постапокалиптической хероборы”. Однако то, что Винсент Бейкер имеет здесь ввиду, звучит скорее как:“культивируй воображение”. А это нечто большее, чем просто описания. Плюс, это очень полезный навык для мастера: полностью погрузиться и начать думать по законам того жанра, в котором собираешься водить. Таким образом ты можешь заставить игроков прочувствовать “суровые ландшафты, показные кровавые образы и гротескные сравнения”, а не просто послушать. Ты не просто описываешь всякие штуки.

Звучит многообещающе. Как можно этого достичь? Практиковаться. Делать это снова и снова. Сначала будет плохо получаться, однако чем дальше, тем проще будет процесс и тем лучше - результат. В конце концов это будет казаться абсолютно естественным. Как говорит один умный мультяшный пёс

И это применимо не только к данному навыку. Любой мастер будет плох во всём поначалу. И, оглядываясь назад, ты будешь думать: “Блин, вот я был не очень”.

Есть небольшой совет как ускорить процесс изучения такого навыка - делать списки. Они освободят тебя от оков и разрушат то самое чувство “мне нужно быстро придумать что-то крутое”. И “делай списки” это не только “скачай кучу разных списков из интернета” и “утащи списки из других игр и чужих блогов”. Так тоже можно делать, само собой. Многие игры и блоги содержать разнообразнейшие списки, которыми грех не воспользоваться. “Делать списки” - это в первую очередь сесть, сгенерировать всякие штуки самому из своей головы и сделать свой собственный список. Возьми свой инструмент для заметок, открой его на пустой странице, поставь в заглавии жанр и просто пиши в список того, что приходит в голову. Описания, имена, процессы - что угодно. Мозговой штурм во время составления таких списков взбодрит твой разум. Записывая имена, тебе захочется узнать кто - или что - за ними стоит. Иногда лучше сначала придумать имя, и лишь потом то, кто - или что - его носит. Затем позже ты можешь использовать этот лист для вдохновения, для описания каких-нибудь штук. Или, спустя несколько лет заглянув в свою тетрадь для записей, может быть увидеть там идею для офигенной игры. Если сомневаешься, что твои пункты в списке не зайдут, можешь прочесть их вслух самому себе. Некоторые описания на бумаге смотрятся хорошо, но на слух воспринимаются не очень. Также можешь таким образом вслух описывать персонажей и локации в различных жанрах. Не меняй фундаментально этих персонажей и локации - создавай нужный жанр используя другие пути. Это интересный опыт. Он позволит тебе понять то, из чего формируется “язык” желаемого жанра, и впоследствии “разговаривать” на нём свободнее.

Если ты изучаешь что-то для будущей игры - это происходит иначе чем просто просмотр для удовольствия. И наоборот. Если ты думаешь что просто просмотр всех сезонов какого-нибудь аниме стопроцентно настроят тебя на нужный лад - это вряд ли. Ты просто потребляешь это медиа, не изучая его. Если хочешь, чтобы просмотр принёс пользу в плане подготовки к будущей игре - будь готов очень часто ставить на паузу, перематывать и записывать. И записывать не только то, что видишь, но и твои ощущения. Посмотри то, что ты видел уже кучу раз, но постоянно ставь на паузу. Что в той или иной сцене вызвало твой эмоциональный отклик? Каким был этот отклик? По каким критериям можно определить принадлежность какого-то медиа к его жанру? Посмотри на такие вещи как свет, диалоги, саундтрек - как они влияют на твой опыт от просмотра?

Можно ещё сделать так: посмотреть что-то, что ты уже видел кучу раз, с тем кто ещё этого не видел и узнать что он об этом думает, и почему он так думает. Потому что самому увидеть что-то новое в уже засмотренном до дыр фильме очень сложно. А другая точка зрения на эти вещи - это очень полезно.

Подумай о самых запоминающихся вещах, которые тебе нравятся. Всё уже придумано до нас. Чем лучше ты будешь уметь вычленять те вещи, которые выдают причастность той или иной медиа к определённому жанру, тем могущественнее ты становишься. Ты можешь применять вещи из Бегущего по Лезвию в D&D, идеи из Властелина Колец в игре по Городским Теням. Ты сможешь смешивать такие вещи, которые никогда бы не соединились если бы не ты. Именно ты профильтровал их через твоё воображение, докопавшись до самой сути. Эти вещи больше не привязаны к своему жанру - они привязаны к твоим чувствам.

Не бойся поначалу говорить нечто странное и медленно думать. Ты научишься. И не забывай говорить со своими игроками после игры - это поможет понять слабые моменты. Также книги про создание фильмов могут сильно помочь. Посмотри интервью с Кубриком, Спилбергом, Тарантино и другими классными режиссёрами. Помимо этого ты вырастешь как личность. Всегда не помешает знать что-то о фильмах, картинах и прочем таком. Искусство делает нас лучше.