

ЛЮСИ В. ХЭЙ

**СЦЕНАРИЙ ТРИЛЛЕРА:
КАК ПРИДУМАТЬ
КАК НАПИСАТЬ
КАК ПРОДАТЬ**

ЛЮСИ В. ХЭЙ

Впервые опубликовано в 2013 году издательством
Kamera Books,

an imprint of Oldcastle BooksHarpenden, UK

www.kamerabooks.com

Copyright ©

Издатель серии: Ханна Паттерсон

Право Люси В. Хэй на идентификацию в качестве автора данной работы было заявлено в соответствии с Законом об авторском праве, дизайне и патентах 1988 года.

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена, сохранена, введена в поисковую систему или передана в любой форме и любыми средствами (электронными, механическими, фотокопировальными, записывающими или иными) без письменного разрешения издателей.

Любое лицо, совершившее несанкционированное действие в отношении этой публикации, может подвергнуться уголовному преследованию и гражданским искам о возмещении ущерба.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....	6
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:	
Что такое треллер? Определение триллера.....	9
Характеристика персонажей в триллерах.....	55
ЧАСТЬ ВТОРАЯ: пишем свой сценарий	
Питчинг и подготовка, часть 1:	
Экспозиция и логлайн.....	113
Питчинг и подготовка, часть 2:	
Аутлайн.....	137
Первые десять страниц и завяка	
Тест на открыть/закрыть.....	148
Конфликт и основные события.....	160
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:	
Продаем сценарий триллера.....	171
Обратная связь и важные нюансы,	172
Выводим сценарий на рынок, Часть 1: питч-материал: Вы готовы?.....	202
Выводим сценарий на рынок, Часть 2: доступные стратегические направления.....	215
Деньги, деньги, деньги.....	246
Пакет и вложения.....	267
Напоследок.....	284
Ресурсы.....	288

ВСТУПЛЕНИЕ

Когда меня спросили, в каком жанре я хотела бы написать сценарий, ответ был однозначным — триллер, потому что это единственный жанр, который мне никогда не надоедает смотреть. Триллеры снимают на любой «вкус и цвет» — от крошечных инди-версий до масштабных блокбастеров, и при этом они могут объединять все мыслимые направления, создавая собственные под- и кросс-жанры, вбирая в себя такие элементы, как, например, огромные научно-фантастические и фэнтезийные миры, исторические эпохи, воплощая их в классических и нелинейных сюжетах. Одним словом, в триллере нет практически ничего, что было бы невозможно реализовать, и зрители с удовольствием его принимают. Поэтому данный жанр, на мой взгляд — это хороший выбор для продюсеров и сценаристов, желающих заняться кинематографом.

Сразу хочу внести ясность: книга «Сценарий триллера. Как придумать, как написать, как продать» не о том, КАК писать. Я предполагаю, что вы уже имеете некоторые навыки работы с текстами и более-менее умеете прописывать искрометные диалоги и рисовать интересные сцены. Вместо этого я сосредоточусь на двух составляющих, которые

СЦЕНАРИЙ ТРИллЕРА

могут помочь продать ваш триллер «с листа»: истории и героях. При этом хочу подчеркнуть, что не существует никаких правил, и к созданию сценария триллера это относится особенно! Только тяжелый въедливый труд сделает вашу работу лучшей из возможных, но еще больше усилий потребуется, чтобы перенести ее на экран. Так что не ждите легких ответов, быстрых решений и обнадеживающих обещаний.

Книга поделена на три части. Сначала я дам краткую историю триллера как жанра и характеристики персонажей, которые чаще всего появляются в нем. Далее разберем план сценария на примере уже вышедших триллеров и рассмотрим, как построить ваш сценарий на основе успешных фильмов, сохранив при этом оригинальность. И наконец, я опишу весь процесс написания триллера от задумки и первого черновика до поиска режиссеров. Расскажу, что нужно для создания фильма с ограниченным бюджетом и что каждый сценарист может сделать для того, чтобы его сценарий стал жизнеспособным и рентабельным.

И напоследок. В книге будут спойлеры — МНОГО. И ругательства — МНОГО. И наоборот, не будет НИКАКОГО благоговения перед режиссерами и актерами. Я собрала как можно больше мнений профессионалов киноиндустрии с указанием их твиттер-аккаунтов. А их работы или сопутствующие онлайн-ресурсы приведены в разделе «Ресурсы» в конце книги. За исключением некоторых актеров, которые стали брендом (обычно по их собственному мнению), я называю персонажей триллеров теми именами, которые звучат в фильмах. И да, в рамках одной этой книги можно только приподнять

ЛЮСИ В. ХЭЙ

завесу такого обширного жанра, как триллер, опираясь на изучение уже созданных фильмов. Поэтому я включила сюда как можно больше обзоров классических кинолент, но в то же время уделила внимание и не самым известным жемчужинам. И последнее, но ни в коем случае не менее важное: книга сосредоточена на голливудской модели триллера, поэтому большинство рассматриваемых тут фильмов — британские и американские.

Поклонники европейского, восточного или архаического кино, возможно, немного разочаруются. Но «масштабность» жанра вынудила меня выбрать то, что будет иметь наибольшее значение для наибольшего количества людей, особенно с учетом того, как много носителей английского языка ненавидят субтитры. Сейчас вспомнился один хороший друг, который сказал: «Если я захочу почитать, читаю книгу... А если смотрю фильм, то это только потому, что не хочу читать *** книгу!»

Ладно, это была я. Но вы и так догадались, верно?

Люси В. Хэй, август 2013 г.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ЧТО ТАКОЕ ТРИЛЛЕР?

В мире девять миллионов террористов, а я должен убить того, у кого размер ноги меньше, чем у моей сестры.

Джон МакКлейн, «КРЕПКИЙ ОРЕШЕК» (DIE HARD, 1988)

МАРИЯ: У тебя есть какие-нибудь документы?

ДЖЕЙСОН: Не совсем.

«ИДЕНТИФИКАЦИЯ БОРНА» (THE BOURNE IDENTITY, 2002)

Улыбнись, сукин ты сын.

Броуди, «ЧЕЛЮСТИ» (JAWS, 1975)

НАТАЛИ: Последнее, что вы помните?

ЛЕОНАРД: Моя жена...

НАТАЛИ: Как мило.

ЛЕОНАРД: ...умирает.

«ПОМНИ» (MEMENTO, 2000)

Я спасу этот гребаный день.

Кэмрон По, «ВОЗДУШНАЯ ТЮРЬМА» (CON AIR, 1997)

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТРИЛЛЕРА

Триллер — это самый непонятный жанр из тех, что пишутся на заказ. Несмотря на то что многие сценаристы знают толк в ужасах, разбираются в комедии и, возможно, не очень разбираются в драме, они не всегда понимают, что сценарий триллера должен захватывать дух. Такая мелочь, но она значит все. Мною прочитаны сотни, а может, тысячи сюжетов, которые претендовали на звание триллера, но лишь малая их часть действительно имела хоть какое-то сходство с жанровыми работами, которые я смотрю в кинотеатре, на DVD или стрим-сервисах. И все же триллер должен быть именно захватывающим — вот чего зритель требует на уровне подкорки. Это становится еще более очевидным, если заглянуть в словарь за определением данного слова.

Триллер (существительное):

1. Роман, пьеса или фильм с захватывающим сюжетом, обычно связанным с преступлением или шпионажем.
2. Вещь или опыт, которые захватывают.

ЧТО ТАКОЕ ТРИЛЛЕР?

Триллер — невероятно широкий жанр, поэтому первая попытка написать сценарий или, более того, переписать его может показаться сложной задачей. Проблема очевидна: то, что считается захватывающим для одного человека, другого может заставить зевать от скуки. Не поможет и изучение фильмов, поскольку у всех разный взгляд на то, что делает кино хорошим, а тем более захватывающим. Как я уже отмечала, триллеры имеют много поджанров и кросс-жанров, а также ряд схожих элементов. Но есть у них и существенные различия, подробнее об этом — чуть ниже.

Как вообще можно проанализировать этот жанр, если он настолько широк и сложен? Джон Спэйтс, один из сценаристов фильмов «Прометей» (Prometheus, 2012), «Доктор Стрэндж (Doctor Strange, 2016) и «Дюна» (Dune: Part One, 2021), кратко и точно дал в «Твиттере» превосходную характеристику того, как работают триллеры:

«В триллерах герой реагирует на ситуацию, как пожарный. Злодей же — это огонь. План злодея — это в некотором смысле душа всей истории».

Работая со сценариями как редактор и корректор, я не могу с этим не согласиться. То, что злодей или антагонист находится в центре истории, и отличает триллеры от других жанров, включая ужасы. Заставить главного героя (протагониста) заниматься тем, чтобы сорвать коварный план антагониста, — это основа истории. Затем на нее нанизываются все остальные элементы, включая поджанры, персонажей и даже способ реализации сюжета. Это хорошо отражено в одной статье из Википедии:

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

«Цель триллеров — держать аудиторию в напряжении и на краю сидений. Главный герой в таких фильмах сталкивается с проблемой — должен совершить побег, исполнить миссию или разгадать тайну. Неважно, о каком поджанре речь, в триллере неизбежно присутствует опасность, с которой сталкивается протагонист. Напряжение, связанное с главной проблемой, нарастает на протяжении всего фильма и приводит к острой кульминации. Важная информация, скрытая от зрителя, сцены борьбы и погони характерны для всех поджанров триллера, хотя каждый из них имеет свои уникальные характеристики и методы».

При этом главный герой триллера может быть любым: женщиной, которая борется с вторжением в дом (как в фильме «Комната страха» (Panic Room, 2002)); протагонистом-мужчиной, пытающимся разоблачить боссов-мафиози («Фирма» (The Firm, 1993)); ребенком, которого мучают видения с покойниками («Шестое чувство» (The Sixth Sense, 1999)); группой врачей, борющихся с болезнью («Заражение» (Contagion, 1999)). Но в любом случае сценарий триллера должен гарантировать, что протагонист преодолет все препятствия, поставленные на его пути антагонистом или антагонистами, не говоря уже о том, что разрулит и саму ситуацию (с большими или меньшими потерями для себя и окружающего мира, но разрулит).

НАЧНИТЕ ТАК, КАК СОБИРАЕТЕСЬ ПРОДОЛЖИТЬ

Триллер должен захватывать. И я бы хотел, чтобы первый всплеск волнения, то, что задает тон, запускает ситуацию, разыгрался на первой же странице.

**Крис Джонс, сценарист/режиссер
(@livingspiritpix)**

Прежде чем мы рассмотрим жанр триллера «под микроскопом», забудьте все, что вы знаете (или думаете, что знаете) о триллерах. Забудьте о крутых ходах, которые хотите описать во втором акте; забудьте о своих задумчивых героях или героинях с привидениями; забудьте об обратном повествовании, вертикальном письме, восходящем действии и других известных вам красивых сценарных терминах.

Вместо этого подумайте о личности вашей истории.

Пожалуй, самая большая проблема, которую я вижу в сценариях триллеров, заключается в том, что они не воспринимаются как продукты в этом жанре. Причины могут быть разными, но чаще всего это происходит потому, что автор пренебрегает тем, чтобы задать тон и правила сюжетного мира, с которым имеет дело. Он ошибочно полагает, что зрителя следует сначала познакомить с персонажами и только потом — с сюжетом. И сценаристы пытаются это сделать с помощью снов, воспоминаний, видений, а потом резко наступает раннее утро, и вот герой готов к новым свершениям. А если зрителю очень «повезет», то все эти элементы в фильме

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

будут свалены в кучу или нелогично наложены друг на друга, создавая невнятную мешанину вместо интригующей загадочности.

Прежде всего, знайте: тон — это все. Припомните, как начинаются ваши любимые триллеры. Что вы видите? Есть ли пролог? Как персонажи взаимодействуют? Счастливы они или их нечто гнетет, собраны они или рассеянны? Какие у них есть другие проблемы, помимо ключевой? Каково в целом ощущение от произведения? Является ли ситуация нестабильной, угрожающей с самого начала? Или мы попадаем в кошмар из благополучного дома? Что бы ни выбрали сценаристы и режиссеры (а сценарное мастерство и кинематограф — это выбор, это ремесло, а не магия), у зрителя не должно оставаться никаких сомнений относительно тона и мира истории, в которую они попадают.

НАЧАЛО, СЕРЕДИНА, КОНЕЦ

Поддерживайте стройность и динамичность сценария, не увязайте в ненужных декорациях, описании сцен и (особенно) экспозиции. Разворачивайте действие вокруг захватывающего начала; не прячьте сюжет за историями жизни персонажей и диалогами ни о чем.

Дэнни Стэк, редактор сценариев и сценарист/режиссер (@ScriptwritingUK)

Структура — элемент сценарного мастерства, из-за которого зрители часто скрежещут зубами от разочарования и ярости. Против нее выдвигаются всевозможные обвинения, начиная с того, что

ЧТО ТАКОЕ ТРИЛЛЕР?

она ужасно шаблонна, и заканчивая тем, что даже может убить творческое начало. Я воспринимаю структуру в виде трех актов, описанных Аристотелем в «Поэтике», но не только потому что это имеет наибольший смысл для меня — на совещаниях и в прочих рабочих моментах не раз убеждалась, что представители киноиндустрии склоняются именно к актам. Однако, прежде чем продолжить, отмечу, что я вовсе не пуристка и считаю, что все, будь то подход, метод или что-то еще, работает для отдельно взятого сценария, является правильным: хоть три акта, хоть пять актов, а может быть, парадигма Сида Филда, «22 шага» Джона Траби, «Метод мини-фильма» Криса Сота или «Спасите кота!» Блейка Снайдера. Мое мнение: все, что действительно нужно любой истории, — это начало, середина и конец. Кстати, необязательно в таком порядке. Я страстно верю в то, что история важнее всего, именно поэтому я не занимаюсь подсчетом страниц для поворотных точек и тому подобным, предпочитая полагаться на интуитивное редактирование сценария, то есть пытаюсь понять, чувствуется ли, что конкретный момент истории находится на своем месте.

Итак, отбросив все оговорки, скажу прямо: я вижу структуру триллера, разбитую в основном следующим образом:

- **АКТ ПЕРВЫЙ — НАСТРОЕНИЕ:** протагонист сталкивается с проблемой, созданной антагонистом; протагонист должен решить ее, потому что проблема чем-то крепко его держит и герой не может просто пройти мимо.

- **АКТ ВТОРОЙ — РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ (КОНФЛИКТ):** протагонист сталкивается с различными препятствиями со стороны антагониста, а может, вдобавок еще и со стороны внешней среды и/или своего внутреннего мира.
- **СЕРЕДИНА:** ситуация ухудшается, это эпицентр той бури, которая разразилась из изначальной проблемы.
- **АКТ ВТОРОЙ — РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ (КОНФЛИКТ):** препятствия продолжают возникать, и протагонист должен продолжать преодолевать их, несмотря на то что каждое новое препятствие сложнее предыдущего.
- **АКТ ТРЕТИЙ — РЕШЕНИЕ:** похоже, для главного героя все потеряно. Кажется, что злодей вот-вот победит... И тогда главный герой поворачивает все вспять «каким-то образом» и решает проблему. Ну, или не решает — в зависимости от ситуации.

Опять же, не нужно делать из мухи слона. Все вышесказанное не является каким-то незыблемым эталоном, так что следовать до буквы приведенной структуре, несмотря ни на что и вопреки всему, не то что не обязательно, но и нежелательно, потому как в итоге мы рискуем получить фильм, до безобразия напичканный шаблонами, а значит, предсказуемый для зрителя и, как следствие, не особо интересный и уж тем более не захватывающий дух. Создание структуры — это не быстрое решение, но оно таковым быть и не должно.

Однако я считаю, что классическая трехактная структура является хорошей моделью, на которую все же стоит ориентироваться при написании сце-