




РОМАН

Одна великая история
есть у каждого



2019
STORYTELLERS
INSPIRATION ON DEMAND



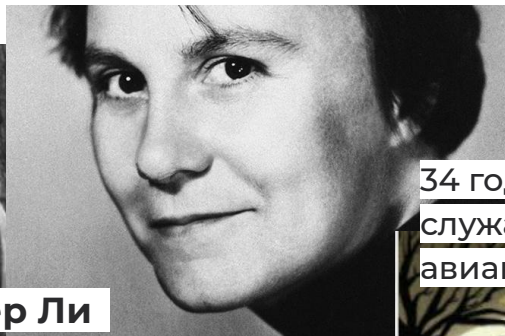
Маргарэт Митчел
“Унесенные ветром”

36 лет,
репортёр, не могла работать
после травмы ноги

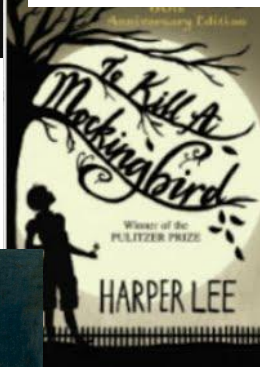


Харпер Ли

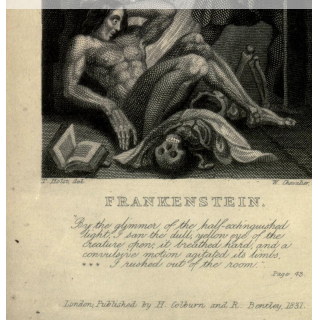
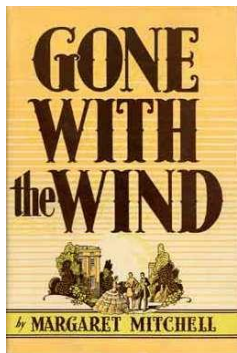
“Убить пересмешника”



34 года,
служащая в
авиакомпани



**Одну великую
книгу может
написать каждый!**



Мэри Шэлли
“Франкенштейн”
21 год



...Артур Голден
«Мемуары гейши»

– в 41 год



Джоан Роулинг
написала Гарри Поттера
в 42 года,...



...Франсуа Рабле
«Гаргантюа и Пантагрюэль»

– в 39 лет



...Эмили Бронте
«Грозовой перевал»

– в 29 лет

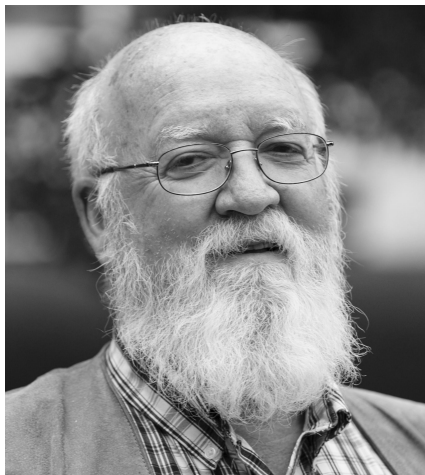


...Мариам Петросян
«Дом, в котором...»
издала в 40 лет



НАШЕ «Я» - РОМАН, КОТОРЫЙ МЫ НЕПРЕРЫВНО ПИШЕМ

о системе отношений в которые вписаны



Дэниел Деннет

американский философ и когнитивист, чьи исследования лежат в области философии сознания, философии науки и философии биологии.

Деннет отрицает существование внутреннего «Я», видимость которого возникает в результате некритического восприятия создаваемых людьми нарративов.

Why everyone is a novelist

Daniel C. Dennett examines the concept of the self and shows how the unity of "normal" life is a feat of fiction.

What is a self? I try to answer this question by developing an analogy with something much simpler, something which is somewhat near to passing as a self, but has fewer properties in common with others.

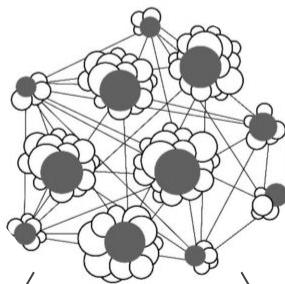
We can manipulate centers of gravity. For instance, I change the center of gravity of a water-glass easily, by moving some of its water to the outside. I make a center of gravity in a purely abstract object, it has a predeveloped center, which can affect by its motion. I can move it where I like, in motion on the discontinuous. Furthermore, I want to make a point of fiction, and I make it in the pocket of the pocket's handle, that would not be the pocket's center of gravity from water to be placed.



статья "Why everyone is a novelist"

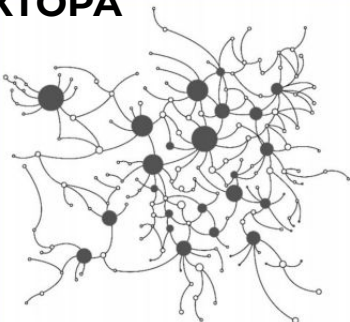
МАЙНДКАРТА

**ПОДХОД
ЦЕНТРИСТА**



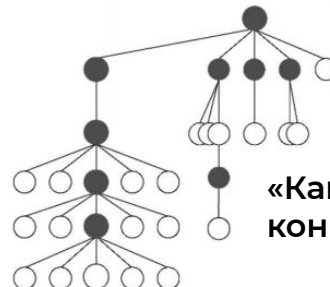
«Что происходит
на самом деле?»

**ПОДХОД
РЕФЛЕКТОРА**



«Зачем это
нужно?»

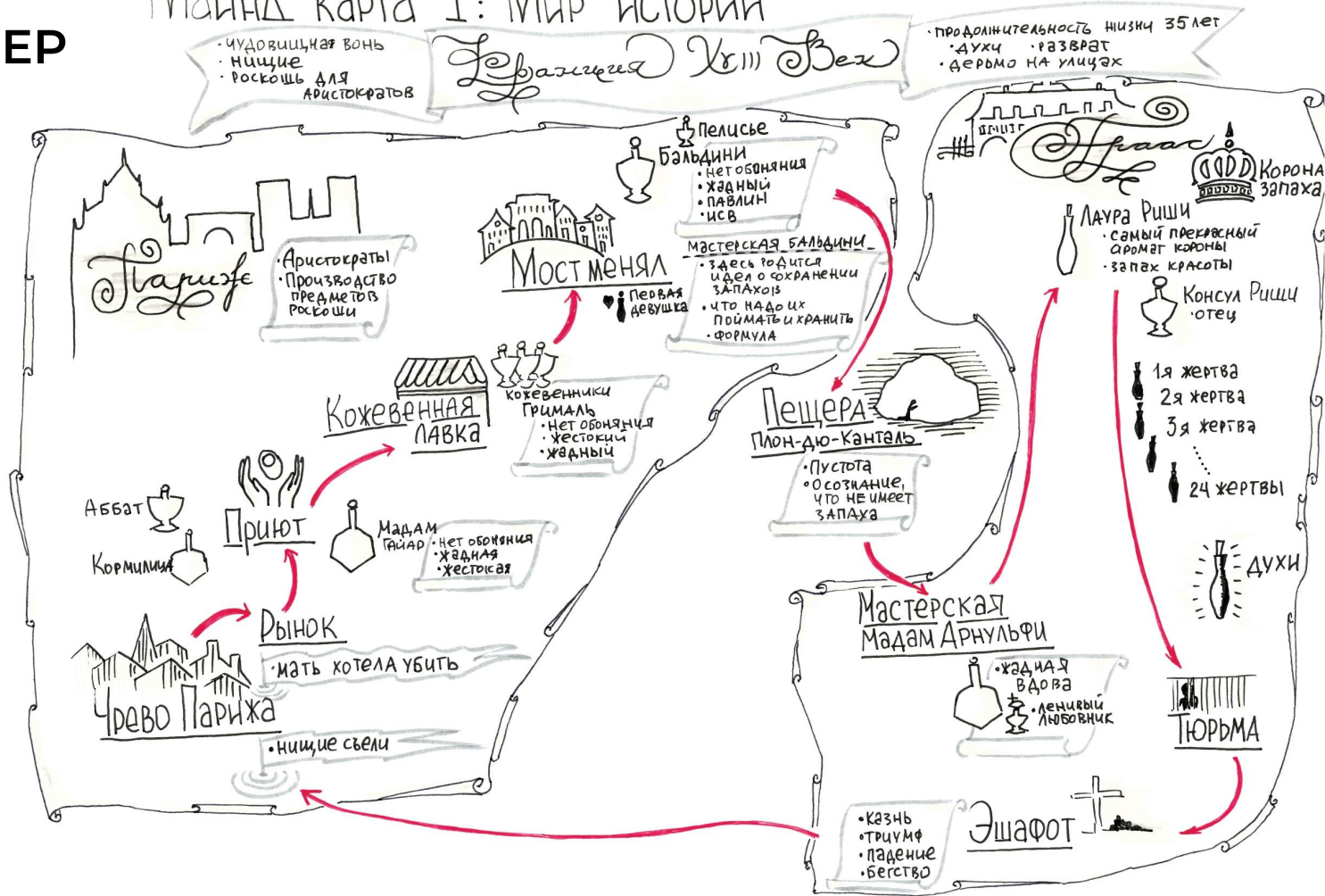
**ПОДХОД
КОНСТРУКТОРА**



«Как это можно
концептуализировать?»

ПАРФЮМЕР

Майнд Карта 1: Мир Историй



ЧТО МЫ ВОСПРИНИМАЕМ КАК ИСТОРИЮ?

Как вдруг...
ВСЁ БЫЛО КАК ВСЕГДА...

А может, образуется?...

Но, нет – пришлось...

Начали как обычно...

Вроде начало получаться...

**Но тут ... И пришлось срочно,
любой ценой...**

И тут все как навалилось!...

Всё пропало – полный крах

И тут пришло понимание...

Быстро собрались...

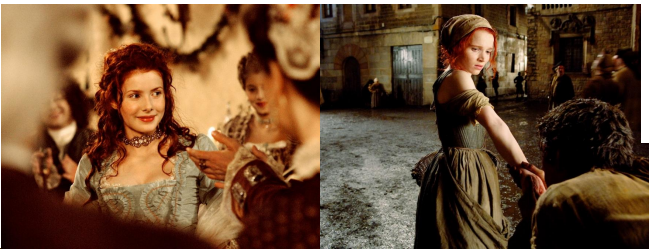
Битва! В последний момент
выяснилось...

Но мы всё одолели

НОВЫЙ БАЛАНС
(победа – минус цена победы)



МИР ИСТОРИИ



МИР ИСТОРИИ – это еще один герой со своим характером, который определяет правила для всех остальных

.....

ЛАНДШАФТ МИРА



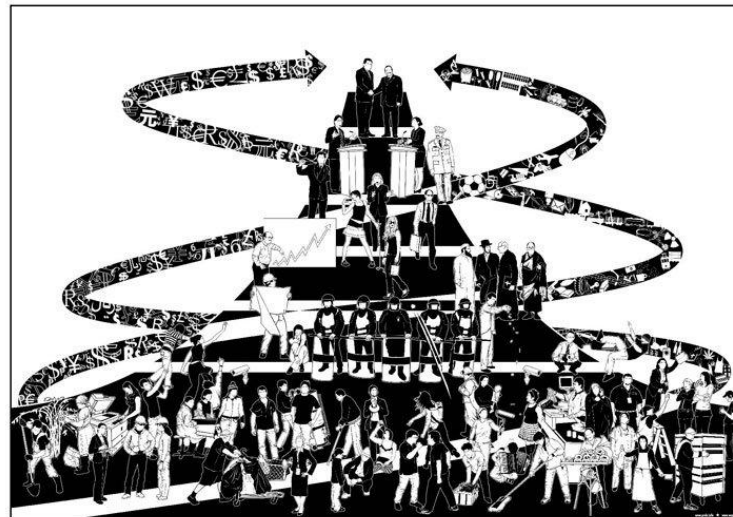
.....

СТАДИЯ РАЗВИТИЯ:

племя – деревня – город –
подавляющий город – вселенная

.....

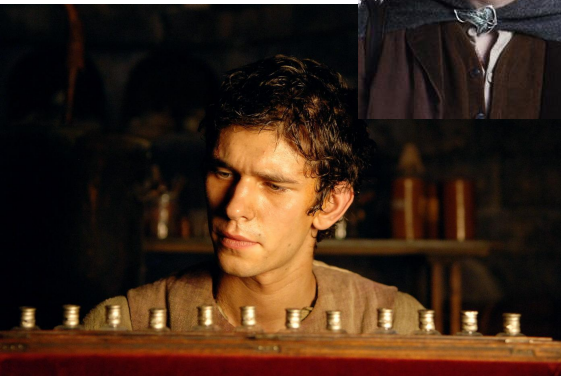
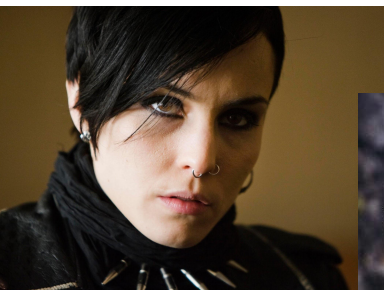
КАК УСТРОЕНА СОЦИАЛЬНАЯ ПИРАМИДА?



.....

ЧТО ТАКОЕ «ХОРОШО» И ЧТО ТАКОЕ «ПЛОХО» - мораль этого мира

ICONIC CHARACTER



ПРОФЕССИОНАЛИЗМ



НЕДОСТАТКИ

БОЛЬ



ВНЕШНИЕ ЦЕЛИ И ВНУТРЕННИЕ ПОТРЕБНОСТИ

Попытайтесь набросать в общих чертах общий внешний сюжет. Что ваш герой будет хотеть? Какая у него будет цель?

К счастью, все активные цели попадают в одну из семи категорий:

НАЙТИ / ПОЛУЧИТЬ / ОТКРЫТЬ

(кого или что – капитана Гранта, друга, бойфренда, девушку, путь в Индию, работу, пропавшую жену, например)



Артур Конан Дойл
«Затерянный мир»

Иллюстрация В. Шевченко



Анн и Серж Голон
(Симона Шанжэ и Всеволод Голубинов)

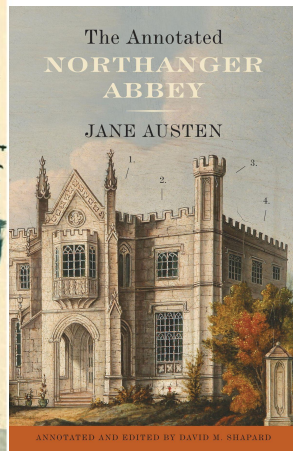
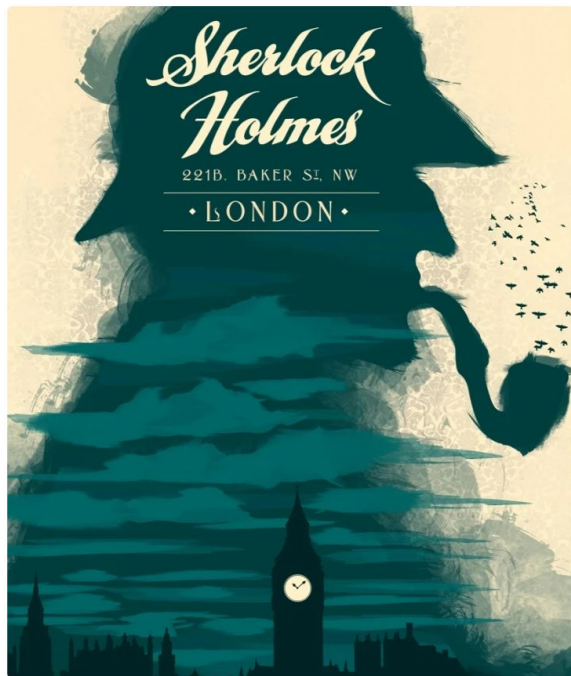


Художник П. Луганский



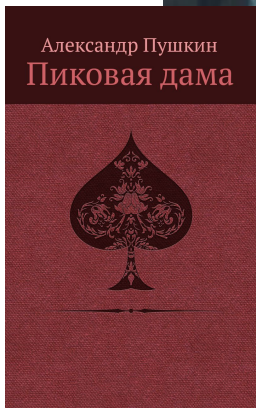
РАСКРЫТЬ ТАЙНУ

(убийства, озера, исчезновения, загадочного явления, Третьей планеты – чью-то тайну или тайну чего-то)



ВЫИГРАТЬ / ОТЫГРАТЬСЯ / ПОБЕДИТЬ

(в карты, в рулетку, соревнование, вакансию, конкурс талантов, работу мечты, билеты на Титаник, битву на выживание, злого волшебника и т.д.)

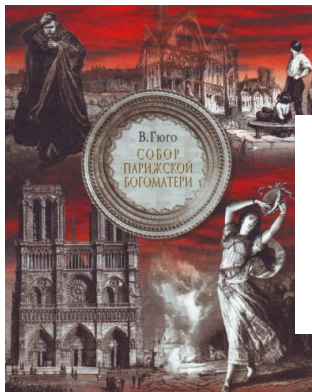


СПАСТИ

(кого-то или что-то от казни, от ошибки, от несчастного случая, от монстра, от стихии, себя и семью от репрессий и т.д.)



Сьюзен Коллинз
«Голодные игры»



Виктор Гюго
«Собор
Парижской
Богоматери»



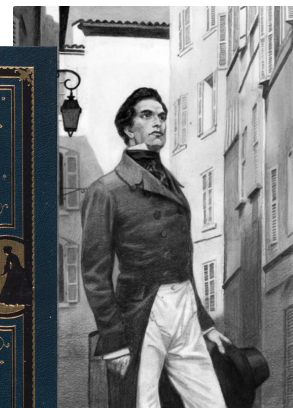
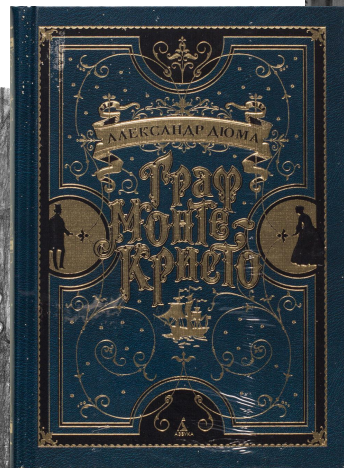
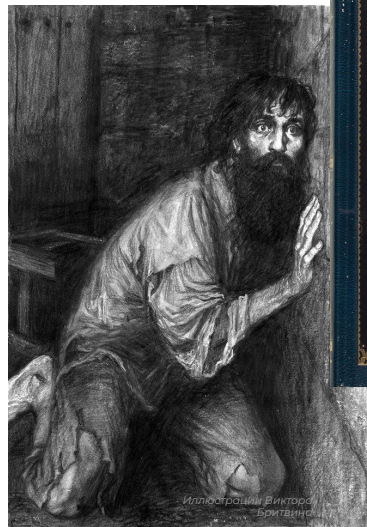
Льюис Синклер
«Энн Виккерс»

ВЫБРАТЬСЯ

(из тюрьмы, рехаба, абьюзных отношений, осажденного города, зоны военных действий, леса и др.)



Жюль Верн
«Двадцать тысяч
лье под водой»



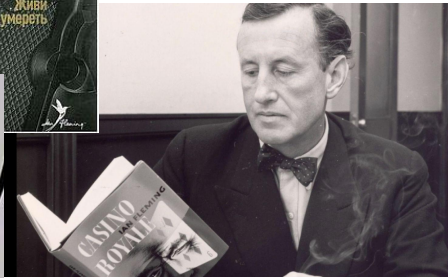
Александр Дюма
«Граф Монте-Кристо»

ПРЕДОТВРАТИТЬ

(заговор, переворот, тиранию, убийство, геноцид, свадьбу и т.д.)



Ян Флеминг
“Агент 007”



ДОСТАВИТЬ

(кого-то или что-то приказ, письмо, весть, заложника, невесту, принцессу, подвески королевы и т.д.)



Н.В. Гоголь
«Ночь перед Рождеством»

А теперь попытайтесь нащупать внутренний конфликт своего героя – что ему на самом деле нужно.

И здесь тоже есть список – что героям бывает на самом деле нужно!

ЛЮБОВЬ

к себе, семьи, романтическая, дружеская, детская, друзей и т.д.



ПРОЩЕНИЕ

себя самого или других



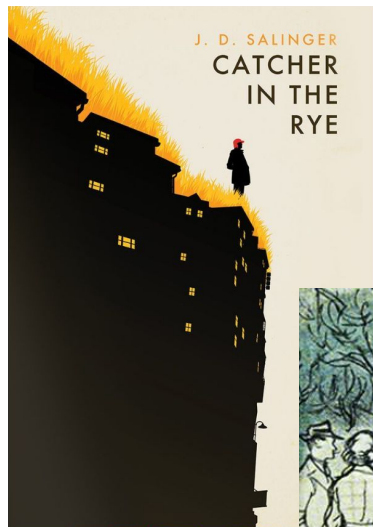
В.В. Набоков
«Камера Обскура»



Ф.М. Достоевский
«Преступление и наказание»

ПРИНЯТИЕ

себя, реальности, других, обстоятельств, мира как он есть
и т.д.



Джером Дэвид
Сэлинджер

«Над пропастью во ржи»

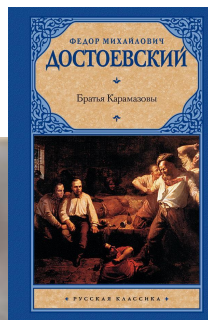


ВЕРА

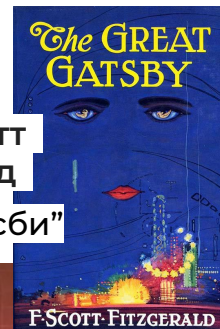
в мир, в себя, в других, в бога, в высший смысл и т.д.



Ф.М. Достоевский
«Братья Карамазовы»

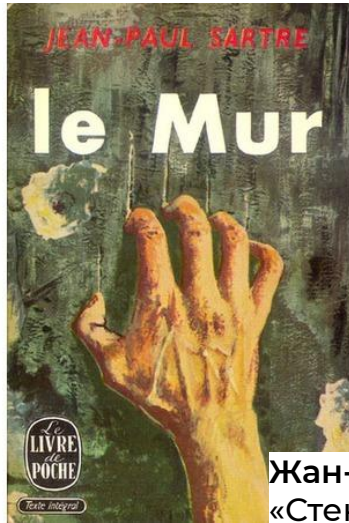


Фрэнсис Скотт
Фицджеральд
«Великий Гэтсби»

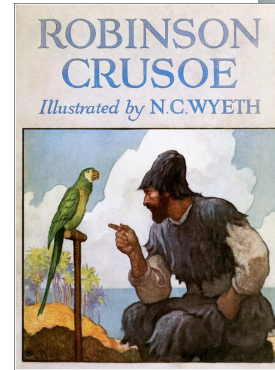


ВЫЖИВАНИЕ

все аспекты воли к жизни - включая истории
про тех, кто сам не хочет жить



Жан-Поль Сартр
«Стена»



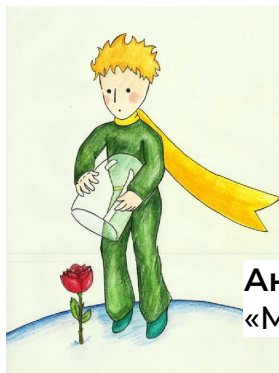
Даниэль Дэфо
«Робинзон Крузо»



Джек Лондон
«Любовь к жизни»

НАЧАТЬ ДУМАТЬ О ДРУГИХ

заботиться, жертвовать, учитывать интересы других,
проявлять альтруизм и героизм



Антуан де Сент-Экзюпери
«Маленький Принц»

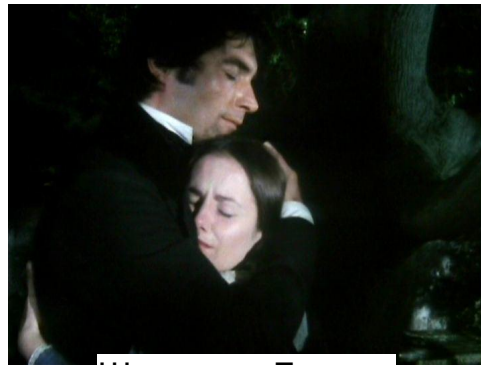


ОТВЕТСТВЕННОСТЬ:

долг, принять судьбу, выполнить обещание, не подвести тех, кто доверился и т.д.



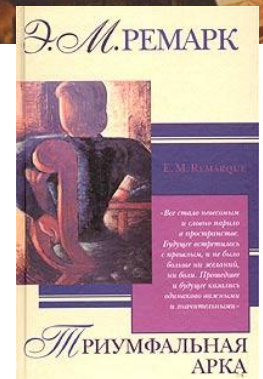
А.С.Пушкин
«Капитанская дочка»



Шарлотта Бронте
«Джейн Эйр»

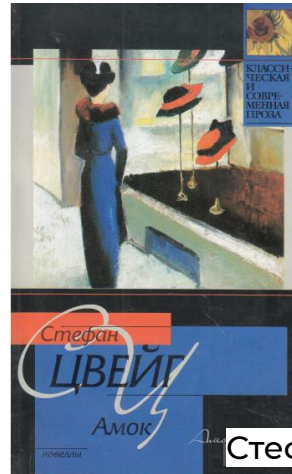


Э.М. Ремарк
«Триумфальная арка»



ИСКУПЛЕНИЕ:

раскаяние, признание вины, любая форма искупления причиненного вреда

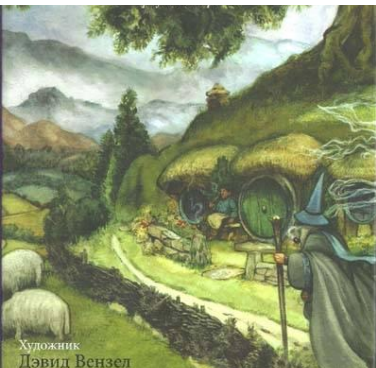


Стефан Цвейг

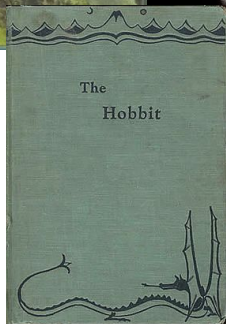
«Амок»

ХРАБРОСТЬ:

преодолеть свой страх, завоевать своё место



Художник
Дэвид Визнел
Адаптация
Чарльз Диксон и Шон Деминг



The
Hobbit



Джон Рональд Руэл Толкин
«Хоббит или Туда и обратно»



Маргарет Этвуд
«Рассказ служанки»



ДОВЕРИЕ:

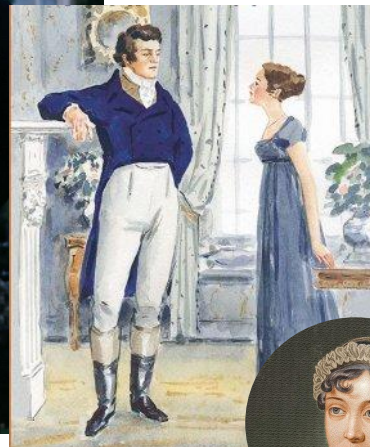
начать доверять себе, другим, миру, вселенной,
интуиции, чувствам и т.д.



Артур Конан Дойл
«Открытие Рафлза Хоу»



Джейн Остин
«Гордость и предубеждение»



И.С.Тургенев
«Отцы и дети»

Посмотрите на эти два списка. Ещё посмотрите.

Почувствуйте какая пара «внешняя цель – внутренняя потребность» притягивается.

7 ЦЕЛЕЙ

1. **Найти/получить/открыть** (кого или что – капитана Гранта, друга, бойфренда, девушку, путь в Индию, работу, пропавшую жену, например)
2. **Раскрыть тайну** (убийства, озера, исчезновения, загадочного явления, Третьей планеты – чью-то тайну или тайну чего-то)
3. **Выиграть/отыгаться/победить** (в карты, в рулетку, соревнование, вакансию, конкурс талантов, работу мечты, билеты на Титаник, битву на выживание, злого волшебника и т. д.)
4. **Спасти** (кого-то или что-то от казни, от ошибки, от несчастного случая, от монстра, от стихии, себя и семью от репрессий и т.д.)
5. **Выбраться** (из тюрьмы, рехаба, абьюзных отношений, осажденного города, зоны военных действий, леса и др.)
6. **Предотвратить** (заговор, переворот, тиранию, убийство, геноцид, свадьбу и т.д.)
7. **Доставить** (кого-то или что-то приказ, письмо, весть, заложника, невесту, принцессу, подвески королевы и т.д)

10 ПОТРЕБНОСТЕЙ

1. **Любовь** – к себе, семье, романтическая, дружеская, детская, друзей и т.д.
2. **Прощение** – себя самого или других
3. **Принятие** – себя, реальности, других, обстоятельств, мира как он есть и т.д.
4. **Вера** – в мир, в себя, в других, в бога, в высший смысл и т.д.
5. **Выживание** – все аспекты воли к жизни - включая истории про тех кто сам не хочет жить
6. **Начать думать о других** – заботится, жертвовать, учитывать интересы других, проявлять альтруизм и героизм;
7. **Ответственность:** долг, принять судьбу, выполнить обещание, не подвести тех, кто доверился и т.д.
8. **Искупление:** раскаяние, признание вины, любая форма искупления причиненного вреда
9. **Храбрость:** преодолеть свой страх, завоевать свое место
10. **Доверие:** начать доверять себе, другим, миру, вселенной, интуиции, чувствам и т.д.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ В РОМАНЕ = СТРУКТУРА

Рисуем историю в первом приближении

НОВЫЙ БАЛАНС
(победа – минус цена победы)

Но мы всё одолели

Битва! В последний момент, выяснилось!..

Быстро собрались...

И тут пришло понимание...

Всё пропало – полный крах

И тут все как навалилось!..

Но тут ... И пришлось срочно, любой ценой...

Вроде начало получаться...

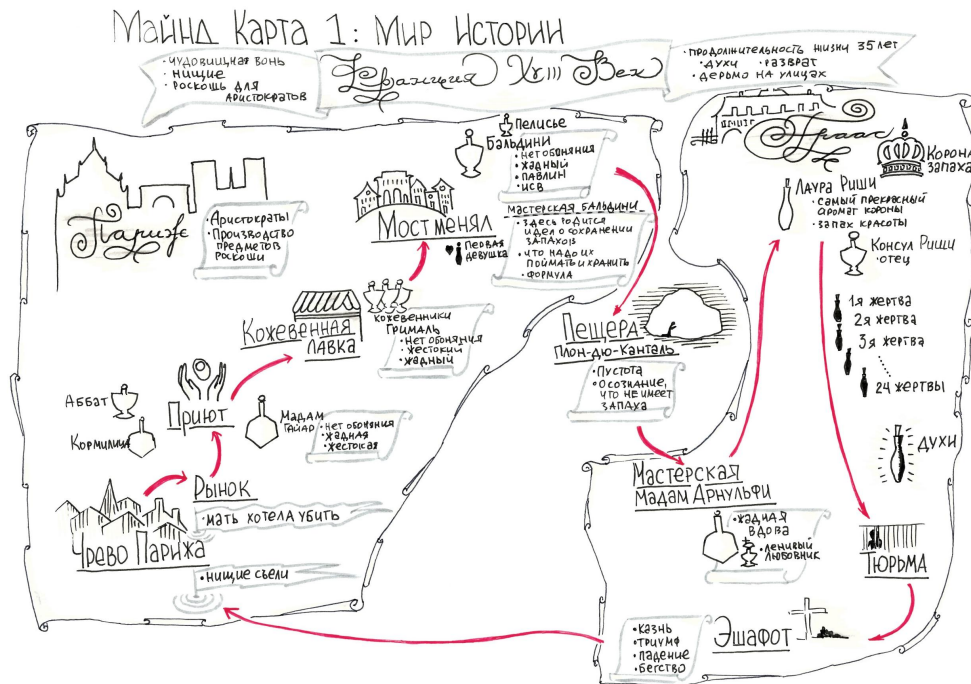
Начали как обычно...

Но, нет – пришлось...

А может, образуется?...

Как вдруг...

ВСЁ БЫЛО КАК ВСЕГДА...

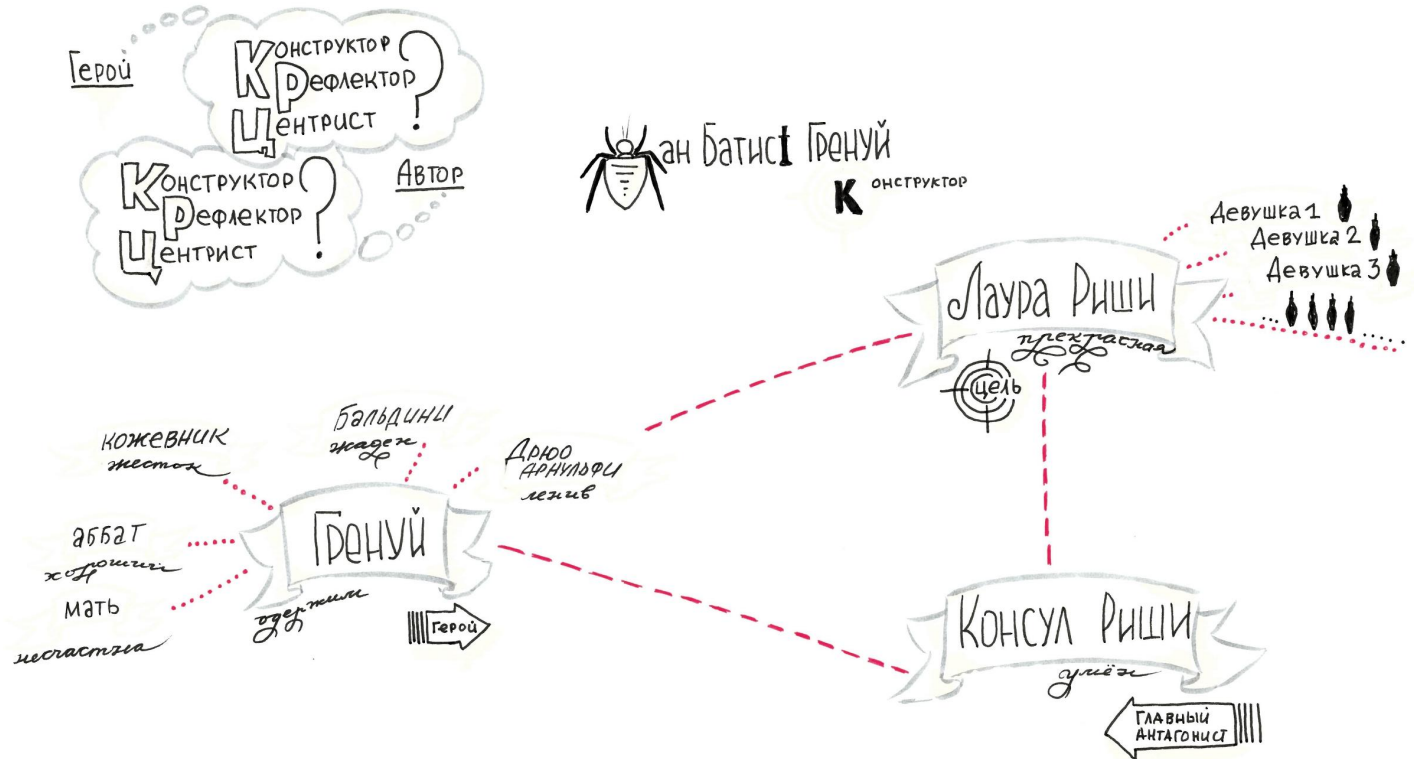


ОПОРНЫЕ ТОЧКИ В ИСТОРИИ

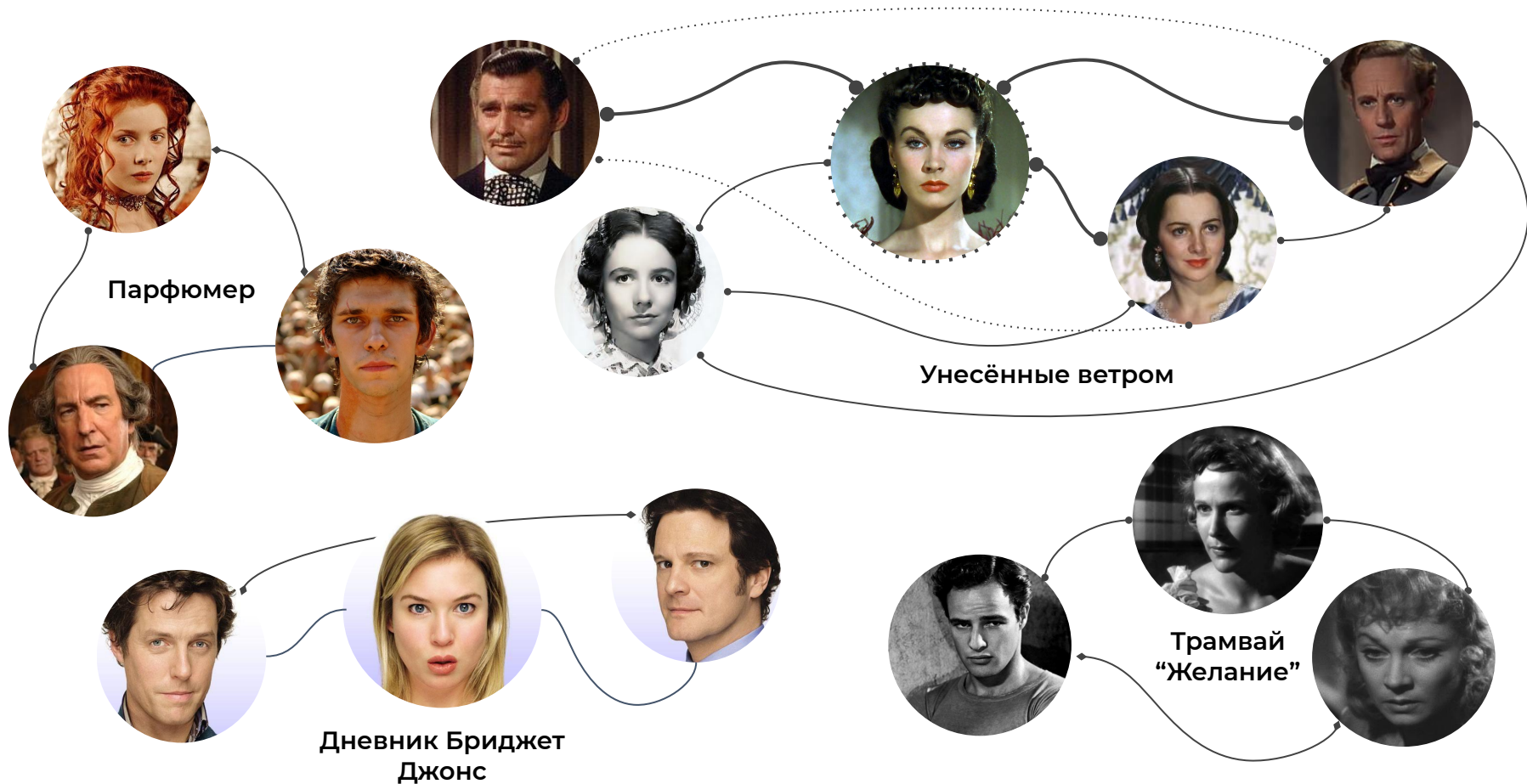
- Завязка
- Точка невозврата
- 1-й неожиданный поворот
- 2-й неожиданный поворот
- Кульминация

СИСТЕМА ОТНОШЕНИЙ ГЕРОЯ В КАЖДОЙ ТОЧКЕ ЕГО ПУТЕШЕСТВИЯ:

Майнд Карта 1а : Схема Отношений



Роман = Динамика СИСТЕМЫ отношений



ПЛАНИРУЕМ ГЛАВЫ РОМАНА:

у каждой должны быть свои – начало,
середина и финал

Но, нет – пришлось...

А может, образуется?...

Как вдруг...

Всё было как всегда...

НАЧАЛО

Всё пропало – полный крах

И тут все как навалилось!...

**Но тут ... И пришлось срочно,
любой ценой...**

Вроде начало получаться...

Начали как обычно...

СЕРЕДИНА

Новый баланс

(победа – минус цена победы)

Но мы всё одолели

Битва! В последний
момент, выяснилось!..

Быстро собрались...

И тут пришло понимание...

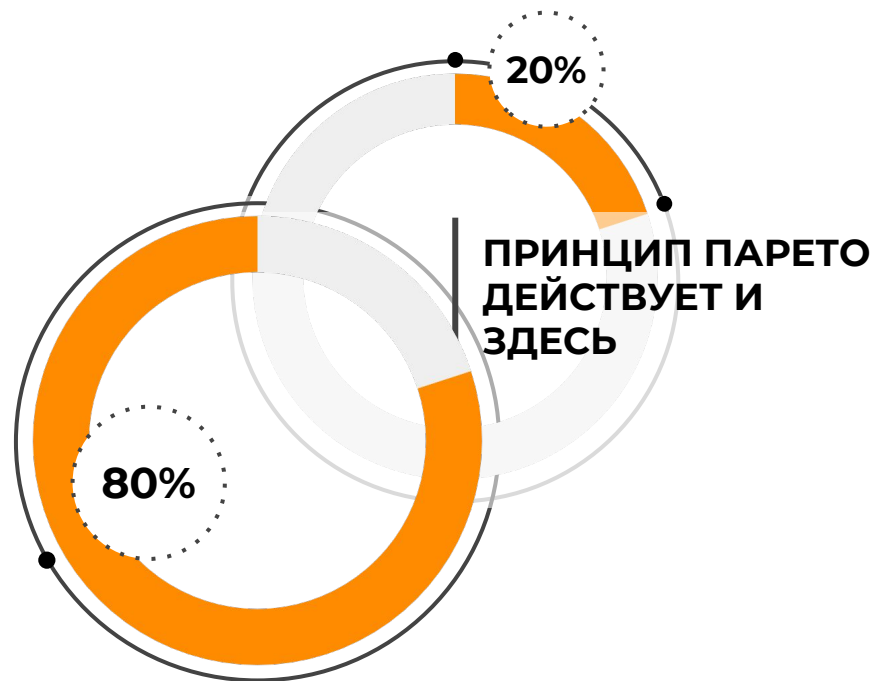
ФИНАЛ

ПЛАНИРУЕМ РАСПИСАНИЕ:

сколько страниц каждый день вы можете писать

Даже если эти страницы не войдут в итоговый текст – они нужны, чтобы появились те самые «итоговые страницы»

80% черновиков
ради итоговых **20%**
страниц





БЛОК Жанры

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ВОЕННЫЕ ФИЛЬМЫ

ВЕЛИКИЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ
СОБЫТИЯ (РЕШАЮЩИЕ БИТВЫ)

ВЕСТЕРН/ИСТЕРН

КРИМИНАЛЬНАЯ
ИСТОРИЯ

НЕВЫПОЛНИМАЯ МИССИЯ

ФИЛЬМ-КАТАСТРОФА

РЕВОЛЮЦИЯ/ОСВОБОЖДЕНИЕ

ДОСТИЖЕНИЯ В СПОРТЕ

КОМИКС-ФРАНШИЗА

ВЕЛИКАЯ ЛЮБОВЬ НА ФОНЕ
ЗНАЧИМЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ
СОБЫТИЙ

ИСТОРИИ ВЫЖИВАНИЯ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ГЕРОИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ
ПРЕВОСХОДЯЩЕЙ АНТИГУМАННОЙ
ИЛИ РАЗРУШИТЕЛЬНОЙ СИЛЕ

КУЛЬМИНАЦИОННАЯ БИТВА

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ЧУВСТВА
СПРАВЕДЛИВОСТИ

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ ПРИМЕРОМ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

СОЦИАЛЬНОЕ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

НАЙТИ СВЕЖУЮ АРЕНУ ДЛЯ
ЭКШЕНА

СОЗДАТЬ ПАРАДОКС В ГЛАВНОМ
ГЕРОЕ, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН
ОСТАВАТЬСЯ БЕЗУСЛОВНО
ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМ, НО НЕ
ИДЕАЛЬНЫМ.

ЯСНО ВЫРАЖАТЬ СИСТЕМУ
ЦЕННОСТЕЙ, ЗА КОТОРУЮ ГЕРОЙ
ГОТОВ ОТДАТЬ ЖИЗНЬ, НО НЕ
СТАНОВИТЬСЯ ПРОПАГАНДОЙ ИЛИ
НРАВООУЧЕНИЕМ

СОХРАНЯТЬ ПРЕДЕЛЬНУЮ
ЯСНОСТЬ СЮЖЕТА, НО ИЗБЕГАТЬ
ЕГО ПРЕДСКАЗУЕМОСТИ

ЭКШЕН

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ПАДАЮЩИЙ ЖАНР, ЗАМЕНЯЕТСЯ
НА ДРАМЕДИ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ТО, ЧТО ГЕРОИ СОЗДАНЫ ДРУГ
ДЛЯ ДРУГА ОЧЕВИДНО ВСЕМ,
КРОМЕ НИХ САМИХ/АРКА
ТРАНСФОРМАЦИИ ВСЕГДА ПРО
ОБУЧЕНИЕ БЕЗУСЛОВНОЙ
ЛЮБВИ И ПРЕОДОЛЕНИЕ
СВОЕГО ЭГО

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

НОСТАЛЬГИЯ ПО ПРЕЖНИМ
ПОЛОРОЛЕВЫМ СТЕРЕОТИПАМ

ПОДДЕРЖКА НАДЕЖДЫ, ЧТО
КАЖДЫЙ МОЖЕТ НАЙТИ СВОЮ
ПОЛОВИНУ, ВСТРЕТИТЬ СВОЕГО
ИДЕАЛЬНОГО ПАРТНЕРА

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ

ИНТЕРЕСНЫЙ ВЗГЛЯД НА
ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ПОЛОВ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

СОЦИАЛЬНОЕ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

СОЗДАТЬ ДОСТАТОЧНО СЛОЖНЫХ
ВЗАМОДОПОЛНЯЮЩИХ ГЕРОЕВ,
КОТОРЫЕ ПРИ ЭТОМ СНАЧАЛА
НЕ НАВИДЕЛИ ДРУГ ДРУГА
ДАТЬ ГЕРОЯМ ТАКИЕ ТРАВМЫ И
НЕДОСТАТКИ, ЧТОБЫ АУДИТОРИИ
БЫЛО ПОНЯТНО, ЧТО ОНИ МОГУТ
ДРУГ ДРУГА ИСЦЕЛИТЬ

ДАТЬ КАЖДОМУ ГЕРОЮ
НАСТОЛЬКО УБЕДИТЕЛЬНУЮ
ПРЕДЫСТОРИЮ, ЧТОБЫ ЗРИТЕЛЬ
ПОНИМАЛ, ПОЧЕМУ ИМ ТАК
СЛОЖНО БЫТЬ ВМЕСТЕ И НЕ
ЗЛИЛСЯ ПО ПОВОДУ «ТУПОСТИ»
ПЕРСОНАЖЕЙ

СДЕЛАТЬ СЮЖЕТ
НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМ

РОМКОМ

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

МЕТАЖАНР – ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ
ЖАНРЫ МОГУТ БЫТЬ КОМЕДИЯМИ
(КРОМЕ ТРИЛЛЕРА)

МОЛОДЕЖНАЯ КОМЕДИЯ
СИТКОМ
САТИРА
ПАРОДИЯ
ДРАМЕДИ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ЧЕЛОВЕК ПЫТАЕТСЯ
СООТВЕТСТВОВАТЬ ОЖИДАНИЯМ
И НЕ МОЖЕТ/АНСАМБЛЬ
ПЕРСОНАЖЕЙ

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ ДЛЯ
ВОСПРИЯТИЯ ЖИЗНЕННЫХ
СИТУАЦИЙ

ВЫСМЕИВАНИЕ (ЛИШЕНИЕ
ВЛАСТИ) ПОДАВЛЯЮЩИХ
СОЦИАЛЬНЫХ ИЛИ
ОБЩЕСТВЕННЫХ ЯВЛЕНИЙ

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРЕВОЖАЩЕГО ИЛИ
ПУГАЮЩЕГО В СМЕШНОЕ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

СОЦИАЛЬНОЕ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

СОЗДАТЬ УНИКАЛЬНЫЙ
АНСАМБЛЬ ГЕРОЕВ

КОМЕДИЯ САМЫЙ «ЛОКАЛЬНЫЙ»,
ЗАВИСИМЫЙ ОТ КУЛЬТУРНЫХ
УСТАНОВОК ЖАНР, ПОЭТОМУ ХУЖЕ
ВСЕГО ПРЕОДОЛЕВАЕТ
НАЦИОНАЛЬНЫЕ И ДАЖЕ
КЛАССОВЫЕ ГРАНИЦЫ ВНУТРИ
ОДНОГО ОБЩЕСТВА. ПОЭТОМУ
ГЛАВНОЕ ИСПЫТАНИЕ – НАЙТИ
ДОСТАТОЧНО УНИВЕРСАЛЬНЫЙ
КОНФЛИКТ

ВЫСМЕИВАТЬ АКТУАЛЬНЫЕ, ВСЕМ
ХОРОШО ЗНАКОМЫЕ ПОРОКИ И
НЕДОСТАТКИ НЕОБИДНО, НЕ
ВСТУПАЯ В КОНФРОНТАЦИЮ СО
ЗРИТЕЛЕМ

ВЫВЕСТИ ИСТОРИЮ С ЧАСТНОГО
УРОВНЯ НА ТО, ЧТО КАСАЕТСЯ
МНОГИХ

КОМЕДИЯ

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

МЕТАЖАНР – ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ
МОГУТ БЫТЬ ДРАМАМИ
САМОСТОЯТЕЛЬНО:

ДЕТЕКТИВ

СЕМЕЙНАЯ ДРАМА

ИСТОРИЯ ВЗРОСЛЕНИЯ

ДРАМА ВОСПИТАНИЯ

АДАПТАЦИЯ К СМЕНЕ ЖИЗНЕННЫХ
ЦИКЛОВ

БИОГРАФИЧЕСКАЯ ДРАМА

ИСТОРИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ

МЕЛОДРАМА

ТРАГЕДИЯ

ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ ДРАМА

БОРЬБА ЗА РАВНЫЕ ПРАВА
КЛАССОВЫЙ КОНФЛИКТ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

КОНФЛИКТ ЛИЧНОСТИ И
ОБЩЕСТВЕННЫХ
УСТАНОВОК/СЛОЖНЫЙ ГЕРОЙ

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ ДЛЯ ПОВЕДЕНИЯ
В СООТВЕТСТВУЮЩИХ
ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЯХ

ОБЪЯСНЕНИЕ ЛИЧНЫХ,
СОЦИАЛЬНЫХ И ОБЩЕСТВЕННЫХ
КОНФЛИКТОВ, АКТУАЛЬНЫХ ДЛЯ
АУДИТОРИИ

ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ НА ГЛАВНЫЕ
ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

СОЦИАЛЬНОЕ

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

ДАТЬ ИСТОРИИ ЧЕТКИЕ
ДРАМАТУРГИЧЕСКИЕ БИТЫ, ЧТОБЫ
ОНА НЕ РАЗВАЛИВАЛАСЬ.
ОТЛИЧАТЬ СВОЮ «УМСТВЕННУЮ
ЖВАЧКУ» ОТ ВЫРАЖЕНИЯ ТЕМЫ
ДРАМАТУРГИЧЕСКИМИ
СРЕДСТВАМИ

СДЕЛАТЬ ЧАСТНУЮ ИСТОРИЮ
МЕТАФОРой КОНФЛИКТА,
АКТУАЛЬНОГО ДЛЯ
СОПЛЕМЕННИКОВ

ДРАМА

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ЭКРАНИЗАЦИЯ БЕСТСЕЛЛЕРА ИЛИ ИГРЫ

ВТОРЖЕНИЕ (ЗАХВАТ ПРОСТРАНСТВА ИЛИ ТЕЛА ИНОРОДНОЙ ВРАЖДЕБНОЙ СУЩНОСТЬЮ)

ОХОТНИК НА МОНСТРОВ (ЭКЗОРЦИСТ, УБИЙЦА ВАМПИРОВ И Т.Д.)

ИЗУЧЕНИЕ ПАРАЛЛЕЛЬНЫХ ИЗМЕРЕНИЙ/СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ ЯВЛЕНИЙ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ОДИНОКИЙ БОРЕЦ СО ЗЛОМ, В КОТОРОЕ ДРУГИЕ НЕ ХОТЯТ ВЕРИТЬ/УНИКАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ ПРОТИВ УНИКАЛЬНОГО МОНСТРА В ОБЫЧНОМ МИРЕ

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

РАЗРЯДКА ТРЕВОГИ
ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ПОСЛАНИЕ КАК СОПРОТИВЛЯТЬСЯ СОБСТВЕННОМУ ПАДЕНИЮ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

ПРИДУМАТЬ НОВЫЙ УБЕДИТЕЛЬНЫЙ МИР

ПРИДУМАТЬ НОВОГО МОНСТРА ИЛИ НЕВИДАННУЮ ВАРИАЦИЮ СУЩЕСТВУЮЩЕГО

СОЗДАТЬ СИСТЕМУ ОТНОШЕНИЙ ГЕРОЯ И МОНСТРА, С КОТОРЫМ ОН БОРЕТСЯ, ПРИ КОТОРОЙ ОНИ ПОСТОЯННО ОБЩАЮТСЯ И МОНСТРУ ДОСТАТОЧНО ХОРОШО ИЗВЕСТНЫ СЛАБОСТИ ГЕРОЯ, ЧТОБЫ ОН МОГ ЕГО ИСКУШАТЬ

СВЕРХЪЕСТВЕННОЕ

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ПО ВИДАМ МОНСТРОВ
(ПРИРОДНЫЕ - АКУЛЫ, ЗМЕИ,
ПАУКИ И Т.Д., ВАМПИРЫ, ЗОМБИ,
ПРИЗРАКИ И Т.Д.)

ПЫТОЧНОЕ ПОРНО (СЛЭШЕР)

МОЛОДЕЖНЫЙ ФИЛЬМ УЖАСОВ

СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА ЛОВУШКА

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ЖЕРТВА ПЫТАЕТСЯ
СПАСИТЬСЯ/АНТАГОНИСТ МОНСТР

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

МАКСИМАЛЬНАЯ
РАЗРЯДКА
НАПРЯЖЕНИЯ ТРЕВОГИ И
АГРЕССИИ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

ПРИДУМАТЬ НОВОГО,
УБЕДИТЕЛЬНОГО МОНСТРА

НАЙТИ ВИЗУАЛЬНУЮ МЕТАФОРУ
СТРАХОВ

СДЕЛАТЬ ПОНЯТНЫМИ ПРАВИЛА,
НО ОСТАВИТЬ ДОСТАТОЧНО
БОЛЬШОЙ ЗАПАС ТАЙНЫ И
НЕИЗВЕСТНОСТИ, КОТОРЫЕ
ЗРИТЕЛЬ СМОЖЕТ ЗАПОЛНИТЬ
СВОИМИ ПЕРЕЖИВАНИЯМИ

ХОРРОР

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ПАРАНОЙЯ-ТРИЛЛЕР

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

СЛУЧАЙНЫЙ НЕВИНОВНЫЙ
СВИДЕТЕЛЬ/ПРОРОК, КОТОРОМУ НЕ
ВЕРЯТ

БЕГЛЕЦ

ЖЕРТВА СИСТЕМЫ/ПОРОЧНОГО
ОБЩЕСТВА/ПСИХОПАТА

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

КТО-ТО ЗАГНАННЫЙ В УГОЛ
ПЫТАЕТСЯ ВЫБРАТЬСЯ/
ЗАВЯЗКА ИСТОРИИ

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ЧУВСТВА
СПРАВЕДЛИВОСТИ

ВЫТАЩИТЬ ИЗ ТЕНИ НА
СВЕТ И ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ
УРОДСТВО ПОРОЧНЫХ КЛАССОВ
ИЛИ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ОБЩЕСТВА

ТОРЖЕСТВО ПРОСТОГО
ЧЕЛОВЕКА НАД СИСТЕМОЙ И
ЭЛИТОЙ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

ТРИЛЛЕР САМЫЙ ПРОДАВАЕМЫЙ И
ПРОИЗВОДИМЫЙ ЖАНР –
ПОЭТОМУ КРАЙНЕ СЛОЖНО НАЙТИ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОРИГИНАЛЬНУЮ
ЗАВЯЗКУ ИСТОРИИ, ТИП
ОППОЗИЦИИ

ПОПАСТЬ В НЕРВ, ОБОЗНАЧАЯ
ОППОЗИЦИЮ – ВИЗУАЛИЗИРОВАТЬ
АКТУАЛЬНЫЙ КЛАССОВЫЙ ИЛИ
ЦЕННОСТНЫЙ КОНФЛИКТ,
СУЩЕСТВУЮЩИЙ В ОБЩЕСТВЕ

СОЗДАТЬ СЛОЖНОГО, ГЛУБОКОГО
АНТАГОНИСТА, ДАТЬ ЕМУ
СОЛИДНУЮ МОТИВАЦИЮ
ДЕЙСТВИЙ И ФИЛОСОФИЮ, С
КОТОРОЙ АУДИТОРИЯ МОЖЕТ
ДАЖЕ В ЧЕМ-ТО БЫТЬ СОГЛАСНА,
ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЕГО ДЕЙСТВИЯ И
СИТУАЦИЮ В ЦЕЛОМ
ПРАВДОПОДОБНО ПУГАЮЩЕЙ, ЧТО
ТАКОЕ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ С
КАЖДЫМ.

ТРИЛЛЕР

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ПОИСКИ СОКРОВИЩ/АРТЕФАКТОВ
/ИСТОЧНИКА СИЛЫ – КАК НА
ОСНОВЕ РЕАЛЬНЫХ
ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ, ТАК И
ВЫМЫШЛЕННЫЕ

РОУД-МУВИ

АНИМАЦИЯ/СКАЗКА

БИОГРАФИЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКА
/ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЯ

ЭКРАНИЗАЦИЯ ЭПОСА

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ПУТЕШЕСТВИЕ, В ХОДЕ КОТОРОГО
ГЕРОЙ ОТКРЫВАЕТ НА ЧТО
СПОСОБЕН/ПРОХОЖДЕНИЕ
КВЕСТОВ

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К ИНТЕРЕСНОЙ
КОМПАНИИ

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ИНТЕРЕСНЫХ
ФАКТОВ О МИРЕ

ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ПОСЛАНИЕ, КАК
НАЙТИ СЕБЯ И СВОЕ
ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

СОЦИАЛЬНОЕ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

ЧТОБЫ СЮЖЕТ НЕ РАЗВАЛИВАЛСЯ
НА ФРАГМЕНТЫ КВЕСТОВ.

СОЗДАТЬ ЯСНУЮ КУЛЬМИНАЦИЮ.

ПРИДУМАТЬ СИСТЕМУ ОБРАЗОВ,
ЧТОБЫ ВИЗУАЛЬНЫЙ РЯД
МЕТАФОРИЧЕСКИ ВЫРАЖАЛ АРКУ
ТРАНСФОРМАЦИИ ГЕРОЯ

ТЕМАТИЧЕСКИ – НАЙТИ
НЕИЗБИТОЕ, АКТУАЛЬНОГО
ПОСЛАНИЕ «КАК БЫТЬ СОБОЙ»

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ЭКРАНИЗАЦИЯ КНИЖНОГО
ЛИГРОВОГО БЕСТСЕЛЛЕРА

АНТИУТОПИЯ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

БОРЬБА ЗА СВОБОДУ ПРОТИВ
ТИРАНИИ/УНИКАЛЬНЫЙ МИР
ИСТОРИИ

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

МЕТАФОРА ЗЛА, КОТОРОЕ В
РЕАЛЬНОМ МИРЕ
ВОСПРИНИМАЕТСЯ КАК
НЕПОБЕДИМОЕ, А В ФЭНТЕЗИ
ПОБЕЖДАЕТСЯ

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

ОБРЕТЕНИЕ ЧУВСТВА ХРАБРОСТИ
СОПРОТИВЛЯТЬСЯ
ПОДАВЛЯЮЩЕМУ В РЕАЛЬНОМ
МИРЕ

ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ
ПОСЛАНИЕ

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

СОЦИАЛЬНОЕ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ

СОЗДАТЬ НОВЫЙ, АБСОЛЮТНО
УНИКАЛЬНЫЙ МИР, НЕ ПОМЕЩАЯ
СВОЮ ИСТОРИЮ В ВАРИАЦИИ И
ПОДДЕЛКИ УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ

СДЕЛАТЬ МИР И БОРЬБУ ГЕРОЯ
ЯСНО ЧИТАЕМОЙ МЕТАФОРой
ГЛУБИННОГО И АКТУАЛЬНОГО
КОНФЛИКТА В РЕАЛЬНОМ
МИРЕ

СОБРАТЬ ПЛАТФОРМУ ФАНАТОВ,
ДЛЯ АБСОЛЮТНО НОВОГО
УНИКАЛЬНОГО МИРА И ГЕРОЕВ,
ПОТОМУ ЧТО ФЭНТЕЗИ САМЫЙ
ДОРОГОСТОЯЩИЙ В
ПРОИЗВОДСТВЕ ЖАНР

ФЭНТЕЗИ

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПОДЖАНРЫ

ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ЖАНР В КОСМОСЕ,
В БУДУЩЕМ, ИЛИ С ПРИСТАВКОЙ
ТЕХНО- (ТЕХНОХОРРОР,
ТЕХНОТРИЛЛЕР И Т.Д.)

ИЗОБРЕТЕНИЕ ПРИВЕЛО К
ТЕХНОКАТАСТРОФЕ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ АНТИУТОПИЯ

СУТЬ/АКЦЕНТ - ЭЛЕМЕНТ

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, К
КОТОРЫМ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ
НАУЧНЫЙ ПРОГРЕСС/ЗАВЯЗКА И
МИР ИСТОРИИ, ГДЕ СТРАХ
НЕИЗВЕСТНОСТИ ТРИГГЕРИТСЯ
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НАУКОЙ, БЕЗ
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО

КАКИЕ ЭМОЦИИ ЗРИТЕЛЬ ОЖИДАЕТ К ДОСТАВКЕ

РАЗРЯДКА ТРЕВОГИ

ОТКРЫТИЕ НОВОГО

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ФИЛОСОФСКИЙ
ВЗГЛЯД НА ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ
ОБЩЕСТВА

ИНТЕРЕСНАЯ НАУЧНАЯ ГИПОТЕЗА,
ОБЪЯСНЯЮЩАЯ УСТРОЙСТВО
МИРА ИЛИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ
ЧЕЛОВЕКА

КАКИЕ ВИДЫ НАПРЯЖЕНИЯ РАЗРЯЖАЕТ

ЭНЕРГИЯ СТРАХА

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ


НАЙТИ НОВУЮ И
ПРАВДОПОДОБНУЮ ЗАВЯЗКУ –
ПОПАСТЬ В АКТУАЛЬНЫЕ СТРАХИ
ПО ЧАСТИ ОПРЕДЕЛЕННЫХ
НАПРАВЛЕНИЙ НАУЧНОГО
ПРОГРЕССА, КОТОРЫЕ МОГУТ
ПОВРЕДИТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ, НО НЕ
ПОВТОРЯТЬ УЖЕ
ЭКСПЛУАТИРУЮЩИЕСЯ

SCI-FI (НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА)



ЧЕК ЛИСТ

для каждого бита истории:



ВСЁ БЫЛО КАК ВСЕГДА...

«Показывай, а не рассказывай» – достаточно ли визуальных деталей, чтобы читатель сразу мог погрузиться в мир истории?

Имеет ли читатель шанс сразу понять в чем боль или недостатки главного героя?

Открывающая сцена – это действительно начало, или флэшбэк, флэшфорвард, начало вспомогательной линии?

КАК ВДРУГ...

Был ли у читателя к этому моменту шанс увидеть в повседневных действиях увидеть «профессионализм – недостатки – боль» героя?

Событие, опрокидывающее привычный ход вещей в жизни героя – происходит именно с ним?

Достаточно ли значимо это событие, чтобы опрокинуть привычный ход вещей в жизни героя?

Понятно ли почему герой не может не обращать внимания или игнорировать случившееся?

А МОЖЕТ, ОБРАЗУЕТСЯ?...

Есть ли у читателя в голове достаточно ясная картинка нормального хода вещей в жизни героя дома, на работе, в личной жизни?

Как мы видим, что он сомневается стоит ли реагировать на случившееся и как именно реагировать?

Достаточно ли четко представлено, что случится во всех сферах жизни героя, если он(а) никак не отреагирует на событие и не начнет действовать?

НО, НЕТ – ПРИШЛОСЬ...

Есть ли четкий переход из привычного мира – к новому положению вещей?

Предпринимает ли герой четкое действие, цель которого ясна?

Можете ли вы сформулировать – почему то, чего герой хочет никаким образом не сможет привести его к тому в чем он действительно нуждается?

НАЧАЛИ КАК ОБЫЧНО...

Кто помогает вашему герою – друг, ментор, возлюбленный?

Достаточно ли ясно кто оппоненты героя и почему?

Как мир истории диктует герою, что он должен предпринимать в его ситуации?

ВРОДЕ НАЧАЛО ПОЛУЧАТЬСЯ...

Каким образом следование правилам, которые диктует мир истории будет разрушительно для героя?

Доставляет ли история читателю впечатления, которые обещали обложка, аннотация, жанр и промо?

НО ТУТ ... И ПРИШЛОСЬ СРОЧНО, ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ...

Какое событие создает фактор «тикающих часов»?

Какие ошибки героя и действия сил оппозиции резко повышают ставки?

Каким образом то в чем герой действительно нуждается становится важнее его внешней цели в истории?

И ТУТ ВСЕ КАК НАВАЛИЛОСЬ!...

Достаточно ли ясно к этому моменту как недостатки и боль героя работают против него?

Понятна ли цепочка выборов героя, которая привела к усугублению ситуации?

ВСЁ ПРОПАЛО – ПОЛНЫЙ КРАХ

Достиг ли герой дна?

Понятно ли каким образом его недостатки привели к этому? (порвалось там где тонко)

Каким образом это заставляет героя меняться?

И ТУТ ПРИШЛО ПОНИМАНИЕ...

Какое осознание герой переживает как откровение?

БЫСТРО СОБРАЛИСЬ...

Какой ценный урок герой и мы вместе с ним извлекли?

Какие конкретные действия герой предпринимает, чтобы исправить ситуацию?

Как читатель поймет, что вот теперь герой на правильном пути?

БИТВА! В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ, ВЫЯСНИЛОСЬ!..

В чем суть финального конфликта?

Как это отражает победу героя над его недостатками?

Какое еще откровение о себе, других и мире герой переживает в момент финальной битвы?

Как все другие участники кульминации помогают раскрытию темы романа?

НО МЫ ВСЁ ОДОЛЕЛИ

НОВЫЙ БАЛАНС

(ПОБЕДА – МИНУС ЦЕНА ПОБЕДЫ)

Достаточно ли визуальных деталей, чтобы хорошо представить новый баланс с плюсами и минусами?

По каким деталям и ситуациям мы понимаем, что герой вырос, благодаря истории?