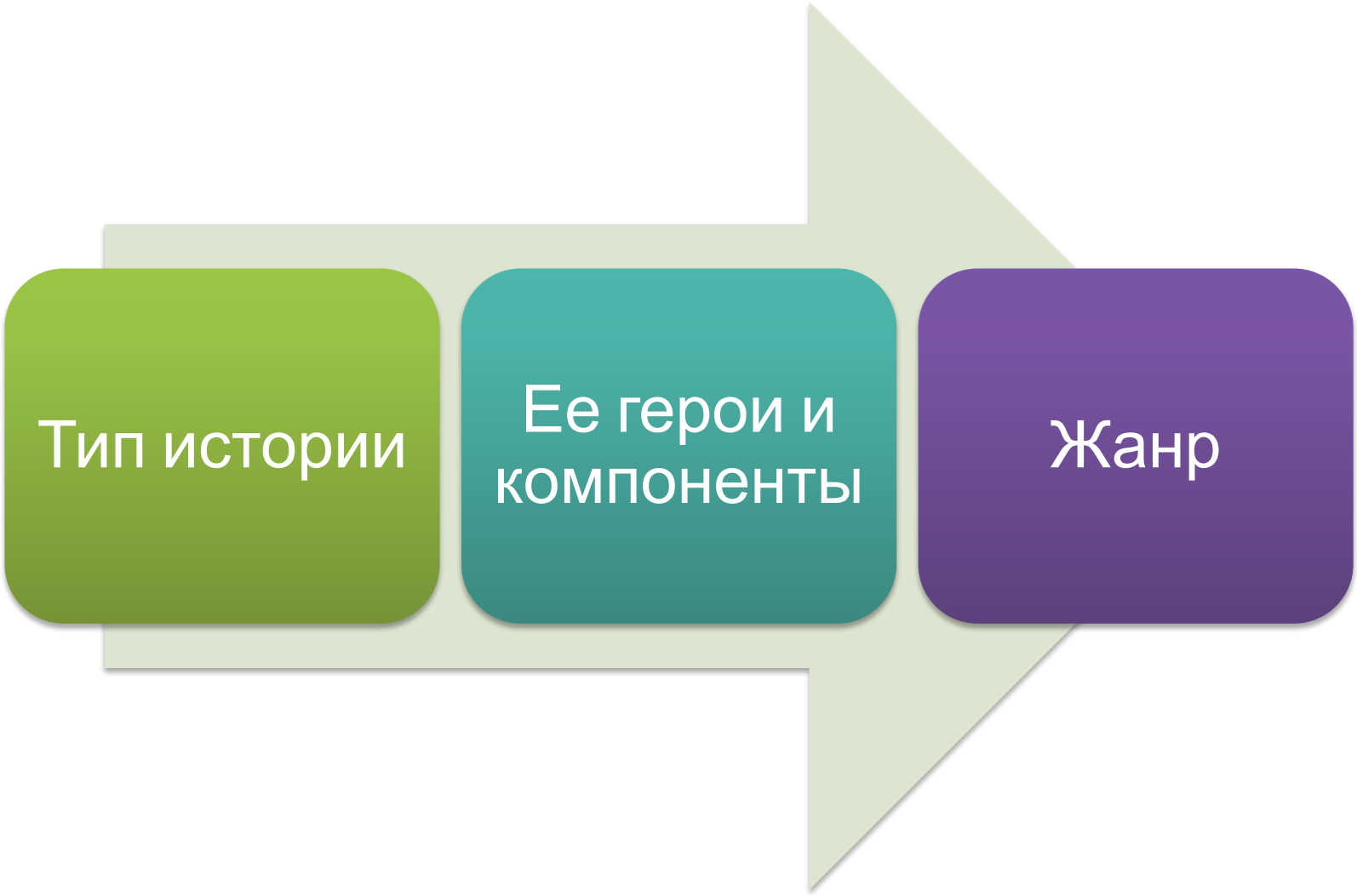
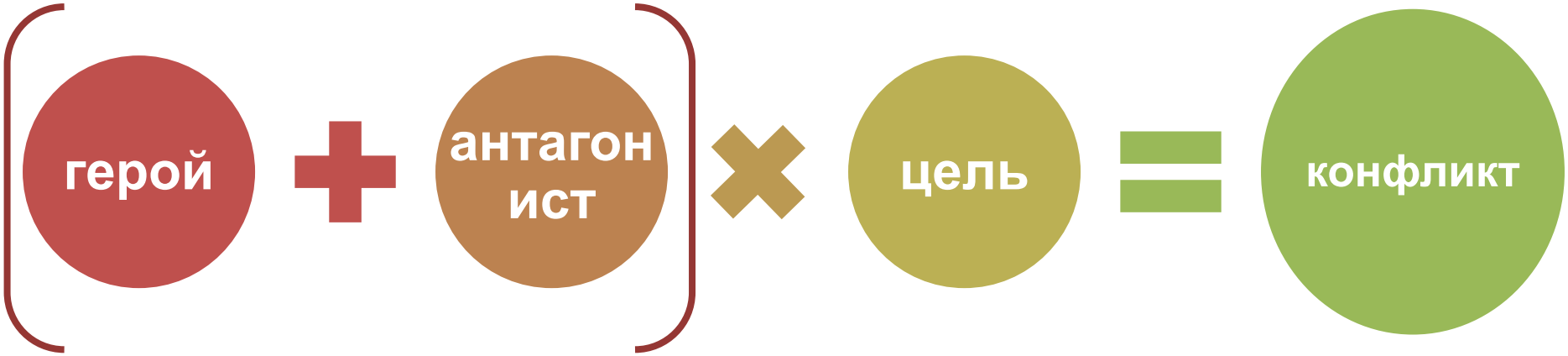
Типы историй по Блейку Снайдеру

1. «Монстр в доме»: Пила, Хищник, Чужой
2. «Путешествие за золотым руном»: Властелин колец, Хоббит
3. «Два товарища»: Дон Кихот, Достучаться до небес, Пока не сыграл в ящик
4. «Джинн из бутылки»: Золушка, Маска
5. «У чувака проблемы»: Крепкий орешек-2, Бриллиантовая рука
6. «Обряд посвящения»: Оливер Твист, Игры разума
7. «Преступление и наказание»: Том и Джерри, Шерлок Холмс
8. «Торжество чудака»: Высокий блондин в черном ботинке, Форрест Гамп
9. «Чувак в группе»: Пролетая над гнездом кукушки


Тип истории
Ее герои и компоненты
Жанр

Компоненты истории



Арка трансформации

Необязательна, но она делает героя не плоским, а объемным.

— Был неудачником, обрел власть («Бойцовский клуб» Чака Паланика).

— Ничего не умел, многому научился («Волшебник Изумрудного

города»).

— Был ребенком, стал личностью («Властелин Колец»)

— Был нормальный чуваком, стал антигероем («Звездные войны»,

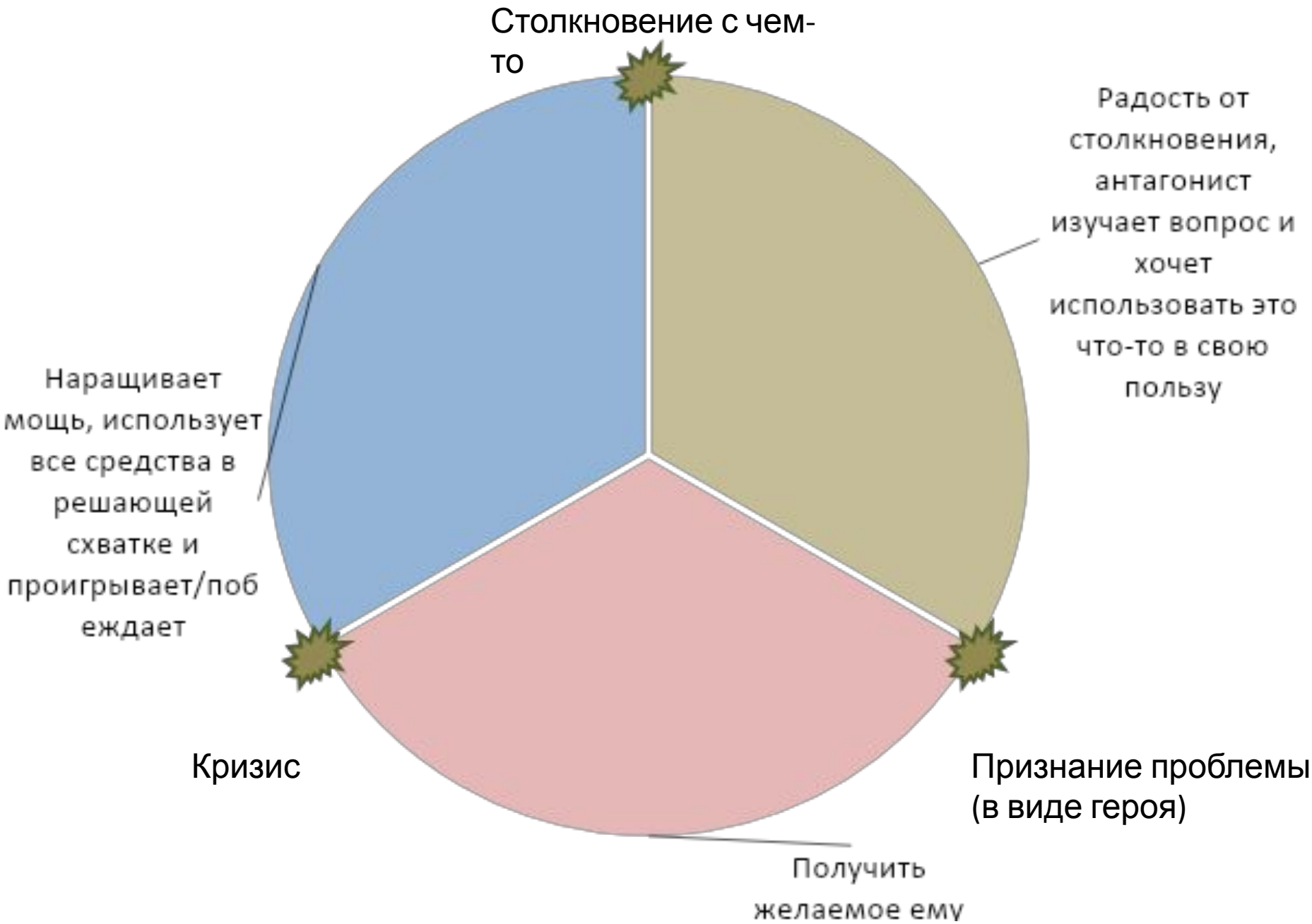
Скайуокер

перешел на сторону тьмы).

— Не умел любить, научился («День сурка» и много чего еще).

Путь трансформации героя

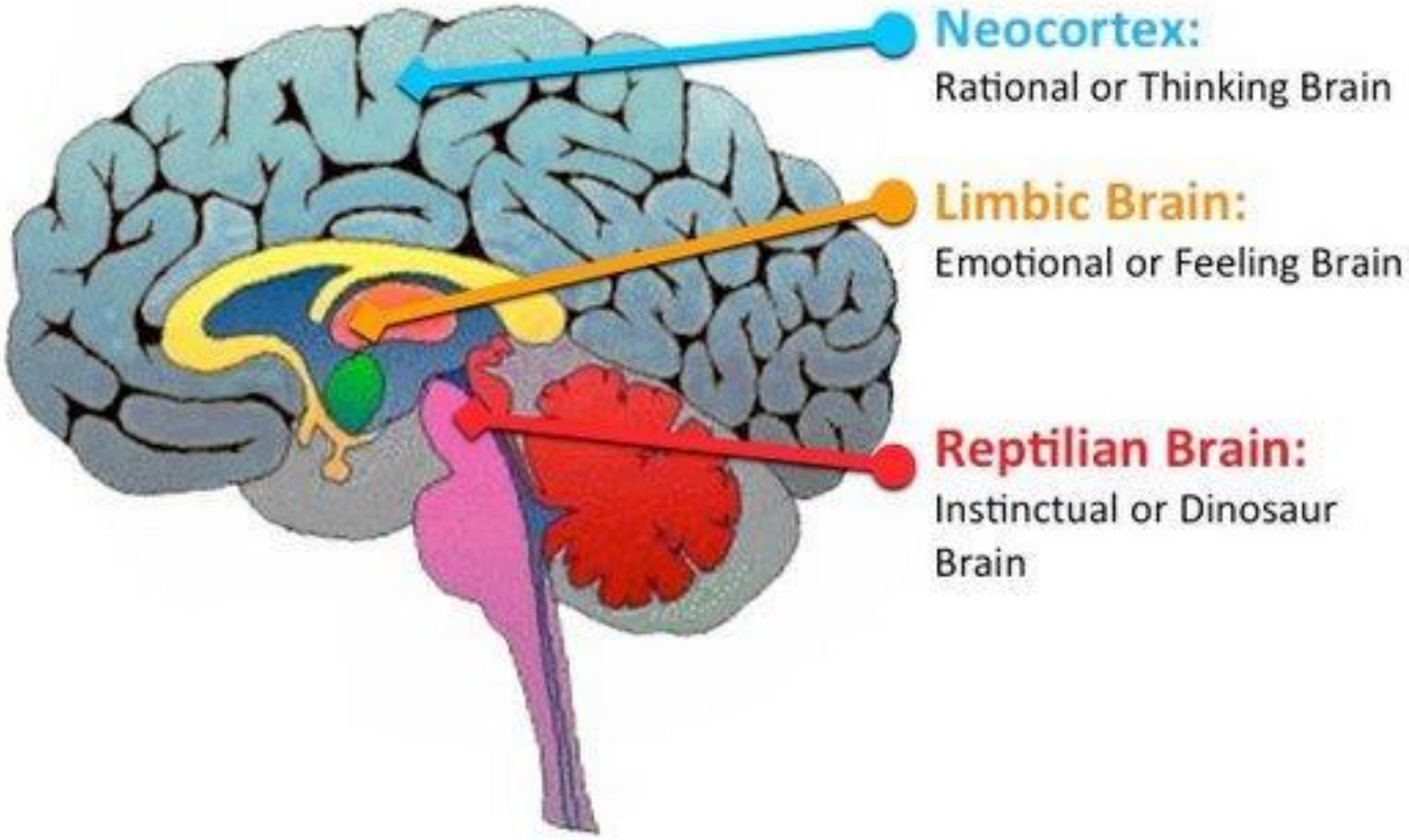
Путь трансформации антагониста



Лайфхаки

1. Не ставить перед собой сразу цель стать великим писателем
2. Использовать поменьше прилагательных для описания
3. Не вставлять реальную речь в диалоги
4. Не жалеть и сокращать

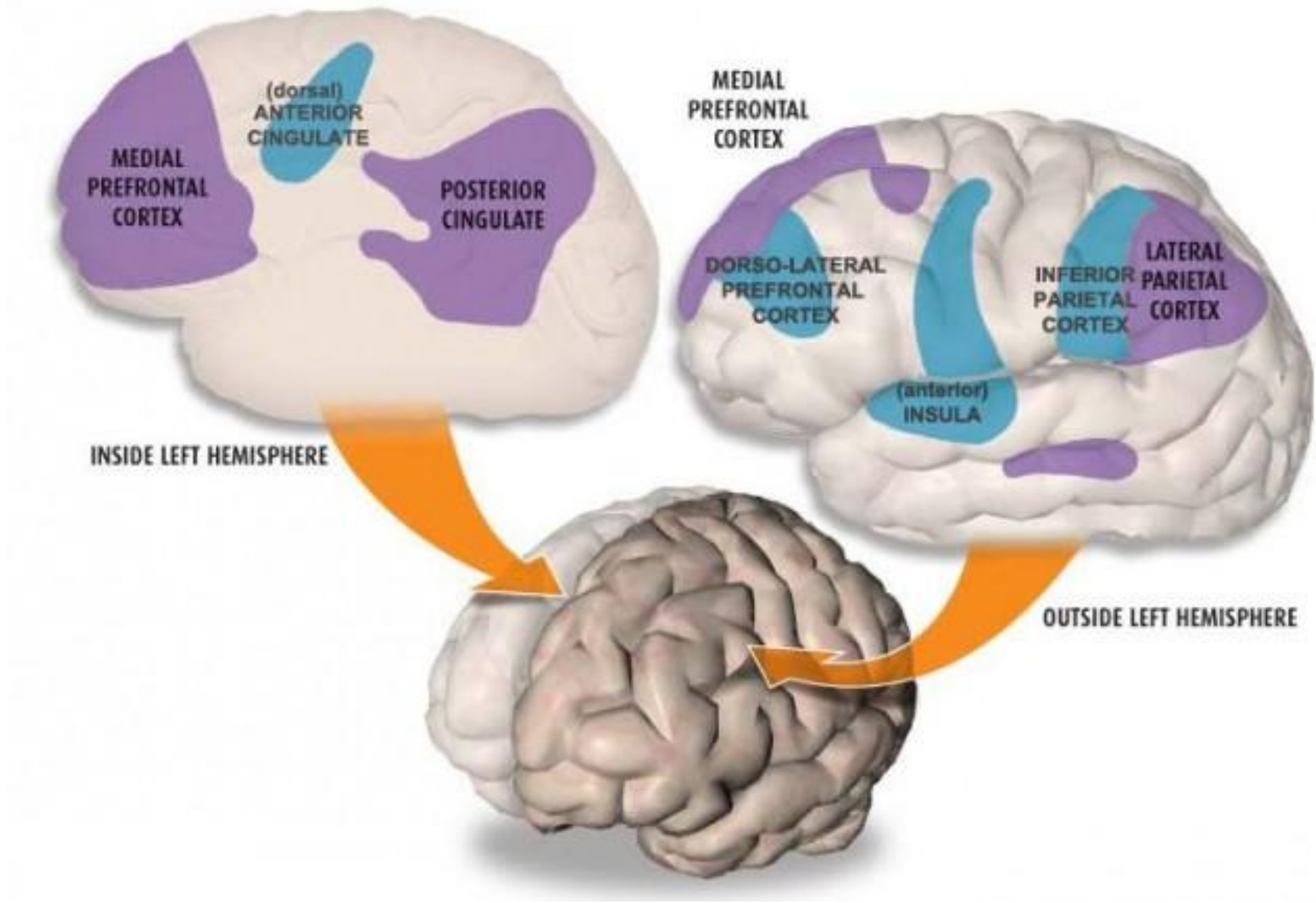
Структура мозга



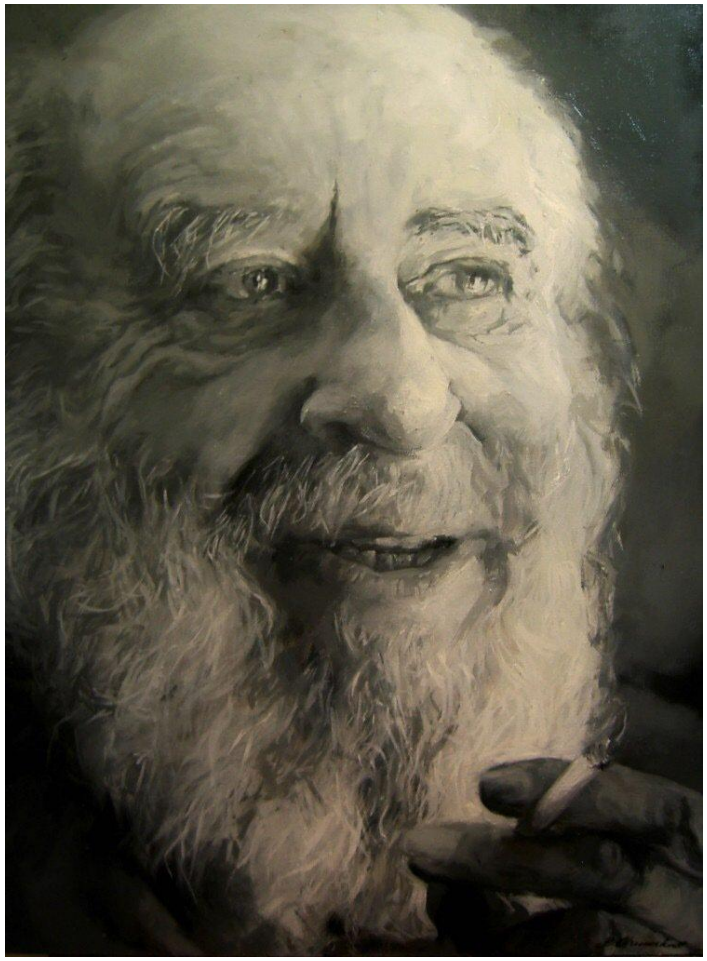
THE BRAIN IN NEUTRAL

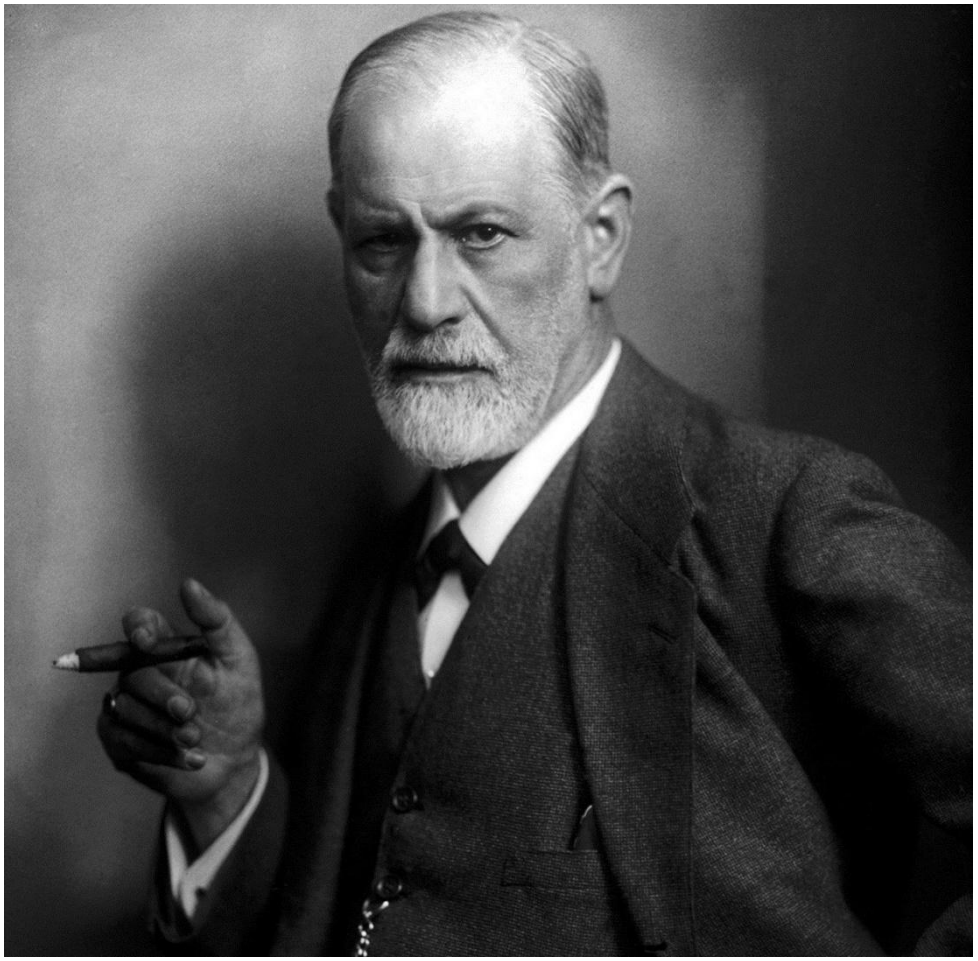
When you switch off, a distinctive network of brain areas not involved in focused attention bursts into action

● Default network ● Areas involved in focused visual attention



Типы историй





Психология героя

ID – животные инстинкты, эмоции, реакции, влечения

PERSONALITY – представления о том, что хорошо и плохо,

совесть,

представления о том, кто я и какой я

EGO – функция выбора