ШАБЛОН БИТ-ШИТА

«Спасите котика» для романа

Рабочее название: _____ Жанр: _____

Целевой объём (слов / глав): _____ Главный персонаж: чего хочет: _____

Главный персонаж: что ему нужно: _____ Тема одной строкой: _____

Первый акт

Глава(ы)	Сюжетная точка	Что происходит	Что меняется для главного персонажа
	1. Открывающий образ Как выглядит обычная жизнь главного персонажа — в одной сцене, которую можно отразить в конце?		
	2. Заявление темы Кто намекает на урок, который нужен главному персонажу, и как тот от него отмахивается?		
	3. Завязка Чего хочет главный персонаж, в чём его изъян и кто и что понадобится финалу?		
	4. Катализатор Что случается с главным персонажем такого, чего уже не отменить?		
	5. Сомнения Почему главному персонажу не стоит действовать и чего ему будет стоить действие?		

Второй акт: первая половина

Глава(ы)	Сюжетная точка	Что происходит	Что меняется для главного персонажа
	6. Переход во второй акт Что главный персонаж решает сделать и в какой новый мир это его приводит?		
	7. История Б Кого встречает главный персонаж, кто научит его теме?		

«Спасите котика!» — структура истории Блейка Снайдера; Джессика Броуди переложила её для романа в книге Save the Cat! Writes a Novel.
Бесплатный шаблон: litmemo.com/ru/templates/beat-sheet

Второй акт: первая половина (продолжение)

Глава(ы)	Сюжетная точка	Что происходит	Что меняется для главного персонажа
	8. Веселье и игры Ради каких сцен читатель взял эту книгу?		
	9. Середина Что на полпути выглядит как победа (или поражение) и что оно поднимает?		

Второй акт: вторая половина

Глава(ы)	Сюжетная точка	Что происходит	Что меняется для главного персонажа
	10. Плохие парни наступают Как противник наносит ответный удар и как изъян главного персонажа всё ухудшает?		
	11. Всё потеряно Что теряет главный персонаж и что здесь заканчивается?		
	12. Тёмная ночь души Как главный персонаж переживает потерю и какой у него лёгкий путь отступления?		

Третий акт

Глава(ы)	Сюжетная точка	Что происходит	Что меняется для главного персонажа
	13. Переход в третий акт Какое озарение снова приводит главного персонажа в движение?		
	14. Финал Каков план, что идёт не так и что делает изменившийся главный персонаж такого, чего не смог бы прежний?		
	15. Финальный образ Как последняя сцена отражает первую и что изменилось?		

«Спасите котика!» — структура истории Блейка Снайдера; Джессика Броуди переложила её для романа в книге Save the Cat! Writes a Novel.
Бесплатный шаблон: litmemo.com/ru/templates/beat-sheet

ТОЧКА → СЦЕНЫ

Разбейте точку на сцены

Точка: _____ Главы: _____ Что должна дать эта точка: _____

Сцена	Чего здесь хочет главный персонаж	Что мешает	Где сцена может уйти от плана	Глава

Цель и препятствие заполните до черновика. Исход оставьте открытым: в графе «Где сцена может уйти от плана» отметьте, куда персонаж может увести сцену вместо этого.

«Спасите котика!» — структура истории Блейка Снайдера; Джессика Броуди переложила её для романа в книге Save the Cat! Writes a Novel.
Бесплатный шаблон: litmemo.com/ru/templates/beat-sheet