

Ссылка на материал: <https://ficbook.net/readfic/7057437>

"Смерть персонажа" в подробностях

Направленность: Статья

Автор: Мисс НеЗМЕЯна (<https://ficbook.net/authors/1989727>)

Фэндом: Фикбук и всё, что с ним связано

Рейтинг: R

Жанры: Даркфик

Предупреждения: Смерть основного персонажа, Нецензурная лексика, Смерть второстепенного персонажа

Размер: планируется Мини, написано 4 страницы

Кол-во частей: 1

Статус: в процессе

Описание:

О героях, своими стараниями смерть заслуживших, и тех, кто во благо истории автором приговорён.

—
Несложные рекомендации как прикончить героя, не пришибив заодно читательское доверие.

—
Подробный анализ причин для убийства персонажей с разбором распространённых ошибок, способных испортить впечатление от всей работы.

—
«Иммунитет главного героя» и другие условно бессмертные персонажи. Или коротко о том, как не придавить читателя роялем, спасая задницу героя, оказавшегося на грани гибели.

Публикация на других ресурсах:

Уточнять у автора/переводчика

Примечания автора:

Идея навеяна очередной дофига внезапной и нифига не понравившейся кончиной особенно полюбившегося персонажа. Однако для статьи учитывала реакцию читателей на те или иные варианты СП, почерпнутую из отзывов под разными работами.

Наличие аналогичной статьи проверяла через поиск по ключевым словам (не нашла), но сами статьи только бегло просматривала. Все сходства или кардинальные расхождения совершенно случайны.

Буду рада обсуждению и полезными замечаниям, но за попытки срacha под работой пропишу всем агрессорами пожизненную путёвку в ЧС. Мне не жалко.

Вычитано, но не бечено. Заранее лучи благодарности за ПБ, особенно пунктуацию^^

ТОС

ТОС	2
Часть 1	3

Примечание к части Дисклеймер: Всё дальше сказанное основано на личном опыте и наблюдении за читательской реакцией под различными работами. Истиной в последней инстанции не является и стопроцентного успеха не гарантирует. Прислушиваться или нет каждый решает сам.

Часть 1

«Смерть персонажа (СП)» по праву считается одним из главных поставщиков стекла, и авторы этим беззастенчиво пользуются. Жертвами становятся не только бессовестные злодеи или не вынесшие сюжетных перипетий второстепенные персонажи — фатально огрести ухитряются и сами главные герои.

Но всегда ли убийство полезно для истории? Как не разочаровать читателя, если смерти герою всё же не избежать? Почему иной раз всё же лучше убить, чем пощадить? Об этом и многом другом и пойдёт речь в данной статье.

Небольшие уточнения:

* В статье не будут обсуждаться йашки и их ошибки. Всё-таки йашки это отдельная вселенная, а у автора даже скафандра нет, да и объяснять им что-либо это пустая трата времени.

* Цель статьи — помочь авторам научиться удачнее работать с предупреждением СП. Отговаривать от убийства героев никто никого не собирает.

* Методик убиения персонажей здесь не будет — на эту тему статей полно.

* Предупреждать или нет в шапке о СП оставляем на совести авторов.

* И само собой, что речь пойдёт только о главных и второстепенных персонажах, гибнущих по ходу сюжета. Не эпизодических мимокрокодилах и не тех, кто помер когда-то до начала событий. Всё-таки читатель давно привык, что в случае любого серьёзного замеса массовка мрёт быстрее, чем тараканы от дихлофоса. Также, как привык к наличию ныне покойных бабушки, друга детства и любимого хомячка в прошлом героя.

Вместо этого сделаем подробный анализ основных причин для убийства героев с точки зрения сюжетной необходимости. Заодно разберём ключевые ошибки, которые нередко вызывают самовозгорание пятой точки читателя и, как следствие, потерю его для автора и работы.

Ближе к телу... то есть, делу.

Всех умерших персонажей можно разделить на две основные группы. Это «Смерть как закономерный исход» и «Жертвенный агнец». В следующих частях обстоятельно проанализируем обе группы с примерами, как правильнее и как не стоит убивать персонажей в том или ином случае. А пока рассмотрим десять основных общих советов. Опытные авторы вряд ли найдут среди них что-то новое, а вот новичкам они могут пригодиться.

1. Играйте честно.

Если пообещали романтический флафф рейтинга PG-13, и вдруг под конец обоих героев со вкусом разделяет маньяк — это свинство. Читатель с нервами покрепче отделается

удивлённым «ёб твою мать!», но человек с более ранимой психикой рискует получить душевную травму. Не надо так.

В остальном только вам решать, ограничиться после вражеского выстрела безмолвным падением схватившегося за грудь героя или же красочно расписать развороченную грудную клетку с лужами мяса и крови вокруг. Просто помните, что детализация физического насилия должна соответствовать рейтингу работы. И да, нарочно завышать его в шапке для привлечения внимания тоже некрасиво.

** Как ни странно, устроить героям фестиваль безудержного ангста можно вообще никого не убивая. Всё-таки моральные и физические страдания — привилегия живых. Поэтому стоит заранее хорошенько подумать, так ли нужны в истории чьи-либо смерти.*

2. Не разбрасывайтесь героями.

Смерть может быть сколько угодно внезапной, жестокой и несправедливой, но она должна быть хоть как-то обоснована. Если живший лишь ради мести герой уничтожил врага и с чувством полного удовлетворения застрелился или задолбавшего всех негодяя показательно вздёрнули — всё отлично. Если же героя сливаете просто за ненужностью или смерть его нужна ради одной только слезогонки — получайте незачёт.

В общем, если не можете внятно ответить себе, для чего собрались убить, то может это... не стоит, а?

** Не забывайте, что есть множество других способов отделаться от ставших ненужными персонажей. И, в отличие от смерти, все они обратимы.*

3. Позвольте герою представиться.

Никто не запрещает прикончить персонажа, едва запустив его в сюжет, но не стоит тогда удивляться, что читателю будет откровенно плевать. Если хотите добиться эмоциональной реакции — дайте персонажу хоть немного раскрыться и проявить себя в деле. И лучше, если это будет происходить с пользой для сюжета, а не посредством наспех втиснутых перед смертью километровых биографических инфодампов — подкрашенный ими картон живее не станет, а вот читателя запросто усыпите.

** Совет сгодится и для тех, кто погиб до начала событий, но имел немалое значение для главного героя. В этом случае неплохой эффект дают флешбеки, где раскрывается как усопший, так и сам ГГ.*

4. Не спешите.

Не торопитесь убивать персонажа раньше, чем он как-то повлияет на сюжет и реализует заложенный в него потенциал. Последнее особенно актуально для амбициозных и ярких персонажей с далеко идущими планами.

Просто представьте себя на месте читателя. Любуешься таким героем, сопереживаешь, ждёшь от него какого-то классного хода, а тут его бац, и просто сливают. Понятно, что неожиданная и несправедливая смерть это чертовски жизненно, но в работах подобный поворот ничего, кроме разочарования, обычно не приносит. Точнее, шок-эффекта вы непременно добьётесь, но вместе с этим с большой вероятностью перечеркнёте всё ранее совершённое героем, низводя его до уровня мясного бычка на ферме. И ощущение после этого, будто поманили конфеткой, а в последний момент взяли и выкинули её в

грязь.

** Исключение, когда для сюжета важен именно факт смерти. Например, когда гибнет близкий человек протагониста, тем самым вынуждая его действовать и раскручивать цепочку событий дальше. Или когда проигрыш одного означает победу для другого. В общем, обоснуй — наше всё.*

5. Не забывайте про отношения между героями.

Любая смерть должна вызвать отклик у пока ещё живых. Не обязательно, чтобы все до последнего попугайчика умывались слезами от горя. Злорадство или демонстративное равнодушие — тоже реакция. Но если абсолютно всем глубоко похер на вашего покойника по той причине, что его и знать-то никто не знал — смерть эта в сюжете не нужна. Да и персонаж такой, будем честны, тоже ни к чему.

** Исключение, когда персонаж умирает в самом конце истории, когда реагировать уже некому и незачем.*

6. Не халтурьте.

Смерть любимого героя сама по себе тот ещё удар по нервишкам, но вынесение её «за кулисы» только навредит. Позвольте читателю не только увидеть, но и прочувствовать всю трагичность момента, и лучше всего сделать акцент на эмоциональное восприятие происходящего. При этом не обязательно показывать всё через самого умирающего — сторонний наблюдатель или даже горюющий над уже готовым трупом друг вполне сгодятся. Суть ведь в том, что смерть важного для истории персонажа не должна стать проходным событием.

Прочие подробности остаются на ваше усмотрение. Расписать можно вплоть до того, как герой долго корчился в агонии и обделался вместе с последним вздохом. Но всё же без крайней на то необходимости (например, для создания нарочито чернушной атмосферы или для подчёркивания повышенной мучительности смерти) излишнюю физиологию лучше оставить за кадром. Может, отдельным «гурманам» подобное по вкусу, но большинству людей оно попросту неприятно.

** Само собой, если необходимо сделать из смерти интригу, то одного лишь упоминания и реакции других персонажей на это известие (если речь не о т.н. «открытом финале», где это не всегда возможно) будет более чем достаточно.*

7. Не пренебрегайте матчастью.

Вы вправе убить героя тем способом, который покажется наиболее эффективным и уместным. Но помните, что житель средневековой деревни не может умереть, поскользнувшись на использованном презервативе и разбив голову об унитаз, а герой из нашей реальности, отправившись в супермаркет, вряд ли станет там ужином хищного динозавра. Да и по выбранному методу убийства не лишним будет собрать информацию во избежание конфузов. Иначе неловко получится, если, к примеру, персонаж с перерезанным горлом успеет громко позвать на помощь.

** Только не нужно в момент гибели героя копировать в текст целые абзацы из википедии. Даже если выбранная вами болезнь или метод казни ужасно редкие и классные. Даже если вам очень хочется всё объяснить прямо сразу, не отходя от трупа.*

Например, если героя подло отравили, в большинстве случаев он заметит разве что ярко выраженные симптомы и осознает сам факт. А разъяснения какой там яд и как он действует, если уж очень захочется ими поделиться, лучше оставить судмедэксперту или другу героя, которого просветит специалист.

Помнится, как-то попалась напечатанная книга с цитатами из вики прямо по ходу событий как раз на тему медицины, и смотрелось это до смешного убого.

8. Будьте беспощадны.

Если герой полностью отыграл свою роль, прописанную строго «вот досюда», и дальше в истории только мешается — не жалейте его. Ситуация, когда некогда классный персонаж превращается в безликое нечто и болтается в сюжете как экскременты в проруби, куда печальнее, чем будь он убит, как и планировал изначально автор.

** Никто не запрещает доработать линию такого персонажа, таким образом полноценно продлив для него «эфирное время».*

9. Воздержитесь от некромантии.

Не важно, как жалко вам стало убиенного персонажа или сколько народного гнева обрушили на вашу голову разгневанные читатели — пощадите логику. Не надо никаких чудесных воскрешений, если это точно не планировалось и в рамках истории к подобным поворотам не было никаких предпосылок. Незапланированное возвращение страдальца в мир живых под бречание рояля из кустов зачастую ещё отвратнее внезапной и бессмысленной его кончины. И читателей сквикает только так.

** Однако в воскрешениях, как таковых, ничего страшного нет. Более того — на этом можно построить немалую часть сюжета. Но только при условии, что всё это будет логично и обосновано.*

10. Помните, что вы никому ничего не обязаны.

Пишите так и о том, что считаете нужным, ведь это ваша история и герои тоже ваши. К тому же для любого правила найдётся исключение, и порой не одно. Так что не стесняйтесь!

** И всё же предыдущие девять пунктов насколько банальны, настолько же универсальны и вряд ли сделают вашу работу хуже.*

На этом со вступительной частью заканчиваем.