

До Рождества оставалось еще две недели. Студия Реннера пыталась продать фильм, несмотря на то, что их бюджет был небольшим. Чтобы снять фильм, им потребовалось всего 800 тысяч долларов. И они планировали снять фильм с одним миллионом долларов.

Поэтому он вложил около 200 тысяч в продвижение фильма на рынок. Йен знал, что это было не так много, как могли бы потратить другие студии, но все же это помогло бы хотя бы немного.

Йен пришел в офис рано утром, чтобы немного поговорить с Мейсоном, который уже был занят делами студии.

"Как идут дела, дядя?"

"Все хорошо. Команда уже занимается маркетингом, осталось сделать всего несколько вещей. Сделай перерыв на следующие две недели. Не то чтобы тебе здесь особо что-то оставалось делать."

"Да, я знаю. Но отдыхать не буду. Есть работа".

"Какая работа? Ты собираешься вернуться к своим плейбоевским привычкам?" - Поддразнивающе спросил Мейсон. Йен усмехнулся в ответ, они еще немного поговорили, а потом он пошел домой.

[...] В течение следующих двух недель он не сидел сложа руки в доме.

Поскольку у него была целая библиотека всех голливудских фильмов, сериалов и историй, он решил создать образ гения в индустрии. Он планировал выпустить много чего, так что начать с книги показалось ему вполне подходящим.

Поскольку люди думали о нем как о режиссере-любителе, то то, чего он хотел достичь, было намного впереди него. Режиссер, который был молод, но создавал шедевры — это было то, чего он хотел. Со всеми "ресурсами", которые у него были, он хотел лучшего, что могло бы заставить людей думать о нем по-другому.

Его библиотека памяти дала ему так много подсказок.

Он сел перед своим ноутбуком и напечатал заголовок: "Обитель зла". Он всегда думал, что сюжет будет хорошо смотреться в книге. А потом он начал писать сюжет фильма.

[В его библиотеке памяти]

Обитель зла (Resident Evil) - японская серия видеоигр в жанре хоррор и медиа-франшиза. Он

состоит из ужасов на выживание, шутеров от третьего лица и шутеров от первого лица. После чего расширилось до серии фильмов, анимационных фильмов, телесериалов, комиксов, романов, аудиодрам и других средств массовой информации. По сути, Обитель зла — это боевик ужасов, выпущенный в 2004 году и вдохновленный одноименной серией видеоигр. Продолжение "Обитель зла", как следует из оригинального фильма, главная героиня Элис (единственная выжившая после вспышки зомби в засекреченном исследовательском центре) пытается сбежать из города, поскольку вспышка вируса распространяется.

Йен, который знал все это, взял сюжет и сделал из него историю. От того, как вирус вспыхивает, до объяснения того, как он спасается. Пока он писал, он не мог перестать думать о том, насколько хороша была игра на самом деле.

Графика, которая никогда не устареет, заставила Йена задуматься, может ему стоит просто заняться созданием игры Resident Evil. Но поскольку у него другие цели, он решил этого не делать.

Он писал сцены от приключений к ужасу, от ужаса к романтике и обратно к приключениям. Хотя многие критики говорят, что "Обитель зла" была настолько плохим фильмом, что ухудшила качество видеоигры, Йен знал лучше.

Он создал гибрид их обоих. Даже в реальном мире существовали романы, которые в основном предоставляли много информации от предыстории до действия. Но он сделал свой роман исключительным.

Он начал писать...

Улей: подземный центр генетических исследований, принадлежащий и управляемый Umbrella, чрезвычайно могущественной корпорацией, заинтересованной во всем, от человеческого долголетия до биовойны. С компьютеризированной защитой и хорошо вооруженным человеческим подкреплением Улей неприступен и неуязвим. По крайней мере, так считает "Umbrella". Но что-то пошло фатально не так. Улей потерял сдерживание своего самого смертоносного и ужасного создания: вируса, который убивает и возрождает человеческую жизнь, превращая весь персонал объекта из пятисот мужчин и женщин в безмозглых существ с единственной движущей силой — голодом. И ключ к тому, чтобы остановить их, лежит в руках одной молодой женщины, которая даже не может вспомнить, кто она такая.

-

Ему потребовалось больше недели, чтобы закончить книгу после стольких трудов по редактированию. В какой-то момент он писал две главы, а затем стирал их полностью, чтобы написать одну главу, которая лучше, чем первые две. Точно так же он потратил так много времени на написание этой книги.

Он даже провел три ночи подряд без сна только для того, чтобы писать. Сначала это было беспокойно, но когда он приблизился к концу, то почувствовал удовлетворение от собственных

усилий. Написав всю книгу целиком, он потратил целый день на то, чтобы прочитать ее с самого начала, чтобы испытать трепет от того, что почувствует читатель.

Он был доволен.

Затем он разослал ее в несколько крупных издательств, надеясь, что им понравится эта работа. Трудность традиционного издательства заключается в том, что велика вероятность быть отвергнутым на начальной стадии, независимо от того, насколько хорош роман. Они стремятся узнать больше о текущих тенденциях в отрасли, хороших навыках письма и т.д. Главной проблемой для них является конкурентоспособность.

Но если рукопись сможет получить хорошую прибыль, она будет иметь огромный успех.

С другой стороны, Renner Films усердно работала над тем, чтобы сделать больше показов этого фильма. Одним из таких показов был показ для СМИ. Мейсон использовал свои связи, чтобы пригласить множество критиков. Мейсону было не просто узнать, что комментарии станут достоянием общественности незадолго до выхода фильма в прокат.

Йен пришел в студию после того, как отправил свою рукопись издателям. Когда он вошел в студию, его приветствовали Мейсон и еще два-три человека с улыбками на лицах.

"Чего это вы, ребята, такие улыбчивые?" - Спросил он.

"Хорошо, что ты пришел сюда, мы действительно ждали тебя. Подойди, посмотри на это. Вчера у нас был показ фильма с участием критиков и средств массовой информации. Отзывы были потрясающими! Я имею в виду, они все рассказывали, какими "одинокими дома" они хотели бы быть и все такое".

"О, вау, а как насчет публики?" - Забавно спросил Йен, сидя в кресле и присоединяясь к обсуждению.

"Так много комментариев. Многие из последователей критиков уже стоят в очереди, билеты заранее забронированы". - Добавил Штеффен.

"Честно говоря, это всегда было мечтой студии. Особенно твоего отца" - тихо сказал Мейсон, в то время как Йен кивнул и улыбнулся.

"Покажите мне комментарии",

Штеффен взял ноутбук и поставил его перед Йеном. Что касается популярного обзора, то было много публичных комментариев. Веб-сайт "its a movie" (IAM) - это небольшой сайт для новых фильмов. Многие критики, которых пригласил Мейсон, были от туда, и соответственно разместили там свои рецензии.

"Это действительно так хорошо?"

"Прошло так много времени с тех пор, как я в последний раз видел настоящее комедийное Рождество, давайте посмотрим, чем это обернется! Лучше верните деньги, если я не буду удовлетворен"

"Вау, это платный комментарий, не так ли?"

"Не могу дождаться, чтобы посмотреть!"

"Реннерс уже много лет не выпускал ничего стоящего внимания, интересно, что у них получилось".

"Это проплатили?"

"Эти отзывы заставляют меня усомниться в том, что фильм выпустил Реннерс фильм.
#взглядвбудущее"

"Неудивительно, почему люди думают, что эти обзоры платные", - сказал Йен, прокручивая экран вниз, до конца.

"Всего за несколько дней до премьеры, удачи"

"Новый директор?"

"Не могу дождаться настоящего премьера, все, кто "думает", что мы заплатили и все такое, поймут свою ошибку", - сказал Мейсон.

Он был разочарован тем, как шли дела у студии. Главной причиной, по которой публика считает отзывы странными, была репутация Реннеров. «Этот фильм изменит все» - подумал он.

Они все смеялись и наслаждались, читая комментарии один за другим. Из отзывов Йен понял, что тем немногим людям, которые смотрели фильм, он действительно понравился, а из комментариев он понял, что эти немногие фанаты любят "Реннерс", может быть, не в данный момент, но как только посмотрят фильм.

"Давайте посмотрим, сколько мы можем на этом заработать" - сказал Мейсон.

<http://tl.rulate.ru/book/72921/2288781>