

Эта книга принадлежит

.....

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

ОТЗЫВЫ О КНИГЕ

«Прекрасная книга, наполненная практическими рекомендациями, техниками и заданиями. Будет полезна как начинающим сценаристам, так и практикующим. Каждый сможет найти в этой книге ценную подсказку. Наконец появилась самая полная инструкция по созданию основополагающего элемента успешного фильма. А представленные иллюстрации и упражнения помогут быстро усвоить материал, чтобы с его помощью написать сюжет на миллион долларов, и никак не меньше».

Анна Паленчук, кинопродюсер «435 films»

«За видимым изяществом и легкостью творчества всегда скрываются десятки и сотни тысяч часов кропотливого труда. Но путь к мастерству гораздо успешней, если у вас есть мудрый проводник. Данная книга – заботливая и вдохновляющая пошаговая инструкция к вершине вашего писательского успеха. Она, словно фундамент, послужит основой для реализации вашего таланта. И кто знает, возможно, по вашему сценарию в следующем году Голливуд снимет киноленту, а вас пригласят на церемонию вручения «Оскара». Я бы надела кружевное платье в пол цвета айвори. А вы?»

**Оксана Тодорова,
художник, писатель, автор бизнес-книг и сказок,
президент Ассоциации корпоративных медиа**

«Эта книга из серии «Сел, прочитал, применил». Тема разработки сюжета раскрыта со всех сторон. Ты будто на 360 градусов окружен методикой и можешь в полной мере использовать инструменты, предложенные автором. Понятный слог, понятный язык, без ненужных умных слов.

Технология “Story-Flash” построена по принципу «от малого к большому»: все делается малыми шагами и ведет к большому результату. Я, как продюсер, очень ценю такой подход. Методика отлично структурирована. Все последовательно: первый круг, второй, третий... Идея, персонажи, сюжет, готовая структура. Будто идет намотка на стержень.

Это пошаговая инструкция, и с практической точки зрения я буду ею пользоваться, буду ее применять. Настоятельно рекомендую эту книгу каждому, кто хочет быть сценаристом или продюсером, а также считаю, что ее должен прочитать каждый человек, который работает в креативной индустрии».

**Эдуард Ахрамович,
генеральный продюсер/директор студии анимации
«Укранимафильм»,
генеральный продюсер группы компаний “Art Nation”**

Александр Астремский

STORY–FLASH

пошаговая разработка сюжета

для

сценария, книги или рассказа

2017

[>>>](http://kniga.biz.ua) Купить книгу на сайте kniga.biz.ua

УДК 791.632(076)
А91

А91 **Астремский А.**

STORY–FLASH пошаговая разработка сюжета для сценария, книги или рассказа/Александр Астремский. – 1-е изд. – Днепропетровск: ИКК «Баланс Клуб», 2017. – 220 стр.

ISBN 978-966-494-053-2

Писатель и сценарист Александр Астремский предлагает системный подход к разработке сюжета.

Автор рекомендует отказаться от «ожидания вдохновения», а вместо этого использовать пошаговую технологию «Story-Flash» и запустить «двигатель вашего воображения», чтобы придумывать и выстраивать увлекательные истории легко, профессионально и без «мук творчества».

В книгу входят такие главы, как «Разработка истории», «Поэпизодный план», «Разработка персонажей», «Как создать историю, от которой невозможно оторваться», «Как разработать сюжет велико-лепной комедии» и другие. Включает более 50 упражнений, иллюстрации и схемы для пошаговой работы.

УДК 791.632(076)



© 2017. Александр Астремский

Все права защищены.

Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой-либо форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельца авторских прав.

[>>>](http://kniga.biz.ua)

STORY-FLASH

пошаговая разработка сюжета

для

сценария, книги или рассказа

Сюжет (от латинского *subjectus* «лежащий внизу») — в литературе, театре, кино, комиксах и играх — ряд событий (сцен) произведения, последовательно выстроенных для читателя или зрителя для восприятия и понимания всей истории.

Сюжет — это основа произведения.

Содержание

Вступление	12
------------------	----

Часть первая. Система «Story-Flash»

Глава 1. Разработка истории	19
• Центральная ситуация	25
• Главный герой	25
• Навыки героя	26
• Инструменты героя	27
• Душевная рана	28
• Недостаток героя	28
• Антигерой	30
• Сила антигероя	30
• Причина сопротивления	32
• Злодеяния антигероя	33
• Второстепенные персонажи	33
• Три части истории	34
• Второстепенные конфликты	36
• Неприязнь к антигерою	36
• Наказание антигероя	37
• Награда для героя	37

• Угроза	38
• Изменение героя	39
• Вторая линия	40
• Наставник	40
• Легенда	41
 Глава 2. Поэпизодный план	 43
• Описание истории	49
• Экспозиция	50
• Событие-толчок	52
• Период ориентации	54
• Первое поворотное событие	56
• Период приспособления	58
• Центральный поворот	60
• Период активного действия	62
• Второе поворотное событие	64
• Кризис героя	66
• Решающая схватка	68
• Кульминация	70
• Развязка	72
• Ось времени	74
• Деление на эпизоды	76
• Точки движения сюжета	78
• Список эпизодов	79

Глава 3. Разработка персонажей	82
• Теория разработки персонажей	83
• Функция персонажа	89
• Цель персонажа	90
• Мотивация	91
• Рай персонажа	92
• Ад персонажа	92
• Душевная рана	93
• Внутренний конфликт	93
• Сильные стороны	94
• Слабые стороны	94
• Особенности персонажа	95
• Внешний образ	96
• Конфликты персонажа	97
• Развитие характера	98
 Глава 4. Как сделать историю максимально интересной.....	101
• Главный вопрос	105
• Крючки с тайной	108
• Ключи	110
• Сложные способы получения ключей	112
• Нарастающее давление обстоятельств	118
• Сюрпризы и неожиданности	122

Глава 5. Тритмент (краткий пересказ сюжета)	125
Глава 6. Упражнения «Story-Flash»	135
Глава 7. Что такое Рабочая тетрадь «Story-Flash»	153

Часть вторая. Полезные советы.

Глава 8. Как разработать сюжет великолепной комедии	161
• Действие при отсутствии полных данных	165
• Обман	166
• Притворство	167
• Неознакомленность	168
• Перепутал	169
• Додумал	170
• Неспособность	170
• Наличие того, чего тут быть не должно	171
• Обостренная нерациональность	173
Глава 9. Что делать, если в истории не хватает напряжения	175
• Акцент на цели главного героя	177
• Акцент на основном конфликте	178
• Тиски временных рамок	179
• Повышение ставок	180

Глава 10. Как довести сценарий до конца	183
Глава 11. Повышение эффективности сценариста	189
• Общение с областью, о которой пишете	192
• Просмотр фильмов, чтение книг	193
• Питание	193
• Сон	194
• Опасность обезболивающих	194
• Злоупотребление алкоголем	195
• Отдых	196
• Прогулки	197
• Спорт	197
• Настроение	198
• Отвлекающие факторы	198
• Импульс движения	199
• Ваша цель	200
 Эпилог	 203

Вступление

Если вы читаете эти строчки, значит, хотите писать и продавать сценарии, рассказы или художественные книги. Вы хотите создавать новые миры, доносить идеи до читателя, хотите, чтобы по вашим сценариям снимались фильмы.

Вряд ли есть большее счастье для писателя, чем погрузиться в создание сюжета, и вряд ли есть большее удовольствие, чем поставить слово «конец» по завершении очередного произведения.

Но насколько вам легко разработать сюжет для сценария или книги?

Если вы относитесь к тем людям (а их единицы), кто просто «сидит и пишет», то эта книга не для вас. Но если количество реализованных вами идей значительно меньше задуманных, то, возможно, вы держите в руках именно тот инструмент, который выведет вашу эффективность как писателя на совершенно новый уровень, так как эта книга посвящена РАЗРАБОТКЕ ИСТОРИИ.

Давайте рассмотрим наиболее распространенные проблемы, которые могут возникнуть у вас, если вы не владеете технологией разработки сюжета:

-
- У вас есть хорошая идея, но вы никак не можете разработать на ее основе интересную историю.
 - Вы устраиваете многочасовой «мозговой шторм», но дело все равно не движется с места.
 - Приступаете к написанию сценария или книги, но понимаете, что вам не хватает «системы».
 - Половина произведения уже написана, потрачены недели, а то и месяцы работы, и вдруг вы осознаете, что «можно было сделать гораздо лучше» и «опять придется все переписывать!»

Если вам знакомы такие проблемы, то эта книга для вас. Она о том, какую подготовку необходимо провести (включая разработку истории и персонажей, а также написание эпизодного плана), чтобы потом вы могли написать сценарий или книгу быстро и при этом на 100% остались довольны созданным продуктом.

Конечно, кто-то может сказать: «Да что там разрабатывать. Просто берешь и пишешь». Но это так же глупо, как строить дом без архитектурного проекта: будет затрачено много времени и денег, а в результате вход в подвал окажется через чердак. В то же время, если перед строительством дома сделать максимум предварительной работы (детальный проект, закупка стройматериалов и др.), то девятиэтажный дом вырастет как на дрожжах.

Именно такой подход необходимо использовать в работе писателя: сначала подготовка и планирование и только потом активная работа над произведением.

Технология разработки сюжета состоит из четырех основных этапов:

1. Разработка ИСТОРИИ. На этом этапе создается сама история: главные события, персонажи и конфликты.
2. Создание СТРУКТУРЫ истории. Здесь тщательно прорабатываются все ключевые детали и сюжетные ходы, и выстраивается последовательность событий.
3. Разработка ПЕРСОНАЖЕЙ (цели, мотивации, сильные и слабые стороны и т. п.).
4. УСИЛЕНИЕ истории – повышение градуса напряжения для того, чтобы «приклеить» читателя к книге или зрителя к экрану.

Эти четыре этапа образуют СИСТЕМУ для разработки истории, персонажей и построения всех сюжетных линий.

Данную систему я назвал **“Story-Flash”**, что можно перевести как **«сюжет-вспышка»**.

Используя ее, вы сможете написать сценарий, рассказ или книгу.

СИСТЕМА «STORY-FLASH»



*“Story-Flash” – это пошаговая технология.
Ее предназначение – дать ход вашему воображению, помочь в развитии идей
и выстроить сюжет от А до Я.*

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

Система “Story-Flash” не появилась «из ниоткуда», а стала результатом нескольких лет изучения и применения голливудских технологий. А так как я пришел в сценаристику и писательство, до этого долгое время занимаясь бизнес-консультированием и выстраиванием бизнес-процессов для сотен клиентов, то мое аналитическое мышление позволило отделить «зерна от плевел» в советах известных сценаристов и писателей. И затем, во время написания собственных сценариев и книг, была создана авторская технология и отточена система “Story-Flash” – технология «без воды».

Эта технология пошаговая. Ее предназначение – дать ход вашему воображению, помочь в развитии идей и выстроить сюжет от А до Я.

Насколько она важна для вашего творчества?

Гуру сценаристов Роберт Макки в бестселлере «История на миллион долларов» сказал, что 75 процентов творческих усилий, в результате которых появляется окончательный вариант сценария, приходится на создание истории. Это – три четверти всех усилий автора! Именно этой части вашего творчества и посвящена технология “Story-Flash”. Насколько она окажется ценной для ВАС, покажет ее применение.

Итак, вы хотите с легкостью разрабатывать сюжеты, чтобы писать великолепные сценарии, книги или рассказы? Давайте начнем работу!

Часть первая

Система «STORY-FLASH»

Разработка истории

Поэпизодный план

Разработка персонажей

Как сделать историю максимально интересной

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Глава первая

РАЗРАБОТКА

ИСТОРИИ



[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

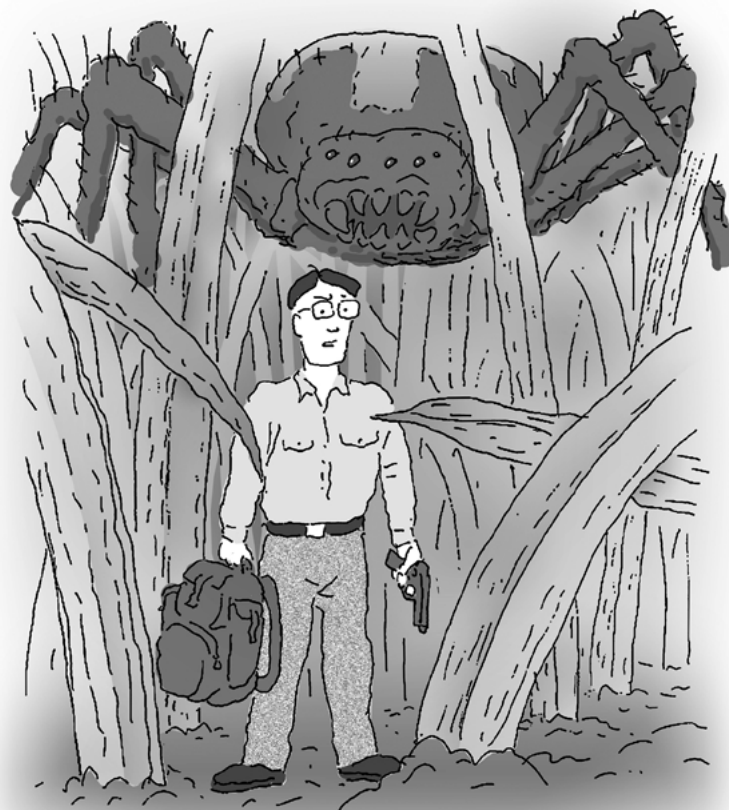
Первый этап работы над любым художественным произведением, будь то рассказ, роман или сценарий – это РАЗРАБОТКА ИСТОРИИ.

На данном этапе создается сама история: главные события, персонажи и конфликты.

Конечно же, сначала нам нужно:

- а) точно определиться, о чем мы будем писать;
- б) сформулировать идею в нескольких предложениях.

Например, у вас давно крутится в голове мысль – написать сценарий фантастического триллера «Мир насекомых». Ну что ж, опишите эту идею. Это может быть так же просто, как записать: «Мир будущего. Животные на планете вымирают. Развлекательная корпорация придумывает новый вид развлечений под названием «Мир насекомых». Описание развлечения: а) в огромном заброшенном парке водится бесчисленное множество насекомых; б) участников развлечения уменьшают до размеров мизинца (когда насекомые для них становятся размером с тигров или даже динозавров), дают микрооружие и отправляют в приключение; в) суть развлечения заключается в охоте на «гигантских» насекомых. Главный герой, по профессии биолог, отправляется в уменьшенном виде в парк с насекомыми, но не на охоту, а для научных исследований. Неожиданно у него ломается датчик, и сотрудники корпорации теряют его из вида. Выживет ли он в одиночку в смертельно опасном окружении?»



Когда вы это сделали, можно переходить к следующему шагу, выполнение которого может занять у вас много часов, но если вы все сделаете правильно, ваша история получится глубокой и интересной. Этот шаг называется «Исследование темы». Здесь имеется в виду «тема» как общее содержание чего-либо.

Например, исходя из обозначенной выше идеи о выживании в мире насекомых, основное, что нам нужно исследовать, – это насекомые, развлекательные шоу, выживание в трудных условиях (например, в джунглях) и тому подобное. Исследуйте выбранную тему вдоль и поперек – читайте книги, штудируйте справочники, бороздите просторы Интернета, смотрите фильмы, фотографии и видеосюжеты – соберите максимум нужной вам информации.

Важно: на этом шаге записывайте ВСЕ идеи, которые приходят вам в голову. Бывает такое, что та мысль, которую вы записали «на всякий случай», в дальнейшем приводит вас к гениальному сюжетному повороту. Итак, изучайте выбранную тему, записывайте и сохраняйте все, что вам хоть как-то может пригодиться в последующей работе.

Этот шаг можно считать завершенным тогда, когда у вас появится полная уверенность, что вы сориентировались в выбранной теме и твердо знаете, из какого «материала» будете создавать свое произведение.

И только теперь, тщательно выполнив предыдущие действия, мы подходим к самому интересному – РАЗРАБОТКЕ ИСТОРИИ.



Здесь я хочу заметить, что легче всего увидеть и понять, как разрабатываются сюжеты, можно на примере создания *истории для киносценария*. Поэтому далее примеры применения Системы «Story-Flash» будут приведены в виде разработки сюжета для сценария «Мир насекомых».



Для начала следует отметить некоторые важные моменты, о которых необходимо знать и использовать их при работе над любой историей:

1. Нулевым шагом перед разработкой истории является определение того, что вы хотите сказать зрителю своим сценарием, что вы хотите донести до него. В нашей истории с «миром насекомых» могло бы содержаться такое послание: «Никогда не отчаивайся, даже если ситуация кажется совсем безвыходной».

2. Следующее: определитесь, какое воздействие на зрителя вы хотите произвести. Например: рассмешить до слез, поднять настроение, вдохновить, поразить масштабами происходящих на экране событий и т. д.

3. Во время создания истории необходимо записывать все, что приходит вам в голову (следуя шагам, описанным ниже). Не пренебрегайте идеями, так как лучше потом 50 % написанного материала вырезать, чем жалеть, что «зря я ту идею не записал, сейчас бы пригодилась».

И теперь вашему вниманию представляется технология разработки истории – 21 шаг.

После каждого шага приводится пример его выполнения на основе идеи «Мир насекомых».

СХЕМА СОЗДАНИЯ ИСТОРИИ

ШАГ 1. Опишите в нескольких предложениях ЦЕНТРАЛЬНУЮ СИТУАЦИЮ, в которую попал герой и из которой ему нужно выбраться победителем. Центральная ситуация — это то, вокруг чего строится вся история.

ПРИМЕР: Главный герой, по профессии ученый-биолог, и его помощница отправляются проводить опасное биологическое исследование в «Мир насекомых». Неожиданно они обнаруживают, что потеряли связь с реальным миром и руководителями развлекательной корпорации — их датчики и рации не работают. Теперь им нужно выбраться из сложившейся ситуации живыми и невредимыми.

ШАГ 2. Создайте ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. Основное, что вы должны знать на данном этапе работы: персонаж строится на его целях и намерениях. Можно много говорить о его характере и увлечениях, но сейчас главное — над достижением какой цели он будет работать в вашей истории.

ПРИМЕР: Назовем главного героя Стив. Его основная цель в сложившейся ситуации — остаться живым и выбраться со своей помощницей из «Мира насекомых».

ШАГ 3. Отметьте его знания, навыки и умения (все, что относится к его способности решать проблемы).

ПРИМЕР: Так как Стив — биолог, он обладает глубокими познаниями о насекомых, их повадках, а также об их сильных и слабых сторонах. Он очень умен и способен быстро анализировать ситуации.



ШАГ 4. Придумайте инструменты для героя, которые помогут ему в достижении целей (это может быть как прибор, приспособление, оборудование, так и просто какая-либо ярко выраженная способность).

ПРИМЕР: Отправляясь на исследования, Стив захватил с собой подробный справочник о насекомых. Также руководством развлекательной корпорации ему и его помощнице было выдано оружие для охоты, датчики и рации, позволяющие им не потеряться в парке, а также противоядие от возможных заражений при укусах насекомых.



ШАГ 5. Далее в процессе разработки истории придумайте «душевную рану» для главного героя, его внутренний конфликт: по поводу чего он переживает и что не дает ему жить спокойно. Это делает персонаж живым, глубоким и понятным для зрителя, иначе он останется «сырым» и поверхностным. Кстати, если вы хотите убедиться, как такой ход углубляет сценарий, можете для своего героя (если у вас есть сценарий в разработке) придумать «душевную рану» (если у него еще таковой нет). Вы будете удивлены, как ваш герой на глазах станет «трехмерным».

ПРИМЕР: Стив подозревает, что у его жены есть любовник, и он пытается сбежать от этой жестокой реальности, решив проводить опасное исследование в мире насекомых.

ШАГ 6. Наделите героя недостатком. Это нечто такое, что может сорвать весь план главного героя, что-то, что поставит под угрозу его победу.

ПРИМЕР: Стив очень любит насекомых и обнаруживает, что даже при самообороне ему трудно их убивать.



ШАГ 7. Теперь создайте основного АНТИГЕРОЯ, то есть того человека (существо), который будет противостоять главному герою. Создавайте его так же, как описано в шаге 2.

ПРИМЕР: Антигероем является парень по имени Майкл. Он оказывается любовником жены Стива и, к несчастью, одним из владельцев развлекательной корпорации «Мир насекомых». Его цель — любыми способами, втайне от своей любовницы (т. е. жены Стива), уничтожить Стива, он же и подстраивает внезапное отключение датчиков и раций.

ШАГ 8. Наделите антигероя силой. Он должен казаться непобедимым, быть непредсказуемым, хитрым и способным.

ПРИМЕР: Так как Майкл стоит в управлении корпорацией, под его началом находятся все ключевые фигуры — люди, влияющие на «Мир насекомых», в который попали Стив и его помощница. Майкл знает все нюансы этого мира и может оказывать прямое влияние на происходящие там события.

