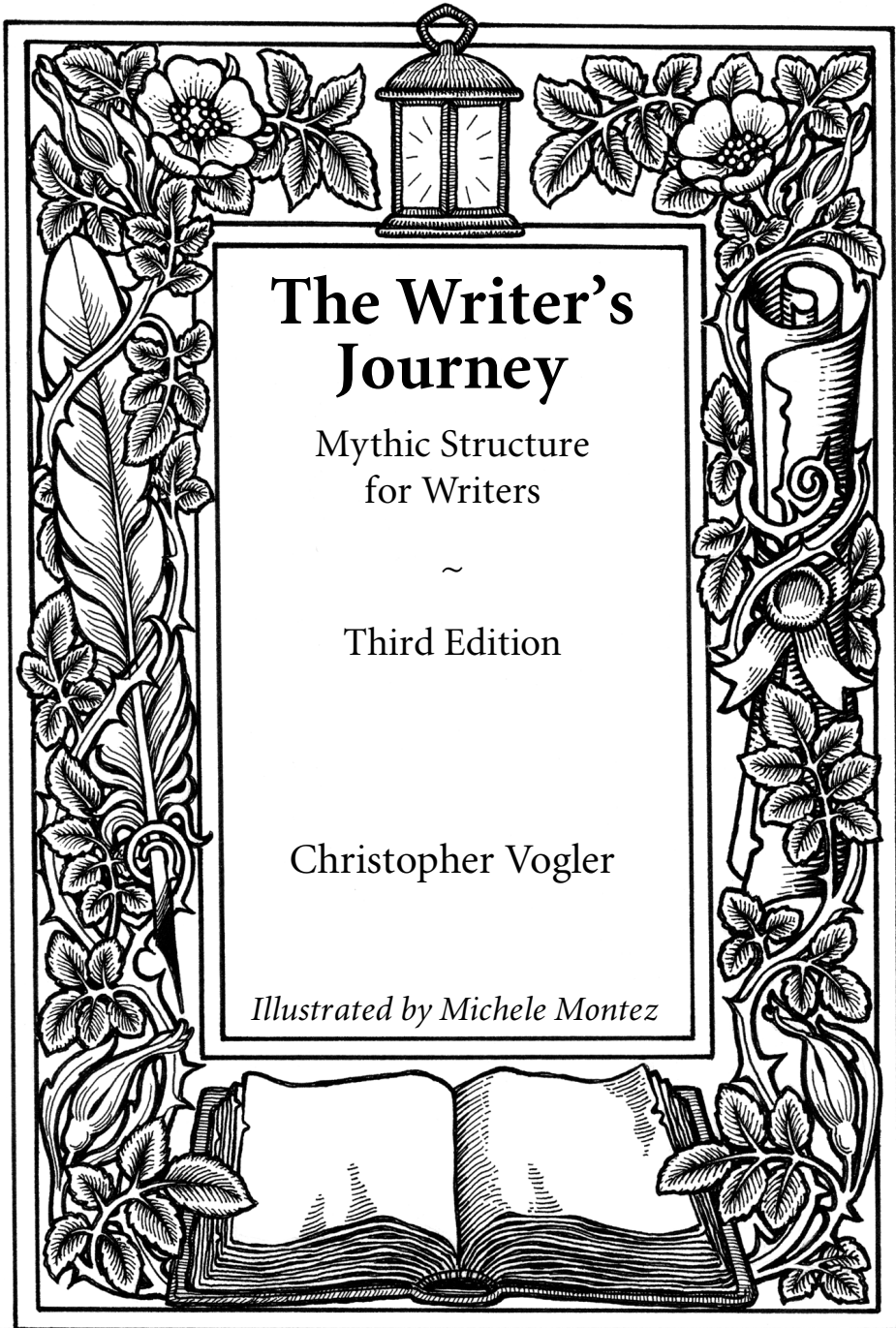


Посвящается маме и папе





The Writer's Journey

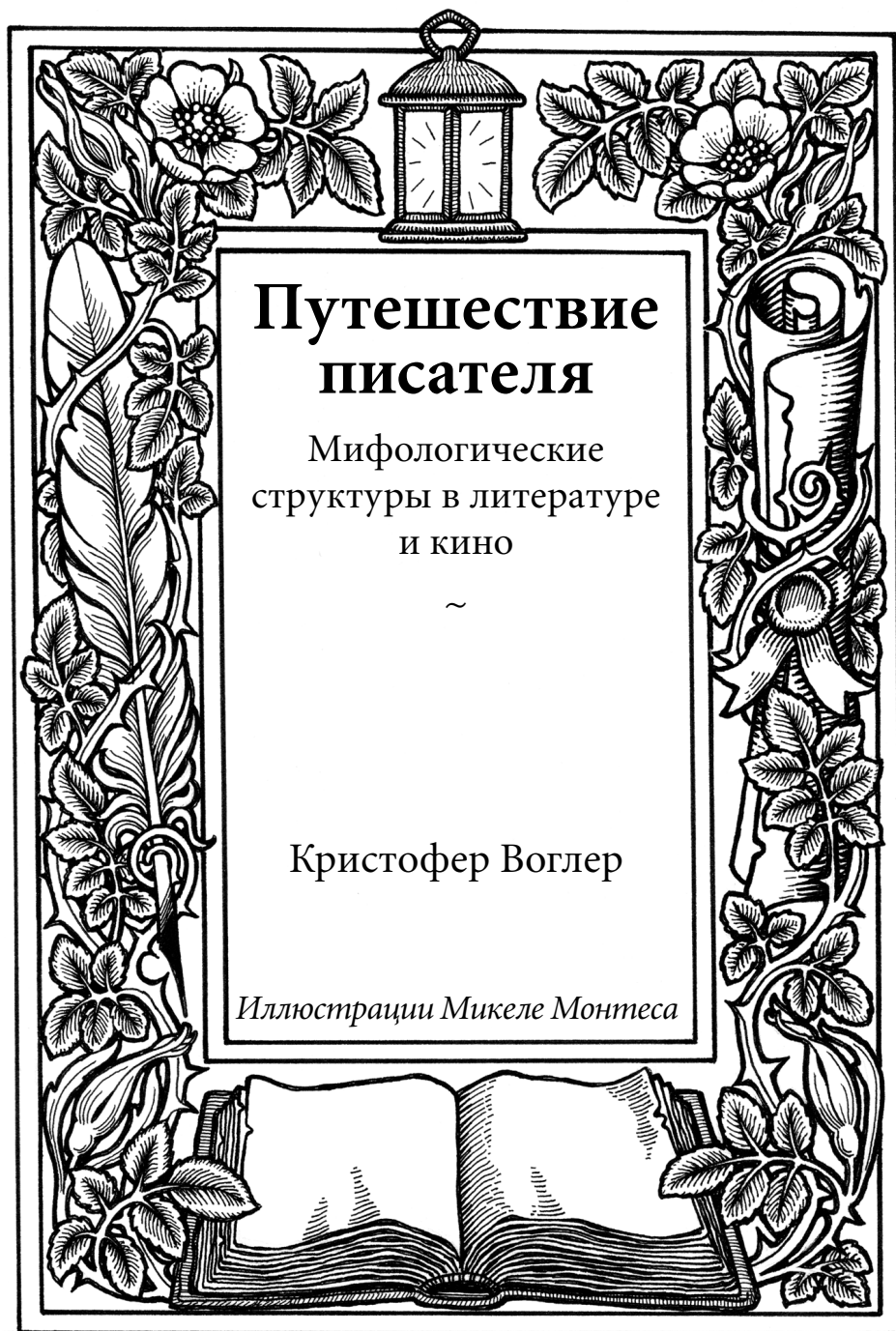
Mythic Structure
for Writers

~

Third Edition

Christopher Vogler

Illustrated by Michele Montez



Путешествие писателя

Мифологические
структуры в литературе
и кино

~

Кристофер Воглер

Иллюстрации Микеле Монтеса



Москва
2015

УДК 82.0
ББК 83.002.10
В61

Переводчики Мария Николенко
Редактор Роза Пискотина

Воглер К.

В61 Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / Кристофер Воглер ; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2015. — 476 с.

ISBN 978-5-91671-353-4

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.

УДК 82.0
ББК 83.002.10

Все права защищены. Никакая часть этой 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, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу mylib@alpina.ru.

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

ISBN 978-5-91671-353-4 (рус.)
ISBN 978-1-932907-36-0 (англ.)

СОДЕРЖАНИЕ



Предисловие к русскому изданию	7
Предисловие к третьему изданию	9
Предисловие ко второму изданию	15
Введение ко второму изданию	33
КНИГА ПЕРВАЯ. Карта путешествия	41
Практическое руководство	43
Архетипы	63
Герой	69
Наставник: умудренный жизнью человек	81
Привратники	93
Вестник	99
Оборотень	105
Тень	113
Союзник	119
Плут	127
КНИГА ВТОРАЯ. Стадии путешествия	131
Стадия первая. Обыденный мир	133
Стадия вторая. Зов к странствиям	155
Стадия третья. Отвержение зова	165
Стадия четвертая. Встреча с наставником	175
Стадия пятая. Преодоление первого порога	187
Стадия шестая. Испытания, союзники, враги	195
Стадия седьмая. Приближение к сокрытой пещере	205

ПУТЕШЕСТВИЕ ПИСАТЕЛЯ

Стадия восьмая. Главное испытание	219
Стадия девятая. Награда	243
Стадия десятая. Обратный путь	257
Стадия одиннадцатая. Возрождение	267
Стадия двенадцатая. Возвращение с эликсиром	287
ЭПИЛОГ. Через призму путешествия	305
Путешествие писателя	379
ПРИЛОЖЕНИЯ	
Истории — живые	385
Полярность	403
Катарсис	431
Мудрость тела	447
Доверься тропе	457
ФИЛЬМОГРАФИЯ	465
ОБ АВТОРЕ	473
БИБЛИОГРАФИЯ	474

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,

ПУТЕШЕСТВИЕ ПИСАТЕЛЯ

удлинняется 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



ловно 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 company 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 долж-

ность: 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 Тилья 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 назвали «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

Предисловие к третьему изданию

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 эманациями 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

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

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 читательским, зрительским и жизненным опытом. Я ощутил то же самое, впервые взяв в руки книгу Кэмпбелла «Тысячеликий герой» (*A Hero with a Thousand Faces*)¹

¹ Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. — М: Ваклер, Рефл-бук, АСТ, 1997. — *Прим. пер.*

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.

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 даль-

нейшем 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 замечаю, 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 перестаю 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 соотносить 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 обрастает 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 придумать 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 послылки, 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 бесстрашный 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 преодолеть препятствия, чего-то достигать, что-то завоевывать и чем-то обладать противопоставлена 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)¹, Джин Шинода Болен «Богини в каждой женщине» (Goddesses in Everywoman)², 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.)

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

¹ Эстес К. Бегущая с волками. Женский архетип в мифах и сказаниях. — Киев: София, 2001.

² Болен Дж. Богини в каждой женщине. Новая психология женщины. — М. София, 2005.

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

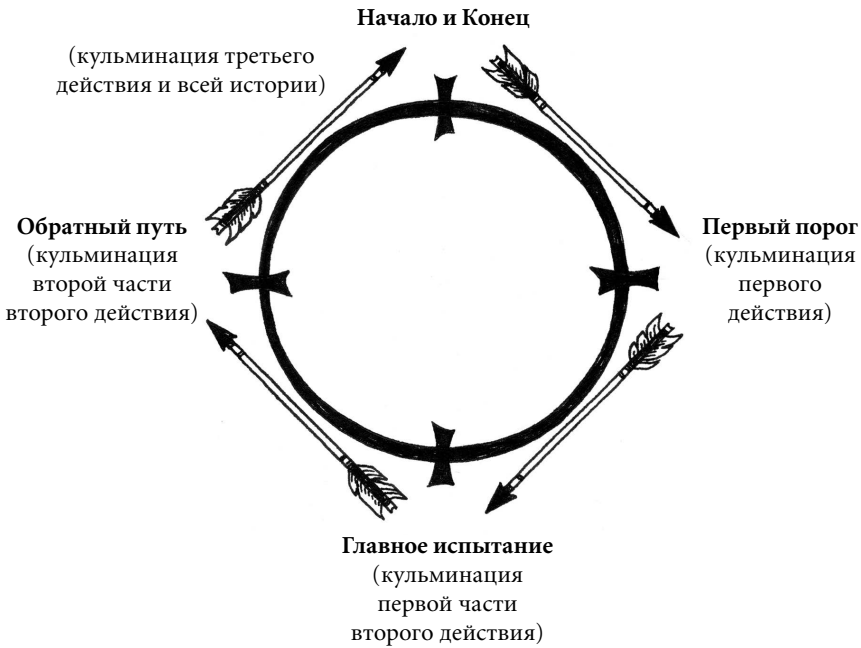
Гастролируя с лекциями, я также столкнулся с возражениями, направленными против другой основополагающей посылки моей теории: некоторые читатели сомневаются в том, что герой способен в одиночку изменить жизнь своих собратьев, и вообще в том, что перемены нужны. Я встречался с представителями творческих профессий из Восточной Европы, и они обратили мое внимание на то, что в их культурах любые попытки переkreить 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

ПУТЕШЕСТВИЕ ПИСАТЕЛЯ

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 развертывает 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, препод-

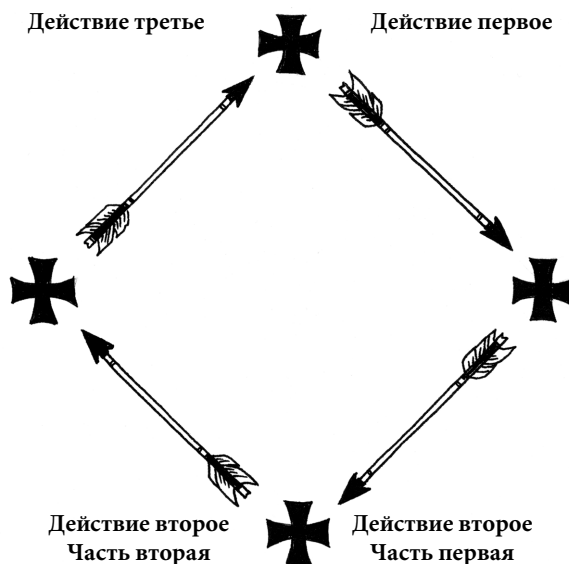
несла мне урок, показав опасную силу тени и обратив мое внимание на собственное состояние рассеянности и дисгармонии, что могло привести и к худшим последствиям, если бы я не нашел способ выразить свои творческие потребности.

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