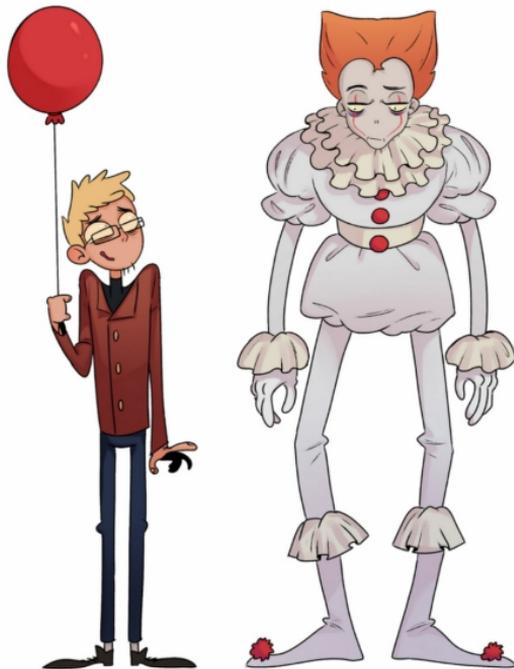


# КАК СМОТРЕТЬ УЖАСТИКИ



Как пишут сценарии фильмов ужасов  
АЛЕКСЕЙ ЯРЦЕВ

12+

**Алексей Валерьевич Ярцев**  
**Как смотреть ужастики.**  
**Как пишут сценарии**  
**фильмов ужасов**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=67084096](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67084096)  
SelfPub; 2024*

**Аннотация**

Почему мы смотрим ужастики? Как работает страх? Что заставляет нас смотреть фильмы ужасов? Как смотреть кино про кошмары? Всего четыре обязательных элемента, которые помогают анализировать психологию зрителей хорроров. Четыре структурных детали сценария, от вины до искупления, которые есть в каждом успешном фильме жанра ужасов. Прочитав эту книгу вы сможете лучше разбираться в кинематографе, анализировать шедевры кино и разбирать работу режиссеров. В книге так же раскрыт секрет психосоциального феномена фильмов ужасов. Даны упражнения, которые помогут создать собственный хоррор сюжет. Разобраны на эпизоды фильмы: "Астрал", "Пила", "Судная ночь", "Мама", "Пиковая дама" Как делается кино, сюжеты, как строится сторителлинг – все эти вопросы дают ясное понимание не только кино, но и жизни. Книга представляет собой учебник для сценаристов, но, несомненно,

будет полезна специалистам по связям с общественностью, маркетологам и всем, кто хотел бы научиться рассказывать интересно и, главное, убедительно.

# Содержание

Глава 1. Атмосфера ужаса	6
Глава 2. Чувство вины	9
Глава 3. Древняя Легенда	14
Глава 4. Искупление вины. Он сам взошёл на эшафот	18
Глава 5. Ложный Испуг	22
Глава 6. Семечко или Зерно Истории	27
Глава 7. Как написать сценарий Хоррора	30
Мои другие книги	34
Юмор. Стендап. Психология сцены	35
Эмоциональный интеллект. Как повысить самооценку легально. Как расширить своё сознание. Психология поведения	37
Юмор. Все инструменты комедии. Как развивать чувство юмора. Теория и практика	39
Как написать сценарий. Школа кино. Что скрывают курсы сценаристов, режиссеров, продюсеров	41
Юмор в кино. Школа кино. Как написать комедию. Продюсеру, режиссеру, сценаристу, писателю. Как придумывать смешное. Диалоги, ромкомы, ситкомы, драмеди	43
Учебник 2 класс. Игры для детей.	45

Эмоциональный интеллект ребенка	
Юмор. 78 игр, в которые играют люди.	47
Психология.	
Эффективное общение. Ораторское искусство.	49
Саморазвитие.	

# Алексей Ярцев

## Как смотреть ужастики. Как пишут сценарии фильмов ужасов

### Глава 1. Атмосфера ужаса



Небольшая преамбула.

Эта книга написана для тех, кто ещё пока не является режиссером или сценаристом, для людей, которые только смотрят кино, для людей, которые сами пишут сценарии, либо хотят улучшить уже готовый сценарий. Так же она будет по-

лезна для актеров и операторов. И обычных людей, которые хотят лучше разбираться в своем любимом жанре – жанре фильмов ужасов.

В серии книг о жанровом кино мы разбираем романтические комедии, фильмы ужасов, оscarоносные драмы, комедии и боевики, как ключевые жанры массового зрительского коммерческого кино.

В этой главе мы не будем касаться вопросов, как создать атмосферу хоррора. Это решается за счет художественных, выразительных инструментов, таких как камеры, грим, декорации, фокус внимания, цветокоррекция, музыка, звуковые эффекты.

Мы же поговорим о том, как сконструировать сюжет. То есть не про диалоги, а про выстраивание сюжета хорроров.

Есть мнение, что хоррор – это некоторый род детектива, где мы попытаемся угадать, откуда появилось зло. Мне кажется вопрос тут шире: мы наблюдаем за тем, как виновный в чем-то герой узнает свой приговор и искупает вину через испытание.

Знаю, что неподготовленному читателю такое мнение кажется радикальным. Тем интереснее будет убедить вас приведёнными ниже аргументами.

Я хочу привести более устойчивую теорию, которую я не видел ни в книгах Митты, ни у Макки, и к которой я рекомендую прислушаться тех, кто действительно хочет глубоко, уверенно разбираться в том, как делается жанровое кино.

Напомню, что есть четыре базовые мотивации, которые определяют жанр. Четыре базовых мотивации персонажа. Это важно. Я призываю вас воспринимать фильм не по общему настроению и цветовой гамме, а именно по структуре рассказанной нам истории.

Ведь на самом деле мы смотрим фильм, чтобы пережить те или иные эмоции. И эти эмоции дарит нам именно мотивация героя. Причина, которая побуждает героя действовать.

Восприятие на уровне: «если там было «бух бабах», значит, боевик». Если там было страшно, значит, хоррор. Если там были шутки, то это комедия» – больше не достаточно для нас в 21 веке. Всё не совсем так. Всё интересней.

## Глава 2. Чувство вины

Как мы помним жанр зависит от базовой мотивации героя. В хоррорах базовая мотивация главного персонажа – это искупление вины. Это достаточно странная вещь, но это некоторая месть самому себе. Если базовая мотивация, это месть, то в жанрах хоррора зритель наблюдает за персонажем, который хочет искупить вину.

Чему учат нас эти фильмы? Почему одни фильмы хорроры мы посмотрели и забыли, а другие запомнили навсегда? Причина, по которой некоторые работы вошли в историю, связаны не только с художественным решением, – это всегда связано со структурой сценария. Всегда связано с четкостью обоснования мотивации главного героя.

Тренироваться сочинять сюжеты и играть с друзьями в режиссеров можно в специально подобранных сборниках развивающих упражнений у меня на сайте

<https://www.yartsev.club/kinokurs>

Воспользуйтесь промокодом LITRES для получения скидки 30% на любой курс для вас или для ваших близких.

Я приведу пример. В фильме «Мама», главная героиня искупает вину, которая заявляется с самого начала. Она не хочет иметь детей. Это продемонстрировано в первой сцене фильма, где она смачно выругалась увидев свой тест на беременность. Эпизод незаметный, но значимый для жанра.

Далее вся история построена таким образом, что она в итоге искупает свою вину. Становится образцовой матерью и защищает детей от монстра.

В фильме «Астрал», главный герой, отец семейства, искупает вину того, что недостаточно внимания уделял своей семье. Там это сделано не очень четко, и вы увидите, как эти ошибки влияют на сценарий и на наше восприятие, если пересмотрите внимательно.

(Видеопримеры нужных моментов из фильмов заботливо вырезаны и сортированы на моем сайте <https://www.yartsev.club/kinolekcii>)

Сцена эта, где он оставляет жену с тремя детьми ради работы закладывает фундамент: в финале герою предстоит отправиться в «ад», чтобы вызволить своих детей.

В фильме «Пила» очень чётко показано, что каждый из героев, попавших в «трудную жизненную ситуацию» виноват в чем-то. Именно поэтому этот фильм нас держит, держит восемь фильмов франшизы.

Итак, давайте разбирать более подробно. Когда вы задумываете фильм ужасов, подумайте, в чем ваш герой будет виноват. Если вы анализируете современные вам фильмы (а я очень надеюсь, что вы примените знания полученные в этой книге и на фильмах, которые вышли после ее публикации), то попытайтесь по афише, по первым кадрам проанализировать: в чем виноват главный герой.

Причем, очень хорошо, если он в самом начале не знает

своей вины, но к концу фильма его вина становится для него очевидна. Это и должно быть нашим «детективом», нашей загадкой: почему именно этот герой попал именно в эту ситуацию. Почему именно за ним гоняться чудовища. Об этом мы поговорим подробнее.

Вина персонажа всегда присутствует в фильмах ужасов, и это нам дает возможность понять, что не просто так зло напало именно на него. Посмотрите, как это сделано в фильме «Мама».

Этот элемент выполнен очень тонко, очень классно. Мы видим, что героиня... не хочет детей. Она об этом заявляет, и, собственно, за это она и будет наказана. Зритель еще не понимает, что это важный момент, но, досмотрев фильм до конца, мы понимаем, что это важно. Даже, если не вспомним этого эпизода с тестом на беременность. Но нас запрограммировали. В этом и есть задача сценариста, задача того, кто будет «выстраивать сюжет». Показывая правильные сцены, выбирая для экрана правильные части истории, мы программируем зрителя на верную реакцию.

Давайте посмотрим, как это реализовано в фильме «Судная ночь».

Тоже видим, за что главный герой будет страдать.

Действительно, наш главный персонаж виноват в том, что он продает системы безопасности, которые делают игру не честной, потому что богатый человек обезопасен в судную ночь, а бедный человек не может себя обезопасить и его мож-

но убивать. Убивают бедных в эту ночь, а не всех, кого угодно.

Посмотрите, как элемент «вина» выполнен в фильме «Пила».

Снова мы видим, что главный герой наказан, и, более того, здесь сделано всё очень метафорично и очень символично. Он ходил на сторону, он ходил налево, и именно левую ногу он себе отпилит в этом фильме. Это может показаться кому-то комичным, но в плане структуры сценария, сделано все очень точно, и мы, опять же, видим, что не случайно именно он оказался именно в этой страшной ситуации.

Посмотрим еще один фильм, фильм «Астрал».

Здесь это сделано, я бы сказал, небрежно. Возможно, режиссер не досмотрел, ведь в сценарии это было, у меня есть такое подозрение. Но не буду фантазировать. Сделан этот момент очень неярко, но все же мы видим, что главный герой, в некотором роде, тоже виноват. Он пренебрегает своей семьей, у него трое детей и жена, и он очень много работает вместо того, чтобы уделить им внимание. Даже не обещает, когда он этим займется. Поэтому он будет наказан. Если вы помните, наказан будет именно тем, что отправится в ад за своими детьми.

Вот этот момент очень важен. Еще раз подчеркну, заложите вину вашего персонажа. Потому что, если вины не будет, то зритель окажется немножечко обманутым.

Получается, это могло произойти с каждым, и поче-

му именно на этого персонажа напало чудовище/проклятьи/инопланетяне? Если «так получилось», то значит, зло могло и не нападать на него?

Чтобы ваш зритель не задавался такими скептическими вопросами не пропускайте элемент «Вина».

На этом первый элемент, обязательный для фильмов ужасов мы разбирать закончили. Давайте посмотрим остальные элементы уже в следующих главах.

## Глава 3. Древняя Легенда

Второй элемент, который обязателен для фильмов ужасов, это легенда. Дело в том, что без легенды, ваш фильм ужасов превращается в эдакую мистику ради мистики. То, что называется в кинодраматургии «Бог из машины».

Например, когда ваше зло просто прилетело из космоса, или просто «вот так было всегда», как во многих сериях уже на выдохе «X-files». Там были серии, в которых на всем протяжении разгадывали детектив, откуда же взялся лесной человек, который превращается в деревья и поедает людей? А в конце Малдер и Скалли обсуждают: «Просто так было всегда. Мы просто очень многого ещё не знаем».

Такое, конечно, малоинтересно смотреть, потому что любой зритель чувствует себя обманутым. Зачем тогда 40 минут это разгадывали? Поэтому, у вас должна быть легенда. Другими словами ответ на вопросы: откуда зло появилось и чем мы его заслужили.

Давайте посмотрим, как легенда реализована в фильме «Мама». Реализована она прямо по канонам легенды. Есть отсылка в прошлое. Есть обоснование, что зло не «просто злое, потому что злое», а у него есть причина быть злым. У безумной матери забрали ребенка. Она сошла с ума, пыталась его спасти, и он погиб. Поэтому теперь она пытается захватить других детей. Есть некое обоснование.

Очень часто это обоснование в современных фильмах ужасов стремятся сделать псевдонаучным или научным. Это действительно расширяет аудиторию. Потому что в мистику больше и чаще верят люди с невысоким образованием. Поэтому, даже в фильме «Мама», есть какое-то и научное обоснование. И в «Пиковой даме» тоже какие-то счетчики что-то замеряют. Чем более ваша мистика будет реалистичной и научно обоснованной, тем шире ваша аудитория. Старайтесь быть убедительны – это работает.

Давайте посмотрим, как работает легенда в фильме «Астрал».

На мой взгляд, это пример как раз плохой работы легенды. Нам объясняется, что «твоего сына похитило зло, утащило его в астрал, потому что это зло пыталось когда-то похитить и тебя самого». Это прикольно, но это только первый шаг. А почему оно привязалось к главному герою? Не объясняется никак. Выглядит как очень поверхностное обоснование, на мой взгляд, недостаточное.

Стоило бы дописать что-то еще, но, видимо автор просто не задумывался над этой проблемой, над этой ситуацией. Многие фильм «Астрал» считают коммерчески успешным и все же, вероятно, он достаточно быстро забудется.

Давайте посмотрим, как это сделано в «Судной ночи».

В «Судной ночи» напротив заявка легенды идет сразу на титрах, и затем её же молодой человек рассказывает прямо в глазок домофона в середине фильма.

Есть обоснование, почему злодеи напали именно на дом героя, а не на любой другой. Это некоторый такой, парадигматический конфликт американского общества. То есть, некоторый конфликт между белыми воротничками, интеллектуальной элитой, выпускниками Оксфорда и Кембриджа и самой Америкой, которая часто более грубая, бедная, но при этом тоже заслуживающая жизни. Эта легенда тоже там заявлена. Не верьте на слово – посмотрите фильм и убедитесь, что все это присутствует. Вдруг это лишь моя личная интерпретация?

Ну и конечно, самым лучшим, наверное, таким, каноническим примером может являться легенда в фильме «Пила». Она стоит в самом удачном месте.

Возвращаясь к идее, что хоррор, это всегда детектив. В некотором роде, некоторая загадка: откуда взялось зло, и вторая загадка: в чем виноват главный герой. Именно на них мы сейчас и отвечаем. И в фильме «Пила» это сделано гениально, в самый последний момент. Мы уже думаем, что фильм кончился, но вот идет эта истинная развязка – легенда откуда взялось зло. Пересмотрите еще раз.

Соответственно, второй элемент это легенда. Важно придумать некоторое обоснование. Вспомнить, что даже в таких культовых фильмах ужасов, как «Кошмар на улице Вязов», Фредди Крюгер не из космоса к нам прилетел и не «Бог из машины» появился. Он нападает именно на тех детей, родители которых виноваты в том, что сожгли настоящего Фред-

ди Крюгера на бойлерной.

Именно эта понятная и прозрачная сюжетная мысль дает возможность, как на прочном фундаменте, выстраивать восьмиэтажный дом франшизы. Чем слабее фундамент тем франшиза короче.

Поэтому помните, что вам нужно соблюдать конкретные правила, иначе в вашем фильме будет атмосфера, но не будет содержания ужаса.

# Глава 4. Искупление вины. Он сам взошёл на эшафот

Третий элемент, про который я вам расскажу, который необходим при создании фильмов ужасов – это искупление.

Пожалуй, с философской точки зрения, с психологической, это самый главный элемент, за которым зрители идут в зал. Есть расхожее мнение, оно уже настолько популярное, что его начинают принимать за истину, что фильмы ужасов люди хотят посмотреть, чтобы их напугали.

Присмотритесь. Дело чуть глубже. Каждый фильм, каждый жанр, нам нужен для того, чтобы ответить на некоторые вопросы, которые возникают в нашей собственной жизни. И фильмы ужасов отвечают на вопрос, как искупить свою вину. Очень многие люди чувствуют себя виноватыми и поэтому существует целая индустрия паразитирующая на вашем чувстве вины, индустрия попрошаек.

Точно так же и хорроры существуют за счет того, что люди чувствуют какую-то свою вину, и они приходят в кино, чтобы узнать, что вину можно искупить. Пусть через боль, пусть через отрезанную ногу, как в фильме «Пила», но ее можно искупить.

В кино это искупление представляют нам метафорически. Когда вы пишете своего персонажа, придумайте метафору,

как он должен осознать свою вину в какой-то момент.

Представьте эпизод в котором герой осознает свою вину и понимает, что зло никуда от него не уйдет, потому что есть легенда, которая указывает четко, что зло привязано к главному герою, так как у него есть вина.

И он признает свою вину и идет ее искупать. Вот это самое важное в фильме ужасов.

Это добровольное восшествие на эшафот.

Потому что, если вы сделаете фильм, в котором главный герой не виноват и не искупает свою вину, то это будет триллер, потому что герой просто сбегает от какого-то злодея. Как в боевике, мы не виноваты, что на нас напали, мы просто защищаемся. (Смотри разбор сценариев боевиков и их обязательных элементов в одной из моих будущих книг).

Но это будет совсем другой жанр. Даже если зло ваше будет не террорист негодяй, а мистический дьявол.

Очень часто из-за этого жанрового несоответствия, продюсеры «заворачивают» сценарии, сами не понимая почему. Часто не запускается какой-то проект очень долгое время, потому что режиссер почитал, команда почитала, что-то не так, они думают, не знают как выразить сценаристу свои ощущения и передают на доработку с какими-либо общими формулировками. Надеюсь, эта книга поможет вам быть правильно понятым, поможет выпустить вам ваш фильм, который, может быть, долгое время лежал в столе.

Если вы посчитаете нужным – порекомендуйте ее к про-

чтению для продюсеров и режиссеров на своей странице в фейсбуке, инстаграме и других социальных сетях. Возможно это позволит в будущем говорить всем на одном языке.

Давайте посмотрим пример, как искупление выглядит в фильме «Мама».

Мы видим, что героиня могла уйти и отпустить детей с «мамой». Да, могла, потому что зло пришло за детьми, а не за ней, она могла уйти, но она пошла искупать свою вину. Ее вина была в отсутствии материнских чувств, и она проявила именно их. Не ножом она пошла убивать эту ведьму, она пошла забирать детей, пошла решительно вцепиться в них, словно это ее дети.

Давайте посмотрим, как решен этот эпизод в фильме «Астрал».

Мы видим, что герой виноват в том, что не уделял внимания семье. Искупает тем, что отправляется в ад ради своего сына. Он добровольно принимает решение отправиться туда, в параллельный мир. Сам «восходит на эшафот», осознавая опасность.

Посмотрим решение темы «искупления» в фильме «Судная ночь».

Герой мог просто выгнать этого парня из своего дома, дать возможность его убить. Но он признал свою вину в том, что развилось такое злодейство, что дорогие системы обороны делают бедняков легкой добычей, а богачей неуязвимыми. И он встал на защиту этого парня, впустив беду в свой дом.

То есть он пошел искупать, по сути, свою вину. Мы видим абсолютно явно, что это именно этот элемент.

Ну, естественно, посмотрим фильм «Пила».

Герой не уделял внимание семье. И ситуация складывается таким образом, что после телефонного звонка он понимает, что его семья в беде, и он искупает свою вину, он отпиливает себе ногу, только бы быть со своей семьей. Он искупил свою вину и искупленным уходит из этого фильма.

И авторы фильма оставляют нам явный намек на продолжение франшизы, ведь есть вторая нога...

Именно за этим чувством искупления зритель и приходит в зал. Думайте об этом, когда создаете фильм ужасов. В чем будет искупление вашего героя? И тогда вы напишете действительно вкусный сценарий.

Проанализируйте успешные, запоминающиеся фильмы этого жанра, которые вы видели за последний год. Какую вину искупают там герои? Как это может быть связано с общими трендами и тенденциями в коллективной психологии вашего времени? Какие из предложенных идей наиболее актуальны в ваше время?

Это три основных элемента, и сейчас мы поговорим о четвертом, обязательном эпизоде и нескольких вещах, которые помогут вам проще сочинить фильм. Или просто с большим удовольствием наслаждаться просмотром работ мастеров.

## Глава 5. Ложный Испуг

Еще один, четвертый элемент, который не во всех фильмах присутствует, но он действительно очень важен именно для фильмов ужасов.

Да, в принципе, ошибки совершают все. Это тоже нужно понимать. И у нас есть стереотипное мнение, что кино должно быть идеальным. Поэтому так любят все высмеивать, подшучивать, атаковать и обозревать кино. Однако фильмы делают тоже люди, они тоже ошибаются, они тоже не все знают, у них тоже смещаются акценты. Просто давайте будем учиться на лучших примерах, лучшую практику внедрять как можно скорейшим образом.

Есть еще один элемент, который тоже очень типичен для фильмов ужасов, и классно в нем всегда выглядит, и стал, в некотором роде, штампом, это элемент, который я назову «ложный испуг».

Давайте посмотрим, как это выглядит, например, в «Судной ночи». Очень хорошо там сделано.

У нас есть ощущение, что что-то страшное едет к матери семейства, но пока что еще не ужас, – просто сын играет с радиоуправляемой машинкой, на которую нацепил устрашающую куклу.

В фильме «Пиковая дама», этот элемент стоит немножко не на своем месте. Это приводит к некоторой ошибке вос-

приятия и «удешевлению» фильма. Это безусловно не фатальная ошибка, однако давайте её разберем. Фильм все равно состоялся, и он хорош. Но можно было сделать чуть лучше, если поставить этот элемент в правильном месте.

Проблема в том, что элемент с ложным испугом стоит после того как мы уже столкнулись с реальным злом. Главный герой заходит в комнату, его дочка находится под кроватью, торчат только ноги, она ими сучит. Он думает, что ее туда засасывает зло, подбегает, вытаскивает, а у нее просто карандаш закатился, или что-то в этом духе. Рисунки какие-то она там рисовала.

Эпизод сделан, в целом, верно. Что должно произойти? Мы должны подумать, что это уже пришествие зла, а это еще не зло. Проблема только в том, что этот эпизод должен стоять раньше того, когда зло **ВПЕРВЫЕ** появится на экране.

И в фильме «Судная ночь» это выполнено. Это выполнено в других фильмах. А в фильме «Пиковая дама» это происходит после того, как зло убило одного из друзей этой девочки. В результате комичное разрешение пугающего эпизода не кажется уже таким комичным. Возникает когнитивный диссонанс. Шутки должны уже были закончиться с первым появлением зла и тем более смертью героев. Подобные ошибки создают ощущение «безвкусицы».

В результате возникает резонный вопрос: «Зачем вы нас обманываете в тот момент, когда мы знаем, что зло уже появилось?»

Или, давайте посмотрим еще один фильм, в котором этот эпизод стоит на правильном месте. Фильм «Астрал».

Героиня думала, что на чердаке что-то происходит жуткое с ребенком, а это он просто плакал. Потом она поднимается наверх, и у нее просто зажигается камин, неожиданно для нее.

Эпизод стоит в правильном месте, когда мы еще не знаем будет ли реальное зло, и дразнит аудиторию.

В этих эпизодах другая проблема. Они стоят на правильном месте, но они неправильно сделаны. Должно произойти что-то, что мы сначала принимаем за страшное, а потом оказывается, что это не страшное. А здесь реально, по непонятным причинам, зажигается камин, и так и не объясняется почему. То есть, этот эпизод сделан не очень хорошо.

Давайте посмотрим, где это сделано очень хорошо на примере фильма «Пила».

В самом начале есть голос, который нас пугает, он говорит грубо, до включения света. Правда, что уже через секунду мы понимаем, что это говорил сам доктор, главный герой. То есть, когда мы смотрим фильм, мы этого не замечаем, но сейчас можем проанализировать, «ну не будет же сам персонаж, который попал в беду, так разговаривать». Но элемент ложного испуга, что зло уже пришло, он есть.

Для чего это нам нужно? Нам это нужно для того, чтобы аудиторию немножечко расслабить. Дело в том, что испуг, как и юмор это некоторый шок. И испугать человека, кото-

рый сейчас ожидает, что его будут пугать труднее, чем испугать человека, которого уже убаюкали такими ложными испугами.

Потому что зритель, сидящий в зале, уже ждет, что сейчас появится чудовище. Если оно появляется без ложного испуга, это вроде бы естественно, потому что он этого и ждал. Нет шока, нет эффекта, а ложный испуг как раз убаюкивает аудиторию. Как бы говорит: «если вы думали, что это страшно вы сильно ошибались... самое страшное еще впереди». Поэтому используйте ложный испуг. Это очень простой элемент.

Этот эпизод, может быть каким-то ироничным, комичным даже в самом канонически выдержанном фильме. Используйте его, это очень хорошо работает.

### ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЕ №1

Напишите три обманки с ложным испугом для ваших фильмов, если вы сценарист и три обманки из ваших любимых фильмов, если вы зритель.

Не беспокойтесь пока что о том, что они слишком натянутые или слишком комичные.

1

—

—

—

2

—

—

—

3

—

—

—

## Глава 6. Семечко или Зерно Истории

И наконец наша последняя глава, с чего начинается задумка фильма ужасов. С семечки, из которой он произрастает.

Когда вы анализируете создание фильма ужасов, нужно помнить, что зрителя всегда привлекает именно парадокс. То есть, совмещение несовместимого.

Другими словами, если вы попытаетесь снять фильм ужасов про чудовище, то у вас, скорее всего, получится лента, как «Годзилла», какой-то эпический боевик. Но, если вы попытаетесь снять фильм ужасов про то, как вас начало пугать то, что всегда было милым, то именно тогда вы создадите что-то, что войдет в историю. Это как некоторый штамп для фильмов ужасов.

Легко проверить: в «Кошмар на улице Вязов», нас начинают пугать сны. А сны это всегда было что-то доброе, отдых, покой, безмятежность... И теперь там кошмары.

Фильмы про ужасных клоунов. Клоун – это весело и смешно. А что если он убивает?

Фильмы про «Чаки». Кукла, которая убивает.

Фильм «Мама», фильм, который мы с вами разбирали. Опять же, персонаж Мама – это что-то доброе и хорошее, но

в этом фильме это зло.

«Сайлент Хилл», родной город, в который возвращается персонаж, и он начинает пугать. То есть то, что было родным, становится твоим кошмаром.

Вот это всегда самое интересное. Если вы сможете создать кошмар из элемента, который до этого всегда ассоциировался с покоем, безмятежностью, то тогда вы создадите легенду. Поэтому так долго держатся в американской парадигме истории про компанию, поехавшую в домик на озере. Потому что домик на озере – это безмятежный отдых.

## ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЕ №2

Придумайте кошмар о предметах, которые окружают вас сегодня. Что есть в каждом доме и является символом покоя?

—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—  
—

Вы удивитесь, когда начнёте замечать, что в ближайшие годы выйдут фильмы с таким замыслом.

Проанализируйте, что является источником страха в успешных фильмах ужасов текущего года.

Вы хотите напугать тех, кто живет обычной жизнью. Что есть в доме каждого человека? Когда-то это был видеомагнитофон и он стал источником страха в фильме «Звонок». Хитроумный замысел в самой основе фильма и стал причиной его популярности.

—

—

Придумайте фильм, где источником ужаса будет мобильный телефон. Или вода.

Или фильм ужасов про лифт. Чтобы человек, заходя в лифт и нажимая кнопку лифта, оставался наедине с собой и вспоминал ваш фильм. Вот тогда вы сделаете легенду.

—

—

—

—

—

# Глава 7. Как написать сценарий Хоррора

Снимайте хорошее кино. Главная цель этой книги, чтобы вам было проще, чтобы вы не метались в потемках творческого беспорядка: «А может быть вот так? Или может быть вот так?». Чтобы у вас был чёткий скелет, на который вы нарастили прекраснейшее в мире бодибилдерское тело вашего кинематографического шедевра.

Используйте этот гайд, как чек-лист при проверке вашего сценария. А все ли элементы присутствуют? А все ли элементы на своих местах? А бьется ли вина с искуплением? А тот ли герой, который виновен в конце концов идет искупать вину?

Чек-листы, как якорь, всегда являются надёжным помощником в отчаянном плавании по волнам собственной или чего хуже – командной креативности. Возвращайтесь при помощи этого якоря в родную гавань.

И я знаю, что, возможно, мое слово аукнется только через поколения.

Спасибо вам большое. Ставьте лайки, подписывайтесь на мой канал, рассказывайте об этой книге в группах по киноискусству, ну и репостьте в вашем Фейсбуке Тиктоковом, ну, или где вы там сидите в вашем будущем 9000ом году.

## Ученики

Я искренне благодарен моим ученикам, на которых эта теория формировалась, обкатывалась и полировалась. Без них ничего этого бы не было

Иван Комаров

Денис Зайцев

Олег Белый

Александр Дементьев

Александр Белановский

Евгений Ершов

Максим Травкин

Антон Рябов

Алексей Красильников

Дмитрий Абрамов

Никита Макаров

Иван Шипков

Наталья Корчмарек

Максим Крицкий

Андрей Белый

Султан Ишанкулов

Станислав Вильф

Гузель Адамович

Виктория Козельцева

Антон Лакиза

Алексей Ушаев

Виталий Кадников  
Антон Быков  
Роман Масленников  
Василий Коршунов  
Филипп Шпринц  
Диана и Антон Труш  
Полина Хачатурова  
Виталий Кузьменко  
Михаил Босов  
Евгения Красильникова  
Александр Стецун  
Андрей Пределин  
Дмитрий Боровой  
Николай Любецкий  
Леонид Голубев  
Юрий Голубев  
Дмитрий Попович  
Александр Исмаилов  
Игорь Горбунов  
Сергей Муромцев  
Степан Королев  
Анастасия Москвитина  
Олег Смагин  
Сергей Балабанов  
Вова Шекель  
Вагэ Хачатрян

Светлана Фролова  
Евгений Кондратенко  
Владимир Ельчинов  
Ольга Ким  
Сергей Харламов  
Олег Березовский  
Юрий Тунян  
Игорь Лунин  
Петр Ромадин  
Кирилл Стёпин  
Константин Иванов  
Игорь Аникин  
Александр Кутьенков  
Юрий Платонов  
Арье Мишиев  
Сергей Стогов  
Юрий Мороз  
Марина Любецкая  
Максим Максимов  
Анастасия Самойлова

# **Мои другие книги**

**Читайте мои книги**

# Юмор. Стендап. Психология сцены



Книга для начинающих стендап-комиков!

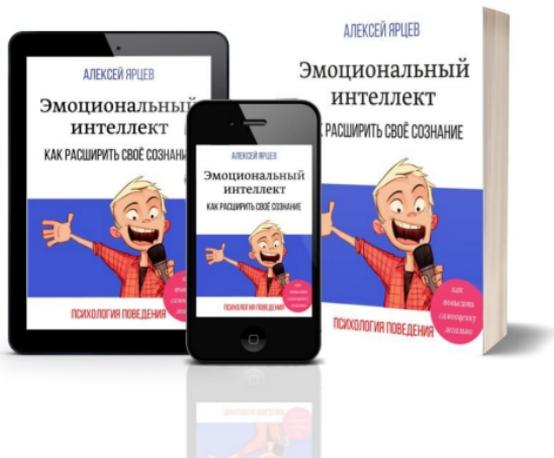
Идеальный подарок для твоего болтливого друга!

В ней ты найдешь ответы на вопросы, как писать стендап, как делать первые шаги в этом жанре, почему он так популярен, кто пишет шутки для стендапа и телешоу, а также как вообще писать шутки и юмор.

Кроме того, автор, российский стендап-комик, поделится своими научными наблюдениями о психотерапевтическом эффекте этого комедийного жанра. В книге содержатся конкретные инструменты для построения своей стендап-карьеры, а также ответы на популярные вопросы о юморе и нюансы психологии артистов. Загляни в описание и начни читать прямо сейчас!

Купить [здесь](#)

# Эмоциональный интеллект. Как повысить самооценку легально. Как расширить своё сознание. Психология поведения



Эта книга описывает социальную философию, изучающую тенденции эмоциональной жизни жителей крупных городов в настоящее время и прогнозы на ближайшее будущее. Она также оценивает численность населения и эволю-

ционные изменения в психологии человеческого поведения. В книге вы найдете практические советы, игры и упражнения на развитие мозга и мышления, а также истории обычных людей, стремящихся к самопознанию и повышению самооценки.

Книга будет полезна тем, кто занимается работой над собой и ищет советы психолога для более эффективного личностного роста. И самое лучшее – книга доступна бесплатно!

Кроме того, автор книги, Алексей Ярцев, регулярно публикует новые статьи, заметки, игры, задания и упражнения на развитие эмоционального интеллекта. Он является выпускником аспирантуры по кафедре философии МГТУ СТАНКИН, наставником артистов и знатным тик-токером, который делится своими недраматичными рассуждениями о нашем веке, наших современниках и типичных городских жителях.

Если вы хотите узнать больше о социальной философии и ее влиянии на нашу эмоциональную жизнь, то эта книга для вас.

Скачать [здесь](#)

# Юмор. Все инструменты комедии. Как развить чувство юмора. Теория и практика

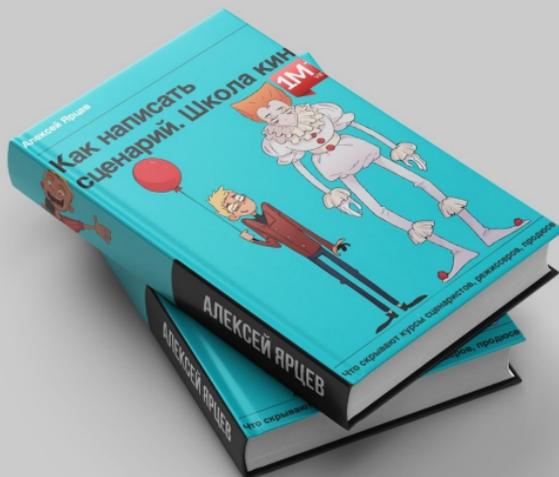


Как научиться шутить? Как развить чувство юмора? Как писать стендап? Как написать шутку? Как стать смешным?

Как пишут шутки для КВН? Книга содержит четкие ответы на эти вопросы. Это руководство стало настольным пособием в кружках актерского мастерства, телешколах, на театральных курсах и ораторских мастерских. Техники развития креативности, запоминания текста, примеры сторителлинга открывают новые возможности для стендап-комиков, ведущих, тренеров, актеров, импровизаторов, юристов и политиков.

Купить [здесь](#) .

# Как написать сценарий. Школа кино. Что скрывают курсы сценаристов, режиссеров, продюсеров



Книга “Как Написать Сценарий. Школа Кино” предоставляет ценные знания и советы для тех, кто хочет научиться писать сюжеты фильмов.

В ней рассказывается, как правильно писать диалоги, создавать интересные сюжеты и совершенствовать свои навыки сторителлинга. Она также содержит подробный разбор таких известных фильмов, как "Гардемарины, вперёд!", "Однажды в Вегасе", "Дневник Бриджит Джонс" и многих других, чтобы помочь читателям понять, как устроены успешные киносценарии.

В книге также приводятся примеры того, как написать сценарную заявку и как создать интересный сюжет. Читатели могут использовать множество простых заданий, которые помогут им усовершенствовать свои навыки и развить сценарное мастерство.

Книга предназначена не только для начинающих сценаристов, но и для опытных профессионалов, которые хотят усовершенствовать свои навыки. Она заполняет пробелы в теории, представленной в таких книгах, как "История на миллион" Роберта Макки и "Кино между адом и раем" Митты.

Купить [здесь](#) .

**Юмор в кино. Школа кино.  
Как написать комедию.  
Продюсеру, режиссеру,  
сценаристу, писателю. Как  
придумывать смешное. Диалоги,  
ромкомы, ситкомы, драмеди**



Как написать комедию? Как придумать смешной диалог?

В чем разница в создании сценариев Ситкома, Драмеди, Пародии, Ромкома и комедийных боевиков? Как играть комедийного персонажа, чтобы было смешно? Чем отличается юмор в "Джентельменах Удачи" от юмора в "Гриффинах" и почему их пишут разные люди? Каким будет юмор будущего? Автор книги, Стендап комик с инженерным образованием, анализирует такие культовые кинокомедии, как "О чем говорят мужчины", "Достучаться до небес", "Южный Парк", "Американский Пирог", "Горько", "1+1", "Офис", "Физрук", "Друзья". Читатель узнает о творческом подходе к созданию кинокомедий, о том, какие элементы должны быть включены в сценарий, чтобы сделать фильм забавным и интересным для зрителя. Книга написана для продюсеров, сценаристов, режиссеров и стендап комиков и затрагивает вопросы построения карьеры на примере карьер Джима Керри, Дмитрия Нагиева, Антона Лапенко, Эдди Мёрфи. Эта книга будет хорошим подарком каждому любителю посмеяться над комедиями в кино.

Купить [здесь](#)

# Учебник 2 класс. Игры для детей. Эмоциональный интеллект ребенка



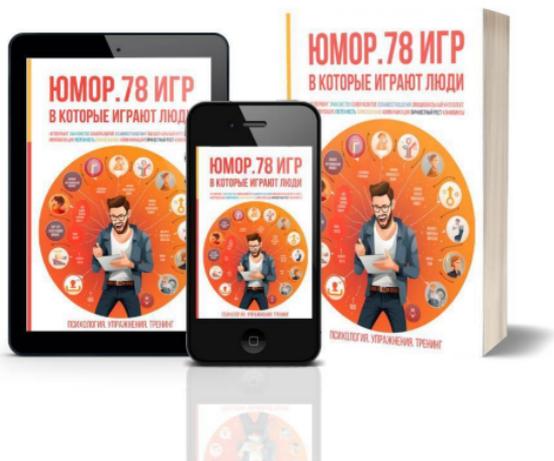
Книга, которую вы держите в руках -это ключ к бесконечным сокровищам. К бесконечным возможностям, которые таятся внутри нашего социального мозга. Эта книга закладывает в психику детей здоровую дружелюбно базу. Уме-

ние коммуницировать со сверстниками, находить темы для совместного веселья, игр, сотрудничества, работы. Эта книга развивает нашу человечность, гуманизм, социальный эмоциональный интеллект. То, что делает нас людьми – это способность к объединению в стаи, команды, группы, коммуны, бригады племени, семьи, чаты, квартеты, коллективы, сообщества, ансамбли, союзы, рати, лиги, классы, отряды, артели, трасты, хоры, звенья и даже банды. Одно то, что в человеческих языках есть бесчисленное множество слов обозначающих одно и то же: «несколько людей чем-то объединенных» указывает на то, что именно в объединении кроется загадка интеллектуального превосходства человека над другими видами. Но довольно о важности того, что мы с вами собираемся сделать. Пора скорее переходить к играм!

Купить [здесь](#)

# Юмор. 78 игр, в которые играют люди. Психология.

## Упражнения. Тренинг



Настоящая сокровищница психологических игр от признанного эксперта в области Юмора и Эмоционального Интеллекта. Алексей Ярцев раскрывает секреты современной коммуникации и межличностного общения, приводит примеры решения накапливающихся в обществе проблем. Игры для нетворкинга, делового общения, знакомства и саморазвития собранные для нескольких уровней подготовки

уже находятся у вас в руках – загляните в описание. Игры для мозга, интеллектуальные и развивающие игры для людей, чья деятельность связана с публичными выступлениями, продажами, импровизацией в общении. Благодаря этой книге вы перестанете быть скучным и необщительным человеком, станете более веселым и привлекательным для дружбы и отношений персонажем. Эта книга – отличный подарок для тренеров, режиссеров и ведущих, а так же незаменимый помощник блогеров и комиков. Начни читать уже сейчас

Купить [здесь](#)

# Эффективное общение. Ораторское искусство. Саморазвитие.

Этика. Упражнения. Искусство спора. Конфликты



Публичные споры для многих сродни кошмарному сну. Мы часами думаем «Надо было ему ответить так», но уже поздно. Книга содержит ответы, которые надо успеть сказать в лицо оппоненту. Публичные выступления, ораторское ма-

стерство и устная речь – на новом уровне даже под давлением. Игры и упражнения, которые научат вас застоять за себя без кулаков и сделают вас опасным соперником в любом споре. 24 упражнения и 20 уловок, которыми пользуются люди, чтобы запутать вас. Теперь у вас есть возможность выбрать: быть тем, кто придумывает «как надо было ему ответить» или тем, кто всегда выходит из конфликтов победителем. Алексея Ярцев – известный специалист по ораторскому мастерству делится секретами подготовки специалистов по ведению споров. В лучших традициях отечественной риторики от «Искусства Спора» Поварнина до «Камасутры для Оратора» Гандапаса.

Купить [здесь](#)