

СОДЕРЖАНИЕ

	Предисловие	005
Часть 01	1. О чем написать?	012
Размышления:	Фикшен	012
путеводитель	Нон-фикшен	014
по бездне	Опыт	016
	2. Чем напугать читателя?	020
	Добро и зло	021
	Пищевая цепь	023
	Опыт	024
	3. Терминология ужасов	026
	Три вида ужаса	026
	Страх неизвестности	030
	Хаос и космос	030
	Страх и бездна	032
	Несоответствие	034
	О монстрах	036
	Страх и страдания	038
	Хоррор, триллер и саспенс	039
Часть 02	1. Первые шаги в создании истории	044
Выбор	Вкус триллера	044
концепта	Идея и концепт	045
	Исходные условия	046
	2. Развитие концепта	048
	Подлежащее и сказуемое	048
	Лучшее сочетание идей	049
	Доработка концепта	050
	3. Исследование концепта	052
	Бездна человеческого сердца	052
	Я видел дьявола	053
	Протагонист и чудище	054

Монстр внутри	054
Монстр в вашем доме	055
Теория заговора	056
Не бывает плохих концептов	057
4. Выбор темы	059
История в жизни человека	059
Вера, надежда, любовь	060
Смысл страданий	061

Часть 03
Герой:
руководство
по написанию
персонажа

1. Герой ≠ персонаж	066
2. Восемь типов персонажей	067
Протагонист	067
Антагонист	067
Контагонист	068
Наставник	068
Напарник	069
Скептик	069
Эмпат	069
Рационалист	069
3. Персонаж, нагнетающий страх	071
Определение роли персонажа	071
Человеческая жертва	072
Кто есть кто?	073
4. Триллер и персонаж	075
Трехмерный персонаж	075
Создавая монстра	078
Сон о бабочке	080
Не трогайте кота	081

Часть 04
Структура:
пособие
по композиции

1. Пишем в соответствии со своими способностями в три шага	084
Метод молитвы: на все воля божья	084
Просторные замки из песка	087
2. Пишем в соответствии с основами в шесть шагов	088
Минимальная структура истории	088
Система действующих лиц	089
Последовательность	090
Бесприигрышная стратегия	091
3. Написание драматичной истории	095
Самая сложная структура	095

Акт 1: знакомство с историей	097
Акт 2: скитание	102
Акт 3: пробуждение зла	107
Акт 4: страдания и возрождение	109

Часть 05
Визуализация:
пособие
по композиции

1. Процесс создания вебтуна	116
Написание сценария	116
Раскадровка и концепт	119
Рисование	123
Цвет	124
Редактирование	125
2. Эффективное изображение страха	127
Мир страха	128
Странное освещение	132
Искажение	134
Рисуем фрейм	141
Неправильный стиль рисования	143
3. Продакшен	146
Ракурс и кадр	146
Правило третей	156
Использование визуального восприятия	161
Правило тридцати градусов	163
Направление взгляда в вебтунах	165
Оформление текста	171
В заключение	174
Список литературы	175



ЧАСТЬ 01

РАЗМЫШЛЕНИЯ:
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО БЕЗДНЕ

О ЧЕМ НАПИСАТЬ?

Любое творчество требует подходящего материала. Сбор информации важен для произведения так же, как ткань для пошива одежды или ингредиенты для блюда. Однако нельзя просто сходить в магазин и купить там всю необходимую информацию, потому в нашем случае найти материал будет несколько сложнее. История рождается из наших знаний и вдохновения. Идею нельзя ни увидеть, ни потрогать, и распорядиться такими абстрактными предметами сложнее, чем физическими. Поэтому однозначно определить, кому она принадлежит, будет трудно. То есть даже если бы такой магазин существовал, там, наверное, была бы настоящая неразбериха. А это значит, что нам придется искать все самостоятельно.

«Чтобы поймать фазана, нужно забраться в гору,
чтобы поймать рыбу, нужно выйти в море».

Как советует нам древняя пословица, чтобы получить то, что хочешь, нужно искать в правильном месте. Так где же искать вдохновение, чтобы написать действительно пугающий вебтун?

Чаще всего источником вдохновения для истории служит другая, уже существующая. Хорошую историю не просто приятно и интересно читать, она также поможет вашему воображению заиграть новыми красками.

При написании самого известного своего вебтуна «Человеческий лес» я тоже черпал вдохновение из разных произведений жанра фикшен. В боевике «Воздушная тюрьма» 1997 года меня вдохновило напряжение от скопления ужасных преступников в одном месте. В фильме «Королевская битва» 2003 года мое внимание привлекла идея закрытого помещения, в котором конфликт персонажей перерастает в жестокую игру на выживание. Такой же прием — поместить протагониста в безвыходное положение, из которого ему придется совершить отчаянный побег — используется и в серии фильмов «Парк юрского периода», выходявшей в кинотеатрах с 1993 по 2022 год.

В фикшене можно не только почерпнуть вдохновение для сюжета, но и научиться нюансам повествования, темпу развития событий,

Фикшен

контексту, стилю, выражению мыслей и многим другим техническим приемам. За год до публикации моей первой работы я посмотрел «Старикам тут не место» 2007 года выпуска. Этот фильм оставил большое впечатление, а главное — полностью разрушил все мои предрассудки по отношению к триллерам. Раньше я считал все фильмы этого жанра поверхностными, шумными и несурозными. «Старикам тут не место», напротив, был глубоким, проработанным и содержательным. Это первый и пока что единственный фильм, который смог вызвать во мне столько напряжения и страха. После просмотра я решил, что хочу написать такой же хороший триллер. Когда я работал над своим первым вебтуном «Губительная связь», эталоном для меня был именно этот фильм. «Старикам тут не место» вышел за рамки простого источника вдохновения и стал для меня примером для подражания.

Я хотел не просто повторить отдельные компоненты фильма, а полностью воссоздать то, что позволило ему стать успешным.

Качественные произведения, как правило, оказываются превосходными примерами для писателей. Однако стоящие идеи лежат в основе не только хороших произведений. Таких случаев бесчисленное множество. Хотя все фильмы, которые я приводил в пример ранее, имели успех в кинотеатрах либо обладают значительной художественной ценностью, но на практике даже самые абсурдные картины нисколько им не уступают в качестве источника вдохновения. Прежде всего такие произведения учат нас тому, как делать не стоит. Более того, не раз случалось, что в основе провального произведения лежит материал, на который стоит обратить внимание. Качественные произведения всегда похожи в своем превосходстве, а вот провальные всегда в своей неудаче индивидуальны. В отличие от хороших произведений, в процессе их создания принимаются самые разные экспериментальные решения, и никогда не знаешь, во что выльется весь этот креатив.

Вдохновение приходит внезапно. Бывало, я совсем не находил его во многообещающих произведениях, а бывало наоборот, оно оказывалось там, где я совсем не ожидал. Поэтому при создании вебтуна автору нельзя ограничиваться одним жанром в поисках вдохновения. Глупо предполагать, что можно написать хороший триллер, опираясь только на произведения того же жанра. В успешных триллерах можно выделить для себя важные составляющие, но на первых порах написания сюжета опасно заикливаться на правилах — это может вас ограничивать и подавлять креативность.

Когда я рисовал эпизод «Повелитель мух» для вебтуна «Девушка из будущего», мне было трудно создать образ тихой девушки-изгоя.

С этим мне помог вебтун, предназначенный для женской аудитории, «Кисло и еще кислее», в котором у главной героини из-за недопонимания происходит серьезный конфликт с другом. Стиль автора очень хорошо передает тревогу и напряжение ситуации. Благодаря этому вебтуну у меня в голове сложился очень ясный образ, и я успешно написал эпизод.

В моем новом вебтуне «Плоть и кровь» с помощью характерных для жанра образов зомби и вампира я хотел показать противоположные стороны жизни — отвратительную и грандиозную. Если вы спросите, увенчались ли мои попытки успехом, я отвечу — частично, но не будем вдаваться в подробности. Тема моего вебтуна детально описана в романе 1990 года «Хрупкое равновесие», в котором повествуется о тяжелой судьбе людей низкого социального положения в Индии 70-х годов. Недавно по этой книге сняли фильм. Роман сильно меня впечатлил, и я решил написать что-то, вдохновленное его историей.

Время от времени я вновь осознаю, что самые ценные открытия находятся далеко за пределами того, что мне кажется привычным. Когда не можешь что-то найти, нельзя продолжать искать в одних и тех же местах.

Идею для произведения вы найдете в новом месте.

Для сбора материала я предпочитаю использовать нон-фикшен. С этим жанром меня связывают хорошие воспоминания, и, можно сказать, писать я начал именно благодаря произведениям нон-фикшен.

Разумеется, нет на свете ученика, который все сразу знает. Я, как и многие начинающие, готовился писать вебтун, ничего в этом не понимая. Ход моих мыслей был примерно следующим: «Рисовать я не умею, так что сделаю упор на сюжет», «Упор на сюжет же обычно в триллерах делается?», «Раз это триллер, то обязательно должен быть убийца», «Убийца — обычно психопат, да ведь?», «Вот будет интересно, если психопата преследует другой психопат». Было бы опрометчиво начинать работу над вебтуном с таким банальным и поверхностным представлением о жанре.

Воплотить проект в жизнь мне помогла библиотека. После того как я решил, что в моем вебтуне будет убийца, я прочитал все книги на эту тему в школьной библиотеке. Может показаться, что это невообразимо много, но, насколько я помню, книг было всего десять. Особенно меня заинтересовали две: «Жестокость: всемирная история крови и безумия» (2007) и «Дело серийного убийцы» (2007).

Раньше я думал, что психопаты и убийцы существовали на уровне, совершенно отличном от моего, но, заглядывая в эту бездну, я все от-

Нон-фикшен

четливее осознал, что они находятся в одном измерении со мной. Мы не были с ними в разных местах, они просто зашли намного дальше. Это осознание привело меня в огромное замешательство, но еще больше оно меня вдохновило. Я тут же изменил жанр своего вебтуна — теперь это был не «триллер про психопата», а «триллер-драма», потому что я понял, что самое пугающее в жутком существе — это когда ты спокойно смотришь на него. Так появился мой первый вебтун «Губительная связь».

Исследование, которое я проводил, раз за разом помогало мне при создании персонажей с необычным характером. Беря за основу аспекты личности психопатов, я всегда получал хороший результат. Более того, переосмыслив изученный материал, я нарисовал еще один новый вебтун.

После армии я вернулся в университет и год занимался писательской деятельностью. Рейтинги у моих работ был не очень высоким, а гонорар — скромным, у меня появились финансовые проблемы. В такой ситуации я не мог посвятить отдельное время сбору нового материала, в то же время мне было жаль уже собранной информации об убийцах. Поэтому на ее основе я написал новый вебтун. Идею мне подала фраза из книги «Дело серийного убийцы», в которой говорилось, что, оказавшись запертыми в одной камере с Карлом Панцрамом, даже такие беспощадные убийцы, как Тед Банди, Джон Уэйн Гейси и Джеффри Дамер, стали бы его жертвами¹.

Я решил нарисовать, как бы выглядела такая «игра на выживание среди убийц». Думая над названием вебтуна, я наткнулся на цитату из романа английского писателя Дэвида Герберта Лоуренса: «Душа человека темна как лес»². Так я и пришел к названию «Человеческий лес».

Можу вспомнить еще массу случаев, когда я находил вдохновение в произведениях нон-фикшен. Однажды я принялся за довольно незамысловатый триллер «Хороший день для учебы». Так как действие происходит в учебном заведении, я начал искать материал, относящийся к учебе. Пока я его изучал, узнал о проблеме вступительных экзаменов. Чтобы детально описать вселенную вебтуна «Девушка из будущего», я читал книги по истории, философии, политике. Это позволило мне описать более широкий спектр жестокости, а не ограничиваться такими крайними проявлениями варварства, как убийство. Конечно, использование в качестве материала литературы нон-фикшен не обязательно гарантирует вам хороший сюжет. Чтобы создать

¹ Г. Шехтер. Энциклопедия серийных убийц, 2003.

² Д. Г. Лоуренс. Этюды о классической американской литературе, 1923.

оригинальный образ монстра в «Плоти и крови», я прочитал много книг в жанре нон-фикшен, но вскоре понял, что настоящие монстры существуют не в реальном мире, а в человеческом воображении.

Нон-фикшен помогает нам глубже взглянуть на темы, с которыми мы ежедневно сталкиваемся. Даже уже известные вещи начинают выглядеть по-новому при взгляде с другой стороны.

В отличие от данных, разбросанных по интернету, нон-фикшен предоставляет намного более углубленную и разностороннюю информацию. Разумеется, уникальный опыт тоже служит богатым источником вдохновения.

(1) ЛИЧНЫЙ ОПЫТ

Фикшен и нон-фикшен как источники вдохновения полезны тем, что позволяют косвенно пережить чужой опыт. Однако самое концентрированное вдохновение происходит только из личного опыта. Этот опыт и есть неограниченный материал вашей истории. Есть писатель, который использовал свой опыт работы судьей для сюжета драмы, есть спортсмен, который написал манхву про спорт, есть работник банка, который написал триллер про офис, — подобных случаев бесчисленное множество. Драматичная история получится более правдоподобной, если вы сталкивались с похожими событиями в реальной жизни.

Разумеется, только наличие необычного жизненного опыта не может вам написать хорошую историю. Французский писатель Реймон Радиге был талантливым с юных лет, и, когда ему говорили, что без жизненного опыта нельзя хорошо писать, он отвечал: «Тогда, чтобы писать о смерти, нужно сначала умереть?» Среди писателей, которые часто пишут о смерти, нет тех, кто испытал бы ее на личном опыте. И все же большинство из них с ней сталкивались.

Это было бы так же трудно, как ребенку, не знавшему разлуки, написать стихотворение о смерти.

Бесспорно, чтобы писать о смерти, совсем не обязательно умирать. Другими словами, писателю не нужно испытывать на себе абсолютно все, о чем он пишет. Например, если вы пережили утрату, вы, скорее всего, сможете довольно реалистично и серьезно описать смерть в своем произведении. Человеческие эмоции далеко не так разнообразны, как может показаться. Национальная академия наук США выделяет в своей классификации не более тринадцати человеческих эмоций (гнев, страх, ненависть, счастье, грусть, удивление,

Опыт

спокойствие, любовь, уверенность, зависть, неуверенность, презрение и стыд). Все эти эмоции может испытать каждый из нас в повседневной жизни. Если основные чувства соотносятся с тем, что происходит в сюжете, получится довольно правдоподобно описать даже более сложные эмоции.

Мой жизненный опыт нашел отражение в моих вебтунах следующим образом. После того как отслужил в армии, я вернулся в университет, там мне понравилась одна девушка. История закончилась не очень хорошо, и тогда я понял, что искренние желания могут принести много боли. В какой-то момент я даже осознал смысл выражения «так не оставайся же ты никому». Эта изуродованная любовь обратилась ненавистью и вскоре вернулась ко мне. Я ненавидел себя за слабость. Эти чувства копились внутри, как свинец, и, хотя я продолжал смеяться и разговаривать как обычно, этот осадок оставался глубоко в моем сердце.

Признаться честно, герои моих вебтунов — это альтер эго, созданные из этого осадка. В «Губительной связи» главный герой — недалекий мужчина, который влюбляется в роковую женщину. Она им манипулирует, а затем бросает. В эпизоде «Кровавые цветы» вебтуна «Девушка из будущего» история повторяется, как и в «Плоти и крови». Все мужчины в моих вебтунах всегда брошены и страдают. Это мой личный опыт, который я перенес в свои работы.

Однако каждый человек по-разному испытывает эмоции, по-разному справляется с ними, и потому каждый по-своему отразит их в своей истории. Например, благодаря моему личному опыту при написании эпизода «Хан Ёнвон» вебтуна «Плоть и кровь» у меня получилось прочувствовать и изобразить грусть от расставания, которую испытывали персонажи. Также образ персонажа по имени Йохан из этого же произведения был основан на чувстве скуки и апатии от потери мотивации после каждой публикации. В основу вебтуна «Хороший день для учебы» легли реальные чувства гнева и страха, которые я испытывал в школьные годы. В свою очередь, протагонист «Человеческого леса» Хару стал олицетворением замешательства, которое я ощутил, когда начал читать про психопатов.

(2) КУЛЬТУРНЫЙ ОПЫТ

Помимо косвенного опыта, который нам предоставляют произведения жанра фикшен и нон-фикшен, и личного опыта, существует еще один вид, который может нам пригодиться, — культурный опыт. Хотя