

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

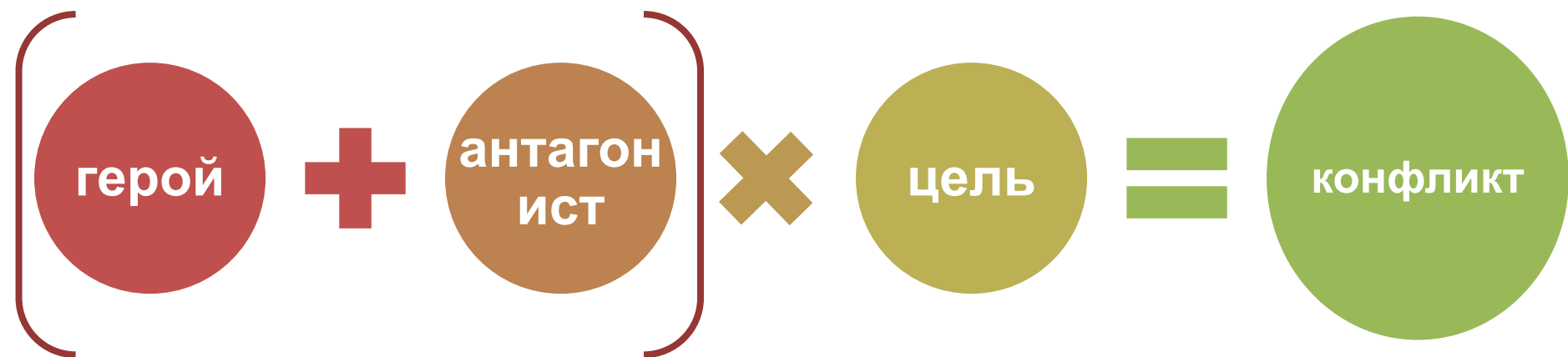


Тип истории

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»)

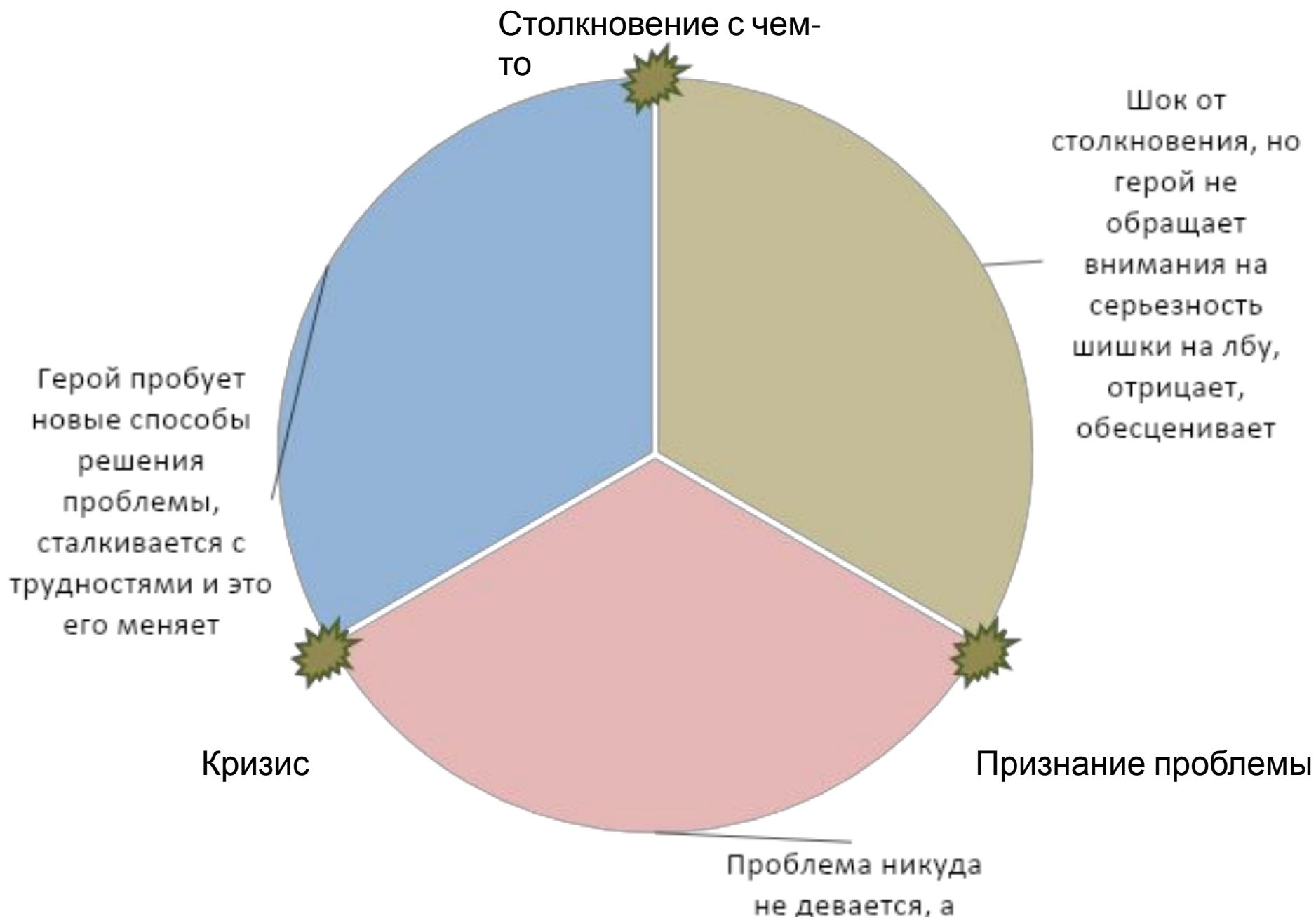
— Был нормальный чуваком, стал антигероем («Звездные войны»,

Скайуокер

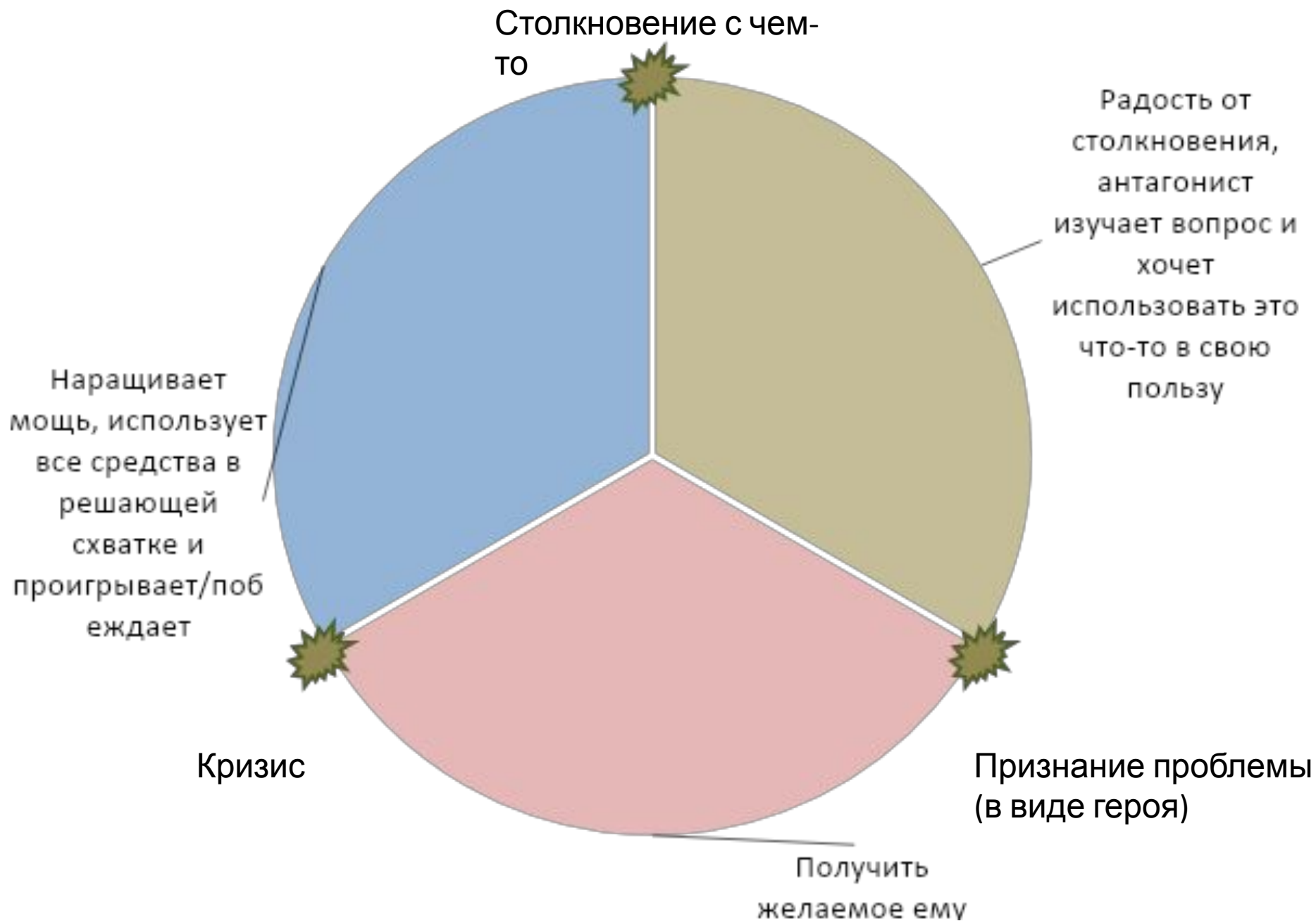
перешел на сторону тьмы).

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

Путь трансформации героя



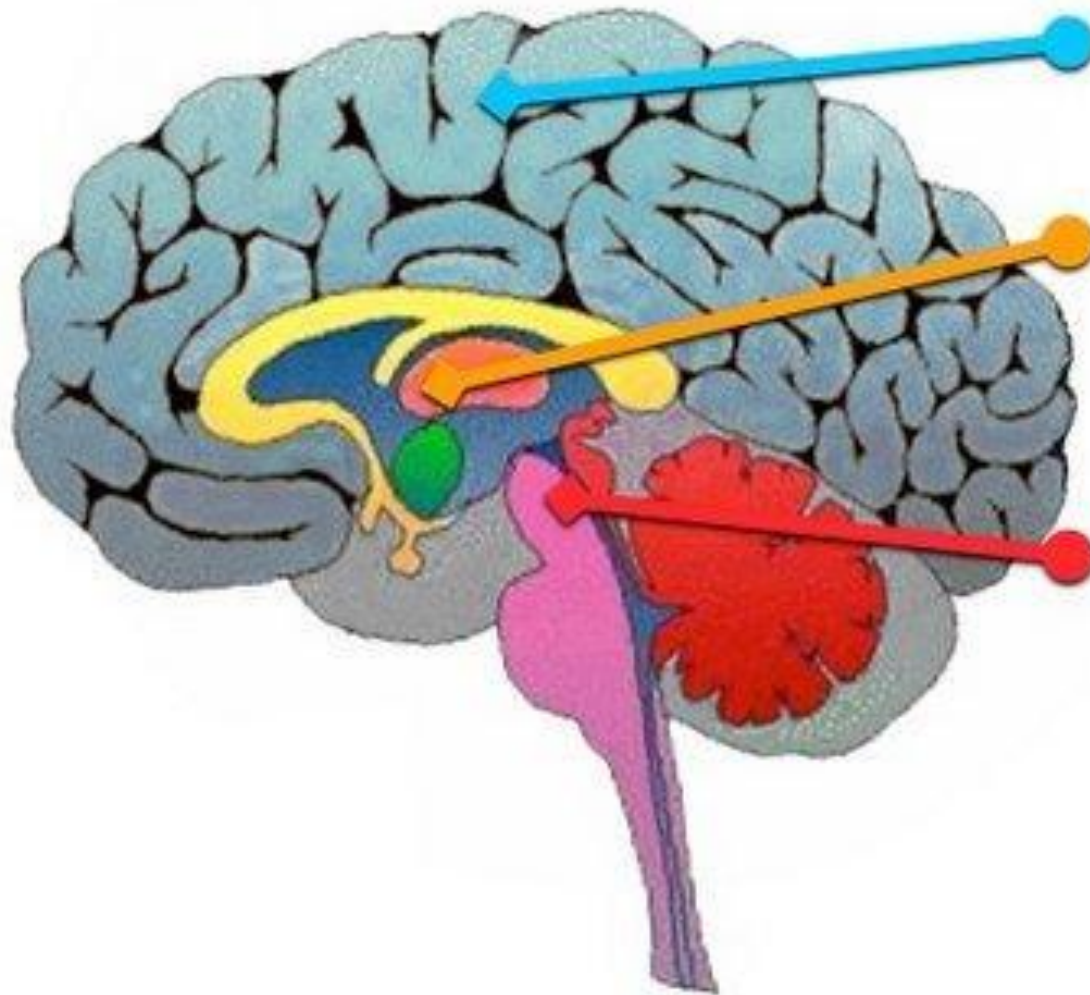
Путь трансформации антагониста



Лайфхак и

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



Neocortex:

Rational or Thinking Brain

Limbic Brain:

Emotional or Feeling Brain

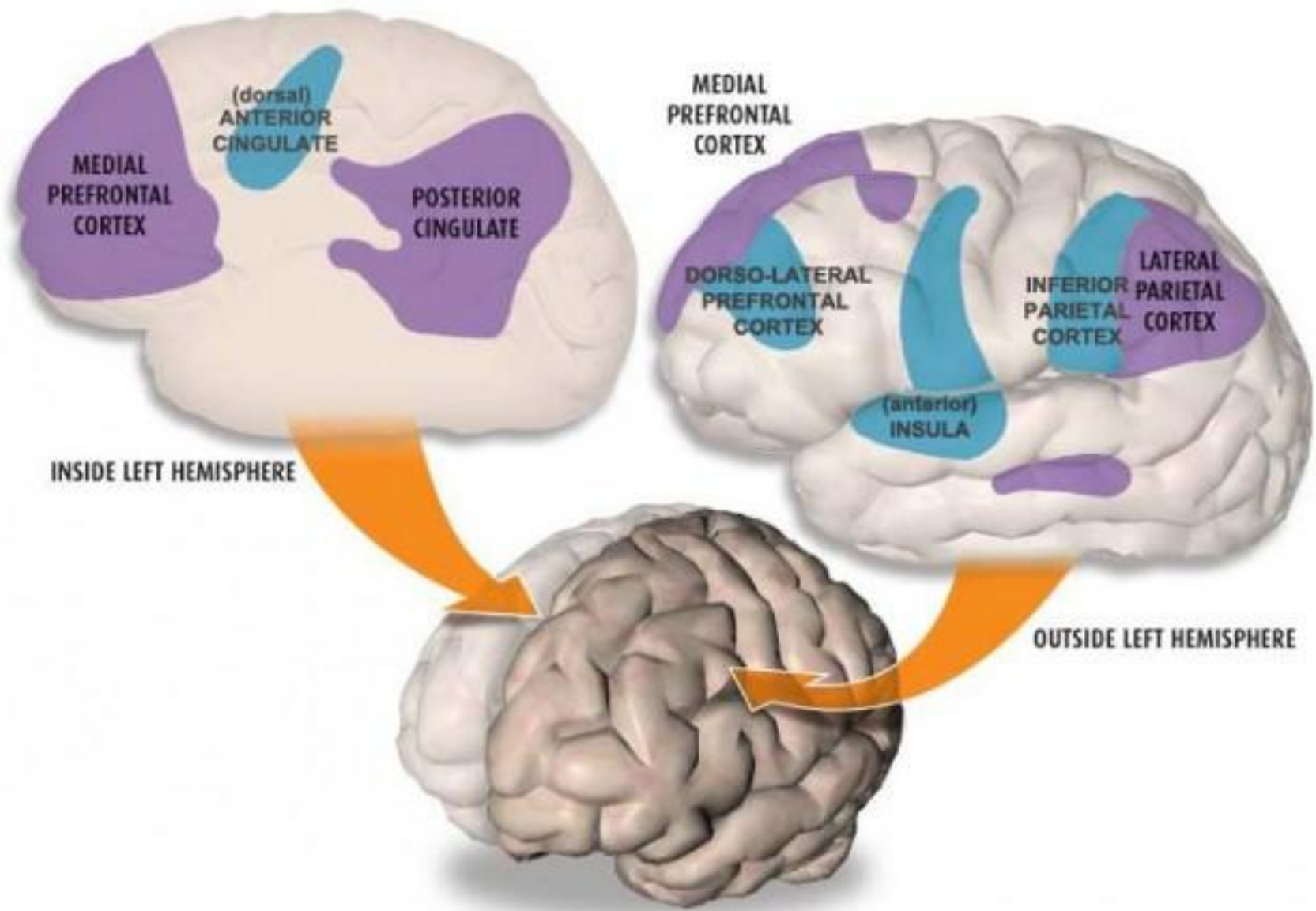
Reptilian Brain:

Instinctual or Dinosaur
Brain

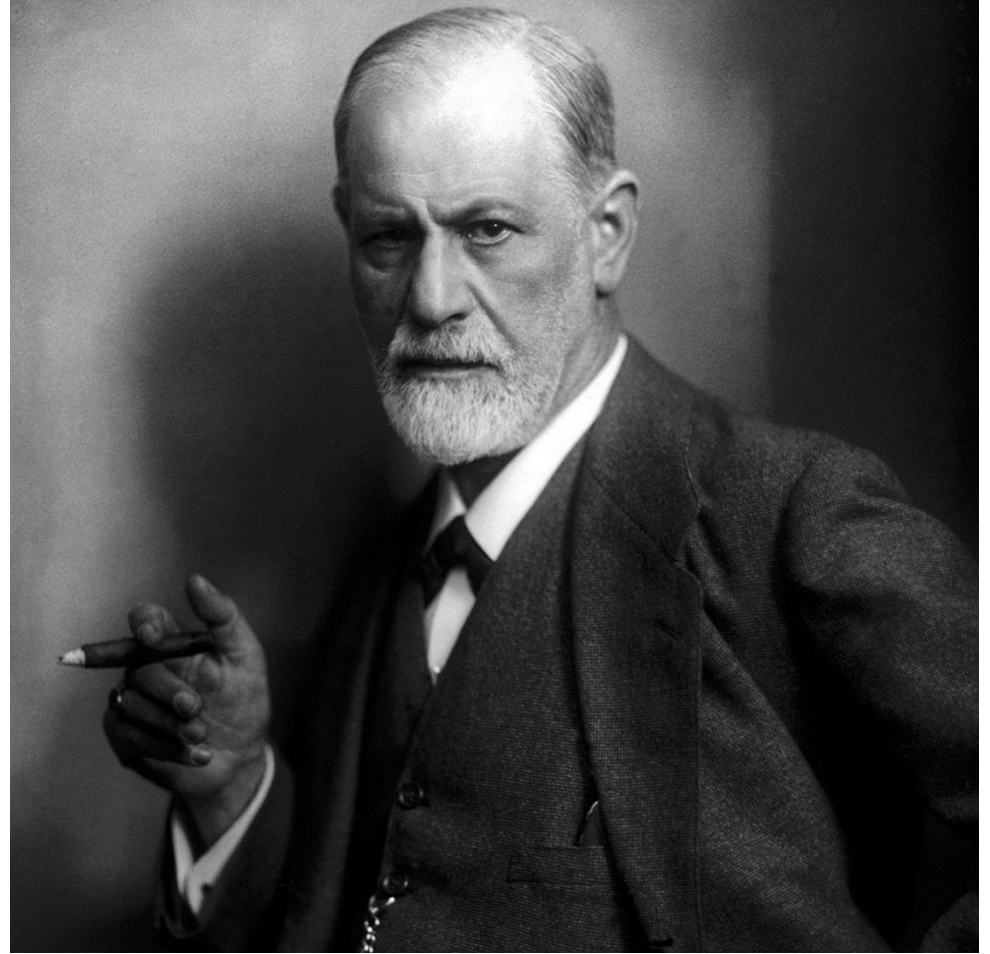
THE BRAIN IN NEUTRAL

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