

# ЗМІСТ



## ПЕРЕДМОВА

*до четвертого видання, присвяченого 25-ій річниці публікації*

## Вступ: Підготовка до подорожі

### КНИГА ПЕРША: МАПА ПОДОРОЖІ

Практичний посібник

Архетипи

Герой

Ментор: мудрий старець чи стариця

Вартовий порога

Вісник

Перевертень

Тінь

Союзник

Ошуканець

За межами архетипів

### КНИГА ДРУГА: ЕТАПИ ПОДОРОЖІ

Звичайний світ

Заклик до пригод

Відмова від заклику

Зустріч із ментором

Подолання першого порога

Випробування, союзники, вороги

Найближення до найпотаємнішої печери

Головне випробування

Нагорода

Дорога назад

Відродження

Повернення з еліксиром

## Епілог: Озираючись на подорож

Подорож письменника

### Додатки

Ще трохи про історії: Додаткові інструменти для опанування ремесла  
Яка основна угода?

Історії живі

Полярність

Катарсис

Мудрість тіла

Уся справа у вайбі

Довіртеся шляху

*Фільмографія*

*Бібліографія*

*Алфавітний покажчик*

*Про автора*

# ПЕРЕДМОВА



*до четвертого видання, присвяченого 25-ій річниці публікації*

Чверть століття тому я зустрівся із видавцем Майклом Візом й представив йому нечувану ідею створення книжки, в основу якої лягли б теорії міфолога Джозефа Кемпбелла та мої власні напрацювання з роботи над історіями та сценаріями для голлівудських студій. Віз, високий, статечний візіонер і творець документальних фільмів, тоді тільки започаткував справу й створив своєрідну «настільну видавничу систему». Він хотів скористатися новими інструментами комп'ютерної епохи, щоб обійти традиційне видавництво та створити власну лінійку книжок, які допомогли б незалежним режисерам досягати своїх мрій. Отож я, схвильований, розповів про свій замисел, і Майклові сподобалася ідея створення книжки, яка зробила б ідеї Кемпбелла більш доступними для сценаристів і сторітелерів усіх мастей. Він піймав мене на слові й закликав написати цю працю, про яку я думав і говорив вже багато років.

Хоч нас обох полонив такий задум і ми були певні, що описані ідеї стануть корисними для письменників, ніхто з нас не очікував більш ніж одного-двох тиражів (як було з переважною більшістю книжок, представлених на ринку). Кілька тисяч примірників — цього мало б вистачити, щоб заповнити полиці кожного сценариста у світі.

Та на наше здивування книжка стала популярною й з року в рік приваблювала нових читачів. Вона стала невіддільною частиною голлівудського мистецтва оповіді й лягла в основу підручників для навчальних програм із кінематографа та творчого письма по всьому світу. Сценаристи були нашою основною цільовою аудиторією, але книжка знайшла прихильників і серед романістів, аніматорів, дизайнерів комп'ютерних ігор, драматургів, акторів, танцюристів, авторів пісень, військових, туристичних агентів і соціальних працівників. Модель подорожі у дванадцять етапів стала використовуватися в широкому спектрі дисциплін на кшталт маркетингу та дизайну продуктів як система керівництва,

що точно передбачає злети й падіння в будь-якій складній справі. Вона надає читачам мову та метафори, які допомагають їм відчутти більше контролю над власними зусиллями. Ба більше, ця книжка стала частиною життя багатьох людей, надавши їм орієнтацію на величний задум речей і спосіб передбачати труднощі й ладнати з ними.

Тепер ми знаємо, що «Подорож письменника» є частиною нової галузі знань, науки про героїзм, вивчення моделі героя й того, як вона проявляється в біології, мистецтві та психології людини. Вчені, що заклали основи цієї науки, зокрема Філіп Зімбардо, Зіно Френко, Олівія Ефтіміу, Скотт Т. Еліссон та Джордж Р. Гетальс, досліджують її мультидисциплінарно й простежують її наявність навіть на примітивному клітинному рівні (дехто з них бачить розквіт героїчного циклу ще на самому початку життя). Це доволі оптимістична наука, що розглядає героїчний цикл як важливий чинник еволюції людства та цінний інструмент в особистому житті. Модель оповіді у дванадцять етапів, описана у «Подорожі письменника», разом з циклом «подорожі героя» за Кемпбеллом, — один із кількох шаблонів, які дослідники використовують для вивчення героїзму.

## ЩО ЗМІНИЛОСЯ

Очевидно, що за 25 років сфера сторітелінгу зазнала змін. На краще чи на гірше, але нині у світі розваг переважають історії про героїв, як-от в іграх і високобюджетних епічних франшизах про супергероїв. І не важко зрозуміти чому. Їх розуміють у різних культурах, вони часто перегукуються з певними мотивами місцевих легенд та міфів, і, навіть попри свою фамільярність, їм вдається привабити та порадувати публіку. Здається, що постійне зображення того, як людські істоти протистоять смерті, потурає потаємному бажанню аудиторії, яке вона ніяк достоту не задовольнить.

Історії про героїв також допомагають нашому колективному ментальному здоров'ю, оскільки зображають наше суспільство, його потреби й бажання. Шукаючи своє віддзеркалення у битвах і тріумфах ледь не божественних супергероїв, ми помічаємо, що наші власні битви набувають значущості й беремося міркувати над стратегіями, як

здобути перемогу в грі під назвою «життя». Історії про героїв мають вплив і допомагають формувати суспільство, гуртуючи нас навколо спільних культурних надбань і забезпечуючи колективними системами переконань, кодексом честі та рольовими моделями.

Проте фільми про супергероїв знаходяться під загрозою перетворитися на жалюгідні й стереотипні: тому їх потрібно постійно оновлювати шляхом експериментів і готовності вийти за межі старих моделей історії. Щоб утримувати увагу аудиторії, сторітелери мусять розумітися на застарілих моделях й певним чином свідомо руйнувати їх в кожній композиції. Високий стандарт для такого роду сміливих дій встановив телесеріал «Гра престолів», що вразив і полонив величезну кількість глядачів, розтрощивши негласні табу поведінки персонажів і неочікувано вбиваючи улюблених героїв (яких як своєрідних представників аудиторії зазвичай залишають живими до фіналу історії). Декого з прихильників це шокувало, декого взагалі віднадило, бо вони відчували себе зрадженими, однак цей прийом привернув увагу тих, хто цікавився, які ще умовні заборони можна зруйнувати. Я сподіваюся, що на цих сторінках письменники знайдуть для себе радше набір гнучких рекомендацій, за допомогою яких можна досягнути подібного знищення табу, а не жорсткі рамки, шаблони чи формули для бездумного наслідування.

Звичайно, історії про супергероїв і фентезі-історії — не єдиний вид драми, тому сподіваюся, що читачі знайдуть тут поради та моделі, які допоможуть покращити душевні оповіді про людську слабкість і боротьбу, а також створити історії епічного, титанічного розмаху.

Змінюються технології, з'являються нові способи поширити розважальний контент: внаслідок цього історії стають довгими та коротшими водночас. З одного боку, аудиторія проявила смак до дуже довгих історій, які, зрештою, колись-таки дійдуть до своєрідного завершення (або ж, як всесвіти «Зоряних війн» і «Зоряного шляху», може, ніколи й не поставлять кінцевої крапки): це помітно на хвилі появи високоякісних тривалих, багатосерійних серіалів, створених студіями HBO, BBC, Showtime, History Channel та Disney+. З іншого боку, людям подобаються історії, які починаються та закінчуються за кілька хвилин (а то й менше) та які можна переглядати на невеликих екранах смартфонів або смартгодинників.

Хоча модель подорожі героя, представлена у цій книжці, першочергово розроблялася, щоб описувати сюжет художнього фільму тривалістю

від дев'яноста хвилин до двох годин, вона завжди була достатньою гнучкою, щоб адаптуватися як до наддовгого, так і до надкороткого сторітелінгу. У випадку історій, що розгортаються упродовж десятиліть, аудиторію зацікавлять свіжі сюжети, які пронизують усі етапи подорожі одного героя та водночас привертають увагу до одного великого драматичного питання, яке перетворює всю композицію на мандрівку заради сім'ї, нації чи, власне, самого життя. Аналогічно й найкоротші історії можуть перегукуватися із подорожжю героя, майстерно звертаючи увагу лишень на один або два важливі елементи даної моделі, як-от випробування героя, відродження або повернення. Зрештою, в античному світі люди твердо вірили, що навіть один образ, втілений у вигляді статуї або намальованих фігур на вазі, може передати всю суть міфічної історії.

«Подорож письменника» існує вже 25 років: озираючись і вивчаючи її вплив на сферу масових розваг, я сповнююсь ентузіазмом і оптимізмом. Історії стійкі й, здається, пристосовуються до нової епохи та нової реальності, бо письменники завжди шукають раніше небачених способів поєднати основні елементи. А разом з тим пристосовується й аудиторія: вона стає все більш обізнаною в особливостях сторітелінгу та створенні фільмів. Це зумовлює як певні труднощі, так і можливості: труднощі, бо аудиторія вже знайома з усіма традиційними прийомами, тому їй важко вразити; можливості — бо ви подаруєте аудиторії великий сплеск задоволення, якщо *зможете* здивувати її цілком неочікуваним сюжетним поворотом. Оскільки публіка вже знайома з традиційними способами сторітелінгу, ви можете скористатися символічним прийомом, посилаючись на якісь поворотні моменти в історії, або ж взагалі обіграти їх з іронією, покепкувавши над аудиторією.

Як ви прочитаєте на сторінках книжки, подорож героя — це постійне оновлення стародавнього шаблону, що зображує боротьбу персонажів (чи то звичайних людей, чи то богів, королів і супергероїв) проти неблаганних сил смерті та руйнування. Знову і знову, на кожному кроці на нас чатує вічна битва. Таке ми бачимо в «Месниках»: клацнувши пальцями, Танос знищує половину життя у Всесвіті. І дещо схоже в «Грі престолів»: Король Ночі веде у бій легіони воскреслих мерців. Зрештою, смерть завжди перемагає, адже смерть — жахливий супротивник; однак історії проголошують, що люди теж є запеклими бійцями й іноді можуть відвернути крах на певний час (славний час) і стати героями.

Зростаючи на фермі в Міссурі, я ще з юних літ цікавився тим, що таке історії та як їм вдається так глибоко хвилювати мій дух і розширювати мій кругозір. Тому я вирушив у мандрівку, щоб знайти відповіді на ці питання, і натрапив на джерело нечуваної сили, яке скерувало мою кар'єру як сторітелера в Голлівуді та давало добрячі настанови упродовж усього життя. Я щиро сподіваюся, що в цій книжці ви знайдете те, що освітить ваш шлях і подарує більше насолоди від безмежної сили історій, які здатні розважати, зцілювати поранені душі й змінювати долі.

## ЩО НОВОГО

То що нового у цьому виданні, присвяченому 25-ій річниці публікації? За останні роки я більше заглибився у дослідження історій як засобу вивільнення свідомості, або, мовою психоделічного руху 1960-х й 70-х років, налаштування емоційного стану аудиторії. У розділі під назвою «Уся справа у вайбі» ми розглянемо концепцію чакр із давньої духовної практики, яка припускає, що ці невидимі центри енергії можуть бути корисними для оповідачів, діючи як мішені для емоційних ефектів у наших історіях. Вони уособлюють карту того, як емоції розкриваються у різних частинах нашого тіла. Вони показують шлях до вищої свідомості, і я вважаю, що історії також цьому сприяють.

Важлива тема в сторітелінгу, яка не підіймалася у попередніх виданнях — це питання «Що таке сцена?». Щоб охарактеризувати цей елемент з інструментарію оповідача, я запозичив розділ зі своєї книжки «*Нотатки про сторітелінг: секрети історії та персонажів*» (*Memo from the Story Department: Secrets of Story and Character*), написаної у співавторстві з Девідом Маккенною. Я назвав цей підрозділ «Яка основна угода?» і поділився в ньому способом мислення про сцени в історії, який допоможе вам визначити, коли вони виконали своє завдання і коли їх варто закінчувати. Ви прочитаєте про це в розділі під назвою «Ще трохи історії», де я згадую про інші додаткові інструменти, що довершують майстерність сторітелера.

Розділ про різновиди архетипів персонажів збагатився контрольним переліком запитань про персонажа й має назву «За межами архетипів».

До розділу, у якому я простежую подорож героя в конкретних фільмах, додав аналіз бачення історії в уяві Гільєрмо дель Торо, аналіз його кінофільму «*Форма води*» (його людяність та образність припали мені до душі, як і кілька інших фільмів останніх років). І, зрештою, я переглянув рукопис, щоб усунути неадаптовані формулювання та помилки, хоча впевнений, що деякі все-таки залишилися й уважні читачі продовжуватимуть їх знаходити та вказуватимуть на них.



# ВСТУП



## ПІДГОТОВКА ДО ПОДОРОЖІ

*«Музо, повідай мені про бувалого мужа, що довго  
Світом блукав, священну столицю троян зруйнувавши,  
Всяких людей надивився, міста їх і звичаї бачив,  
В морі ж багато біди і тілом зазнав, і душею...»*

ГОМЕР, «ОДІССЕЯ»

Запрошую вас разом зі мною вирушити у подорож письменника, у мандрівку за відкриттями, щоб дослідити та скласти мапу невлених кордонів між міфом і сучасним сторітелінгом. А скеровуватиме нас проста ідея: усі історії складаються з кількох однакових структурних елементів, що повсюдно стрічаються у міфах, казках, фантазіях і фільмах. Вони відомі як подорож героя. Розуміння цих елементів і їх використання в сучасному письмі — це об'єкти наших пошуків. Ці стародавні інструменти мистецтва оповіді бережуть в собі величезну силу й за розумного використання здатні зцілювати людей і робити світ кращим.

Моя власна письменницька подорож розпочалася з особливої сили, яку історії завжди мали наді мною. Я захоплювався казками, мама й бабуся вголос читали мені казки з серії «Маленькі золоті книжки». Я дивився мультфільми та фільми, які крутили на телебаченні в 1950-х роках, насолоджувався захопливими пригодами у кінотеатрах просто неба, зачитувався тогочасними приголомшливими коміксами й інтелектуальною науковою фантастикою. Коли я підвернув щиколотку й мусив постійно лежати, мій батько навідався до місцевої бібліотеки і приніс мені дивовижні історії про скандинавську та кельтську міфологію. І вони змусили мене взагалі забути про біль.

Оцей шлях, вистелений історіями, зрештою привів мене до роботи, тісно пов'язаної з читанням — я працював рецензентом-аналітиком

у голлівудських студіях. Я оцінив тисячі романів і сценаріїв, але ніколи не втомлювався досліджувати лабіринти історій з їхніми приголомшливими повторюваними моделями, дивовижними варіаціями та загадковими питаннями.

Звідки з'явилися історії? Як вони працюють? Що вони розповідають нам про нас? Що вони значать? Навіщо вони нам потрібні? Як ми можемо їх використовувати, щоб зробити світ кращим?

Та перш за все, як сторітелерам вдається наділити історію певним значенням? Хороші історії дарують відчуття приємного, завершеного досвіду. Викликають у нас сльози чи сміх (або і те й інше). Ви закінчуєте історію з відчуттями, що дізналися щось нове про життя або про себе. Можливо, ви отримали нове усвідомлення, нового героя або настанову. Як оповідачам це вдається? У чому секрет цього давнього ремесла? Які його правила та принципи створення?

З роками я почав вловлювати деякі спільні елементи в пригодницьких історіях і міфах, помічати вкрай знайомі мені предмети, місця і ситуації, а також персонажів. Я почав здогадуватися, що існує шаблон або умовний взірець, який задає основу для створення історії. У мене були деякі частини головоломки, але загальної ідеї я ніяк не міг досягнути.

Потім, під час навчання у кіношколі Університету Південної Каліфорнії, мені пощастило: до моїх рук потрапила робота міфолога Джозефа Кемпбелла. Знайомство з Кемпбеллом (як для мене, так і для багатьох інших) — досвід, що змінює долю. Кілька днів, поки я досліджував лабіринт його праці «Тисячолукий герой» (*The Hero With a Thousand Faces*), привели до кардинальної реорганізації мого життя та мислення. Саме тут, повністю досліджений, красувався шаблон, над яким я розмірковував. Кемпбелл зламав секретний код історії. Його робота була схожа на спалах, що раптово освітив глибоко затінений пейзаж.

Я опрацював ідею Кемпбелла про подорож героя, щоб зрозуміти феноменальний успіх фільмів, як-от «Зоряні війни» та «Близькі контакти третього ступеня». Люди знову й знову переглядали ці кінострічки, так ніби отримували від цього якимось духовне блаженство. Мені здавалося, що вони особливо приваблювали аудиторію саме тому, що спиралися на універсальні шаблони, які Кемпбелл знайшов у міфах. У них було те, чого глядачі потребували.

Коли я почав працювати аналітиком у великих кіностудіях, «Тисячолукий герой» став моїм рятівником. На перших етапах своєї кар'єри я був глибоко вдячний Кемпбеллу за його працю, яка стала надійним

набором інструментів для виявлення проблем в історії та розробці рішень. Без керівництва Кемпбелла та міфології я, напевно, загубився б.

Я вважав, що подорож героя — це цікава й корисна технологія ведення оповіді, яка може допомогти кінорежисерам та керівникам усунути зайві здогадки та витрати при розробці сюжетів для фільмів. Упродовж років я зустрічав багатьох людей, на долю яких теж вплинуло знайомство з Джозефом Кемпбеллом. Ми були своєрідним таємним товариством, що щиро вірить у «силу міфу».

Невдовзі після того, як я почав працювати аналітиком сценаріїв у Walt Disney Company, я написав нотатки на сім сторінок під назвою «Практичний посібник до «Тисячолікого героя»», у яких описав ідею подорожі героя й навів приклади з класичного і сучасного кінематографа. Я поділився ними з друзями, колегами та кількома керівниками у Disney, щоб почути їхню думку щодо викладених мною тез. Поступово я розширив свій «Практичний посібник» у більший нарис і почав викладати цей матеріал на курсі зі сценарного аналізу в навчальній програмі для письменників при Університеті Каліфорнії у Лос-Анджелесі (УКЛА).

На конференціях і семінарах для письменників по всій країні я ділився своїми ідеями зі сценаристами, романістами, дитячими авторами та різного роду оповідачами. Я виявив, що ще багато людей також цікавляться переплетінням міфів, історій і психології.

Подорож героя, як мені вдалося дослідити, — це більше, ніж просто опис міфологічних прихованих шаблонів. Це корисний посібник для життя, особливо для життя письменника. Занурившись у небезпечні пригоди власного письма, я виявив, що етапи подорожі героя відбиваються так само чітко й практично, як і в книгах, міфах і фільмах. Щодо особистого життя, то я був вдячний за цю мапу, яка скеровувала мої пошуки й допомагала передбачати, що мене чатуватиме за наступним поворотом.

Практичність подорожі героя як путівника по життю стала помітною тоді, коли я готувався вперше публічно про неї розповісти на великому семінарі в УКЛА. За кілька тижнів до семінару у лос-анджелеському виданні *Herald-Examiner* вийшли друком дві статті, у яких кінокритик розніс вцент продюсера Джорджа Лукаса та його фільм «Віллу» (за мотивами якого студія Disney+ нині розробляє телесеріал). Якимось чином цей критик отримав «Практичний посібник» і заявив, що той значно вплинув на роботу голлівудських сторітелерів

і зіпсував її. Він винуватив «Практичний посібник» за кожний промах — від кінострічки «*Иштар*» до «*Говард-качка*», не оминувши й популярний фільм «*Назад у майбутнє*». За його словами, ліниві й неграмотні керівники студій, які прагнули віднайти формулу швидкого заробітку, схопилися за «Практичний посібник» як за панацею і заповідливо запихали його в горло письменникам, придушуючи їхню творчість технологією, у якій вони ані трохи не розібралися.

Мені лестило те, що хтось подумав, ніби я маю значний вплив на колективний розум Голлівуду, але разом з тим був пригнічений. Тут, на порозі нового етапу роботи з цими ідеями, мене збили додолу ще до того, як я зумів щось почати. Або ж так мені здавалося.

Друзі, які були більш досвідченими ветеранами у цій війні ідей, зазначили, що, поставши перед таким викликом, я просто зіштовхнувся з **архетипом**, одним зі знайомих персонажів, які населяють ландшафт подорожі Героя, а саме — з **вартовим порога**.

Ця інформація одразу ж вказала мені орієнтир і пояснила, як впоратися з ситуацією. Кемпбелл описував, як герої часто стикаються з такими «незнайомими й водночас глибоко близькими силами, деякі з яких здаються вкрай загрозливими». Вартові, либонь, з'являються на різних **порогах** подорожі, на вузьких і небезпечних переходах від одного етапу життя до іншого. Кемпбелл показав багато способів, як герої можуть боротися з вартовими порогів. Замість того, щоб атакувати ці, здавалося б, ворожі сили, мандрівники дізнаються, як перехитрити їх або як з ними об'єднатися, поглинаючи їхню енергію, а не знищуючи їх.

Я усвідомив, що очевидна атака цього вартового порога була не прокляттям, а радше благословенням. Я вже думав був викликати критика на дуель (з ноутбуками, на відстані у двадцять кроків), однак передумав. Досягнувши незначної зміни у ставленні, я міг би обернути його ворожість собі на користь. Я зв'язався з критиком і запросив його обговорити наші розбіжності в поглядах на семінарі. Він погодився та приєднався до групової дискусії, яка перетворилася на жваві й цікаві дебати, де висвітлювалися ті куточки світу історій, про які я ще ніколи раніше не чув. Семінар став ще кращим, а мої ідеї — ще виразнішими, і все це завдяки виклику, що постав переді мною. Замість того, щоб битися з противником-вартовим порогу, я перетягнув його на свою сторону. Те, що здавалося смертельним ударом, перетворилося на щось корисне й розсудливе. Міфологічний підхід довів свою цінність не лише в історії, а й в житті.

Саме тоді я усвідомив, що «Практичний посібник» та ідеї Кемпбелла дійсно вплинули на Голлівуд. Зі сценарних відділів студій до мене почали надходити прохання отримати копію «Практичного посібника». Я дізнався, що керівники інших студій роздають мій памфлет сценаристам, режисерам і продюсерам як посібник з універсальними моделями для створення успішних історій. Очевидно, «Подорож героя» стала для Голлівуда корисною.

Тим часом ідеї Джозефа Кемпбелла набули все більшого розголосу завдяки ток-шоу Білла Моєрса «Сила міфу» (*The Power of Myth*) на каналі PBS. Шоу стало справжнім хітом, розсікаючи межі віку, політики та релігії, щоб говорити безпосередньо з настроями людей. Одноіменна книжка, в основу якої лягло інтерв'ю з ток-шоу, упродовж року знаходилася у списку бестселерів видання *New York Times*. А шанована праця Кемпбелла «Тисячолікий герой» після сорока років відносного затишшя знову опинилася в усіх на вустах.

Ток-шоу на каналі PBS донесло ідеї Кемпбелла до мільйонів глядачів і висвітлило вплив його роботи на таких режисерів, як Джордж Лукас, Джон Бурман, Стівен Спілберг та Джордж Міллер. Раптом я помітив, що в Голлівуді різко зросла обізнаність і визнання ідей Кемпбелла. Усе більше керівників і сценаристів знайомилися з цими концепціями та були зацікавлені в тому, щоб навчитися застосовувати їх при створенні фільмів і написанні сценаріїв.

Модель подорожі героя і надалі продовжувала слугувати мені вірою й правдою. За її допомогою я перечитав й оцінив понад десять тисяч сценаріїв для півдесятка студій. Вона була для мене атласом, збірником мап для власних подорожей як письменника. Вона привела мене до нової ролі в компанії Disney — до посади сценариста-консультанта у відділі анімації за часів розробки мультфільмів «Русалонька» та «Красуня і чудовисько».

Ідеї Кемпбелла мали величезну цінність, коли я займався дослідженням і створенням історій, заснованих на казках, міфології, науковій фантастиці, коміксах та історичних пригодах.

Джозеф Кемпбелл помер у 1987 році. Я зустрічався з ним всього кілька разів на семінарах. Навіть у свої вісімдесят він все ще був імпульсивним чоловіком — високий, бадьорий, красномовний, веселий, сповнений енергії та ентузіазму, і надзвичайно чарівний. Незадовго до своєї смерті, на останній нашій зустрічі він сказав мені: «Залишайся вірним цій справі. Вона далеко тебе заведе».

Нещодавно я дізнався, що певний час «Практичний посібник» був обов'язковим для прочитання усім керівникам відділів розробки у Disney. Щоденні запити про посібник, а також незліченні листи та дзвінки від романістів, сценаристів, продюсерів, письменників і акторів свідчать про те, що ідеї, пов'язані з подорожжю героя, використовуються та розвиваються як ніколи раніше.

Ось так доля й привела мене до написання цієї книжки, нащадка «Практичного посібника». Вона певним чином наслідує схему написання «Книги змін» — зі вступним оглядом, за яким сліднують коментарі, які розширюють розуміння типових етапів подорожі героя. Книга перша, «**Мапа подорожі**», — це швидке ознайомлення з територією. Розділ 1 — перегляд вмісту «Практичного посібника» та скорочений виклад дванадцяти етапів подорожі героя. Ви можете розглядати це як карту мандрівки особливим світом історій, у яку ми разом з вами вирушимо. Розділ 2 — це знайомство з архетипами міфу та історії (або ж *dramatis personae*, як латинською позначали «героїв драматичного твору»). Він описує вісім загальних типів характеру або психологічних функцій, які можна знайти у більшості історій.

Книга друга, «**Етапи подорожі**», — це більш деталізоване дослідження дванадцятьох елементів, з яких складається подорож героя. Кожен розділ супроводжується підрозділом «**Запитання щодо подорожі**», де є рекомендації для вашого подальшого дослідження. В епілозі під назвою «**Озираючись на подорож**» я розглядаю особливі пригоди, що стрічаються під час подорожі письменника, та деякі пастки, яких варто оминати. Тут є аналіз подорожі героя у знаменних фільмах, як-от «Титанік», «Король Лев», «Кримінальне чтиво», «Форма води» та «Зоряні війни». У випадку з фільмом «Король Лев» мені, як креативному консультанту, випала нагода долучитися до процесу розробки цієї історії та застосувати ідеї про подорож героя, тому я на власні очі переконався наскільки корисними можуть бути ці принципи.

На сторінках цієї книжки я посилаюся на фільми, класичні та сучасні. Можливо, вам захочеться переглянути деякі з них, щоб побачити на практиці, як працює подорож героя. Список фільмів ви знайдете під заголовком «Фільмографія» у розділі «Додатки».

Ви також можете обрати один фільм (або історію) на власний смак і повертатися до нього у процесі подорожі. Ознайомтеся з обраною історією, прочитавши або переглянувши її кілька разів, і робіть стислі нотатки про те, що відбувається у кожній сцені або як вона розкривається.

Буде корисно, якщо обраний фільм ви переглядатимете на пристрої, де відео можна поставити на паузу: так ви зможете записувати зміст кожної сцени, розмірковувати над її значенням та відношенням до решти історії.

Я пропоную вам пройти увесь описаний процес з історією або фільмом, щоб на практиці перевірити ідеї, наведені в цій книжці. Подивіться, чи у вашій історії присутні етапи або архетипи, про які згадується у подорожі героя. Спостерігайте за тим, як етапи пристосовуються до потреб історії або певної культури, для якої ця історія створена. Обміркуйте ці ідеї, перевірте їх на практиці, підлаштуйте під власні потреби і зробіть їх «своїми». Нехай вони надихають і стимулюють вас створювати власні історії.

Подорож героя служила оповідачам і їхнім слухачам ще з моменту появи перших історій, і досі не втратила своєї магії. Розпочнімо разом подорож письменника, щоб дослідити ці ідеї. Сподіваюся, що вони, як чарівні ключі до світу історії та лабіринту життя, стануть вам у пригоді.





КНИГА ПЕРША



# МАПА ПОДОРОЖІ



## ПРАКТИЧНИЙ ПОСІБНИК

*«Існує лишень дві-три людські історії,  
що продовжують повторюватися так несамовито,  
наче їх ніколи й не бувало.»*

ВІЛЛА КАТЕР, «О, ПІОНЕРИ!»

Серед усіх книжок двадцятого століття однією із найвпливовіших я назвав би працю Джозефа Кемпбелла *«Тисячоликий герой»*.

Ідеї, висловлені в його дослідженні, мають значний вплив на мистецтво оповіді. Письменники дедалі глибше знайомляться з непідвладними часу моделями, які описав Кемпбелл, й активно використовують їх у своїй роботі.

Звичайно, Голлівуд також почерпнув користь із «Тисячоликого героя». Такі режисери, як Джордж Лукас і Джордж Міллер, віддають належне Кемпбеллу, а тези його досліджень можна простежити у фільмах Стівена Спілберга, Джона Бурмана, Френсіса Копполи, Даррена Аронофські, Джона Фавро та багатьох інших.

Тож не дивно, що Голлівуд запозичив ідеї, які Кемпбелл виклав у своїх працях. Для письменників, продюсерів, режисерів або дизайнерів його концепції — це набір добротних інструментів, які ідеально підходять для мистецтва оповіді. За їх допомогою ви можете створити історію, яка підходить майже для будь-якої ситуації, історію, що буде драматичною, захопливою й психологічно точною. Послугуючись цими інструментами, ви зможете виявити проблемні місця ледь не в будь-якій сюжетній лінії та внести корективи, щоб довести її до ідеальності.

Вони перевірені часом. Вони старіші за піраміди, старіші за Стоунхендж, старіші за найдавніші печерні малюнки.