


СЮЖЕТ И **АНТИСЮЖЕТ**

Пособие
для сценаристов

ЕКАТЕРИНА ПЕРЕВИЗНЫК «●»

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
Глава 1. ИСТОРИЯ СЮЖЕТА И АНТИСЮЖЕТА.....	9
Виды сюжетов.....	10
История возникновения антисюжета в литературе и кино.....	12
Элементы постмодернизма: «От заката до рассвета».....	15
Глава 2. СТРУКТУРА СЮЖЕТА.....	20
Управление зрительскими эмоциями.....	20
Создание сопереживания к герою.....	22
Опасность как двигатель сюжета.....	31
Саспенс и тревожное ожидание.....	36
Интрига и любопытство.....	42
Виды интриг.....	47
Поворотные пункты и удивление.....	49
Разбор структуры фильма «Исчезнувшая».....	53
Три акта.....	65
Фабула и сюжет.....	76
Алгоритм создания сюжета и антисюжета.....	79
Разбор структуры фильма «Бешеные псы».....	83

Глава 3. НЕЛИНЕЙНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ	87
Виды нелинейных структур.....	87
Разбор структуры фильма «Криминальное читиво».....	112
Антисюжет как способ раскрытия смысла и создания метафоры.....	122
Разбор структуры фильма «500 дней лета».....	140
Разбор структуры фильма «Необратимость».....	146
Разбор структуры фильма «Помни» («Мemento»).....	154
Использование нелинейного повествования в видеоиграх.....	164
Глава 4. ФЛЕШБЭКИ И РЕТРОСПЕКЦИИ	169
Виды флешбэков и ретроспекций.....	171
Работа с ретроспекциями и флешбэками.....	182
Алгоритм работы с ретроспекциями.....	186
Структура сюжетных твистов.....	191
Алгоритм создания сюжетного твиста.....	193
Разбор структуры фильма «Остров проклятых».....	200
Там, где начинается настоящее: несколько напутственных слов авторам	215

ВВЕДЕНИЕ

О создании сценариев написано множество книг, однако ни одна из них не углубляется в создание структуры истории настолько, чтобы рассказать читателю не только о создании сюжета, но и антисюжета. В этом пособии я хочу подробно рассказать авторам не только о том, как формируется классический сюжет, но и о том, как нарушать правила драматургии, работать с нелинейной структурой истории и делать свое произведение по-настоящему особенным.

Я написала эту книгу, потому что хочу, чтобы авторы поняли, как работают сюжет и антисюжет — не общими мазками, а максимально подробно — посценово. У меня накопилось много наблюдений и анализа, которые нельзя найти в других книгах: это авторский подход, собственные выводы и, по сути, создание теории.

Эта книга будет полезна сценаристам, писателям, режиссерам, создателям комиксов и видеоигр, а также кинозрителям, которым интересно разобраться в структуре самых сложных фильмов в истории кино.

Принято считать, что Кристофер Нолан, Квентин Тарантино или Дэвид Линч — гении, чье творчество невозможно вместить в общепринятые правила сценарного мастерства. Считается, что они интуитивно, благодаря природному таланту, создают необыкновенные и сложные сюжеты, а их тексты — это протест против любых правил и рамок. На самом деле, это лишь часть правды. Талант и творческая интуиция — это то, что выделяет творцов из общей массы, но значит ли это, что нарушение правил само по себе является признаком гениальности?

В рамках своей преподавательской практики мне довелось прочесть более 300 разнообразных историй: от синопсисов до готовых (точнее, написанных)

сценариев. Подавляющая часть из них была создана авторами, которые либо только начинают свой путь в профессии, либо рассматривают кинодраматургию как хобби. Поэтому многие из них содержали разнообразные драматургические ошибки: начиная от недостатка полноценной точки невозврата в конце второго акта, продолжая напрочь отсутствующей структурой и заканчивая картонностью диалогов.

Для авторов, которые начинают учиться, абсолютно нормально ошибаться! То, что в присланных сценариях находятся разнообразные недочеты, — совершенно естественная ситуация, ведь основная аудитория, присылающая свои работы на консультацию, — это либо люди, которые только делают свои первые шаги в писательстве, либо те, кто чувствует, что их истории недостаточно интригующие и целостные. И те и другие хотят качественно улучшить уровень драматургии в сценарии. Но делают ли допущенные ими сценарные ошибки их работы гениальными?

Казалось бы — они нарушают правила, подобно гениям нашей современности. Однако сам факт нарушения сложившихся законов не делает ничью работу автоматически гениальной. Невозможно написать талантливый диалог, заменив разговор о чизбургерах («Криминальное чтиво») беседой о блинах (если, конечно, это не фильм-пародия), потому что диалоги Тарантино — это не просто непринужденная болтовня персонажей. В первую очередь, это хорошо структурированные сцены, работающие на саспенс, раскрывающие героев и обладающие тонкими наблюдениями за человеческой природой и средой, в которой живут действующие лица.

Аналогичная ситуация со структурой: если вы переставите местами сцены в сценарии или станете рас-

сказывать историю задом наперед, она не превратится в культовое произведение.

Я не раз встречала людей, которые считают, что истории, в которых события переставлены местами, более талантливо, чем те, где все развивается линейно — от начала до конца. Однажды один ученик прислал мне свой сценарий, в котором он переставлял события местами. Получившийся «винегрет» должен был произвести впечатление авторской задумки. На мой вопрос: «А зачем вы переставили события местами?» — ученик ответил: «Я так вижу. Тарантино же так делал!» Конечно, такой ответ указывал на глобальное непонимание устройства сюжета (тем более — антисюжета). После прочтения этого сценария стало очевидно, что в нем много драматургических ошибок, которые автор решил замаскировать нелинейной структурой.

У сюжета есть свои законы, которые начали складываться еще с тех времен, как люди научились передавать друг другу информацию. Однако наличие правил не стоит воспринимать как убивающие творческую свободу ограничения. К принципам драматургии стоит относиться как к набору инструментов, помогающих рассказывать историю. Давайте сравним сценарий с часами. Нарушить правила — это как выбросить шестеренки из часов. А деконструировать — это разобрать их, понять, как работает механизм, и собрать часы, которые идут в другую сторону, но по-прежнему показывают время.

Сложно себе представить процесс строительства без использования инструментов — нельзя просто положить кирпичи друг на друга, накрыть все это палаточным тентом и задорого продать покупателю. Так же, как невозможно написать сценарий без конфликта, структуры и героя. Это основа основ. Однако мы можем выбирать инструменты и способы их использования.

Не говоря уже о дизайне и декоре. История архитектуры знает множество построек без использования гвоздей, так же как и история кинематографа предложит нам множество примеров сюжетов, выбивающихся из общепринятых рамок повествования.

Но как тогда отличить обыкновенные драматургические ошибки от авторского использования сценарных инструментов? Ответ на этот вопрос кроется в самой главной вещи, вокруг которой вертится история, — интерес. Успех книги, фильма, комикса или компьютерной игры, по сути, зависит от интереса аудитории. Все жанры, форматы, стилистики подчинены лишь одному основному правилу — ДОЛЖНО БЫТЬ ИНТЕРЕСНО.

И тут вы мне скажете: «Да разве можно предугадать, что будет интересным, а что нет? Это ведь лотерея». Конечно же, предвидеть успех или провал очень сложно. Мировая культура знает множество примеров, когда произведение искусства становилось популярным уже после смерти автора или когда что-то неожиданно «выстреливало» и сюрпризом для всех обрело статус культового.

Мы с вами не будем учиться гадать на кофейной гуще, мы намерены опираться на самый лучший и талантливый опыт наших предшественников.

К счастью, мы живем во времена, когда никто не нуждается в изобретении колеса — все уже давно ездят на машинах и летают на самолетах. Вам не нужно годами ломать голову над тем, как с нуля создать велосипед, ведь Uber с удовольствием за доступную плату отвезет вас куда пожелаете. Точно так же и в сценарном мастерстве мы имеем возможность опираться на опыт прошлого и анализировать, за счет чего художественное произведение становится популярным и интересным.

И, если мы задумаемся о том, а почему в теории сценарного мастерства существуют пресловутые «три акта», «идентификация со зрителем», «саспенс», «подтексты в диалогах» и десятки других драматургических приемов, то мы придем к простому выводу: все эти приемы выведены в теоретические основы писательства, потому что они помогают сделать произведение интересным. Они позволяют зацепить зрителя, удержать его внимание и удовлетворить потребности, что, в сущности, и является целью для большинства авторов, которые ориентируются на интерес аудитории (причем вне зависимости от жанра своих историй).

Книга, которую вы держите в руках, как раз о том, как научиться создавать интересные сюжеты и антисюжеты, манипулировать зрительским интересом на благо своей истории и выражать смыслы посредством сюжетопостроения.

Глава 1. ИСТОРИЯ СЮЖЕТА И АНТИСЮЖЕТА

Как все начиналось: от мифа к структуре

Прежде чем говорить об антисюжете, давайте сделаем шаг назад и взглянем на то, с чего все началось. История сюжета – это, по сути, история человечества. Как только люди научились говорить и передавать информацию, они начали рассказывать истории: сначала – у костра, потом – на стенах пещер, затем – в устных легендах, религиозных мифах, театральных постановках и, наконец, в кино. Сюжет – это наш способ упорядочить хаос жизни, придать смысл событиям, соединить начало, середину и конец в нечто цельное, во что хочется верить.

Первые сюжеты носили сакральный характер. В них герой почти всегда отправлялся в путь, преодолевал препятствия, сражался с чудовищами, умирал и воскресал. Эта схема – архетипическая, глубинная, она отпечатывается в человеческом бессознательном. Позже эту структуру осмыслят как «мономиф», или «путь героя», – от Аристотеля до Джозефа Кэмпбелла, от «Одиссеи» до «Матрицы».

Сюжет стал формой передачи опыта. Он обучал, пугал, вдохновлял, объяснял смерть, любовь, власть, справедливость. Со временем эти истории стали оформляться в драматургические правила: завязка, конфликт, развитие, кульминация, развязка. Так появился классический сюжет – прочная и надежная конструкция, в которой все работает на одну цель: удержать внимание и вызвать эмоции. Как хорошо отлаженные часы, где каждая шестеренка на своем месте.

Виды сюжетов

В мире существует огромное количество видов историй: от камерных, почти театральных сюжетов, где все происходит в одной комнате, до масштабных блокбастеров, где спецэффекты и визуальные фокусы затмевают смысл. Есть мнение, что большие блокбастеры создаются для «не очень думающих» зрителей, в то время как артхаусные картины – для тех, кто носит очки и в каждой сцене ищет скрытые смыслы. Но на деле в обеих категориях есть как мастерские произведения, так и невыносимо скучные работы, способные усыпить даже самого увлеченного ценителя. Сравнить «Мстителей» и «Левиафана» – все равно что ставить на чаши весов картофельное пюре и собаку породы бордер-колли: оба могут вызвать в нас чувства любви и восхищения, но каждый в своем контексте.

О технических особенностях построения сюжета и антисюжета мы поговорим позднее, сейчас же давайте взглянем на идейно-исторический контекст этой темы.

Подавляющее большинство фильмов относятся к категории классического сюжета, принципы которого работали еще со времен античного театра. Обычно в такой истории присутствует один активный главный герой, у которого есть сознательная, очевидная и понятная цель. Вступая в открытый конфликт с обстоятельствами и другими людьми, к финалу он либо добивается своего, либо проигрывает, и все завершается закрытой концовкой, которая дает ответы на все поднятые в сюжете вопросы. Время здесь линейно, и господствуют четкие и логичные причинно-следственные связи. Даже если в сюжете присутствуют короткие ретроспекции, они представлены таким образом, чтобы зритель мог расположить события истории в правиль-

ном порядке. Классическая структура помогает нам почувствовать, как все в мире связано — от того, как тайна вдруг становится очевидной, до того, как один человек может вызвать международную войну, просто решив не приглашать соседей на барбекю.

Каждый из нас знает десятки примеров таких фильмов: «Гладиатор», «Титаник», «Лицо со шрамом», «Список Шиндлера», «Гарри Поттер», «Один дома», «Крестный отец», большинство картин Стивена Спилберга, Роберта Земекиса, Мартина Скорсезе.

Со временем авторы стали сокращать классический сюжет и убирать разные его компоненты, в результате чего появились истории с более пассивными главными героями, решающими скорее внутренние, чем внешние проблемы. Такие персонажи вступают в конфликт с противоречивыми чувствами и особенностями собственного характера, а сам сюжет нередко завершается открытым финалом, предлагающим нам самим подумать над тем, что будет с героями дальше. Авторы начали сознательно оставлять столь важную часть работы зрителю. Уделяя больше внимания внутренним конфликтам, такие фильмы не просто развлекают, но заставляют аудиторию рефлексировать и думать. Помимо этого, стали появляться истории со множеством главных героев, а структура стала делиться на несколько короткометражных эпизодов. В пределах такого минималистичного повествования изменения в сюжете или характере персонажа могут быть практически незаметными — здесь преобладает внутренний конфликт, а значит, и изменения происходят не снаружи, а изнутри.

Примеры: фильмы «Август», «Она», «Вторая жизнь Уве», «Пока не сыграл в ящик», большинство работ Вуди Аллена и мультисюжетные картины вроде «Реальной любви», «Елок» или «Париж, я люблю тебя».

Переход к антисюжету

Вне зависимости от того, кто был героем произведения – пассивный персонаж с внутренним конфликтом или активный персонаж с глобальным внешним конфликтом, – искусство в целом оставалось в рамках консервативной классики. А вот начиная с XX века деятели культуры стали всерьез экспериментировать. Их не устраивала классика или ее упрощенная версия. Они хотели в знак протеста против традиционных правил перевернуть сюжет с ног на голову. Их не интересовали минимализм, простота или каноничность. Наоборот, для раскрытия их нонконформистских идей им нужны были преувеличения, гротески и экстравагантность.

Так и появился **антисюжет**.

История возникновения антисюжета в литературе и кино

История антисюжета берет свое начало в XX веке – веке бунта, разрушения и пересмотра. Авторы постмодерна начали переосмыслять искусство прошлого и стремились перевернуть устаревший, как им казалось, взгляд на мир. Это было не просто экспериментаторство ради эстетики – это было философское сопротивление. Начало эпохи постмодернизма символизировало крах идеи линейного прогресса, конца великих нарративов и, по сути, завершение эпохи безусловной веры в истину, порядок и авторитет. Культура перестала говорить: «Вот как все устроено». Она начала спрашивать: «А вдруг все устроено совсем иначе?»

Экспрессионизм, сюрреализм и дадаизм в живописи, антипьесы в театре, антироманы и произведения в стиле «потока сознания» в литературе, а также драматургический антисюжет в кино – все это части одного большого культурного сдвига. По форме эти на-

правления могут быть абсолютно разными, но по сути их объединяет стремление разрушить, пересобрать, высмеять и поставить под сомнение все, что раньше считалось каноном. И пусть бунт против старого возникал и раньше — как реакция на войну, упадок или застой, — именно в XX веке этот бунт стал системой. Системой, которая умеет цитировать саму себя и смеяться в лицо своему предшественнику.

Возьмем литературу. «Улисс», «В ожидании Годо», «Лысая певица», «Бред вдвоем», «Счастливые дни», «Елизавета Бам», «Елка у Ивановых», «Вишневый сад», «Левиафан» или «Над пропастью во ржи» — все эти тексты, по сравнению с произведениями прошлых столетий, открыто игнорируют сюжет в его привычном понимании. В них важны не действия, а состояния. Не события, а сдвиги в восприятии. Если попытаться пересказать их сюжет, то получится что-то вроде:

«Над пропастью во ржи»: мальчик-подросток уезжает из школы-интерната и слоняется по Нью-Йорку, вспоминая свою жизнь.

«Вишневый сад»: семья приезжает в свою старинную усадьбу, дожидается ее продажи с аукциона и уезжает.

Что может быть скучнее? Где развитие действия? Где препятствия, напряжение, хотя бы попытка драмы? Мы привыкли, что классический сюжет подает нам историю на блюде: с четкими конфликтами, сильными озарениями, катарсисом и чувством завершенности. Постмодерн отказывается от «гигантомании» и масштабных трагедий в пользу частного, эфемерного, неуловимого. Герой может и не меняться. А может меняться так тонко, что эти изменения заметит только внимательный читатель. Или не заметит вообще.

Современной постмодернистской культуре (в том числе антисюжету в кино) свойственны:

1. ирония и саморефлексия;
2. черный юмор и пародия;
3. цинизм и игра;
4. разрушение жанровых рамок;
5. отсылки, пасхалки и диалог с культурой;
6. смешение реалистичного и фантастического;
7. отсутствие логики, смысла, морального урока;
8. фрагментация, абсурд, метауровни;
9. разрушение четвертой стены;
10. историческая метапроза;
11. ощущение «все уже было» и «ничего не понятно, но красиво».

Важно понимать: отдельное произведение не обязательно включать в себя все сразу. Это не чек-лист. Это культурный фон, в котором антисюжет становится возможным и уместным.

А в кино?

Что касается антисюжета в кино, то он поражает своими разнообразием и дерзостью. Смена рассказчика, жанра, нелинейная структура повествования, множество параллельных линий, игра со зрителем и историческими фактами — это лишь часть арсенала, с помощью которого автор разрушает привычную форму и создает другое восприятие истории. Иногда это ощущение сна. Иногда — кошмара. Иногда — застывшего момента, в котором будто ничего не происходит, но все внутри сжимается и не дает выдохнуть.

Важно: антисюжет — это не просто хаос ради хаоса. Это не набор ошибок, замаскированный под гениальность. Это не «а я так вижу» в духе ленивого непрофессионализма. Нет. Настоящий антисюжет — это выверенное авторское высказывание, осозанный отказ

от правил, подкрепленный мощной идеей. Он может казаться анархичным – но это не анархия. Это контролируемый взрыв, за которым стоят мысль, ритм и концепт. Это провокация не ради провокации, а ради художественного попадания.

Смешение реалистичного и фантастического, обилие случайностей, намеренные временные искажения – все это становится инструментами, а не самоцелью. Если в руках дилетанта антисюжет – это винегрет из «флешбэков ради флешбэков», то в руках мастера – это хирургически точная работа, где зритель теряется не потому что «все сломано», а потому что все работает иначе.

Элементы постмодернизма: «От заката до рассвета»

В кино постмодернизм чаще всего находит свое воплощение именно в антисюжете. Классическая драматургия учит нас создавать органичный сеттинг, логичный мир повествования и линейно двигать сюжет в рамках четко обозначенного жанра. Антисюжет же говорит: «А что, если все это нарушить и сделать при этом еще интереснее?»

Яркий пример – фильм «От заката до рассвета», снятый Робертом Родригесом по сценарию Квентина Тарантино. Это хрестоматийный кейс постмодернистского сдвига: сначала перед нами вроде бы классическая криминальная драма, даже роуд-муви, где двое преступников, взяв в заложники семью, едут через границу, чтобы скрыться в Мексике. Диалоги, конфликт, напряжение, харизматичные антигерои – все как по учебнику. Мы в зоне узнаваемого.

Но через час после начала фильма – все рушится.