

СПАСИТЕ КОТИКА!

**ВСЁ, ЧТО НУЖНО
ДЛЯ НАПИСАНИЯ РОМАНА**



Руководство на основе бестселлера
Блейка Снайдера «Спасите котика! Всё, что
нужно знать о сценарии»

Джессика Броуди



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Мастер сцены

Джессика Броуди

**Спасите котика! Всё, что
нужно для написания романа**

«ЭКСМО»

2018

УДК 808.1
ББК 83.3-9

Броуди Д.

Спасите котика! Всё, что нужно для написания романа /
Д. Броуди — «Эксмо», 2018 — (Мастер сцены)

ISBN 978-5-04-162133-9

Книга Блейка Снайдера «Спасите котика! Всё, что нужно знать о сценарии» помогла тысячам читателей в написании собственного сценария и стала бестселлером во множестве стран. Но что делать, если хочется писать прозу, – за какое руководство хвататься? Писательница Джессика Броуди решила пойти по стопам Блейка Снайдера и разработала собственную методику по написанию романа, опираясь на те уроки, которые сценарист зафиксировал в своем руководстве. «Спасите котика! Всё, что нужно для написания романа» – это удивительно легкое, подробное и понятное продолжение мирового хита. В нем раскрываются 15 основных сюжетных моментов, которые лежат в основе написания любого романа, но остаются незримыми для читателя. Книга Джессики Броуди поможет вам овладеть мастерством писателя в считанные часы. Если вы всегда мечтали о написании своего романа, но не верили в свои способности или думали, что имеете слишком мало знаний в этой области, – отбросьте сомнения и просто откройте эту книгу. В формате PDF А4 сохранён издательский дизайн.

УДК 808.1

ББК 83.3-9

ISBN 978-5-04-162133-9

© Броуди Д., 2018

© Эксмо, 2018

Содержание

Вступление	7
Сценарный гид для писателей романов?	8
Причины моего помешательства	9
Стратегии против практиков	10
Плохое слово на букву «ш»	11
Начало...	12
1	14
Кто ваш герой? (Ответ не так прост, как вам кажется)	19
2	22
Что за чем идет	26
Первый акт	28
Конец ознакомительного фрагмента.	32



Джессика Броуди
Спасите котика! Всё, что
нужно для написания романа

SAVE THE CAT! WRITES A NOVEL

by Jessica Brody

© Шейкина Ю., перевод на русский язык, 2022

© ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Вступление

В 2005 году мудрый сценарист по имени Блейк Снайдер написал мудрую книгу под названием «„Спасите котика!“ и другие секреты сценарного мастерства»¹. Блейк хотел, чтобы сценаристы научились структурировать свои сюжеты с помощью готового «шаблона» из пятнадцати сюжетных точек (так называемый «бит шит»² Блейка Снайдера). Он утверждал, что каждый хороший фильм, когда-либо снятый в Голливуде, базируется именно на этих пятнадцати «битах».

Реакция читателей не заставила себя ждать. Уже через пару лет сценаристы, режиссеры и продюсеры по всему миру стали применять метод пятнадцати сюжетных точек Блейка, чтобы создавать более интересные, емкие и захватывающие истории для кино. «Спасите котика!» стал признанным методом в индустрии.

Примерно в то же время, в 2006 году, я ушла с должности исполнительного продюсера киностудии, чтобы стать *писательницей*. Но все мои попытки продать свой первый роман провалились. У меня был целый ящик писем с отказами. Во всех говорилось одно и то же: «Отличный авторский стиль, но нет истории». По сути, я тогда ничего не знала о структуре сюжета. Но в один прекрасный день мой друг-сценарист дал мне свой экземпляр «Спасите котика!» и сказал: «Это мегапопулярная книга о сценарном ремесле, но я считаю, что для романиста она тоже будет полезна».

Он был прав.

Прочитав «Спасите котика!» от корки до корки (и не один раз), я сравнила модель Блейка со структурой популярных романов, которые знала и любила, и обнаружила, что эта методология – после некоторой правки и адаптации – идеально применима к прозаическим произведениям.

И я задалась целью это доказать.

На сегодняшний день я продала более пятнадцати романов крупным издательствам, таким как Simon & Schuster, Random House и Macmillan.

Мои книги переведены и изданы более чем в двадцати трех странах, два романа адаптировали для кино.

Совпадение? Определенно, нет! Я настолько хороший писатель? С этим можно поспорить. Изобрел ли Блейк Снайдер что-то принципиально новое? Вовсе нет! Он просто изучил элементы повествования и этапы трансформации персонажей и заметил, что в основе всего этого лежит повторяющаяся структура. Секретный повествовательный код.

После того как я создала сюжеты для множества романов, используя методологию «Спасите котика!», а затем научила тысячи других авторов делать то же самое, мне удалось разработать пошаговую, простую и понятную инструкцию. Следуя ей, писатели смогут использовать силу этого повествовательного кода и направить ее на создание захватывающих, хорошо структурированных романов, от которых будет просто невозможно оторваться. В этой книге я поделюсь с вами всеми своими знаниями.

Сценарный шаблон «Спасите котика!», который разработал Блейк Снайдер, на самом деле не только для фильмов. Он для *историй*. Неважно, пишете вы сценарии, романы, рассказы, мемуары или пьесы. Неважно, в каком жанре вы работаете: комедия, драма, научная фантастика, фэнтези или хоррор. Неважно, видите вы себя коммерческим писателем или просто автором книг. Есть один бесспорный факт: вам *нужна* хорошая история.

И я вам с этим помогу.

¹ В оригинале: Save the cat! The last book on Screenwriting You'll ever need. – *Прим. пер.*

² В оригинале: сценарный термин beat sheet, где beat – структурная точка, sheet – таблица, список. – *Прим. ред.*

Сценарный гид для писателей романов?

Но почему писатель должен идти по стопам сценариста? В конце концов, мы появились первыми!

Правда в том, что в современном медиацентричном, быстроразвивающемся, технологически продвинутом мире мы, писатели, *конкурируем* со сценаристами. Нравится нам это или нет, но с того самого момента, когда первый немой фильм вышел на большой экран, роману пришлось вступить в конкуренцию с этим новым источником развлечения. Чарльзу Диккенсу и сестрам Бронте не надо было соревноваться с динамичным супергеройским фильмом или с очередной комедией с Мелиссой Маккарти в главной роли. А нам, современным писателям, надо. (Но, кстати, могу вас заверить, что я нашла все пятнадцать сюжетных точек из «Спасите котика!» в «Джейн Эйр», «Грозном перевале» и «Больших надеждах», а также во многих других классических произведениях.)

Ключ к успеху кроется в том, как развивается сюжет. Роман с четкой структурой, с хорошим темпом повествования, с визуальными элементами, с убедительными персонажами, за развитием которых интересно наблюдать, может посоревноваться за внимание читателей с любым киноблокбастером. И победить!

Но как же написать такой роман?

Используйте методы «Спасите котика!».

Причины моего помешательства

Прежде чем написать эту книгу, я несколько лет проводила мастер-классы для авторов по методологии «Спасите котика!». Годами наблюдала за тем, как писатели изо всех сил пытаются разобраться, о чем же их роман и как его структурировать. Тогда я разработала, на мой взгляд, максимально логичное, интуитивно понятное и эффективное руководство по методологии «Спасите котика!». Оно структурировано так, что вы можете заниматься самостоятельно, с партнером или с группой коллег по цеху. В конце ключевых глав вас будут ждать упражнения и чек-листы для самопроверки (они подходят как для индивидуальной работы, так и для групповой). Так что неважно, кто вы – волк-одиночка или любитель больших компаний, – в любом случае эта книга поможет вам рассказать свою самую лучшую историю.

Даже если вы купили эту книгу, потому что застряли в конкретной части сюжета (например, в середине), я все же призываю вас читать все главы по порядку. Вам может лишь *казаться*, что со всем остальным вы уже разобрались. Высока вероятность того, что, если вы где-то застряли (например, в середине), это лишь «тревожный звоночек», а настоящая проблема с сюжетом гораздо глубже, чем вы осознаете.

Как бы там ни было, книга – это больше, чем просто *сюжет*. Сам по себе он не играет большой роли. Это слово обозначает только набор событий. Гораздо важнее *структура* – порядок, в соответствии с которым эти события происходят, а также момент времени, *когда* они происходят. Остается добавить героя, которому нужно измениться, – что он и делает в самом конце. И вуаля! У вас есть история, которую можно рассказать.

Сюжет, структура и трансформация героя – то, что я люблю называть «Святой Троицей Повествования».

Вместе эти три элемента создают магию в чистом виде. Три краеугольных камня, лежащих в основании каждой хорошей истории. Но в то же время «Святая Троица» – сюжет, структура и трансформация героя – это очень хрупкая, сложно переплетенная сущность. Вот почему мне потребовались годы преподавательского опыта и тщательного анализа, чтобы написать эту книгу.

Стратеги против практиков

Всем известная (в писательском сообществе) правда заключается в том, что есть два типа писателей: стратег и практик. Стратег – это тот, кто продумывает сюжет романа до того, как начать писать. Практик – тот, кто просто садится и пишет, принимая решения по ходу работы. Я понимаю, что любой практик, купивший эту книгу, скорее всего уже нервничает и покрывается холодным потом при одном только упоминании слов вроде «структура» и «чек-листы». Что за ужас!

Но позвольте мне все объяснить.

Эта книга не ода стратегам. И это не манифест, призванный обратить всех практиков в стратегов. Я считаю себя стратегом, но я написала эту книгу не для того, чтобы доказать, что один способ создавать романы лучше, чем другой. За годы работы с тысячами авторов я поняла, что творческий процесс – вещь почти мистическая и что все люди разные. (Да, мы *все* особенные, уникальные и ранимые гении повествования.) Так что нет, я здесь не для того, чтобы менять ваши индивидуальные творческие процессы. Я здесь, чтобы вывести их *на новый уровень*.

Если вы тот, кому важно знать, куда именно вы поедете, прежде чем повернуть ключ зажигания, то эта книга поможет вам стартовать быстрее и эффективнее. Но если вы человек, которому нравится просто садиться в машину и ехать, если вы уверены, что разберетесь, куда направляетесь, по ходу движения, то считайте меня своим персональным механиком. Тем самым, который готов в любой момент зарядить ваш аккумулятор, когда вы застряли в глуши без GPS, мобильной связи и бензина.

Вне зависимости от того, к какой категории писателей вы относитесь, эта книга станет вашим гидом по вдохновляющему (а порой и пугающему) процессу создания романа.

Возможно, вы уже написали первый черновик своего романа, ничего не планируя заранее, и теперь вам нужно, чтобы текст «заработал». Или, наоборот, у вас только появилась блестящая идея, и вы хотите заранее все продумать. В конце концов все сводится к одному: нам всем когда-то приходится структурировать сюжет. Честно говоря, неважно, стратег вы или практик, – в любом случае у романа должна быть структура. Она либо появляется сразу, либо в самом конце. Для меня это одинаково. Для этой книги – тоже совсем неважно.

Что я пытаюсь сказать: не беспокойтесь, вместе мы справимся!

Плохое слово на букву «ш»

Примерно на этом этапе знакомства с методом «Спасите котика!» люди обычно вспоминают слово на букву «ш».

Шаблон.

Многие писатели беспокоятся, что если они будут следовать некой методологии, например «Спасите котика!», то их романы станут «шаблонными», «предсказуемыми». Они переживают, что, приняв чужие правила, принизят свое искусство и ограничат творческие возможности.

Я хочу искоренить этот страх здесь и сейчас.

Структура, которую обнаружил Блейк Снайдер почти во всех фильмах и которую я нашла почти во всех романах, – это не шаблон. Как я уже говорила ранее, это повествовательный код, лежащий в основе всего.

Это секретный рецепт, благодаря которому срабатывают все хорошие истории.

В человеческой ДНК есть нечто, заставляющее нас реагировать на определенные элементы повествования, когда они расположены в конкретном порядке. Это началось, еще когда наши первобытные предки рисовали на стенах или рассказывали истории, собравшись у костра. Методология «Спасите котика!» лишь идентифицирует этот код и трансформирует его в простой и понятный план для создания успешной истории. Таким образом писателям не приходится заново изобретать колесо.

Я изучила множество популярных романов, начиная с книг, опубликованных еще в 1700-х годах, и обнаружила, что почти все они используют одну и ту же структуру. Их все можно анализировать, используя методологию «Спасите котика!».

Если вам все же хочется называть это руководство шаблоном – пожалуйста! Но этот шаблон можно найти в работах великого множества известных писателей, включая Чарльза Диккенса, Джейн Остин, Джона Стейнбека, Стивена Кинга, Нору Робертс, Марка Твена, Элис Уокер, Майкла Крайтона и Агату Кристи.

Как это ни называй, оно *работает*.

Начало...

Что ж, давайте повеселимся! Нам предстоит долгое путешествие, и лично мне уже не терпится в него отправиться.

Начнем с самого главного. Что взять с собой? Как минимум, нужна идея для романа. Не обязательно что-то грандиозное. Идея может быть еще в самом зародыше. Просто интересный вам персонаж или вдохновляющие мысли, которые вы надеетесь как-то объединить. Возможно, у вас уже есть конкретная идея, но вы не знаете, достаточно ли она хороша, чтобы начать писать. Вы не уверены, что она жизнеспособна. Хватит ли ее на книгу? Вывезет ли она триста с лишним страниц прозы?

Или, возможно, у вас уже есть полностью либо частично заверченный роман, который «не срабатывает», и вы понимаете, что его нужно переписать. Может быть, вы начали книгу, но не знаете, куда двигаться дальше. Вы застряли, и вам нужно немного вдохновения.

Вне зависимости от того, в какой изначальной ситуации вы находитесь, я очень рада, что вы отправляетесь в это путешествие со мной. Вот краткий обзор того, о чем мы будем говорить в следующих главах (структура книги о *структуре*, так сказать).

1. ГЕРОЙ. Для начала в первой главе мы поговорим о главном персонаже, «герое» вашей истории: кто он (или она) и почему он/она так отчаянно жаждет изменений в своей жизни.

2. БИТЫ. Во второй главе мы подробно разберем пятнадцать сюжетных точек (битов) «Спасите котика!», чтобы вы могли спланировать основные этапы этого захватывающего путешествия, которое преобразит ваш роман.

3. ЖАНРЫ. Затем, в главах с третьей по тринадцатую, мы определимся с жанром для вашей истории, также пользуясь системой «Спасите котика!». Мы не будем придерживаться классических жанровых рамок вроде научной фантастики, комедии и тому подобного. Система «Спасите котика!» делит истории на жанры в зависимости от того, как трансформируется герой и/или центральная тема. Это поможет основательно проработать роман и убедиться, что ваша история содержит все необходимые «жанровые ингредиенты», чтобы стать успешной. Также в этих главах я покажу вам десять «битов» из романов-бестселлеров (по одному на каждый жанр), чтобы вы увидели, как работает структура Блейка Снайдера на примере самых популярных книг.

4. ПРЕЗЕНТАЦИЯ. К четырнадцатой главе у вас сложится уже достаточно полное представление о собственной книге; это поможет сделать для вашей истории синопсис (одностраничное описание), а затем и логлайн (описание длиной в одно-два предложения). Их вы сможете использовать для презентации вашего произведения агентам, редакторам, издателям, читателям и даже кинопродюсерам.

5. ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ. Несмотря на то что я постаралась предоставить в предыдущих главах самую подробную информацию, гарантирую: в процессе работы у вас возникнут вопросы. Именно поэтому в пятнадцатой главе я дам практические решения для шести самых распространенных проблем, с которыми сталкиваются писатели, использующие методологию «Спасите котика!».

Так что там с этим котом?

Но постойте! Мы забыли про одну важную вещь. Я уверена, что в тот самый момент, когда вы только слышали об этой книге или когда взяли ее в руки в книжном магазине, у вас возник вопрос:

«С какой стати она называется „Спасите котика!“?»

Ответ находится в оригинальной книге «Спасите котика!», в которую Блейк Снайдер включил несколько остроумных советов о том, как сценаристу избежать типичных ошибок.

«Спасите котика» – один из таких советов. Если ваш главный герой поначалу кажется неприятным типом, то буквально на первых страницах истории он или она должны спасти котика (снять его с дерева, вынести из горящего здания или забрать из приюта) либо сделать что-то похожее. Такой ход сразу же заставит читателя встать на сторону героя, независимо от того, симпатизировал он ему прежде или нет.

Мы подробнее поговорим о котах и о том, как их спасать, в пятнадцатой главе, когда будем разбирать самые распространенные проблемы писателей, которые работают по методологии «Спасите котика!». Кроме того, я включила в эту книгу несколько новых советов и писательских приемов, предназначенных конкретно для романистов. Они помогут вам улучшить свою историю.

Что ж, давайте наконец начнем! Ваш главный герой ждет, и у него *огромная* проблема...

1

Почему нам не все равно? Создаем героя, достойного собственной истории

ОСТОРОЖНО! ЭТА ГЛАВА СОДЕРЖИТ СПОЙЛЕРЫ К КНИГАМ

«Спасибо Винн-Дикси» Кейт ДиКамилло, «Франкенштейн» Мэри Шелли, «Прислуга» Кэтрин Стокетт, «Жизнь Пи» Янна Мартела, «Мизери» Стивена Кинга, «Первому игроку приготовиться» Эрнеста Клайна

Герой и сюжет неразрывно связаны. Вот почему мы начинаем разговор о методологии «Спасите котика!» с главного героя. И он не случайно зовется **героем**. Герой – это тот, кто важен для сюжета. Он должен быть достоин того, чтобы вокруг него вращался целый роман. Согласно принципам «Спасите котика!» мы пишем о незабываемых персонажах, которые делают незабываемые вещи. Но самое главное – мы создаем героев (мужчин и женщин!), которым самой *судьбой* предначертано *находиться в центре сюжета*.

Итак, кому же суждено стать центром вашего сюжета? Давайте засучим рукава и выясним это!

Вне зависимости от того, продумали вы свою грандиозную идею или все еще находитесь в процессе, я призываю вас отложить все остальные дела и сфокусироваться на герое. В этом разделе мы поговорим о том, как сделать персонажа достойным отдельной *истории*.

Как создать интересного, незабываемого героя, в котором читатель узнает себя и захочет следить за его приключениями до конца? Героя, достойного того, чтобы *о нем* написали целый роман?

Да легко!

Все, что вам нужно сделать, – это наделить героя:

1. **ПРОБЛЕМОЙ** (несовершенство, которое нужно исправить).
2. **ЖЕЛАНИЕМ** (цель, которой он будет добиваться).
3. **ПОТРЕБНОСТЬЮ** (жизненный урок, который необходимо усвоить).

Если вы с самого начала подумаете об этих трех вещах, ваш герой воплотится буквально сам собой. А впоследствии его будет легче вписать в сюжет.

Давайте рассмотрим подробнее каждую из этих трех составляющих.

Поделюсь с вами небольшим секретом. Читатели не любят идеальных героев, у которых в жизни все прекрасно. Безупречные персонажи без недостатков и проблем – это ску-у-чно-о. Не говоря уже о том, что это совершенно не соответствует действительности. (Я, например, еще не встречала людей, чья жизнь была бы абсолютно безоблачной.) Так что если вы хотите создать правдоподобного героя, который будет интересен читателям, он не должен быть идеальным. У него должна быть по крайней мере одна большая проблема, а еще лучше – *много* больших проблем!

В каждом хорошем романе, когда бы он ни был написан, вы обнаружите **несовершенного героя**, человека с проблемами.

Возьмем, к примеру, Китнисс Эвердин из «Голодных игр» Сьюзен Коллинз. Не скажешь, что она живет в невероятной роскоши в своем Дистрикте 12. Она постоянно испытывает нужду и голод, у нее нет отца, а мать совершенно замкнулась в себе. И тут – на тебе! Младшую сестру выбирают для Жатвы. Внешние обстоятельства закалили Китнисс, сделали недоверчивой и циничной. Так что у этой девушки проблем с лихвой.

А как вам Том Джоуд из «Гроздьев гнева» Джона Стейнбека? Он только что освободился из тюрьмы (отсидев срок за убийство!), вернулся домой и увидел, что вся его семья уехала. У

них не осталось ни денег, ни работы, ни еды. В ближайшее время Тому уж точно не получить титул «Фермер года».

Не будем забывать и про Бекки Блумвуд из «*Тайного мира шоппоголика*» Софи Кинселлы. Героиня, как намекает название книги, *не может* не покупать вещи. Втайне ото всех она набрала кредитов, и многочисленные долги превратили ее жизнь в хаос.

Отсюда следует совет, как создавать несовершенных героев: не позволяйте проблеме затронуть лишь одну сторону их жизни. Дайте проблемам проявиться – и инфицировать все вокруг! Проблемы вашего героя должны повлиять на весь его мир: работу, семью, отношения.

Когда кто-то начнет читать вашу книгу, ему подумается: «Ого, вот это я понимаю, у человека в жизни проблемы!»

Это будет означать, что вы справились со своей работой.

Понимаю, вам может показаться, что нельзя так поступать со своим героем – с самого начала наводнять его жизнь всевозможными сложностями, – но это необходимо. Ведь если существование вашего персонажа лишено недостатков, то в чем тогда смысл этой истории? Почему нам должно быть *не все равно*? Мы обращаемся к конкретному сюжету, чтобы увидеть, как персонажи решают проблемы, улучшают свою жизнь, исправляют недостатки. Великие романы показывают нам крайне неидеальных героев, которые по ходу действия становятся чуть менее неидеальными.

Так с какими же проблемами столкнется *ваш* персонаж? Это первый вопрос, который вы должны задать себе, прежде чем приступить к созданию героя, достойного отдельной книги.

Но этому персонажу недостаточно просто жить неидеальной жизнью. Он обязательно должен страстно чего-то *желать* и активно пытаться это получить. Ваш герой знает, что у него есть проблемы. (А может, не знает – и *в этом* его проблема.) Возникают следующие вопросы: что, *по мнению вашего героя*, исправит его проблемы, и что, *по мнению вашего героя*, улучшит его жизнь? (Обратите внимание: здесь важно именно *мнение вашего героя*. Мы вернемся к этому позже.)

Каким бы ни был ответ: «найти работу получше», «заработать больше денег», «стать популярным в школе», «заслужить одобрение отца», «найти убийцу» и тому подобное, – *в этом* теперь и заключается цель вашего героя. Именно *этого* он и будет стараться достичь изо всех сил на протяжении всего романа (или хотя бы поначалу).

Поставить перед героем цель и заставить его активно к ней стремиться – самый быстрый способ завоевать читательское внимание и погрузить его в историю. «*Ого, этот чувак хочет найти пасхалку, спрятанную в огромной виртуальной игре?*» («Первому игроку приготовиться» Эрнеста Клайна) *Продолжу-ка я читать, чтобы узнать, получится у него или нет*. Или: «*Ого, эта девчонка хочет найти подходящего мужа для своей лучшей подруги?*» («Эмма» Джейн Остин) *Интересно, получится ли у нее!*» Читатели не бросают книгу, потому что хотят узнать, добьется ли ваш герой желаемого.

Поэтому спросите себя: *чего мой персонаж хочет от жизни?*

Заранее прошу прощения, но «*мой герой хочет быть счастливым*» – не самый хороший ответ. Я часто слышу его на своих мастер-классах, но в нем не хватает конкретики. Лучше всего работают понятные, осязаемые *цели и желания* персонажа. Читатель должен знать, получит ли ваш герой то, что ищет, и когда он это получит. Но как понять, что герой стал счастливым? Никак. Конечно, только если вы заранее не скажете нам, что конкретно, *по мнению вашего героя*, сделает его счастливым. Например, новый дом, машина, миллион подписчиков в Твиттере, приз в национальном чемпионате, переезд в другую страну, магические способности, побег из тюрьмы. Что-то очевидное, за чем читатель сможет следить, из-за чего он будет переживать.

И если мы заговорили о том, чего хочет ваш герой, то необходимо ответить на следующий вопрос: почему у него нет этого прямо сейчас?

Почему Уэйд из *«Первому игроку приготовиться»* не может просто проснуться одним прекрасным утром и без труда найти три ключа, которые ведут к пасхалкам, спрятанным в «Оазисе»? Почему главная героиня не выдает свою подругу Гарриет замуж за мистера Элтона в *«Эмме»*? Если бы все удавалось сразу, не получилось бы истории. Было бы слишком просто. Читатель не переживал бы так за героев. Вот почему вашему персонажу не должно быть *легко*, а должно быть сложно. Ему придется основательно попотеть, чтобы достичь желаемого.

Почти для каждого желания и для каждой цели существует противодействующая сила, которая мешает герою добиться того, к чему он стремится. Эта сила обычно называется «конфликт» или «возмездие». Что стоит на пути у героя? Почему Том Джоуд и его семья не могут найти работу в Калифорнии в *«Гроздьях гнева»*? Потому что землевладельцы соврали о том, сколько у них есть работы, чтобы привлечь побольше рабочих и сбить цены на человеческий труд; так появился избыток голодных, озлобленных мигрантов. А почему Жан Вальжан из *«Отверженных»* Виктора Гюго не может просто начать свою жизнь заново и обрести покой, который он ищет? Потому что его враг, инспектор Жавер, не дает ему этого сделать.

Когда речь заходит о желаниях (или целях) героя, важно обратить внимание на два важных момента.

Во-первых, по ходу повествования цели *могут* меняться. Зачастую именно так и происходит. Виктор Франкенштейн из *«Франкенштейна»* Мэри Шелли от желания создавать и творить приходит к идее уничтожения жизни, созданной им же самим. Желание Алисы из *«Алисы в Стране чудес»* Льюиса Кэрролла найти Белого Кролика превращается в желание просто оказаться дома. Желание Луизы из *«До встречи с тобой»* Джоджо Мойес просто найти работу, чтобы обеспечить свою семью, становится желанием спасти жизнь Уилла. Желания (не важно, меняются они или нет) – это движущая сила истории. Именно они поддерживают развитие сюжета в тоне. Иначе бы вы получили героя, который просто слоняется без дела и ждет, когда с ним что-то случится. (Какая скукотень!) Когда герой чего-то хочет, это заставляет его оторвать свою задницу от дивана и начать действовать – а именно этого мы от него и добиваемся!

Вторая важная вещь, на которую вам нужно обратить внимание: не все герои *получают* желаемое. Кому-то это удастся, как Пи Пателю из *«Жизни Пи»* Янна Мартела. В конце он достигает своей цели – сойти со шлюпки на землю. А другие персонажи, как например Опал из детской книги *«Спасибо Винни-Дикси»* Кейт ДиКамилло, увы, не получают того, о чем мечтают. В начале книги Опал хочет больше узнать о своей маме и, может быть, когда-нибудь с ней встретиться. В итоге этого не происходит. Но знаете что? Это неплохо. Читая книгу, мы понимаем, что смысл истории не в том, чтобы Опал достигла цели и ближе узнала свою маму. Не туда ведет ее *истинный* путь. На самом деле желание – это только половина истории. Образ героя не завершен, пока у него нет *потребности*.

Герои вообще часто заблуждаются насчет того, что именно приведет их к неминуемому счастью. Потому что счастье или «лучшая жизнь» – это нечто большее, чем новый дом, машина, популярность или любое другое исполненное желание, которое вы придумали для своего героя.

Всегда проще придумать легкое решение для всех проблем, чем заглянуть в собственную душу и понять, что же тебе по-настоящему необходимо. Кто из нас хотя бы на мгновение не задумывался, что жизнь полностью изменится, если у нас будет больше денег, хороших вещей, если мы станем успешнее на работе, научимся читать чужие мысли, найдем парня, чтобы вместе пойти на школьную дискотеку? На самом деле эти желания – пластырь, маскирующий куда более глубокую проблему, которая лишь отчасти связана с теми досадными маленькими недостатками, о которых мы говорили ранее.

Простые сюжетные решения, совсем как в жизни, никогда не улучшают ситуацию надолго. В конце концов вашему герою придется проделать эту тяжелую работу – заглянуть в глубины своей души. Я понимаю, что сейчас опасно приблизилась к той грани, за которой эта

книга может превратиться в опус «помоги себе сам». Но правда в том, что разработка сюжета для захватывающего романа, равно как и создание героя, достойного отдельной книги, во многом похожи на игру в психолога. Ваша обязанность – не только диагностировать истинную проблему героя, но и излечить его.

Истинную проблему мы называем **стеклянным осколком**. Это психологическая рана героя, которая уже долгое время гноится, будучи скрытой от посторонних глаз. Сверху уже выросла новая кожа, но остался уродливый шрам, который заставляет героя поступать так, как он поступает, и совершать ошибки (несовершенство). Вы, автор и создатель этого мира, должны решить, как этот осколок стекла попал в тело героя. *Почему герой так несовершенен? Что сделало его тем, кто он есть?*

И самое главное: что *на самом деле* решит проблемы героя? Что ему по-настоящему нужно? Это третий и самый важный вопрос, который вам придется задать себе в начале работы над романом. В ответе кроется вся суть вашей будущей истории. Вот из чего состоят хорошие романы. Вот что ищут читатели, когда берутся за книгу. Конечно, они хотят экшна, мистики, трупов, поцелуев (а иногда и кое-чего *кроме* поцелуев). Но в конечном счете читатели хотят роман, который расскажет им *о чем-то*.

Что я хочу этим сказать?

Вот что я имею в виду: в чем суть вашей истории? Что герой получит в самом конце? Почему *этот* герой оказался в центре истории?

Желание или цель героя – неотъемлемая часть того, что мы называем **сюжетной линией**. **А. Сюжетная линия А** – это внешняя часть истории: все, что происходит на поверхности. Погони, войны, драки в школьных коридорах, поиски работы, волшебные заклинания, борьба со злом, тирания, отравление короля. По сути – все самые веселые штуки. Все «крутое», что также называется предпосылкой.

Сюжетная линия Б – внутренняя часть истории. Она про то, какой урок вашему герою нужно выучить, чтобы изменить свою жизнь, завершить трансформацию и занять место среди достойнейших в зале славы.

Сюжетная линия Б / внутренняя часть истории / потребность героя – то, *о чем* ваш роман на самом деле. Например, «*Первому игроку приготовиться*» – не книга о поиске пасхалок в масштабной онлайн-игре с полным погружением в виртуальную реальность. Это лишь внешняя часть истории (*сюжетная линия А*). Под поверхностью лежит скрытая от глаз часть – сердце сюжета, – рассказывающая о застенчивом, неуверенном в себе парнишке. Он прячется от реального мира в видеоигре, но должен научиться строить отношения с настоящими людьми.

«*Мизери*» Стивена Кинга – роман не о мужчине, который заперт в горной хижине сумасшедшей женщины. Это всего лишь жутковатая канва повествования, *сюжетная линия А*. «*Мизери*» – книга об авторе, который узнает, как написать свой лучший роман, и о том, что роман (и литература в целом) может спасти жизнь – это сюжетная линия Б.

«*Франкенштейн*» – не книга об ученом, который создает монстра (*сюжетная линия А*). Это история о человеке, который должен раскаяться в своих грехах перед природой (*сюжетная линия Б*).

Происходящее на поверхности (то, чего хочет герой) – лишь часть истории. Истинная душа романа сокрыта в потребности героя, которую также можно назвать внутренней целью, жизненным или духовным уроком. Слово «духовный» здесь не обязательно подразумевает нечто религиозное. Хотя, конечно, ваш духовный урок может быть связан с религией (подтверждение тому – такие популярные романы, как «*Хижина*» Уильяма Янга или «*Бегущий за ветром*» Халеда Хоссейни), но это не обязательно.

Жизненный урок – внутренний путь, который должен пройти ваш герой, сам того не подозревая. В конце концов это путешествие приведет его к ответу, которого он не ожидал.

Этот жизненный урок должен быть в чем-то универсальным, общечеловеческим. Таким, что, если вы подойдете на улице к Саше Иванову или к Кате Петровой и расскажете им, какой урок нужно выучить вашему герою, они сразу вас поймут. А еще лучше – увидят в этой истории себя.

У меня есть для вас и хорошие новости: подобных уроков на самом деле не так много. Я обнаружила, что почти в каждом когда-либо написанном романе есть внутренняя цель или жизненный урок, которые представляют собой вариации одной из десяти универсальных тем:

ПРОЩЕНИЕ себя или других;

ЛЮБОВЬ к себе, к своей семье, романтическая любовь;

ПРИНЯТИЕ себя, обстоятельств, реальности;

ВЕРА в себя, в других, в мир, в Бога;

СТРАХ и победа над ним, преодоление страха, поиски смелости;

ДОВЕРИЕ к себе, к другим, отсутствие страха перед неизведанным;

ВЫЖИВАНИЕ – пробужденная воля к жизни;

БЕСКОРЫСТИЕ – самопожертвование, альтруизм, героизм и победа над алчностью;

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ – долг, борьба за правое дело, принятие собственной судьбы;

ПОКАЯНИЕ – искупление, принятие вины, раскаяние и спасение души.

Знаю-знаю, некоторые из вас сейчас думают: «Я не хочу писать *поучительную* книгу, не хочу, чтобы в моем романе была глубокая, но при этом всем доступная идея! Я просто хочу написать боевик, или триллер, или любовный роман».

Но я открою вам еще один небольшой секрет: даже в самых лучших боевиках, триллерах или любовных романах сокрыт духовный урок. В каждом из жанровых сюжетов есть герой, который чему-то учится и *как-то* меняется. Не верите мне на слово? Взгляните на бит шит для «Коробки в форме сердца» Джо Хилла (экшн/хоррор) на 326-й странице этой книги, или на «Девушку в поезде» Поли Хокинс (триллер) на странице 121, или «Весь этот мир» Николы Юн на странице 260.

Духовный урок или потребность героя – то, за что прежде всего цепляется читатель. Именно это заставляет его почувствовать, что он где-то побывал, что-то сделал, получил новый опыт, а время, которое он потратил на чтение вашего романа, не прошло даром.

Писать о герое, который переживает трансформацию и покидает страницы романа новым человеком, – вот главный секрет бестселлера. О таких книгах говорят. Такие романы попадают в топы продаж и задерживаются там надолго. Они становятся фильмами и находят живой отклик у зрителей. Тот, кому удастся создать такой роман, и становится настоящим писателем.

Кто ваш герой? (Ответ не так прост, как вам кажется)

Вы можете называть меня старомодным романтиком, но я верю, что у каждого героя должен быть свой истинный сюжет, предназначенный только для него. Верю я и в то, что у каждого сюжета есть свой истинный герой. Ваша задача состоит в том, чтобы поиграть в «сваху» и понять, какой герой идеально подходит к вашему сюжету.

Представьте, что Гарри Поттер с самого начала был бы уверенным в себе, могущественным волшебником. Представьте, что Дурсли были бы заботливыми приемными родителями, которые взяли Гарри под свое крыло и помогли ему раскрыть свой магический потенциал. Какой бы скучной была эта первая книга! Но сюжет *«Гарри Поттера и философского камня»* Дж. К. Роулинг срабатывает именно потому, что Гарри поначалу не был уверенным в себе и могущественным. У него не было крутых добрых опекунов, которые поддерживали бы его и помогали найти свой путь в волшебном мире. В начале Гарри – тихий, одинокий мальчик, не подозревающий о своих истинных способностях. Он идеальный персонаж для этой истории, ему есть куда расти. Он – именно тот, кто может выжать максимум из конкретной сюжетной линии.

Или представьте себе, что Элизабет Беннет из *«Гордости и предубеждения»* Джейн Остин не имела бы склонности осуждать других людей. Представьте, что она была бы во всем похожа на свою сестру Джейн – мягкую, терпеливую, не спешащую делать выводы о людях. Честно говоря, тогда не было бы никакого романа. Именно предубеждение Элизабет (несовершенство, вынесенное в заголовок) делает ее идеальной героиней шедевра Джейн Остин. Из-за этого недостатка девушка не может воссоединиться с мистером Дарси на протяжении трехсот страниц.

Несколько лет назад я вела мастер-класс по методологии «Спасите котика!», и ко мне пришла молодая талантливая писательница по имени Сюзан³. Ее сюжет и главный герой были уже готовы и не нуждались в доработке. Точнее, ей так казалось. Она презентовала свою историю перед классом. Это был роман о молодой женщине, чьего мужа по ошибке застрелил киллер, которого наняли для убийства человека, ужасно похожего на ее мужа. Когда я спросила, кто главный герой книги, Сюзан с уверенностью ответила: «Молодая женщина. Она должна научиться прощать». Я решила слегка надавить и спросила: «Вы уверены?» О да, она была уверена! И мы закрыли эту тему. Но не прошло и полдня, как на Сюзан снизошло озарение, и она внезапно воскликнула: «Погодите-ка! Мой главный герой – не молодая женщина, потерявшая мужа, а наемный убийца!» У меня по коже побежали мурашки: она была права. Наемный убийца действительно оказался более многогранным персонажем. Его путь был интереснее. Удалось бы автору создать захватывающий роман о женщине, которая из-за такой несправедливой ошибки потеряла мужа? Конечно. Но сюжетная линия, которую автор прописала к концу занятия, была в десятки раз более захватывающей, так как выбранный герой гораздо больше подходил для этой истории. Он был более *достойн* того, чтобы вокруг него вращалось все действие, потому что именно ему нужно было многое изменить.

Теперь, когда вы знаете, что делает героя достойным романа и какие ингредиенты используются для создания всех самых хороших героев, начинаете ли вы понимать, о ком будет *ваш* роман? Если все еще нет, не беспокойтесь: у вас будет достаточно времени, чтобы все обдумать. Но если ваш ответ «да», я задам вам тот же вопрос, что и Сюзан.

Вы уверены?

³ Имена и детали сюжета изменены, чтобы сохранить анонимность студентов и неприкосновенность их интеллектуальной собственности. – Прим. авт.

Я спрашиваю, потому что ответ на этот вопрос может решить судьбу вашего романа. Герой – наш проводник в мире произведения. Благодаря ему читатель понимает, что действие развивается. Говоря о действии, я подразумеваю не просто внешние сюжетные факторы; я имею в виду *трансформацию* героя. Внутренний путь. Именно к герою обратится читатель, попытаюсь понять, *о чем* же ваш роман на самом деле.

Союз сюжета и героя – самое важное в книге. Неудачный союз – плохая история. Так как же нам окончательно определиться с выбором идеального героя?

Даже если вы пишете роман с двумя, тремя или большим количеством главных героев, я все равно считаю, что необходимо выделить одного *истинного* героя. Конечно, у всех основных персонажей должны быть убедительные и завершенные арки характеров, но чья арка будет самой главной? Кому нужно пройти самый длинный путь? Кто выиграет больше всех, если станет героем романа? И *кто* больше всех сопротивляется переменам?

Читая романы, в которых есть несколько основных персонажей, мы можем заметить, что зачастую главный герой появляется в книге самым первым. Или, если повествование ведется с нескольких точек зрения, его точку зрения мы узнаем первой. Так автор *знакомит* нас с нашим проводником.

В «*Прислуге*» Кэтрин Стокетт (ее бит шит вы можете найти на странице 161) нам представляют трех основных персонажей: Эйбилин, Минни и Скитер. Но в первую очередь мы знакомимся именно с Эйбилин. И хотя все героини к концу романа вырастают и чему-то учатся, я считаю, что именно Эйбилин меняется больше всех. В начале она простая горничная из Миссисипи, угнетенная, как все афроамериканки 1960-х годов, одинокая, сломленная, скорбящая по погибшему сыну. В отличие от Минни, которая с самого начала говорит, что думает (из-за чего часто попадает в неприятности), Эйбилин осознает, что мир несправедлив, но поначалу не желает рисковать, чтобы это исправить. Но к концу истории она полностью трансформируется. Это становится очевидным в незабываемой и долгожданной для читателя сцене, где Минни наконец дает отпор невыносимой Хилли Холбрук.

В «*Тайне моего мужа*» Лианы Мориарти нам также представляют трех основных персонажей – Сесилию, Тесс и Рейчел, но первой мы знакомимся с Сесилией. Именно ей приходится иметь дело с печальными последствиями разрушительной тайны, которую хранил ее муж. Хотя этот секрет негативно сказался на всех трех женщинах, в названии книги речь идет именно о муже Сесилии, что и указывает нам на истинную героиню романа.

Если вы пишете историю с несколькими главными персонажами и/или точками зрения и до сих пор не определились, кто ваш основной герой или чья арка самая большая, задайтесь вопросом: *кто из основных персонажей больше всего похож на моего читателя?*

Я не хочу сказать, что всем героям необходимо на 100 % подходить под это описание. Но есть веская причина, из-за которой Гарри Поттер пришел из мира маглов. Есть причина, из-за которой Уинстон из книги «1984» Джорджа Оруэлла был обычным человеком с обычной работой. Или причина, из-за которой главным героем «*Сумерек*» Стефани Майер был не вампир Эдвард, а человек Белла. Читатели видят в этих героях *себя*.

УПРАЖНЕНИЕ: ДОСТОИН ЛИ МОЙ ГЕРОЙ ОТДЕЛЬНОЙ КНИГИ?

- Кто главный герой вашей истории?
- В чем заключается его *большая* проблема или несовершенство (вы получаете бонусные очки, если их окажется больше одного). Помните, что несовершенства идут изнутри (тот самый метафорический «осколок стекла»), а их внешними проявлениями становятся проблемы в жизни героя.
- Как эти проблемы/несовершенства влияют на жизнь/мир вашего героя?

- В чем причина этой проблемы или несовершенства? Что такое ваш осколок стекла? (Пришло время для психоанализа, *доктор!*)
- Чего хочет ваш герой в начале романа? В чем его цель? (Что, *по его мнению*, изменит жизнь к лучшему?)
- Как ваш герой идет к своей цели?
- Почему он до сих пор не достиг ее? (Преграда может быть внутренней, внешней или и той и другой?)
- Что на самом деле нужно вашему герою? В чем его жизненный урок? (Что *на самом деле* изменит жизнь героя к лучшему?)

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ!

- ☐ Герой, которого вы выбрали, меняется больше всех в истории?
- ☐ У вашего героя есть конкретная (а не обобщенная) проблема или несовершенство?
- ☐ Можно ли утверждать, что из-за этой проблемы или несовершенства вашему герою так уж необходимы жизненные перемены?
- ☐ Цель вашего героя очевидна для читателя? (Поймет ли читатель, что цель была достигнута, если это произойдет?)
- ☐ Что мешает вашему герою достичь цели? (Если ничего, то это слишком простая цель!)
- ☐ Является ли потребность (жизненный урок) вашего героя чем-то общечеловеческим? Будет ли она понятна любому человеку с улицы?

2

Бит шит «Спасите котика!» Также известный как «Конец всех ваших проблем с проработкой сюжета»

ОСТОРОЖНО! ЭТА ГЛАВА СОДЕРЖИТ СПОЙЛЕРЫ К КНИГАМ

«Спасибо Винн-Дикси» Кейт ДиКамилло, «КиберЗолушка» Мариссы Мейер, «Тайный мир шопоголика» Софи Кинселлы, «Код Да Винчи» Дэна Брауна, «Дневник слабака» Джеффа Кинни, «Винноваты звезды» Джона Грина, «Гроздь гнева» Джона Стейнбека, «Вся ваша ненависть» Энджи Томас, «Голодные игры» Сьюзен Коллинз, «Ты, только ты» Сьюзен Элизабет Филлипс, «Джейн Эйр» Шарлотты Бронте, «Марсианин» Энди Вейра, «До встречи с тобой» Джоджо Мойес, «Абсолютная память» Дэвида Балдаччи, «1984» Джорджа Оруэлла, «Комната» Эммы Донохью, «Жених напрокат» Эмили Гиффин, «Белая королева» Филиппы Грегори

Итак, у вас есть герой. Вы хорошенько подпортили ему жизнь. Подарили ему сильное, страстное **желание** и еще более насущную **потребность**, близкую и понятную читателю. Что дальше?

Теперь, попросту говоря, вам нужно выяснить, что делать дальше с вашим героем, таким прекрасным в своем несовершенстве. Куда он направляется? Как будет проходить его большое путешествие? Каков для него идеальный сюжет?

Другими словами: КАКОГО ЧЕРТА БУДЕТ ПРОИСХОДИТЬ В ЭТОМ РОМАНЕ?

Все верно, друзья. Мы добрались до знаменитого бит шита «Спасите котика!»

Мне нравится думать о написании романа как о путешествии через всю страну. Пока вы сидите в своей машине в Сан-Франциско, вас немного пугает мысль о том, сколько нужно проехать, чтобы попасть в Нью-Йорк. И вот вам уже не хочется даже трогаться с места. В начале работы над романом нас посещает тот же страх.

«Сколько страниц мне нужно написать?»

Но нам нельзя размышлять подобным образом! Нельзя думать, что сейчас мы сядем в машину, повернем ключ зажигания и проедем 5000 километров. Так мы никуда не доберемся. Маршрут нужно разбить на маленькие кусочки. Нужно установить для себя дорожные знаки: обозначить небольшие цели, достижение которых поможет не сбиться с маршрута и почувствовать, что мы чего-то добились в конце тяжелого дня или недели (или месяца, или года).

Поэтому, когда я сажусь в машину, я говорю себе: «Сегодня тебе всего лишь нужно доехать от Сан-Франциско до Рино. Завтра – от Рино до Солт-Лейк-Сити». И так далее.

Именно это и представляет собой бит шит «Спасите котика!». Карту. Серию дорожных знаков, которые мы установим, чтобы точно знать, что не будем бесцельно скитаться по стране (или, как в данном случае, по книге), не понимая, как далеко мы забрались, насколько близки к финишу и в правильном ли направлении вообще движемся. Бит шит «Спасите котика!» разбивает устрашающую задачу написать трехсот-, четырехсот-, а то и пятисотстраничный роман на пятнадцать небольших, достижимых целей. Эти цели помогут нам не сбиться с пути и зададут четкий курс на финал романа, которым мы останемся довольны.

Знаю я вас, писателей. Сама такая! Мы обожаем уходить с маршрута. Нам так нравится расписать какое-нибудь маковое поле на пять страниц или придумать предысторию свояка деда бывшей девушки главного героя, достойную целой саги.

К счастью, у вас есть я. И эта книга. Мы не дадим вам сбиться с пути!

Вне зависимости от того, практик вы или стратег, начинаете что-то новое или переписываете старое – если вы пропишете бит шит, в котором будет отображен четкий путь трансформации героя, в долгосрочной перспективе вы спасете себя от недель, а то и месяцев агонии и переписывания.

Еще ни один редактор ни разу не попросил меня полностью переписать книгу. Конечно, исправления у меня бывают. Иногда нужно слегка изменить сцену, или вырезать ее полностью, или детальнее прописать героя. Но мне никогда не приходилось заново начинать с нуля. Почему? Потому что я каждый раз составляю план! Да, мой список *всегда* меняется, по мере того как я погружаюсь в историю и узнаю больше о мире и персонажах (пример можно найти на странице 383). Но когда это случается, я всегда торможу себя, съезжаю на обочину и переписываю план, чтобы он соответствовал моему направлению. Так что я никогда не пишу без некоего подобия карты перед глазами.

Карта вашего романа может быть очень подробной или, наоборот, лаконичной – на ваш вкус. Вы можете пользоваться ею до того, как сели писать, или в середине работы, когда почувствуете, что не знаете, куда двигаться дальше, или уже после того как закончите первый черновик и приступите к редактуре. Как я уже говорила, я здесь не затем, чтобы менять ваш творческий процесс. Я здесь, чтобы вывести его *на новый уровень*. На каком-то этапе вам в любом случае придется структурировать информацию. И *это*, друзья мои, ваша шпаргалка по структуре!

Читайте. Учитесь. Восхищайтесь!

Бит шит «Спасите котика!» поделен на три акта (или части), которые суммарно делятся на пятнадцать битов (или сюжетных точек). Прежде чем начать детально разбирать каждый бит и погружаться в мелкие подробности, я представлю вам краткое описание всех битов и их расположение в романе.

АКТ 1

1. ПЕРВЫЙ ОБРАЗ⁴ (0–1 %): краткая характеристика вашего героя и его прежнего мира до развития событий.

2. ОБОЗНАЧЕНИЕ ИДЕИ⁵ (5 %): утверждение, которое делает персонаж (как правило, не сам главный герой), чтобы дать нам представление о том, какой будет арка главного героя (то есть что герой должен узнать/обнаружить до конца книги). Другими словами, это и есть жизненный урок.

3. ЭКСПОЗИЦИЯ⁶ (1–10 %): исследование статус-кво героя и всех его несовершенств. Здесь мы рассказываем о жизни героя до начала его эпичной трансформации. Представляем читателю второстепенных персонажей и основную цель героя. И самое главное: показываем, что герой сопротивляется переменам (не хочет никаких жизненных уроков), а также даем понять, какими будут последствия, если герой не изменится.

4. КАТАЛИЗАТОР⁷ (10 %): событие, которое приводит все вокруг в движение; происшествие, меняющее жизнь героя. Оно буквально «катапультирует» его в новый мир или открывает ему на что-то глаза. Этот сюжетный поворот должен быть достаточно значительным, чтобы мир героя уже не мог вернуться к старому статус-кво, обозначенному в *Экспозиции*.

⁴ Opening image.

⁵ Theme stated.

⁶ Setup.

⁷ Catalyst.

5. СОМНЕНИЯ⁸ (10–20 %): последовательность реакций на *Катализатор*, размышления героя о том, что ему делать дальше. Обычно преподносится в форме вопроса (например, «стоит ли мне туда идти?»). Основной задачей этого пункта является показать нежелание героя меняться.

АКТ 2

6. ПЕРЕХОД КО ВТОРОМУ АКТУ⁹ (20 %): момент, когда герой принимает вызов, покидает зону комфорта, пробует что-то необычное, решает отправиться в новый мир или начинает смотреть на вещи по-другому. Это решающий бит-действие, который отделяет «старый» мир первого акта от «перевернутого» мира второго акта.

7. СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ Б¹⁰ (20 %): появление нового персонажа (или нескольких персонажей), который поможет герою выучить новый жизненный урок. Это вспомогательный персонаж, в его роли может выступать любимый человек, враг, наставник, член семьи или друг.

8. ВЕСЕЛЬЕ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ¹¹ (20–50 %): приключения героя в новом мире. Этот мир может ему нравиться или не нравиться. Герой либо успешно справляется с новыми условиями, либо находится на грани краха. Здесь начинается *сюжетная линия А*: в истории появляется тот самый «крючок»¹², ради которого читатель и выбрал этот роман.

9. СЕРЕДИНА ПУТИ¹³ (50 %): сюжетная точка, буквально находящаяся в середине романа, где веселье заканчивается либо ложной победой (герой все это время преуспевал), либо ложным поражением (герой все это время был на грани краха). В этот момент должно произойти то, что повысит ставки в игре и подтолкнет героя к настоящим изменениям.

10. В ОКРУЖЕНИИ ЗЛОДЕЕВ¹⁴ (50–70 %): если в *Середине пути* герой одержал победу, пусть даже ложную, то в этой части истории его дела становятся все хуже и хуже. Но если герой потерпел ложное поражение, то в этой части книги нам должно показаться, что дела его пошли в гору. В любом случае внутренние несовершенства героя – его внутренние демоны – начинают постепенно проявляться.

11. ВСЕ ПОТЕРЯНО¹⁵ (75 %): момент, когда у героя все плохо, как никогда. Это бит-действие: в жизни героя случается нечто такое, что в сочетании с его внутренними демонами заставляет потерять всякую надежду и погрузиться в беспросветное уныние.

12. ДУХОВНЫЙ КРИЗИС¹⁶ (75–80 %): бит-реакция. Герой пытается осознать все, что с ним произошло. Дела персонажа должны быть намного хуже, чем в начале романа. Но, как говорится, «самая темная ночь – перед рассветом»: именно в этом пункте герой находит решение для своей большой проблемы и осознает основную идею истории (усваивает жизненный урок).

⁸ Debate.

⁹ Break into 2.

¹⁰ B story.

¹¹ Fun and games.

¹² От английского The Hook («крючок»): сюжетный элемент, который цепляет внимание читателя, а также соединяет между собой эпизоды и сцены. – Прим. ред.

¹³ Midpoint.

¹⁴ Bad guys close in.

¹⁵ All is lost.

¹⁶ Dark night of the soul.

АКТ 3

13. ПЕРЕХОД К ТРЕТЬЕМУ АКТУ¹⁷ (80 %): момент, когда герой наконец осознает, что именно он должен сделать, чтобы не просто исправить все проблемы, появившиеся во втором акте, но и, – что гораздо важнее, – исправить себя. Арка характера *почти* завершена.

14. ФИНАЛ¹⁸ (80–99 %): герой доказывает, что действительно усвоил урок, и начинает действовать в соответствии с планом, который придумал в переходе к третьему акту. Злодеи уничтожены, несовершенства устранены, возлюбленные снова вместе. Мир героя не просто спасен, он стал *лучше*, чем был прежде.

15. ФИНАЛЬНЫЙ ОБРАЗ¹⁹ (99–100 %): зеркальное отражение *Первого образа*. Описание того, кем стал герой, пройдя через мощную трансформацию, которой читатель останется более чем доволен.

Вот и весь бит шит «Спасите котика!». Это ваш рабочий чертеж для увлекательной, хорошо структурированной истории с убедительной и полной аркой героя, которая найдет отклик в сердцах читателей. Не переживайте, если сейчас биты кажутся вам чем-то непривычным и совершенно непонятным. Это всего лишь краткое описание. Далее мы детально изучим каждый из пунктов, так что вы сможете спокойно перечислить их, даже если вас разбудить посреди ночи.

Если вы из тех людей, которые лучше учатся на конкретных примерах, то бояться вообще нечего! В следующих главах я представлю вам десять (можете пересчитать, их правда *десять*) полных бит шитов популярных романов.

Не благодарите!

¹⁷ Break into 3.

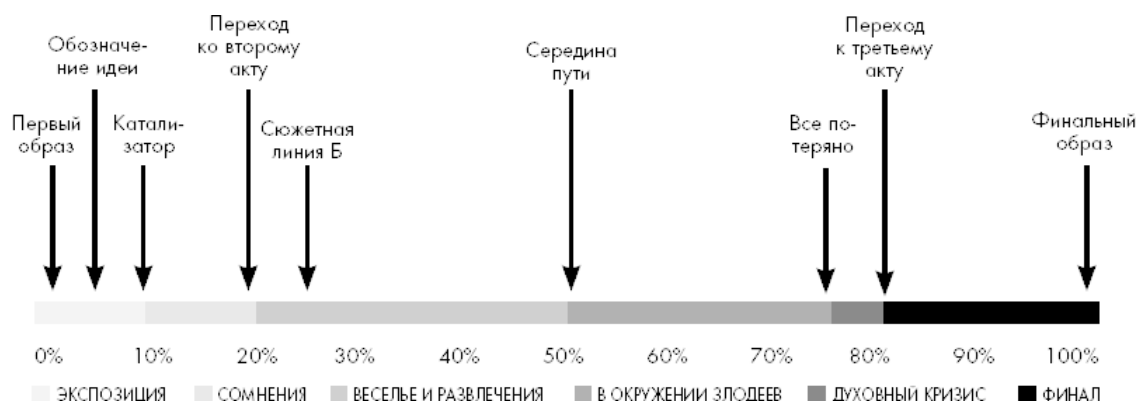
¹⁸ Finale.

¹⁹ Final image.

Что за чем идет

Перед описанием каждого бита я поместила удобную шпаргалку, к которой вы сможете обратиться в любое время, чтобы вспомнить основное назначение того или иного бита и его место в вашей рукописи. Поскольку романы сильно различаются по объему, я сделала инструкцию так, что степень готовности книги отображается не в количестве слов или страниц, а в процентах²⁰.

Ниже представлена визуальная репрезентация того, как бит шит выглядит в процентном соотношении.



Если вам нужна помощь, чтобы разобраться, какой итоговый объем будет у вашего романа, вы можете обратиться к таблицам ниже. Для вашего удобства в них представлены издательские стандарты²¹ для детских и подростковых книг, художественные произведения для широкой аудитории, а также примеры из некоторых популярных романов.

ДЕТСКИЕ КНИГИ (8–12 ЛЕТ)	КОЛИЧЕСТВО СЛОВ	ПРИМЕРНОЕ КОЛИЧЕСТВО СТРАНИЦ В РУКОПИСИ
Стандарт индустрии	от 40 000 до 60 000	от 160 до 240
«Ямы» Луиса Сашара	47 079	188
«Чудо» Ракель Паласио	73 053	292
«Гарри Поттер и философский камень» Дж. К. Роулинг	96 000	384

²⁰ В книге «Спасите котика!» Блейка Снайдера обозначена конкретная страница сценария, где располагается бит, например «стр. 25». В этой книге вместо номера страницы указан процент: 25 % означает, что бит должен располагаться примерно на 25-й странице 100-страничного романа; 10–20 % – что бит ориентировочно должен занимать страницы с 10-й по 20-ю. – Прим. авт.

²¹ Здесь и далее речь о стандартах для текстов на **английском** языке. – Прим. пер.

КНИГИ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ (12–17 ЛЕТ)	КОЛИЧЕСТВО СЛОВ	ПРИМЕРНОЕ КОЛИ- ЧЕСТВО СТРАНИЦ В РУКОПИСИ
Стандарт индустрии	от 60 000 до 90 000	от 240 до 360
«Дающий» Лоис Лоури	43 617	174
«Повелитель мух» Уильяма Голдинга	59 900	239
«Голодные игры» Сьюзен Коллинз	99 750	399

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОИЗ- ВЕДЕНИЕ ДЛЯ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ (18+)	КОЛИЧЕСТВО СЛОВ	ПРИМЕРНОЕ КОЛИ- ЧЕСТВО СТРАНИЦ В РУКОПИСИ
Стандарт индустрии	от 70 000 до 100 000	от 280 до 400
«Дневник Бриджит Джонс» Хелен Филдинг	86 400	346
«Код Да Винчи» Дэна Брауна	138 952	556
«Исчезнувшая» Гиллиан Флинн	145 719	582

Тем не менее не стоит забывать, что романы могут сильно отличаться по объему. Относитесь к этим примерам как к общим рекомендациям, а не как к железным правилам. Будьте гибкими. Объем вашего романа будет меняться в процессе написания первого черновика и последующей редактуры, но всегда полезно держать в уме примерное количество страниц и слов, чтобы рассчитать примерное расположение битов.

Ну как, готовы с головой погрузиться в бит шит «Спасите котика!»?

Тогда начинаем!

Первый акт

Трехактная структура повествования – вещь отнюдь не новая. Ею пользуются уже целую вечность. Но чтобы лучше понять принципы «Спасите котика!», мы будем рассматривать три акта как три «мира» романа. Три очень разных мира (или состояния), через которые герой проходит на пути своего становления.

Прежде чем герой отправится в путь или станет кем бы то ни было, ему нужна отправная точка. В этом смысл первого акта. Это мир *тезисов*, в котором установлен статус-кво. Он нужен, чтобы показать читателю, какой была жизнь героя до того, как все изменилось. А все еще как изменится! И если ваш читатель не понимает, кем прежде был ваш герой, он не сможет по достоинству оценить того, кем герой станет в самом конце.

Так давайте покажем ему!

1. ПЕРВЫЙ ОБРАЗ



ЗАЧЕМ НУЖЕН ЭТОТ БИТ: чтобы дать краткую характеристику героя и его прежнего мира.

КАКОЕ МЕСТО ЗАНИМАЕТ: 1 % (это первая сцена или глава вашего романа).

Проще говоря, *Первый образ* – это все, что было в истории до того, как вы, автор, в нее влезли и устроили там всем хорошую встряску. Этот бит помогает читателю понять, в какое именно путешествие он вот-вот отправится и *кто* будет его сопровождать.

Первый образ задает повествованию настроение, тон и стиль. Если книга смешная, бит тоже должен быть смешным. Если это напряженный триллер, бит (сюрприз-сюрприз!) должен быть напряженным. Уже на этом этапе ваш авторский голос (или писательский стиль) должен проявиться во всей красе, чтобы дать читателю понять, во что он ввязывается.

Но, кроме всего прочего, *Первый образ* – это *образ*. Пояснение кажется очевидным, но вы удивитесь, если узнаете, сколько авторов на моих мастер-классах не сразу осознают эту мысль! *Первый образ* должен быть *визуальной* репрезентацией несовершенной жизни вашего героя.

Что же это значит? Что нужно начинать роман с действия. Есть причины, по которым мы не назвали этот бит «Первый внутренний монолог» или «Первая информационная свалка». Нам нужно *показать* нашего несовершенного героя в действии.

Помните про несовершенства, о которых мы говорили в первой главе, когда создавали героя, достойного собственной книги? Что ж, теперь нужно выбрать одно (или два, или три) и *показать*, как эти несовершенства портят герою жизнь. Ваш герой застенчив, ему не хватает уверенности в себе? Хорошо, только не рассказывайте нам об этом! *Покажите*, как застенчиво ведет себя персонаж, как ему не хватает уверенности в своих силах в конкретной, *наглядной* сцене.

После *Первого образа* читатель должен схватиться за вашу книгу и подумать: «Ага! Так вот как все будет? Я в деле!»

Вспомните первые две страницы «Голодных игр» Сьюзен Коллинз. Китнисс просыпается в своем доме в Дистрикте 12 в день Жатвы и незаметно для домочадцев уходит на охоту, чтобы добыть еду. Благодаря этому *Первому образу* мы сразу же понимаем, какая у нее жизнь и с какими трудностями она обычно сталкивается.

Или освежите в памяти первую главу «Гордости и предубеждения» Джейн Остин. Уже на первой странице мы оказываемся в эпицентре спора между мистером и миссис Беннет (родителей главной героини Элизабет). Они говорят о том, нужно ли мистеру Беннету знакомиться с завидным красавцем-женихом, который только что въехал в соседнее поместье. Этот на первый взгляд комичный спор сразу же дает нам почувствовать давление, которое приходилось испытывать Элизабет – молодой женщине, живущей в Англии XIX века.

Первый образ в «Тайном мире шопполика» Софи Кинселлы работает столь же успешно. Там с очень большой долей юмора *показано*, как Бекки Блумвуд смотрит на свою кредитную карту. Мы видим ее реакцию и узнаем, 1) что у героини серьезные финансовые проблемы и 2) что книга будет просто уморительной!

У Первого образа есть **зеркальный бит** (или бит-антагонист) – это Финальный образ, самый последний бит романа. *Первый образ* показывает нам, откуда герой начинал свой путь, а Финальный – где он окажется в самом конце. Эти биты – начало и конец трансформирующего путешествия героя. Они должны максимально отличаться друг от друга. Иначе ради чего герою пускаться в такой трудный путь? А нам зачем читать эту историю? Чем меньше *Первый* и *Финальный образы* похожи друг на друга, тем интереснее получится ваша книга. Все так просто!

Важно отметить, что *Первый образ* – это всего одна сцена или глава. То есть *одна* порция информации. Утренний ритуал Китнисс. Спор в доме Беннетов. Поэтому я называю эту сюжетную единицу **битом-сценой**. Дальше мы с вами еще узнаем про биты, которые охватывают сразу несколько сцен или глав. В процессе изучения нашей «дорожной карты» я всегда буду вам сообщать, состоит тот или иной бит из одной сцены/главы или более.

2. ОБОЗНАЧЕНИЕ ИДЕИ



ЗАЧЕМ НУЖЕН ЭТОТ БИТ: дает нам представление о трансформирующем путешествии, в которое отправится герой, и о тех несовершенствах, которые ему будет необходимо устранить в конечном счете.

КАКОЕ МЕСТО ЗАНИМАЕТ: 5 % (или где-то в пределах первых 10 %)

Обозначаемая идея – это потребность героя или его будущий жизненный урок, на который мы как бы намекаем в самом начале истории (иногда – с помощью второстепенного персонажа).

Если для вас это звучит как абсолютная бессмыслица, позвольте мне все объяснить по порядку.

Где-то в первом акте (обычно в рамках бита *Экспозиция*) один из персонажей (как правило, не главный герой) делает некое заявление или задает вопрос, который имеет отношение к тому, что герою нужно будет осознать к концу истории. Например: «Возможно, у всех людей одна большая душа на всех», – говорит проповедник Кейси в «Гроздьях гнева» Джона Стейнбека. Или: «Мама всегда говорит, что я умный мальчик, просто я совсем не стараюсь», – пишет школьник Грег Хеффли в «Дневнике слабака» Джеффа Кинни. Это может быть совсем простым высказыванием: «Чему именно ты хочешь посвятить свою жизнь?» – спрашивает Камилла Трейнор у Луизы Кларк в «До встречи с тобой» Джоджо Мойес.

И – кто бы мог подумать! – именно эти идеи герои осознают в конце своих приключений. Том Джоуд понимает, как превратиться из независимого человека (того, кто привык заботиться

только о себе) в самоотверженного (того, кто заботится о других). Грег Хеффли учится быть ответственным, а Луиза Кларк – управлять своей жизнью и жить ради *себя* (а не ради кого-то еще).

Какой бы жизненный урок ни предстояло выучить вашему герою, какую бы трансформацию ему ни предстояло пройти, на все это нужно *тонко* намекнуть в первых 10 % вашей книги. Не стоит кричать об этой теме с каждой крыши или посвящать ей пять страниц. Надо осторожно заронить эту мысль в умы ваших читателей. Да, это манипулирование людьми, причем в лучшем виде. Но разве мы, писатели, не *обожаем* манипуляции?

Аккуратно обозначая основную идею книги, вы намекаете читателю, о чем *на самом деле* будет история.

В вашей книге может быть сколько угодно эпичных космических сражений, или фантастических монстров, или любовных сцен, от которых захватывает дыхание. Но если ваша история не повествует о *чем-то* конкретном, если в ней нет глубоких рассуждений о том, что значит быть человеком, – ее вряд ли станут читать.

Так о *чем* же ваша история?

Что ж, как я уже не раз повторяла и еще буду повторять – она о *трансформации*!

Смысл в том, чтобы взять неидеального героя и сделать его чуть менее неидеальным.

Что же нужно для того, чтобы сделать *вашего* героя чуть менее неидеальным? Нужна идея! И кто-то должен ее обозначить.

Обозначение идеи – бит, состоящий из одной сцены. Обычно он заканчивается очень быстро. Идея обозначена – действие развивается дальше. Но идею не обязательно обозначать *человеку*. Хотя это и самый распространенный вариант, иногда я замечаю, что идея может быть обозначена на билборде, мимо которого проходит герой, или в журнале, который он читает. Можно подключить воображение и обозначить идею совершенно любым способом – главное, чтобы это было сделано.

И пусть слово «идея» не сбивает вас с толку. Помните, что под идеей мы подразумеваем именно потребность героя или его жизненный урок.

Например, в «*Гордости и предубеждении*» Джейн Остин есть много разных идей: любовь, брак, богатство, социальный класс и тому подобное. Но *Обозначение идеи* – именно в том смысле, в котором мы используем это слово для разбора бит шита, – происходит, когда младшая сестра Элизабет, Мэри, говорит: «Гордость, на мой взгляд, очень распространенный недостаток». Затем она поясняет, что гордость есть у каждого из нас, поэтому не стоит никого за нее осуждать. Это прямая отсылка к жизненному уроку Элизабет Беннет: ей следует научиться бороться со своими предрассудками. Прислушивается ли Элизабет к сестре? Нет! Слова Мэри впоследствии игнорируют абсолютно все участники беседы.

И *это* мне нравится в бите *Обозначении идеи* больше всего.

Герой зачастую просто-напросто ее *игнорирует*!

В этом весь он, ваш несовершенный герой. Бродит по миру первого акта, такой несовершенный, принимает глупые решения, которые делают его жизнь неидеальной. Вдруг некто (обычно – второстепенный персонаж) подходит к нему и говорит: «Знаешь, что поможет все исправить? Вот *это*!»

Вашему герою, по сути, *на блюдечке подают* решение всех его проблем уже в самом начале книги. Но разве он слушает?

Конечно же нет!

Он полностью, на 100 % игнорирует этого человека, потому что в начале романа герой *сопротивляется* переменам. Он слышит подсказанную идею и думает: «Да что вообще *он* знает? Про *меня* так точно ничего». Поэтому лучше, чтобы идею обозначил именно второстепенный персонаж (случайный прохожий, попутчик в автобусе, враг), а не тот, кто дорог герою. Это ни в коем случае не является непреложным правилом! Однако читателю будет легче пове-

рить, что герой проигнорирует идею, если ее обозначит незнакомец или кто-то, кому он не доверяет.

Так что же герой осознает к концу книги? Именно ту идею, которую вы обозначили в самом начале истории. Все это время ответ был у него перед носом, он просто отказывался слушать!

Если герой игнорирует идею, это делает его реалистичным. Люди редко меняются, когда кто-то *говорит*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.