

Мировой бестселлер!
Одна из наиболее авторитетных книг по сценарному мастерству.

КРИСТОФЕР ВОГЛЕР

Путешествие писателя

*Мифологические структуры
в литературе и кино*



анф

Кристофер Воглер

**Путешествие писателя.
Мифологические структуры
в литературе и кино**

«Альпина Диджитал»

2007

Воглер К.

Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / К. Воглер — «Альпина Диджитал», 2007

ISBN 978-5-9614-3943-4

В основе любой увлекательной истории – будь то сказка, миф, сюжет для романа или киносценарий – лежит путешествие героя: внутреннее или внешнее. Эта идея стала путеводной звездой для Кристофера Воглера, когда, работая в сценарном отделе диснеевской студии, он проверял на практике действенность мифологических схем, описанных в знаменитом труде Кэмпбелла «Тысячеликий герой». Позже практическое пособие, написанное Воглером для коллег, превратилось в классический учебник, который не только входит в круг обязательного чтения будущих писателей и сценаристов, но и десятилетиями не теряет лидирующего положения среди множества книг такого рода. В «Путешествии писателя» автор приглашает читателя исследовать зыбкие границы между мифом и современным искусством рассказывания истории, предупреждая о трудностях и опасностях путешествия в недра собственной души, и вооружает полезными инструментами, которые в руках умелого мастера приобретают невероятную силу.

ISBN 978-5-9614-3943-4

© Воглер К., 2007

© Альпина Диджитал, 2007

Содержание

Предисловие	8
Предисловие	9
Предисловие	12
Практическое руководство	14
Вопросы и критика	15
Форма, а не формула	16
Стандартизированный язык	17
Культурный империализм	18
Героефобические культуры	19
Герой как воитель	20
Гендерные проблемы	21
Путешествие героя компьютерной эры	22
Реакция циника	23
А как насчет...	24
Введение	28
Книга первая. Карта путешествия	33
Практическое руководство	35
Конец ознакомительного фрагмента.	44

Кристофер Воглер
Путешествие писателя. Мифологические
структуры в литературе и кино



АНФ

★ MOSCOW FILM SCHOOL

Москва
2015

Переводчик *Мария Николенко*
Редактор *Роза Пискотина*

Руководитель проекта *И. Серёгина*
Корректор *М. Миловидова*
Компьютерная верстка *А. Фоминов*
Дизайн обложки *О. Сидоренко*
Фото на обложке *Shutterstock*

Writers Journey 3rd edition. Originally Published by Michael Wiese Productions. 12400, Ventura Blvd., # 1111. Studio City, CA 91604. www.mwp.com

© Christopher Vogler, 2007

© Иллюстрации: Fritz Springmeyer & Michele Montez

Макет: Gina Mansfield Design

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина нон-фикшн», 2015

Воглер К.

Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / Кристофер Воглер; Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015.

ISBN 978-5-9614-3943-4

Все права защищены. Произведение предназначено исключительно для частного использования. Никакая часть электронного экземпляра данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для публичного или коллективного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. За нарушение авторских прав законодательством предусмотрена выплата компенсации правообладателя в размере до 5 млн. рублей (ст. 49 ЗОАП), а также уголовная ответственность в виде лишения свободы на срок до 6 лет (ст. 146 УК РФ).

Посвящается маме и папе

Предисловие

к русскому изданию

Если вы связаны с кино, вам доводилось видеть все эти шкалы – набор событий, происходящих в такой-то очередности, на такой-то минуте фильма. Они популярны, потому что в них теория выпарена до того, что даже сухим остатком назвать нельзя, и бесполезны по той же причине. Без изучения сопровождающей их теории пользоваться этими линейками не имеет смысла. Поэтому не могу не порадоваться, что книга Воглера переведена на русский, и гуляющая в Интернете голая шкала мифического путешествия дополнится важной сутью.

Сценаристу необходимо изучать разные подходы к драматургии, прислушиваясь к себе, вырабатывая личное видение мира и чувство структуры, персонажей и зрителя. Главный плюс модели Воглера, чьи корни уходят в мифы и юнгианскую психологию: она созвучна с жизненными циклами и основана на психологически достоверных явлениях, на заложенных в подсознании первобытных страхах и восторгах, которые наши предки выразили в сказках и легендах и которые до сих пор воплощаются в литературе и кино, нередко всемирно известных и высоко оцененных критиками.

Конечно, структура путешествия, предлагаемая Воглером, не охватывает всех возможных сценарных направлений. Но чувство классического пути героя в его различных проявлениях, попытки оценить, как соотносятся с ним современные фильмы, и предугадать, какой путь будет свойственен герою завтрашнего дня, начинают проделывать с этой линейкой интереснейшие вещи. Она гнется, удлиняется и укорачивается, дробится на части и перемешивается. Инструмент, применимый, на мой взгляд, к анализу и созданию почти любых популярных и авторских работ. Успешная работа с ним зависит только от вас – Мастера. Уверен, что книга будет интересна не только профессионалам, но и горячо и бескорыстно влюбленным в кинематограф.

Александр Талал, сценарист, писатель, куратор факультета «Сценарное мастерство» Московской школы кино

Предисловие к третьему изданию

Словно круги по воде от брошенного камня, резонанс, вызванный моей книгой «Путешествие писателя», по-прежнему не ослабевает. Поскольку со времени второго издания минуло почти десять лет, идеи прошли испытание в кинематографических мастерских разных стран. Понятия, которые я сформулировал, будучи консультантом по вопросам сценария в Disney соотрану и преподавателем по построению сюжета, выдержали столкновение с новыми проблемами реального мира, что, надеюсь, только укрепило мою теорию. Новые главы книги, я надеюсь, отражают эволюцию моих представлений, связанных с концепцией «путешествия героя». Это касается глав, рассказывающих о жизненной силе, направляющей развитие сюжета, о законе противоположностей, о мудрости тела, о катарсисе и других понятиях, над которыми я работал как лектор-теоретик и как практикующий специалист, не понаслышке знакомый с голливудской и европейской киноиндустрией. Весь новый материал я собрал в конце книги – в приложении, следующем за главой «Через призму путешествия».

Последние девять лет я много путешествовал и, чем бы ни занимался, реализовал свои идеи на практике – будь то работа над тестами, над издательскими или продюсерскими проектами. Сразу после второго издания книги я на четыре года вернулся в 20th Century Fox, где на заре своей карьеры работал аналитиком сценарного отдела. На сей раз мне досталась более высокая и более ответственная должность: я стал исполнительным директором по развитию студии Fox 2000. Я участвовал в исследованиях и разработках, связанных с такими фильмами, как «Мужество в бою» (Courage Under Fire), «Вулкан» (Volcano), «Анна и король» (Anna and the King), «Бойцовский клуб» (Fight Club), «Тонкая красная линия» (The Thin Red Line). Моя концепция построения сюжета, основанная на мифологических моделях и философии Джозефа Кэмпбелла и Карла Юнга, теперь апробирована не только на анимационных лентах, но и на крупнобюджетном игровом кино для взрослой аудитории.

Атмосфера студии Fox 2000 как нельзя более располагала к изучению движущих сил киноиндустрии. Прежде мне не доводилось бывать в конференц-залах, где принимаются принципиальные решения по выбору сценаристов и утверждению проектов, на основании которых затем создаются фильмы. В таких местах энергия бурлит, как раскаленная лава, а до моей работы в Fox 2000 я слышал лишь ее отзвуки. Теперь же я находился в самой гуще событий.

Нигде раньше я не сталкивался со столь серьезными требованиями к работе, построенной на негласных строгих правилах и принципе личной ответственности каждого сотрудника. Никаких жалоб и отговорок. Та же взыскательность распространялась на сценарии. Каждый образ, каждая ремарка, каждое предложение подвергались проверке на предмет соответствия здравому смыслу, логике и интересам шоу-бизнеса. Мне посчастливилось работать с наиболее влиятельными специалистами в области киноиндустрии, в том числе с основательницей Fox 2000 Лаурой Зискин, а также со многими талантливыми сценаристами, режиссерами и продюсерами. В этих условиях я осваивал полезные методики анализа сюжетов, ситуаций и образов, которые, как я надеюсь, обогатили новые разделы этого доработанного издания.

Работая на Fox 2000, я научился, в частности, прислушиваться к реакции собственного тела как к свидетельству силы воздействия истории. Я заметил, что истории по-разному влияют на мой организм, и по-настоящему хорошие сценарии способны стимулировать сразу несколько органов. В животе крутит, горло сжимается, дыхание и сердцебиение учащаются, из глаз текут слезы, а изо рта вырывается смех. Если сценарий не вызывал у меня подобной физиологической реакции, я понимал, что он затронул только мой интеллект и, вероятно, оставит аудиторию равнодушной. Подробнее я расскажу об этом в главе о мудрости тела.

Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Завершилась и моя работа на студии Fox 2000. После этого мне захотелось создавать собственные проекты. Я и сам едва заметил, как сел писать сценарий мультфильма о веселых приключениях Тиль Уленшпигеля, всеми любимого героя средневековых европейских легенд: в Мюнхене, где я выступал с лекциями, ко мне подошел продюсер Эберхард Юнкерсдорф и предложил сотрудничество. Я с радостью согласился, ведь в детстве Тиль был одним из моих любимых персонажей.

Энергичный и обаятельный герр Юнкерсдорф собрал интернациональную команду, работа с которой доставила мне большое удовольствие. Эберхард даже сумел уговорить меня написать тексты к двум саундтрекам – задача оказалась не из легких. В Германии мультфильм вышел под названием «Тиль Уленшпигель». Надеюсь, что скоро можно будет увидеть и его англоязычную версию, которую мы называли «Шутник Тиль» (Jester Till). Участие в этом проекте многому меня научило, и я постарался воспользоваться полученным опытом при подготовке третьего издания книги.

Следующим моим делом стала работа исполнительного продюсера фильма «P. S. Ваш кот мертв» (P. S. Your Cat Is Dead) – экранизации пьесы и романа Джеймса Кирквуда. В качестве сценариста, режиссера и актера выступил Стив Гуттенберг. Несколько месяцев я провел в монтажной, еще одном храме киноиндустрии, что принесло мне огромную радость. Я с удовольствием просиживал целыми днями в темноте, глядя на экран и заставляя картинки танцевать. Я называл это для себя подводным погружением, в этом удивительном мире мысли концентрировались и удавалось найти нужные слова, чтобы сформулировать их коллегам. Для меня было очевидно сходство процессов монтажа и писательства, и отчетливо вырисовывались возможности их комбинирования. Освоенные мною новые принципы послужили хорошим подкреплением для моих старых теорий.

Работа над монтажом казалась мне чем-то похожей на строительство деревянной лодки – красивого судна в виде дракона, на каких плавали викинги. Основа сюжета – это киль, узловые события – ребра, отдельные сцены и линии диалогов – обшивка и оснастка, завершающие конструкцию корабля ваших идей, которому предстоит дальнейшее плавание по океану зрительского интереса.

Работая в монтажной, я стал придавать более серьезное значение тому, как и на чем сосредоточивается внимание аудитории. Я понял, что, оказывается, сфокусированное внимание – редкость в нашем мире. Поэтому, придя в кинотеатр и на два часа позабыв обо всем ради нашего фильма, зритель оказывает нам огромную честь. Возможности человеческого восприятия ограничены, и не стоит эксплуатировать их понапрасну: чтобы достичь наибольшей концентрации внимания на важных моментах, все лишнее необходимо убрать. Вырезая реплики, паузы, а иногда и целые эпизоды, я замечал, как выигрывало от этого оставшееся: словно маленькие рассеянные огоньки собирались в яркие лучи, высвечивающие главные моменты картины.

Фильм «P. S. Ваш кот мертв» был показан в кинотеатрах, а затем распространялся на DVD. Завершив работу над этим проектом, я на некоторое время посвятил себя проведению семинаров в рамках образовательных программ различных кино- и телестудий. Недавно я вернулся в мир Голливуда и поступил на службу в Paramount Pictures, а кроме того, предоставляю консультационные услуги другим кинокомпаниям. Мне довелось опробовать еще один новый для меня вид деятельности: я написал текст первого выпуска «Череп ворона» (Ravenskull) – цикла комиксов в стиле японских манга. Этот жанр сродни кинематографу, и моя работа напоминала написание сценария к фильму, однако визуальной стороне приходилось уделять еще более пристальное внимание.

Надеюсь, то, чему я научился, сотрудничая с художниками, обогатило новое издание моей книги. Выражаю искреннюю благодарность своим друзьям Микеле Монтесу и Фрицу Спрингмайеру, чьи иллюстрации украсили шмуцтитулы.

Наконец, если говорить о том, что повлияло на мои взгляды в последние несколько лет, нельзя не упомянуть бесценные часы, которые я провел, гуляя по пляжу и размышляя о природе вещей и их причинной связи. Я старался понять, как движутся по небосводу звезды и солнце, откуда появляется луна. Мне казалось, будто все шумы вселенной – многократное эхо первопричинного космического звука. Нет, я говорю не о Большом взрыве, а скорее о некоем Великом гонге, творческой вибрации, исходящей из одной точки, от которой пошли набегающие друг на друга волны и возникло все вокруг, и в том числе «Путешествие героя». Любуясь восходами и закатами, я мысленно складывал из островов и горных пиков свой собственный Стоунхендж. Глядя на горные вершины, эти вехи на пути солнца, я размышлял о том, какое место в огромной всеобщей истории занимают маленькие истории моих любимых персонажей и какое место в ней отведено мне. Надеюсь, вы тоже найдете себя на бескрайней карте мироздания. Желаю счастливого пути тем, для кого эта концепция нова, а тем, кто знаком с предыдущими изданиями моей книги, – новых открытий. Пусть они помогут вам в ваших собственных творческих странствиях.

Кристофер Воглер
Венеция – Калифорния

Предисловие ко второму изданию

Я не пытаюсь копировать природу.

Я пытаюсь понять принципы, которыми она руководствуется.

Р. Фуллер¹

Книга напоминает набегающую морскую волну. Идеи автора достигают читателя и порождают ответные волны, идущие обратно к автору. Автор откликается на это новыми эмациями и т. д. Мысли, описанные в первом издании «Путешествия писателя», дошли до аудитории и отозвались критикой или одобрением, требуя ответной реакции. Поднятая мною волна вернулась ко мне и снова направляется к читателю.

В своей книге я описал понятие, известное как «путешествие героя», продолжающее глубинную психологию Карла Густава Юнга и мифологические изыскания Джозефа Кэмпбелла. Я попытался связать идеи выдающихся ученых XX века с современной повествовательной практикой, чтобы помочь пишущим проложить путь к этим сокровищам от нашего сокровенного «Я» и нашего отдаленного прошлого. Я искал универсальные принципы построения сюжета, но нашел нечто большее – принципы жизни. Я убежден, что путешествие героя – это учебник жизни, настоящее пособие в искусстве быть человеком.

Идея путешествия героя – не порождение ума, а просто наблюдение. Это признание красоты замысла и тех принципов, которые задают образ жизни и повествования, подобно тому как физические и химические законы предопределяют происходящее в физическом мире. Невозможно не чувствовать, что путешествие героя существует как некая реальность, платоновская идеальная форма, божественный первообраз. И на его основе можно создать бесчисленные вариации, каждая из которых несет в себе черты изначальной модели.

Путешествие героя – модель, которая распространяется не только на параметры, характеризующие нашу действительность. Кроме всего прочего, она отражает процесс создания мифологического путешествия как необходимой части истории, радости и разочарования, которые выпадают на долю писателя и путь, который проходит душа на протяжении жизни.

Книга, исследующая эту модель, естественным образом вбирает в себя ее многозначность. Я задумывал «Путешествие писателя» как практическое руководство для писателей, однако это не мешает читателю почерпнуть жизненные уроки, которые несут в себе мифы и сказки всех времен и культур. Некоторые даже использовали книгу как своего рода географический путеводитель, позволяющий предсказывать подъемы и падения, ожидающие каждого путешественника в общепринятом смысле слова.

Мне не раз приходилось слышать, что, прочитав «Путешествие писателя», человек ощутил на себе влияние, выходящее за пределы искусства рассказа или сценария. Многие смогли разобраться в собственной жизни, почерпнули полезные метафоры и взгляд на вещи, язык или принципы, позволившие им выявить проблему и найти выход. В испытаниях мифологических и литературных героев они узнали свои трудности и поверили в действенность проверенных стратегий выживания, достижения успеха и счастья.

Многие читатели нашли в моей книге подтверждение собственных мыслей. Время от времени я встречаю людей, которые имеют представление о путешествии героя, но при этом не слышали такого термина. Когда их знакомят с этой универсальной сюжетной основой, они испытывают радость узнавания, соотнося повествовательные модели с собственным читатель-

¹ Ричард Бакминстер Фуллер (1895–1983) – американский инженер и архитектор. – *Прим. пер.*

ским, зрительским и жизненным опытом. Я ощутил то же самое, впервые взяв в руки книгу Кэмпбелла «Тысячеликий герой» (A Hero with a Thousand Faces)² и услышав, с какой страстью он рассказывает о ней. В свою очередь, Кэмпбелл испытал подобный восторг, первый раз придя на лекцию к Генриху Циммеру, который стал его учителем и помог ему понять, что мифы – не абстрактные теории и не простое отражение причудливых верований древних людей, а функциональные модели, позволяющие нам разобраться в самих себе.

² Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. – М: Ваклер, Рефл-бук, АСТ, 1997. – *Прим. пер.*

Практическое руководство

Первоначально я стремился, отталкиваясь от возвышенных теорий, подготовить простое и доступное руководство по писательскому мастерству. И я рад, что, по мнению многих читателей, у меня это получилось. Сценаристы, будь то опытные мастера или новички и студенты, признали мою книгу хорошим подспорьем в работе: она помогла им осознать принципы, которые они чувствовали интуитивно, а также снабдила их новыми понятиями и идеями для создания собственных сюжетов. Продюсерам и режиссерам мое руководство пригодилось при разработке и реализации проектов в кино и на телевидении. Охотно использовали книгу в своей работе писатели, авторы театральных пьес, актеры и педагоги.

К моей радости, в Голливуде моя книга снискала репутацию классического учебника по сценарному мастерству. Журнал *Sru* даже назвал ее «новой библией киноиндустрии». А благодаря публикации в разных странах (Великобритании, Германии, Франции, Португалии, Италии, Исландии и др.) «Путешествие писателя» стало известно международному профессиональному сообществу. Кинодеятели и студенты из разных уголков мира проявили интерес к моей книге и оценили ее как полезное руководство по построению сюжета и по выявлению слабых мест.

Помимо тех, кому она предназначена в первую очередь, к ней обращаются школьные учителя и педагоги исправительных учреждений, психологи, специалисты по рекламе, создатели видеоигр, а также ученые, исследующие мифологию и массовую культуру.

Я убежден, что принципы путешествия героя уже повлияли на конструирование сюжетов и еще большее влияние окажут в дальнейшем по мере того, как сценаристы станут прибегать к ним все более осознанно. Благодаря Джозефу Кэмпбеллу инстинктивно ощущаемые законы жизни, укорененные в структуре повествования, получили четкую формулировку. Он записал неписанные правила, и, похоже, это стало стимулом для авторов, побуждающим их браться за более сложные задачи и совершенствовать сценарии. Порой я замечая, что авторы не просто берут на вооружение его идеи, но даже обыгрывают кэмпбелловский язык в сценариях и пьесах.

Повсеместное распространение знаний об универсальных повествовательных моделях имеет и обратную сторону: владея стереотипом, можно бездумно множить клишированные продукты, утомляющие аудиторию своей предсказуемостью. Однако, если, усвоив представление о мифологических структурах, писатель или сценарист воспроизводит их в свежих и неожиданных комбинациях, он может придать вечным мотивам новую, оригинальную форму.

Вопросы и критика

*Чтобы создать мощный самолет, нужен мощный враг.
Поговорка в ВВС США*

Разумеется, некоторые аспекты книги вызвали вопросы и возражения со стороны читателей. По-моему, если идеи вызывают споры – это прекрасно. К тому же, с точки зрения дальнейшего развития концепции, критика гораздо продуктивнее похвал. Порой написание книги, как сказал историк Пол Джонсон, – единственный способ систематически и целенаправленно изучить свой предмет. Анализ отзывов, как положительных, так и отрицательных, – часть такого исследования.

После 1993 года, когда было выпущено первое издание, я продолжал сотрудничать со сценарными отделами компаний Disney, Fox и Paramount, где имел возможность апробировать свои концепции путешествия героя. В чем-то они оказались действенными, а в чем-то требовали корректировки. Мои представления о том, что делает сценарий удачным, прошли испытание на суровой арене голливудских студийных совещаний и мирового кинематографического рынка. Надеюсь, что вопросы и замечания, высказанные моими уважаемыми коллегами, а также реакция зрителей помогли мне многое переосмыслить.

Кроме того, после выхода «Путешествия писателя» я не прекращаю выступать с лекциями далеко за пределами Голливуда. Посещая разные города мира (Барселону, Берлин, Рим, Лондон, Сидней и др.), я с интересом узнаю о том, как раскрываются идеи путешествия героя в культурах, отличных от моей.

Национальные вкусы и характер мышления ставят под вопрос многие стороны понятия «путешествие героя». Каждая культура по-своему воспринимает его, некоторые аспекты встречают сопротивление и получают новую формулировку или смысловые оттенки. Теперь теоретический каркас прошел основательную проверку под разными углами зрения, отчего, надеюсь, книга только выиграла.

Форма, а не формула

Прежде всего я должен ответить тем художникам и критикам, которые принципиально возражают против самой концепции путешествия героя, утверждая, будто она сводится к формуле, предложенной для механического воспроизведения. Мы подошли к точке серьезного расхождения в теории и практике творческого процесса. Многие писатели и сценаристы считают, что их труд не следует подвергать анализу и что никаким учебникам и учителям не под силу взрастить художника – его формирует лишь самостоятельный эксперимент. Некоторые представители творческих профессий предпочитают избегать системного мышления, отвергая принципы, идеалы, школы, теории, модели и схемы. Они утверждают, что творческий процесс интуитивен, его не постигнешь с помощью жестких правил и не сведешь к формуле. И они не ошибаются. У каждого художника есть такой уголок – святая святых, где не действуют никакие директивы и важен только голос сердца.

Но и неприятие принципов – тоже своего рода принцип, и даже те, кто говорит, будто отрицает любые предписания, автоматически следуют хотя бы такому: «Избегай готовых формул, не принимай на веру никаких моделей, сопротивляйся логике и традиции».

Художники, отвергающие сложившиеся каноны, на самом деле зависят от них. Ведь волнующая новизна их работ воспринимается именно благодаря контрасту с устойчивыми клише. Тем не менее сторонники ничем не ограниченной творческой свободы почти всегда встречают непонимание со стороны широкой аудитории. Лишь очень немногие способны воспринимать нетрадиционное искусство, поскольку оно по определению избегает всеми узнаваемых схем и алгоритмов. Художники-революционеры получают признание главным образом в профессиональном кругу, а этот круг всегда и везде достаточно узок. Для того же, чтобы воздействовать на массового зрителя, необходимо использовать более или менее знакомые ему формы. Люди ждут их и получают удовольствие, если таковые предстают перед ним обновленными и переосмысленными, а не следуют абсолютно предсказуемым формулам.

На другом полюсе находятся большие голливудские студии, работающие для широких слоев населения. В студии Disney я наблюдал применение простейших правил, соответствующих вкусам массовой аудитории. Например, герой должен был чувствовать себя «как рыба, вынутая из воды». Люди, которые в ту пору руководили компанией, считали, что прежде всего важно задать правильные вопросы о сюжете и героях: какова тема мультфильма? Есть ли в нем конфликт? Иллюстрирует ли он какую-то общеизвестную истину («Не суди о книге по обложке» или «Любовь побеждает все»)? Представлены ли в истории побуждения и поступки, позволяющие зрителю соотнести себя с ними? Предлагается ли зрителю перенестись в неизведанный мир или по-новому взглянуть на знакомые места? Есть ли у персонажей убедительная предыстория и понятные для зрителя мотивы? Реалистично ли показана их эволюция? Правдоподобны ли их эмоциональные реакции? И т. д. и т. п.

Следовать определенным стандартам в оценке сценария и работе над ним необходимо хотя бы уже в силу масштабов производства: средняя голливудская студия одновременно разрабатывает от ста пятидесяти до двухсот проектов. Дополнительные ресурсы требуются для рассмотрения тысяч предложений, поступающих ежегодно. Чтобы справиться с таким объемом материала, приходится применять некоторые технологии массового производства, в частности стандартизацию. Но делать это надо с осторожностью, памятуя об индивидуальных художественных особенностях конкретного сценария.

Стандартизированный язык

Такое количество историй, которые надо донести до зрителя, подразумевает тысячи профессиональных коммуникаций, и здесь важнейшим инструментом становится стандартизированный язык. Его никто никому не навязывает, но каждый, кто занимается этим делом, невольно усваивает его. Постигая ремесло, новички быстро впитывают терминологию, понятия и принципы, передаваемые режиссерами и сценаристами из поколения в поколение. Наличие универсального языка обеспечивает быстрый обмен идеями.

Между тем жизнь не стоит на месте, и интеллектуальный багаж кино обрывает новыми терминами и концептами. Молодые специалисты перенимают методы работы и философию своих старших коллег, подчиненные учатся у начальства. Всякое новое понятие, меткое выражение или практический прием подхватывается и передается дальше, становясь частью корпоративной культуры конкретной студии и профессиональных знаний вообще. Особенно это касается уроков мудрости, которые способствовали удаче проекта.

Концепция путешествия героя стала практически общепризнанной, и ее языком и принципами сознательно руководствовались многие кинематографисты, создавшие популярнейшие фильмы. Однако ни в коем случае нельзя забывать о риске злоупотребления клише. Слепое следование модным теориям способно превратить искусство в конвейер. Бездумное, поверхностное понимание метафорической системы путешествия героя и необоснованное применение без учета специфики ситуации непродуктивно. Алгоритм, описанный в моей книге, – это форма, а не формула, ориентир и источник вдохновения, а не догма.

Культурный империализм

Еще одна опасность стандартизации языка и методов заключается в том, что при современной машинерии массового производства все это увеличивает угрозу нивелировать национальное своеобразие кино разных стран, лишив зрителя прелести необычайных путешествий в неизведанное. Художники всего мира противостоят «культурному империализму», агрессивному экспорту голливудских клише, вытесняющих национальные традиции. Американские ценности и эстетические представления Запада, по мнению многих аналитиков, становятся общемировыми. «Какая же будет потеря, – говорят они, – если все гастрономическое разнообразие мира сведется к вкусу сахара, соли, горчицы и кетчупа!»

Эта проблема коснулась и европейцев в связи с тем, что страны с разными культурами стали членами Евросоюза. Поскольку местная аудитория не настолько обширна, чтобы окупать все растущие затраты на производство, кинематографисты стараются придумывать универсальные истории, которые могут произойти где угодно. Это европейский ответ крупным американским кинокомпаниям, царящим на мировом рынке. Многие при этом изучают и даже используют голливудские технологии, опасаясь в то же время за судьбу собственных национальных традиций.

Можно ли сказать, что концепция путешествия героя – орудие культурного империализма? Да, если ее наивно интерпретировать, слепо воспроизводить и бездумно применять. Но она может с успехом использоваться в любой стране, если делать это с умом, стараясь отразить неповторимые особенности местной природы и людей.

Как я заметил, о культурном империализме особенно много говорят в Австралии – вероятно, сказалось то, что эта страна на протяжении долгого времени была вынуждена отстаивать свое право на независимость. Испытывая влияние и со стороны Англии, и со стороны Америки, и со стороны Азии, австралийцы создали при этом свое, независимое от всех этих стран, кино, впитавшее таинственную энергию их материка и населявших его коренных племен. Австралийцы обратили мое внимание на скрытые культурные предпосылки моей трактовки путешествия героя. Хотя у этой концепции есть универсальное вневременное содержание, актуальное в любой стране, тем не менее ее прочтение в Америке и на Западе может расходиться. Например, Голливуд явно тяготеет к хеппи-эндам и очевидным выводам, тенденции показывать зрителю храброго и добродетельного героя, чьи индивидуальные усилия способны победить всякое зло. Мои австралийские коллеги помогли мне понять, что счастливые финалы, пользующиеся неизменным успехом на рынке, соответствуют далеко не всем национальным философиям. Голливудский стиль опирается на некоторые специфические послышки, хотя это и не всегда заметно с первого взгляда.

Путешествуя по миру, я узнал, что в Австралии, Канаде и многих европейских странах государство выделяет кинематографистам субсидии – в том числе и с целью сохранения уникальных национальных традиций. В каждом регионе или штате работает небольшая студия, где пишутся сценарии и снимаются как теле-, так и кинофильмы. В Америке остается только мечтать о своеобразном децентрализованном Голливуде, в работе которого на равных правах участвовали бы все штаты, создавая проекты собственными творческими силами, а также выделяя деньги на развитие своей киношколы и поддержку местных художников.

Героефобические культуры

Читая лекции в разных странах мира, я обратил внимание на то, что аудитория не всегда охотно воспринимает термин «герой». В частности, это слово не любят в Австралии и Германии.

Австралийцы не доверяют героическому пафосу, поскольку долгое время он использовался как инструмент вербовки молодых людей для участия в войнах, которые вела Британская империя. В Австралии есть, разумеется, свои герои, но они непритязательны, предпочитают держаться в тени и остаются пассивными дольше, чем в других культурах. Как большинство героев, они противятся зову к странствиям, да и потом долго не могут свыкнуться с этой ролью. Стремление к лидерству или желание привлечь к себе всеобщее внимание считается в Австралии дурным тоном: если «цветочек слишком вымахал», его непременно попытаются срезать. Наибольшее восхищение вызовет тот герой, который, как Безумный Макс из одноименного фильма, не признает своего героизма и не соглашается распоряжаться ничьей жизнью, кроме собственной.

В Германии двойственное отношение к героике. На протяжении веков в этой стране благоговели перед героем, но две мировые войны и наследие Гитлера и наци нанесли смертельный удар этой идее. Нацизм и германский милитаризм извратили мощные символы героической мифологии, используя их для искоренения всего человеческого в людях, для порабощения и уничтожения других народов. Как любая архетипическая конструкция, любая философия и любое вероучение, в нечистых руках миф о герое может превратиться в смертоносное оружие.

В постгитлеровский период в Германии произошла переоценка ценностей. Духу современного немецкого общества скорее соответствует бесстрастный хладнокровный антигерой. Излюбленным стилем стал чуждый сентиментальности реализм, хотя ему и не удалось полностью вытеснить дух романтизма и любовь к фантазии. Немцы с удовольствием читают и смотрят красочные истории о героях других народов, однако к собственной героической традиции пока возвращаются неохотно.

Герой как воитель

Порой концепцию путешествия героя упрекают в том, что она воплощает воинственную мужскую культуру. По мнению ряда критиков, героический миф давно превратился в орудие пропаганды, с помощью которого молодых людей заставляют убивать других и бесцельно жертвовать собственными жизнями. Такая позиция не лишена оснований: многие литературные и фольклорные герои – воины, и их образы зачастую служили средством пропаганды и вербовки. Однако неправомерно отвергать мифологические модели только потому, что некоторыми они превратно истолковываются. Образ воина – лишь один из многих: героем может быть пацифист, мать, паломник, дурак, странник, отшельник, изобретатель, сестра милосердия, спаситель, художник, сумасшедший, любовник, шут, король, жертва, раб, работник, мятежник, авантюрист, неудачник, трус, святой, чудовище и т. д. И в целом творческие преимущества этой формы существенно превосходят любые потенциальные угрозы злоупотребления ею.

Гендерные проблемы

Иногда концепцию путешествия героя критикуют как маскулинную теорию, придуманную мужчинами для упрочения собственного господства и не имеющую отношения к уникальному и отличному от мужского миру женщины. Охотно признаю, что описание традиционных сюжетных схем действительно нередко осуществляется с маскулинистским уклоном – просто в силу гендерной принадлежности большинства теоретиков. Я сам мужчина и вынужден смотреть на мир мужскими глазами. Тем не менее я признаю отличия женского путешествия и постарался исследовать их.

Безусловно, каждый герой – это прежде всего человек, который рождается, растет, достигает поры расцвета, стареет. Однако принадлежность к прекрасному полу неизбежно влечет за собой определенные алгоритмы мышления, поведенческие модели, проблемы и нужды. Бессмысленно отрицать, что возможна существенная разница в формах путешествия женщины и мужчины. Мужчина непосредственно переходит от цели к цели, двигаясь по прямой, в то время как траектория развития женского образа может быть спиралевидной. Пожалуй, спираль – наиболее точная аналогия путешествия женщины, в отличие от прямой линии или просто круга. Другая модель – серия концентрических окружностей – отражает чередование интроспективного путешествия женщины и противоположного ему движения во внешний мир. Маскулинному стремлению преодолевать препятствия, чего-то достигать, что-то завоевывать и чем-то обладать противостоит женская установка на сохранение семьи и вида, заботу о домашнем очаге, победу над собственными эмоциями, достижение гармонии и создание красоты.

Эти различия, продиктованные половой принадлежностью, хорошо изучены женщинами-исследователями. Читателям, желающим прийти к более сбалансированному пониманию гендерных аспектов путешествия героя, помогут следующие книги: Мерлин Стоун «Когда Бог был женщиной» (When God Was a Woman), Кларисса Пинкола Эстес «Бегущая с волками» (Women Who Run with the Wolves)³, Джин Шинода Болен «Богини в каждой женщине» (Goddesses in Everywoman)⁴, Морин Мёрдок «Путешествие героини: женщина в поисках целостности» (The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness) и «Женский словарь мифов и символов» (The Woman's Dictionary of Myth and Symbols). (Примечание для мужчин: будут вопросы – обращайтесь к дамам.)

³ Эстес К. Бегущая с волками. Женский архетип в мифах и сказаниях. – Киев: София, 2001.

⁴ Болен Дж. Богини в каждой женщине. Новая психология женщины. – М. София, 2005.

Путешествие героя компьютерной эры

Вскоре после выхода первого издания моей книги я услышал упреки в том, что описанные мною схемы устарели, поскольку современные информационные технологии породили новые стратегии нелинейного интерактивного повествования. Представители этого лагеря оппонентов считают, что старые идеи путешествия безнадежно вязнут в таких условностях, как начало, середина, конец, причина и следствие, поступательное развитие сюжета. Новая волна должна, по убеждению некоторых критиков, сбросить традиционного автора с пьедестала. Отныне люди будут сами рассказывать свои истории так, как захотят, перескакивая от одного момента к другому и сплетая нечто, похожее скорее на паучью сеть, чем на цепь событий.

Действительно, компьютерные технологии и нелинейное мышление обещают нам заманчивые возможности. И все же людям никогда не наскучит слушать сказки. Погружаясь в придуманный кем-то мир и позволяя автору мастерски вести нас по извилистым тропам, мы испытываем ни с чем не сравнимое удовольствие. Неплохо водить машину самому, но и сидеть на месте пассажира порой не хуже: любоваться видами гораздо удобнее, когда не держишь в руках руль и не думаешь на каждой развилке о том, какую дорогу выбрать.

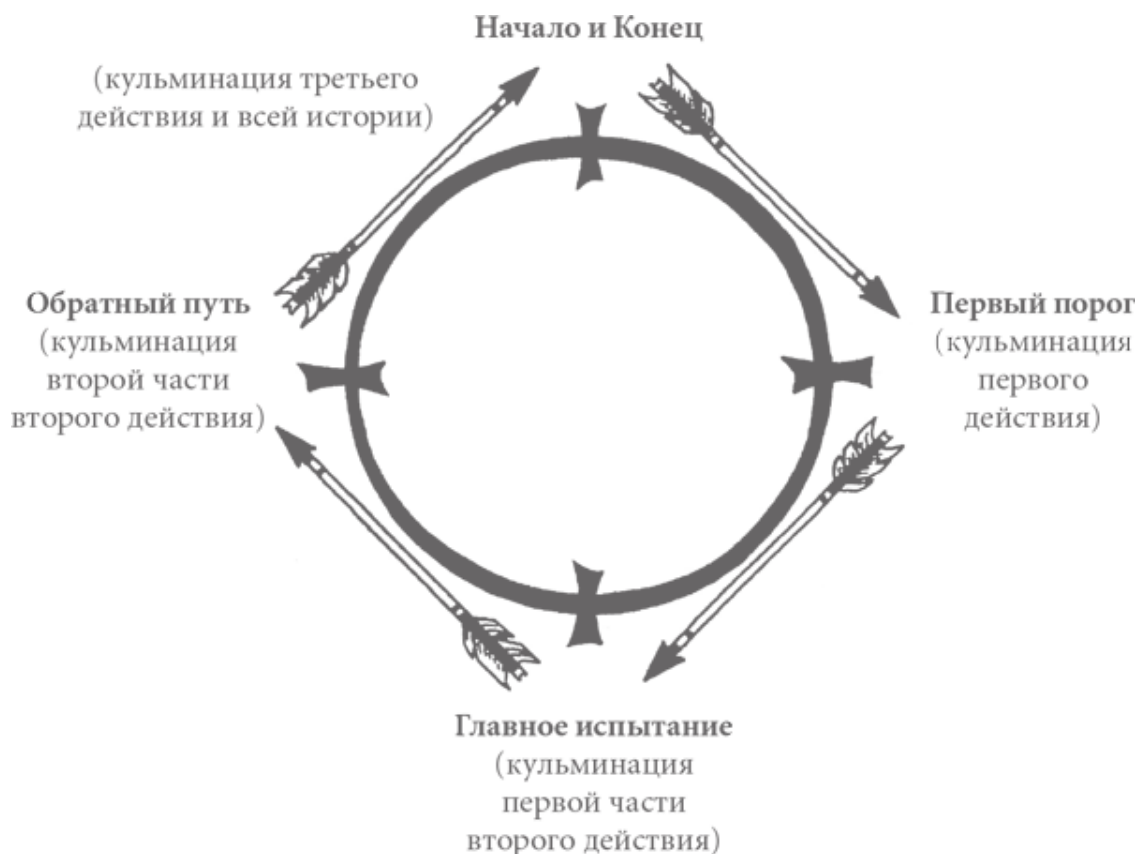
Интерактивность же присутствовала в культуре всегда: слушая «линейное» повествование, мы выстраиваем в своем сознании множество нелинейных гипертекстовых связей. Так что путешествие героя превосходно вписывается в мир компьютерных технологий. За многие столетия своего существования древняя парадигма обросла тысячей ветвей, каждую из которых можно оплетать паутиной новых сюжетов.

Реакция циника

Гастролируя с лекциями, я также столкнулся с возражениями, направленными против другой основополагающей посылки моей теории: некоторые читатели сомневаются в том, что герой способен в одиночку изменить жизнь своих братьев, и вообще в том, что перемены нужны. Я встречался с представителями творческих профессий из Восточной Европы, и они обратили мое внимание на то, что в их культурах любые попытки перекроить мир воспринимаются скептически и даже с насмешкой: порядок вещей таков, каков он есть, и поползновения его изменить – это лишь глупая трата времени, неизбежно ведущая к провалу. Такая точка зрения не всегда противоречит концепции путешествия героя, поскольку мифологическая модель достаточно гибка, чтобы выражать самые разные философии, включая взгляды скептиков и прагматиков, которые, выступая в качестве повествователей, благополучно используют многие традиционные схемы. Как бы то ни было, я осознаю, что не все люди и не все культуры воспринимают путешествие героя так же оптимистично, как я. Возможно, мои оппоненты правы.

А как насчет...

Концепция путешествия героя представляет собой необъятное поле для дискуссий и открытий, чему нельзя не радоваться. Жизнь то и дело заставляет нас по-новому смотреть на знакомые истории, а каждый новый сюжет таит в себе множество неожиданных поворотов.



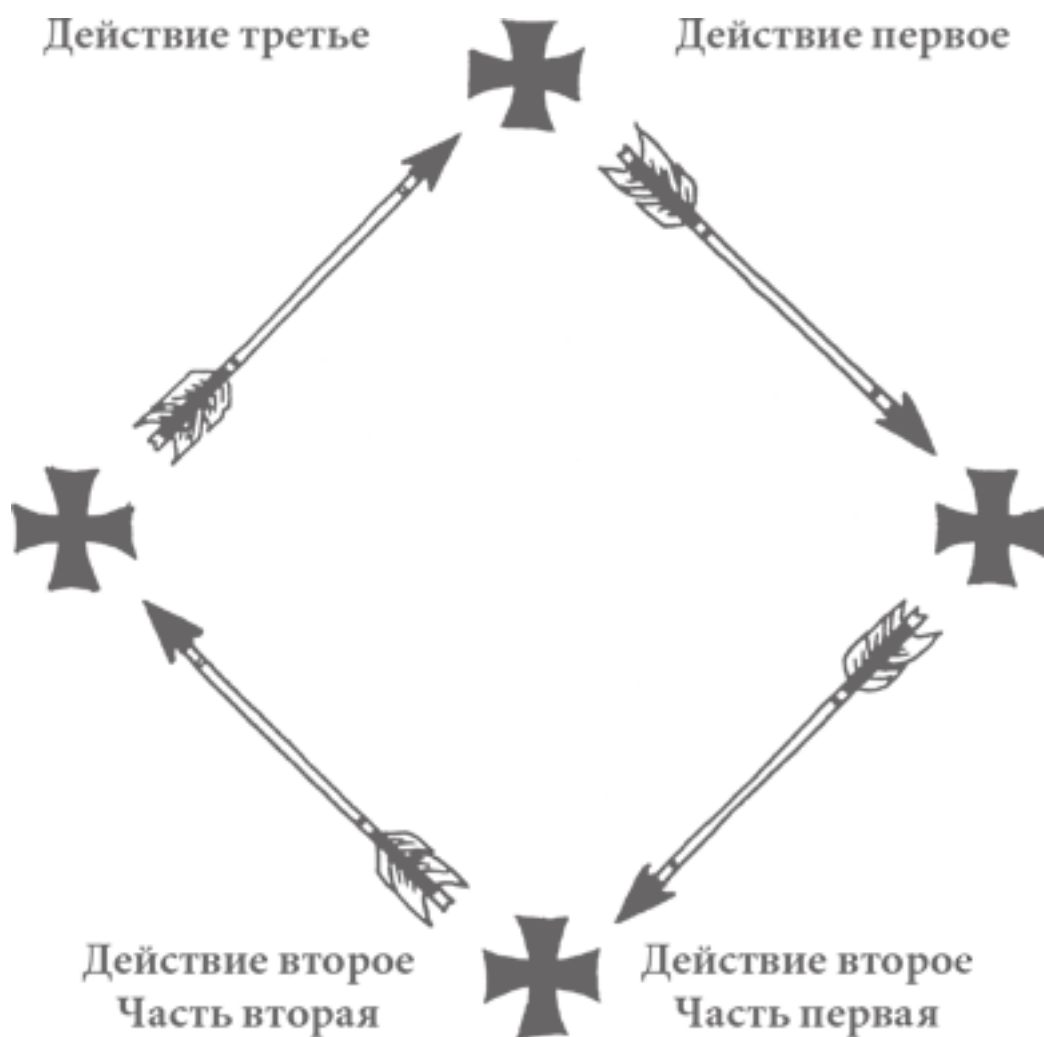
Многие из моих представлений продолжают развиваться – в частности, представление об архетипе тени. Я не перестаю удивляться тому, насколько мощной может быть эта символическая фигура, особенно если воспринимать ее как олицетворение невыраженных чувств и нереализованных желаний. Ваша тень становится сильнее, когда вы отказываетесь развивать свои способности, слушать внутренний голос, жить в соответствии с собственными принципами и идеалами. В глубинных слоях сознания она разворачивает свою сокрушительную, хотя и внешне незаметную деятельность, сводя на нет ваши усилия и выводя вас из равновесия до тех пор, пока вы не поймете, что должны либо умереть, либо все-таки реализовать свои возможности, перестав противиться собственной природе. Автомобильная авария, в которую я попал несколько лет назад, преподнесла мне урок, показав опасную силу тени и обратив мое внимание на собственное состояние рассеянности и дисгармонии, что могло привести и к худшим последствиям, если бы я не нашел способ выразить свои творческие потребности.

Если мне случалось увидеть недоумение на лицах моих студентов, я понимал, что недостаточно хорошо продумал какие-то аспекты своей теории. Некоторые были озадачены поворотными моментами и суровыми испытаниями в модели, особенно выделением промежуточного момента, который я называю суровым испытанием, и кульминацией во втором действии, которую я обозначаю как обратный путь. Отвечая на вопросы аудитории, я сам открыл нечто для себя новое: каждое действие – это часть симфонии. У него есть свое начало, своя середина

и своя точка наивысшего напряжения, которое достигается перед финалом. Кульминации в каждом из них служат поворотными точками кругового цикла.

Общаясь с коллегами в Риме, я сделал еще один шаг в развитии этой идеи: теперь графическое отображение путешествия героя стало видеться мне не как окружность, а как ромб. Это произошло, когда я объяснял, что каждое действие ставит перед персонажем определенную задачу, предписывая ему определенное направление движения, а кульминации выполняют функцию поворотных моментов, заставляя героя ступить на новую тропу и устремиться к новой цели. В первом акте он, к примеру, ищет клад, но, встретив свою потенциальную любовь в момент преодоления первого порога, меняет цель и начинает добиваться расположения прекрасной девы. Наступает момент испытания: злодей похищает влюбленных. Теперь их цель – вырваться на свободу. И если злодей убивает одного из беглецов, спешащих домой, то выживший клянется отомстить – и это его новая цель. Изначальная цель тоже может быть достигнута, или возможна некая сверхзадача (обрести уверенность в себе или смириться с прошлыми неудачами), которая сохраняется при всех поворотных моментах, когда герой меняет свои внешние цели.

Чтобы проиллюстрировать эту идею, я изобразил переход персонажа от одного кульминационного момента к другому не изогнутыми линиями, а прямыми стрелками, указывающими направление движения. Так круг превратился в четырехугольник с прямыми углами, что подчеркивает радикальность перемен, которые могут происходить в устремлениях героя. Каждый отрезок представляет конкретную цель очередного действия: вырваться из оков обыденного мира, выжить в неведомом краю, завоевать трофей, бежать из неведомой земли, невредимым вернуться домой и поделиться чем-то важным, спасительным для мира.



Получилось, что я начертил схему передвижения игроков по бейсбольному полю (обратную). Бейсбол можно сравнить с жизнью, а бег спортсмена от базы к базе – с путешествием героя, который проходит его очередные стадии.

Вероятно, лучший способ исследовать безграничные возможности мифологической схемы – это показать ее признаки в литературных и кинематографических сюжетах. Именно этому служат книга и диск «Миф и кино», подготовленные Michael Wiese Productions. Здесь множество популярных фильмов рассматривается через призму путешествия героя. Такая работа позволяет проверить идею, понять, насколько она верна и продуктивна, показать, как она работает в целом и модифицируется в конкретных случаях. Сопоставляя многочисленные примеры и подмечая исключения из правил, каждый может лучше понять принципы, ценности и отношения, продиктовавшие форму создателям этих произведений.

Второе издание моей книги было дополнено новым разделом, озаглавленным «Через призму путешествия». Там представлен анализ действия мифологических схем и путешествия героя в культовых фильмах последних десятилетий, таких как «Титаник» (Titanik, 1997), «Король Лев» (The Lion King, 1994), «Криминальное чтиво» (Pulp Fiction, 1994) и «Мужской стриптиз» (The Full Monty, 1997), а также эпопея «Звездные войны» (Star Wars). Надеюсь, мне удалось продемонстрировать, как мифология продолжает использоваться в современной индустрии развлечений.

Если само путешествие героя рано или поздно завершается, то путешествие исследователя длится поистине бесконечно. Хотя человеческая природа неизменна, постоянно возни-

кают новые обстоятельства, внося коррективы в путешествие героя. Накатят новые волны, и так оно и будет продолжаться снова и снова.

Введение ко второму изданию Собираемся в дорогу

*Муза, скажи мне о том многоопытном муже, который,
странствуя долго со дня, как святой Илион им разрушен...
Гомер. Одиссея. Песнь I, ст. 1⁵*

Приглашаю вас отправиться вместе со мной в путешествие писателя. Нам предстоит исследовать и нанести на карту зыбкие границы между мифом и современным искусством рассказывания историй. А компасом нам послужит простая идея: **все сюжеты состоят из нескольких универсальных структурных элементов**. Из этих элементов, встречающихся повсеместно, – в мифологии, сказках, снах и фильмах, – и складывается всем известное понятие – **путешествие героя**. Цель нашей экспедиции состоит в том, чтобы понять, как древние сюжетные схемы используются в современном кино. В руках умелого мастера эти инструменты по-прежнему обретают невероятную силу, позволяющую врачевать души людей и делать наш мир лучше.

Мое собственное «путешествие писателя» началось в 1950-е – годы моего детства, когда я впервые заметил, что сказки имеют надо мной какую-то таинственную власть: я с упоением слушал маму и бабушку, которые читали мне вслух, не мог оторваться от мультиков и фильмов, которые шли по телевизору. Потом я полюбил кинотеатры для автомобилистов, комиксы-ужастики и головоломную научную фантастику тех лет. А однажды, когда я лежал в постели с растянутой лодыжкой, отец принес мне из местной библиотеки книгу скандинавских и кельтских легенд. Благодаря ей я забыл о боли.

Повзрослев, я сделал чтение своей профессией. Я работал аналитиком в Голливуде, и, хотя через мои руки проходили тысячи романов и сценариев, я не уставал блуждать по лабиринту историй, удивляясь настойчивому повторению тем и богатству вариаций и задавая себе все новые вопросы. Откуда берутся истории? Как они функционируют? Что означают? Что рассказывают нам о нас самих? Для чего они нам нужны? Как с их помощью усовершенствовать этот мир?

И главное: каким образом писателю удастся сделать историю значимой? Плача, смеясь, а может быть, плача и смеясь одновременно, мы приобретаем полезные знания о мире и о самих себе. Возможно, то, чем мы обогатились, поможет нам изменить свою жизнь к лучшему. Как писатели и сценаристы добиваются этого? Каков секрет их древнего ремесла? Каковы его принципы и правила?

Шли годы, и я стал с любопытством замечать, что в приключенческих сюжетах и мифах есть общие элементы, встречаются поразительно знакомые персонажи, места, ситуации. Постепенно я стал догадываться о существовании некоей модели, на которую опирается конструкция рассказа. Отдельные кусочки мозаики уже соединились, но целостная картина никак не складывалась.

Но вот однажды в Южнокалифорнийском университете мне посчастливилось познакомиться с работой Джозефа Кэмпбелла. Для меня, как и для многих других людей, эта встреча оказалась судьбоносной. Несколько дней чтения «Тысячеликого героя» изменили мою жизнь и образ мышления. Я нашел подробное описание той схемы, о существовании которой инту-

⁵ Здесь и далее цитаты из поэмы Гомера «Одиссея» даются в переводе В.А. Жуковского. – Прим. пер.

итивно догадывался. Кэмпбеллу удалось взломать секретный код. Его труд стал для меня вспышкой, внезапно озарившей ночной пейзаж.

Кэмпбелловские идеи помогли мне понять секрет феноменальной популярности таких картин, как «Звездные войны» и «Близкие контакты». Люди смотрят их снова и снова, словно ожидая своего рода религиозного переживания. Мне кажется, эти фильмы обладают такой притягательностью для аудитории именно потому, что отражают описанные Кэмпбеллом универсальные мифологические схемы, чья умиротворяющая сила испытана веками. Древние модели дают нам нечто очень нужное.

Когда я в качестве аналитика по сценариям начал сотрудничать с крупнейшими голливудскими студиями, «Тысячеликий герой» стал моим незаменимым помощником. Эта книга снабдила меня надежными инструментами диагностики и устранения недоработок в сюжете. Не представляю, как бы я обходился без Кэмпбелла и мифологии. В определенный момент мне пришло в голову, что концепция путешествия героя может быть полезна не только сценаристам и аналитикам сценариев, но и режиссерам, а также продюсерам: она позволит им избегать ненужных расходов и принимать осмысленные решения там, где раньше приходилось действовать наугад. В те годы я встретил нескольких человек, на которых решительным образом повлияла книга «Тысячеликий герой». Мы, поклонники Кэмпбелла, объединились в нечто вроде тайного религиозного общества, вместе вознося хвалу всеильному мифу.

Вскоре после того, как меня пригласили работать в кинокомпанию Уолта Диснея, я написал семистраничную статью под названием «Практический комментарий к “Тысячеликому герою”», проиллюстрировав кэмпбелловские идеи примерами из классических и современных фильмов. Чтобы апробировать и улучшить эту небольшую работу, я попросил друзей, коллег и нескольких руководителей прочитать ее и высказать свое мнение. Постепенно расширив «Практический комментарий», я стал использовать его на лекциях, которые читал в Южно-калифорнийском университете в рамках расширенной учебной программы по писательскому мастерству.

Выступая на конференциях в разных частях страны, я проверял свои идеи в беседах с киносценаристами, авторами романов и детских книг, а также другими специалистами, имеющими отношение к писательскому труду.

Как оказалось, многие исследователи занимаются изучением точек соприкосновения мифологии, литературы и психологии. Концепция путешествия героя помогает не только глубже понимать древние сюжетные схемы, но и лучше разбираться в жизни, особенно если это жизнь писателя. Мифологические модели пригодились мне как при анализе книг и сценариев, написанных другими авторами, так и в собственных творческих экспериментах. Кроме того, уяснив для себя логику путешествия героя, я стал увереннее ориентироваться в действительности, порой угадывая, что ждет меня за поворотом.

Насколько древние сюжетные модели полезны в качестве путеводителя по жизни, я понял, когда готовился впервые озвучить свои идеи на большом семинаре в Южнокалифорнийском университете. За пару недель до этого события лос-анджелесский журнал *Herald-Examiner* напечатал две статьи о кинорежиссере Джордже Лукасе и фильме «Уиллоу» (*Willow*), в создании которого он принимал участие. Каким-то образом один критик прочитал мой «Практический комментарий» и заявил, что мои идеи оказывают пагубное воздействие на голливудских сценаристов. Именно мне он приписал как провалы последних лет, от «Иштары» (*Ishtar*) до «Говарда-утки» (*Howard the Duck*), так и успех хита «Назад в будущее» (*Back to the Future*). По его словам, ленивые и безграмотные руководители студий якобы ухватились за готовую формулу, как за палочку-выручалочку, позволяющую зарабатывать деньги без труда, и теперь навязывают сценаристам технологию, в которой сами ничего не смыслят.

Польщенный столь мощным влиянием на умы Голливуда, которое мне приписали, я все же крайне огорчился. Едва я собрался шагнуть на новую ступень разработки своей концепции, передо мной закрыли дверь – так, по крайней мере, мне показалось. Но более опытные друзья, ветераны войны идей, успокоили меня, сказав, что, натолкнувшись на резкую критику, я просто повстречался с архетипической фигурой – так называемым привратником, который непременно должен встать на пути мифологического героя.

Эта мысль стала для меня спасательным кругом. Действительно, Кэмпбелл писал о том, как часто герой сталкивается с «неведомыми, но удивительно знакомыми силами, порой все-речь угрожающими ему». Привратники поджидают героя у порогов – наиболее опасных точек маршрута, знаменующих переход от одного жизненного этапа к другому. Кэмпбелл показывает разные способы победить грозного стража. Вместо того чтобы вступить в открытую борьбу, странник может перехитрить его или объединиться с ним и получить таким образом его энергию, а не быть ею уничтоженным.

Поняв, что встреча с привратником – скорее благо, чем зло, я отказался от прежнего намерения вызвать автора тех газетных статей на поединок (дуэль на ноутбуках с двадцати шагов). Нужно было лишь переставить кое-какие акценты, и враждебность оппонента могла обернуться мне на пользу. Я связался с критиком и предложил ему обсудить наши разногласия на предстоящем семинаре. Он принял мое предложение. Получилось увлекательное обсуждение, осветившее темные уголки киномира, в которые раньше я даже не заглядывал. Благодаря препятствию, неожиданно возникшему на моем пути, семинар прошел очень оживленно, а мои идеи окрепли. Вместо сражения с привратником я сделал его участником своего приключения. То, что казалось смертельным ударом, обернулось для меня пользой. Мифологическая модель в очередной раз доказала свою состоятельность.

Как выяснилось, теория Кэмпбелла и мое «Практическое руководство» действительно возымели влияние на Голливуд. Руководители сценарных отделов киностудий стали просить у меня экземпляры моей работы, а потом, как говорят, распространяли ее среди драматургов, режиссеров и продюсеров в качестве руководства по созданию общедоступных коммерчески успешных фильмов. Очевидно, киноиндустрия признала продуктивность концепции путешествия героя.

Кроме всего прочего, распространению идей Джозефа Кэмпбелла способствовал цикл документальных фильмов Билла Мойерса «Сила мифа» (*The Power of Myth*) на канале PBS. Программа имела огромный успех: ее создатели напрямую воздействовали на умы людей, минуя возрастные, политические и религиозные барьеры. Интервью, записанные для передачи, выпустили отдельной книгой, которая более года не покидала список бестселлеров *New York Times*. Неожиданную популярность приобрел и кэмпбелловский «Тысячеликий герой» – классический учебник, на протяжении сорока лет пользовавшийся устойчивым, но весьма ограниченным спросом.

Благодаря документальному циклу PBS миллионы людей познакомились с идеями Кэмпбелла, повлиявшими на творчество таких режиссеров, как Джордж Лукас, Джон Бурмен, Стивен Спилберг и Джордж Миллер. Вдруг я заметил явно возросший сознательный интерес и приятие идей Кэмпбелла в Голливуде. Многие продюсеры и сценаристы увлеклись концепцией и возжелали узнать способы ее применения в работе над фильмами.

Между тем кэмпбелловская теория продолжала служить и мне. Пользуясь ею как своеобразным географическим атласом, я читал и оценивал тысячи сценариев для доброго десятка студий. Она служила мне картой для моих собственных писательских путешествий, и она же в итоге привела меня к новой роли в диснеевской компании – роли консультанта в отделе полнометражных анимационных фильмов, где в ту пору вынашивались идеи фильмов «Русалочка» (*The Little Mermaid*) и «Красавица и чудовище» (*Beauty and The Beast*, 1991). Модели Кэмпбелла оказались совершенно незаменимыми при анализе и разработке сюжетов, осно-

ванных на сказочных, мифологических, научно-фантастических и историко-приключенческих мотивах, а также на мотивах комиксов.

Джозеф Кэмпбелл умер в 1987 году. Мне посчастливилось пару раз лично встретиться с ним на семинарах. Я запомнил его высоким энергичным мужчиной семидесяти с лишним лет, сохранившим, несмотря на преклонный возраст, и красноречие, и чувство юмора, и энтузиазм, и необыкновенное обаяние. Незадолго до смерти он сказал мне: «Продолжайте в том же духе. Вы далеко пойдете».

Недавно я узнал, что с некоторых пор мой «Практический комментарий» входит в круг обязательного чтения для продюсеров диснеевской студии. У меня ежедневно просят копии этой статьи. Я отвечаю на бесчисленные письма и звонки романистов, сценаристов, режиссеров-постановщиков и актеров. Концепция путешествия героя еще никогда не эксплуатировалась и не развивалась столь активно.

Так я пришел к мысли написать книгу, в каком-то смысле продолжающую мой «Практический комментарий». Построена она по образцу «Канона перемен»⁶. За введением следует описание типичных этапов путешествия центрального персонажа. Книга первая – «Карта путешествия» – краткий обзор территории. Первая глава представляет собой переработанную версию «Практического комментария» и презентацию двенадцати стадий путешествия героя. Во второй главе я обращаюсь к архетипам, действующим лицам мифа или любого повествования. Здесь описаны восемь основных психологических портретов, которые можно найти в каждой истории.

В книге второй («Стадии путешествия») двенадцать элементов путешествия рассматриваются более подробно. Каждая глава сопровождается вопросами и заданиями для самостоятельной работы. В эпилоге «Через призму путешествия» речь идет о некоторых особенностях путешествия писателя и о ловушках, которых следует избегать. В ней анализируется путешествие героя в таких популярных фильмах, как «Титаник», «Криминальное чтиво», «Король Лев», «Мужской стриптиз», «Звездные войны». В случае фильма «Король Лев» я, будучи сценарным консультантом в процессе работы над фильмом, имел возможность лично опробовать идеи путешествия героя и увидеть, насколько они эффективно работают.

В книге упоминается множество кинолент, как классических, так и современных. Посмотрев их, вы оцените концепцию путешествия в действии. Репрезентативный список фильмов появляется в первом приложении.

Вы можете также выбрать на свой вкус какой-то один фильм или сценарий и держать его в голове, совершая писательское путешествие. В таком случае изучите выбранную вами историю досконально: несколько раз прочтите ее или посмотрите кино, сделайте заметки о том, что происходит в каждой сцене и в чем состоит функция каждого очередного события. Желательно время от времени останавливать действие, чтобы обдумать и описать содержание каждой сцены и осмыслить ее значение для сюжета.

Я предлагаю вам пройти такой процесс на материале текста или фильма для того, чтобы испытать идеи этой книги. Проверьте, отражает ли ваша история стадии и архетипы путешествия героя. Посмотрите, как эти стадии модифицируются в соответствии с конкретным авторским замыслом или с особенностями культуры. Поставьте идеи книги под вопрос, чтобы убедиться лично в их действенности, адаптируйте их применительно к вашим задачам, и они станут вашими собственными. Используйте эти концепции как стимул для создания собственных сюжетов, вдохновляйтесь ими.

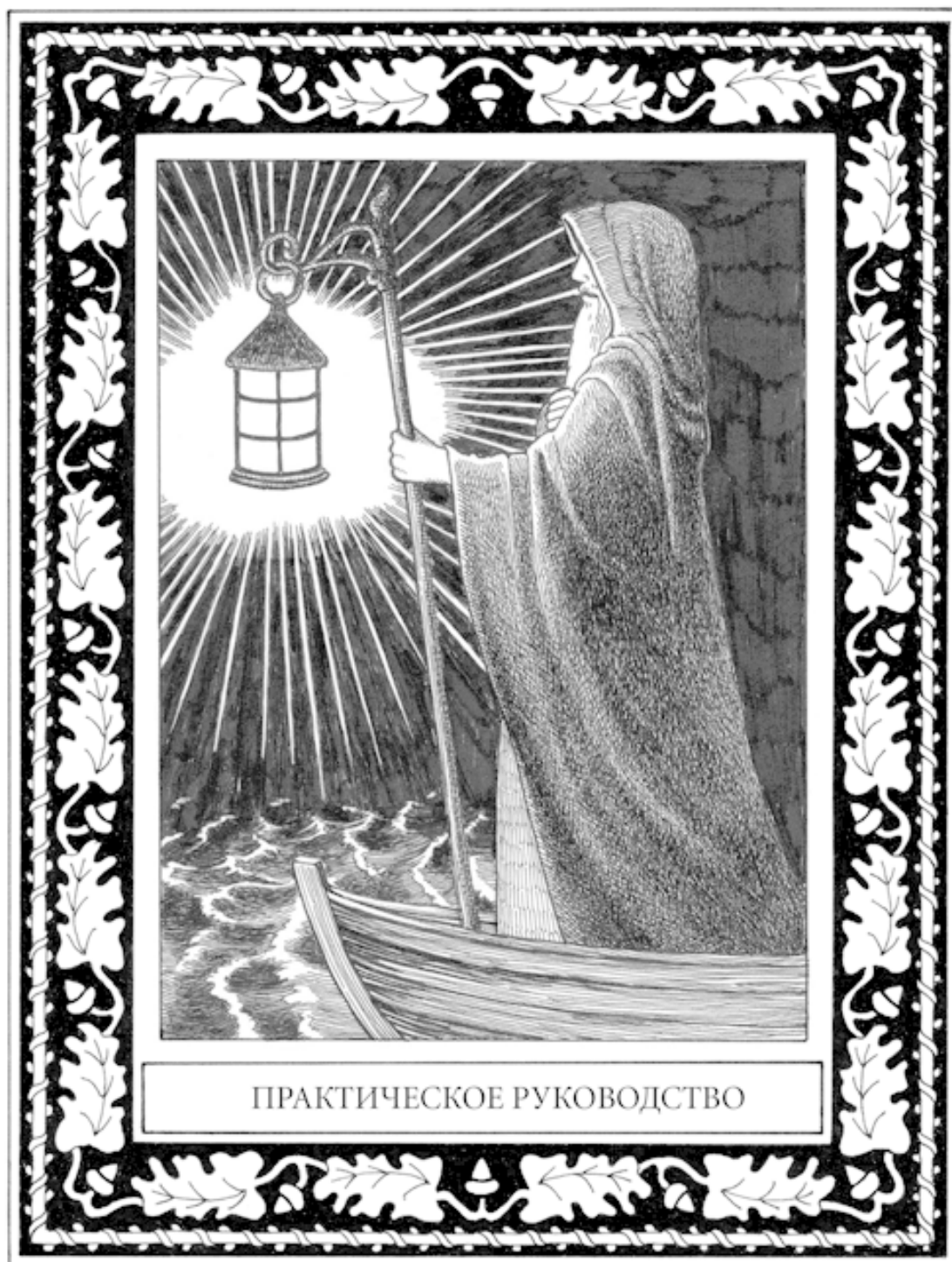
Путешествие героя служит рассказчикам и слушателям с тех самых пор, как была рассказана первая история, и не похоже, чтобы концепция устарела. Давайте начнем вместе путеше-

⁶ «Канон перемен», «Книга перемен», или «И-цзин» – один из древнейших китайских философских текстов, освященный конфуцианской традицией и использующийся в гадательной практике. – *Прим. пер.*

ствие писателя и откроем лично для себя его идеи. Надеюсь, они станут волшебными ключами, которые помогут вам не заблудиться в причудливом мире художественного повествования, равно как и в лабиринтах реальной жизни.

Книга первая. Карта путешествия





Практическое руководство

*Человечество придумало всего лишь две или три истории, которые
настойчиво повторяются, каждый раз звуча как будто бы впервые.
У. Катер. О, пионеры!*

Одной из величайших книг XX века можно назвать работу Джозефа Кэмпбелла «Тысячеликий герой». Идеи, выраженные ученым в этом труде, оказали существенное влияние на литературу – писатели смогли лучше понять те вечные модели, которые описывает Кэмпбелл, и сделать свою работу более плодотворной.

«Тысячеликий герой» был по достоинству оценен и в Голливуде: такие кинорежиссеры, как Джордж Лукас и Джордж Миллер, считают себя многим обязанными автору этой книги. Ее влияние прослеживается в работах Стивена Спилберга, Джона Бурмена, Фрэнсиса Копполы и других голливудских мастеров.

В том, что киноиндустрия постепенно впитывает идеи Кэмпбелла, нет ничего удивительного: его труды – своего рода набор удобных и надежных инструментов для сценариста, продюсера или режиссера. С их помощью всегда можно создать историю, соответствующую данной ситуации и при этом драматичную, увлекательную, психологически достоверную. Любую неудавшуюся сюжетную линию можно исправить так, чтобы она оказывала на зрителя максимальное воздействие.

Эти инструменты прошли проверку временем. Они древнее египетских пирамид, Стоунхенджа и доисторических наскальных рисунков.

Заслуга Кэмпбелла состоит в том, что он собрал эти идеи, сформулировал их, назвал своими именами и организовал в единую систему. Он первым выявил модель, которая лежит в основе любого повествования.

«Тысячеликий герой» представляет извечную тему фольклора и всей литературной традиции: миф о герое. Проанализировав героические мифы разных народов, Кэмпбелл пришел к выводу, что это фактически одна и та же история, пересказанная в несметном количестве вариаций.

Он обнаружил, что любой рассказ, по умыслу автора или нет, следует древней схеме мифа, и все истории, от вульгарного анекдота до высших достижений литературы, можно толковать в категориях путешествия героя: как «мономиф», основные принципы которого он излагает в книге.

Эта мифологическая модель универсальна и находит себе место везде и всегда. Она бесконечно разнообразна, как и само человечество, но ее остов незыблем. Путешествие героя представляет собой удивительно устойчивый набор элементов, отражающий глубинные процессы человеческого сознания, детали варьируют в разных традициях, но суть неизменна.

Выводы Кэмпбелла созвучны идеям швейцарского психолога Карла Густава Юнга, автора теории **архетипов** – постоянно повторяющихся образов, которые возникают в снах всех людей, а также в мифах всех культур. Юнг полагал, что архетипы отражают различные ипостаси нашего «Я», это герои драмы, разыгрывающейся внутри нас на протяжении жизни. Ученый заметил очевидные связи между персонажами, населяющими сны его пациентов, и мифологическими архетипами и предположил, что и те и другие исходят из общего источника – **коллективного бессознательного** человеческой расы.

Повторяющиеся персонажи мировой мифологии: молодой герой, мудрый старец или женщина, оборотень, тайный враг – те же самые фигуры, которые появляются в наших снах или фантазиях. Поэтому сюжеты, построенные на мифологических моделях, для нас достоверны.

Такие сюжеты представляют собой точное отражение работы человеческого сознания, подлинную карту человеческой души. Они психологически и эмоционально правдивы, даже если описывают невероятные события.

Все это объясняет, почему такие истории обладают универсальной силой. Они находят отклик в сердце каждого человека, поскольку восходят к коллективному бессознательному и затрагивают всеобщие проблемы.

В основе этих историй лежат вечные вопросы, с которых каждый ребенок начинает познание мира и себя самого: кто я? Откуда я пришел? Куда попаду после смерти? Что такое добро и что такое зло? Должен ли я выбирать между ними? Каким будет завтрашний день? Куда ушел день вчерашний? Кто меня окружает?

Идеи, укоренившиеся в мифологии и описанные Кэмпбеллом в «Тысячеликом герое», применимы к анализу едва ли не любой человеческой проблемы. Они – ценнейший ключ к жизни и незаменимое средство эффективного взаимодействия с широкой аудиторией.

Если вы хотите понять идеи, стоящие за путешествием героя, обязательно прочтите работу Кэмпбелла. «Тысячеликий герой» – одна из тех книг, которые способны менять жизни людей.

Конечно, хорошо бы почитать сами мифы, но Кэмпбелл способен дать вам практически то же самое, и можно сэкономить время: он великолепный рассказчик, подкрепляющий свои мысли примерами, взятыми из богатых кладовых мифологии.

В четвертой главе книги под названием «Ключи» Кэмпбелл представляет путешествие героя в схематическом виде. Я взял на себя смелость слегка видоизменить его схему, чтобы отразить наиболее распространенные кинематографические мотивы на материале множества современных и нескольких классических картин. Вы можете сравнить эти схемы и терминологию в таблице 1.

ТАБЛИЦА 1

СРАВНЕНИЕ СХЕМ И ТЕРМИНОЛОГИИ

<i>Путешествие писателя</i>	<i>«Тысячеликий герой»</i>
ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ	ИСХОД
Обыденный мир	Мир повседневности
Зов к странствиям	Зов к странствиям
Отвержение зова	Отвержение зова
Встреча с наставником	Сверхъестественное покровительство
Преодоление первого порога	Преодоление первого порога Во чреве кита
ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ	ИНИЦИАЦИЯ
Испытания, союзники, враги	Путь испытаний
Приближение к сокрытой пещере	Встреча с Богиней
Главное испытание	Женщина как искушительница
Награда	Примирение с отцом
	Апофеоз
	Вознаграждение в конце пути
ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ	ВОЗВРАЩЕНИЕ
Обратный путь	Отказ от возвращения
	Волшебное бегство
	Спасение извне
	Преодоление порога
	Возвращение
Возрождение	Властелин двух миров
Возвращение с эликсиром	Свобода жить

Я рассказываю героический миф по-своему, и вы вправе делать то же самое. Каждый повествователь видоизменяет мифологическую модель в соответствии с собственной целью или с потребностями определенной культуры.

Именно поэтому у героя тысяча ликов.

Отмечу в скобках, что слово «герой» в этой книге используется так же, как «доктор» или «поэт»: оно может относиться и к мужчине, и к женщине.

Путешествие героя

При всем многообразии историй по сути речь всегда идет о путешествии. Оставив привычный уютный мир, герой принимает вызов незнакомого внешнего мира. Может быть перемещение в пространстве, такое как лабиринт, лес или пещера, незнакомый город или заморская страна, и новые места могут стать ареной борьбы с враждебными силами.

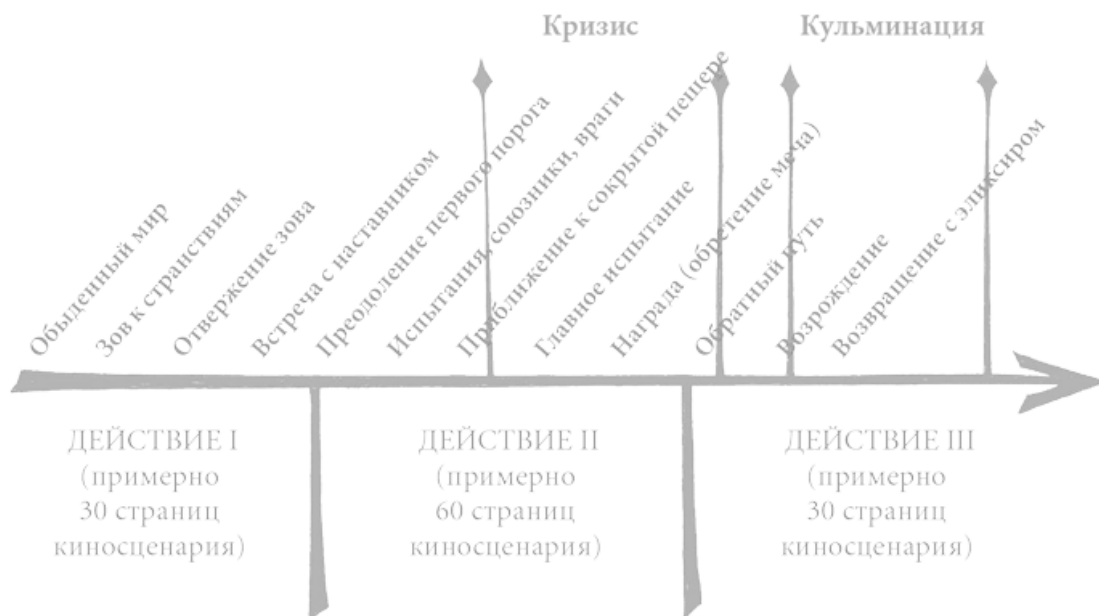
Но с не меньшим успехом речь может идти о внутреннем путешествии, которое проделывают сознание, сердце, душа. В любой по-настоящему интересной истории центральный персонаж развивается, переходя из одного состояния в другое: от отчаяния к надежде, от слабости к силе, от невежества к мудрости, от любви к ненависти и обратно. Истории таких эмоциональных странствий сразу же овладевают вниманием аудитории и делают фильм достойным того, чтобы его посмотреть.

Традиционные стадии путешествия героя часто прослеживаются в сюжете даже помимо воли автора. И все же знать их полезно: это помогает создавать более увлекательные истории, быстро обнаруживая слабые звенья цепи. Двенадцать узловых пунктов, перечисленных ниже, образуют своего рода карту путешествия героя, которая является пусть и не единственным, зато одним из самых гибких и в то же время надежных ориентиров в построении сюжета.

Стадии путешествия героя

1. Обыденный мир
2. Зов к странствиям
3. Отвержение зова
4. Встреча с наставником
5. Преодоление первого порога
6. Испытания, союзники, враги
7. Приближение к сокрытой пещере
8. Главное испытание
9. Награда (обретение меча)
10. Обратный путь
11. Возрождение
12. Возвращение с эликсиром

Модель путешествия героя



1. Обыденный мир

Герои большинства историй переносятся из привычных обстоятельств повседневной жизни в особый мир, чужой и неизведанный. В положении «рыбы, вынутой из воды» оказываются персонажи многих фильмов и телевизионных шоу: «Беглец» (The Fugitive) «Деревенщина из Беверли-Хиллз» (The Beverly Hillbillies), «Мистер Смит едет в Вашингтон» (Mr. Smith Goes to Washington), «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (Connecticut Yankee in King Arthur's Court), «Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz), «Свидетель» (Witness), «48 часов» (48 Hours), «Поменяться местами» (Trading Places, 1983), «Полицейский из Беверли-Хиллз» (Beverly Hills Cop) и др.

Если вы собираетесь извлечь героя из естественной среды, прежде всего нужно описать эту среду и показать, насколько резко она контрастирует с новым миром, в который ему предстоит отправиться.

ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ



В фильме «Свидетель» мы видим мать и сына-амишей⁷, а также городского полицейского в привычных для них обстоятельствах, чтобы потом оказаться в чуждой для них среде: амиши – в большом городе, а коп – в религиозной общине, жизнь которой словно не менялась с XIX века. Люк Скайуокер, герой «Звездных войн» Джорджа Лукаса, скучает на ферме, прежде чем начать борьбу со вселенским злом. В «Волшебнике страны Оз» подробно показана унылая жизнь Дороти в Канзасе, пока смерч не унес ее в сказочное царство. Контраст усиливается благодаря тому, что канзасские эпизоды сняты на черно-белой пленке, а сцены, разворачивающиеся в волшебной стране, – на цветной. В фильме Тейлора Хэкфорда «Офицер и джентльмен» (An Officer and a Gentleman) подчеркивается, насколько обыденная жизнь главного героя (крутого парня, чей отец пьет и гоняется за проститутками) не похожа на новый строго упорядоченный уклад, ожидающий его в школе для пилотов военной авиации.

2. Зов к странствиям

Герой сталкивается с проблемой, с вызовом или чувствует потребность что-то предпринять. Он не может больше равнодушно пребывать в комфорте своей обыденной жизни.

⁷ Амиши, или аманиты, – представители консервативного направления в протестантизме, проживающие в замкнутых общинах преимущественно на территории США и Канады. – Прим. пер.

Например, в легендах о короле Артуре плодородные почвы оскудевают, и рыцарь отправляется на поиски святого Грааля – единственного сокровища, способного исцелить больную землю. В «Звездных войнах» роль зова к странствиям выполняет послание принцессы Леи, в котором она обращается с просьбой о помощи к мудрому старцу Оби Вану Кеноби, и тот спешит на подмогу, взяв с собой Люка. Лею похитил злой Дарт Вейдер, подобно тому как греческую богиню плодородия Персефону унес в подземное царство Плутон, повелитель мертвых. Ее освобождение необходимо для восстановления равновесия во вселенной.

Во многих детективных сюжетах зов к странствиям принимает форму предложения, с которым обращаются к частному сыщику, что полностью ломает привычный уклад жизни. Хороший детектив, раскрывая преступления, служит праведному делу.

В историях возмездия функцию зова к странствиям часто выполняет оскорбительное нарушение естественного порядка вещей, несправедливость, которую необходимо устранить. В «Графе Монте-Кристо» (The Count of Monte Cristo) ни в чем не повинный Эдмон Дантес оказывается в тюрьме, и жажда отмщения толкает его на побег. Завязкой действия в фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз» служит убийство друга главного героя. В «Первой крови» (First Blood) Рэмбо вынужден противостоять несправедливости со стороны шерифа.

В романтических комедиях роль зова к странствиям нередко отводится встрече с кем-то особенным, кто поначалу раздражает героя / героиню и с кем он / она непрерывно сталкивается и ссорится.

Зов к странствиям обозначает момент, когда ставки сделаны и становится очевидной цель героя: найти сокровище, завоевать сердце возлюбленной, отомстить злодею, восстановить справедливость, воплотить мечту, ответить на вызов, изменить жизнь.

Ставка в этой игре часто отражена в ответе на вопрос, поставленный этим зовом. Вернется ли домой спилберговский инопланетянин или Дороти из «Волшебника страны Оз»? Удастся ли Люку спасти принцессу Лею и победить Дарта Вейдера? Покинет ли Зак Мэйо школу военных летчиков из-за собственного эгоизма и придирок инструктора по строевой подготовке или же продолжит обучение, заслужив право называться настоящим офицером и джентльменом? Парень встречает девушку и влюбляется в нее, но сможет ли он добиться взаимности?

3. Отвержение зова (сомневающийся герой)

Часто на самом пороге приключений герой отвергает зов, начинает проявлять нерешительность. Персонажем овладевает самый могучий из всех страхов – страх перед неизвестностью. Все только начинается, и еще не поздно повернуть назад. Но тут вмешивается какая-то сила – изменившиеся обстоятельства, очередная неприятность, нарушающая естественный порядок вещей, или поддержка наставника.

В романтических комедиях часто герои не хотят открывать свои сердца для новых отношений (например, из-за боли, которую принесла им прежняя несчастная любовь). В детективной истории сыщик может сначала отказаться от ведения дела, а затем, вопреки собственным правилам, все-таки приступить к расследованию.

На этом моменте «Звездных войн» Люк отклоняет зов к странствиям, выступающий в форме обращения Оби Вана: сначала молодой герой возвращается на ферму своих дяди и тети, но обнаруживает, что они убиты штурмовиками императора. Империя становится для Люка личным врагом. Теперь у него есть стимул.

4. Наставник (умудренный жизнью человек)

Во многих историях советчиком героя выступает персонаж, подобный мудрому старцу Мерлину из британских легенд. Отношения между героем и наставником – одна из самых распространенных тем мифологии и имеет большое символическое значение. Они прослеживаются в парах «родитель – ребенок», «учитель – ученик», «врач – пациент», «Бог – человек».

Наставник может выступать в образе старого мудрого волшебника («Звездные войны»), строгого инструктора по строевой подготовке («Офицер и джентльмен») или сидящего тренера по боксу («Рокки»). В «Шоу Мэри Тайлер Мур» (The Mary Tyler Moore Show) это Лу Грант, в «Челюстях» (Jaws) – неприветливый персонаж Роберта Шоу, знающий все об акулах.

Задача наставника – подготовить героя к встрече с неизведанным, помочь ему советом или волшебными предметами. Оби Ван из «Звездных войн» дает Люку световой меч его отца, незаменимый в битвах с темными силами. В «Волшебнике страны Оз» добрая колдунья Глинда дает Дороти башмачки, которые в конце фильма приведут девочку домой.

Как бы то ни было, наставник не может всегда помогать своему подопечному. Встречу с неизвестностью герой должен пережить самостоятельно. Иногда, чтобы события развивались быстрее, мудрец должен слегка «придать ускорение» своему молодому другу.

5. Преодоление первого порога

На этом этапе герой устремляется навстречу приключениям, вступает в особенный мир и преодолевает первый порог. Он принимает условия задачи, которую поставил перед ним зов к странствиям. Именно теперь события начинают развиваться полным ходом. Воздушный шар отрывается от земли, корабль отчаливает от берега, в сердцах двоих поселяется любовь, самолет или ракета взлетает, поезд трогается с места.

В фильме нередко можно выделить три действия: 1) решение героя действовать; 2) собственно действие; 3) его последствия. Преодоление первого порога знаменует поворотный пункт между первым и вторым действиями. Герой преодолел свой страх и готов встретиться с проблемой лицом к лицу. Он твердо настроен на борьбу и не намерен сворачивать с избранного пути.

Это тот момент, когда Дороти ступает на дорожку из желтого кирпича, а Аксель Фоули, герой фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз», решает нарушить приказ начальства и, покинув привычный мир детройтских улиц, начинает расследовать убийство своего друга.

6. Испытания, союзники, враги

Преодолев первый порог, герой сталкивается с новыми трудностями и испытаниями, приобретая друзей и врагов. Постепенно он узнает правила особенного мира, куда он попал.

На этом этапе ареной развития событий порой становятся бары и другие значные места. Оказавшись в салуне, герой вестерна демонстрирует свою мужественность и решимость. Выясняется, кто с ним заодно, а кто против него. И здесь он тоже может приобрести ценные знания о том, как устроен этот особенный мир.

В фильме «Касабланка» (Casablanca) кафе «У Рика» – это место сплетения сюжетных нитей, где завязывается дружба и вражда, а нравственные принципы героя непрерывно проверяются на прочность. Именно в баре Люк из «Звездных войн» приобретает союзника в лице Хана Соло и противника в лице Джаббы Хатта. И тот и другой появляются в одном из последующих фильмов эпопеи – «Возвращение Джедая» (Return of the Jedi). В удушливой сюрреали-

стической обстановке заведения, кишашего агрессивными чужаками, Люк впервые ощущает вкус увлекательного, но опасного особенного мира.

Такие сцены позволяют показать эволюцию героя, зритель наблюдает, как он и его товарищи реагируют на внешние вызовы. В «Звездных войнах» Люк видит, как Хан Соло выходит из затруднительного положения, и узнает, что Оби Ван – могущественный воин и чародей.

Похожие эпизоды есть и в фильме «Офицер и джентльмен». Герой приобретает друзей и врагов, встречает свою любовь. В критических ситуациях выявляются такие стороны его личности, как агрессивность по отношению к окружающим, владение приемами уличных боев, циничное отношение к женщине. Одна из подобных сцен происходит в баре.

Разумеется, не всегда местом проверок героя на прочность, знакомств и ссор оказываются питейные заведения. Во многих историях, например в «Волшебнике страны Оз», эти события происходят на дороге. Шагая по тропинке из желтого кирпича, Дороти обретает друзей: Страшилу, Железного Дровосека и Трусливого Льва, при этом преодолевая многочисленные препятствия: выбирается из сада, поросшего злыми говорящими деревьями, снимает Страшилу с гвоздя, смазывает Железного Дровосека и помогает Трусливому Льву победить страх.

Для героя «Звездных войн» после сцены в баре испытания продолжают: Оби Ван обучает Люка драться вслепую, и одним из первых экзаменов для юноши становится лазерная битва с солдатами империи, из которой он выходит победителем.

7. Приближение к сокрытой пещере

Центральный персонаж приближается к ужасному, нередко глубоко потаенному месту, где хранится то, ради чего и затевалось путешествие. Таким местом, как правило, оказывается гнездо злейшего врага героя, самая опасная точка особенного мира, или сокрытая пещера. Заставив себя преодолеть страх и войти туда, персонаж преступает второй порог. Перед тем как сделать решительный шаг, он нередко останавливается, чтобы собраться с силами и разработать план, который поможет ему перехитрить вражеских привратников. Это фаза приближения.

В мифах роль сокрытой пещеры порой выполняет царство мертвых. Герой может отправиться в ад, чтобы спасти возлюбленную (Орфей), в логово дракона, чтобы получить сокровище (Сигурд в норвежском эпосе), или в лабиринт, чтобы убить обитающего там монстра (Тесей).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.