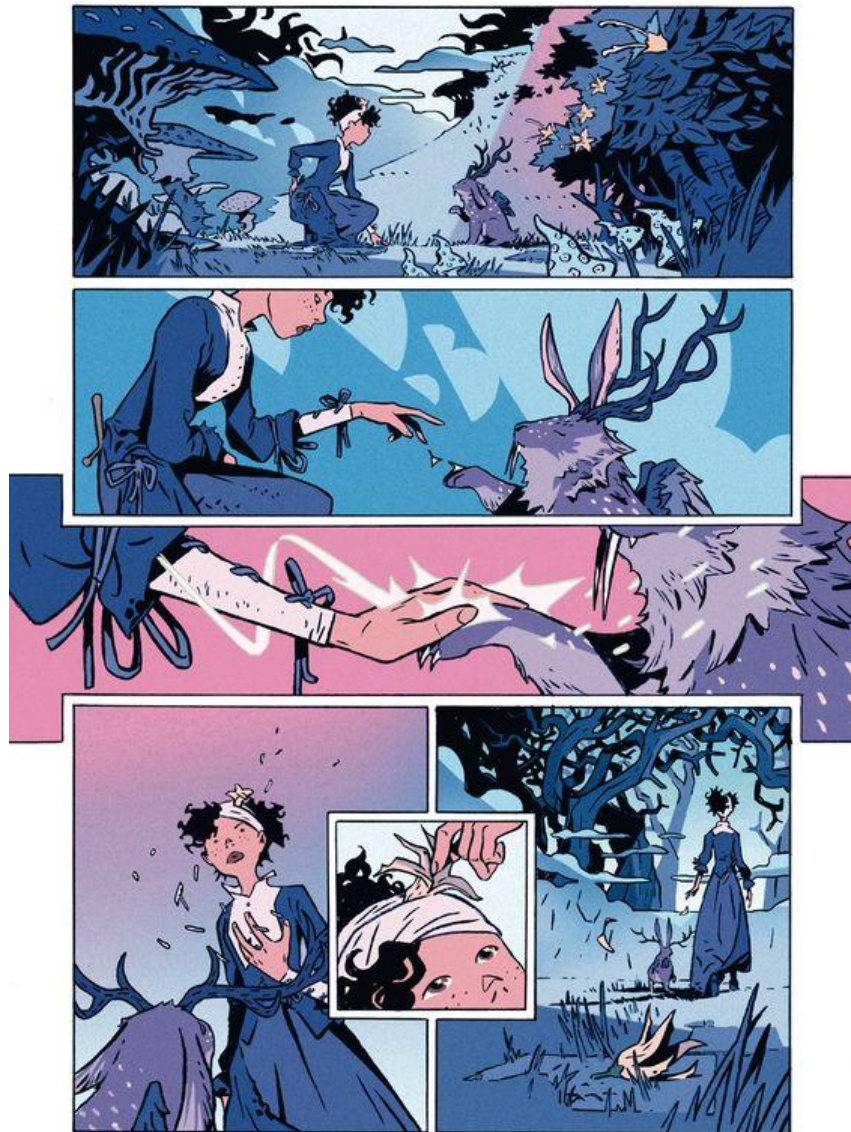




**Димова** Ілюстратор,  
коміксист  
**Анастасія Петрівна**





01

Що таке

КОМІКС;  
вступ

Комікс - графічно-оповідний жанр

# Візуально текстове мистецтво

## Європейські

Мальопис

Фуметті

Комікс

## Азійські

Манга

Манхва

Манхуа

Веб-...

Варто зауважити, що обмеження існують лише у нашій голові, тому ми розглядаємо це як теоретичну основу.

Манга та комікси поєднують візуальне та текстове мистецтво, розділені на європейські та азійські.

Азійські комікси включають:

1. Манга: Японські комікси з унікальним стилем малювання, кадрування та наративною структурою. Сучасна манга, яку ми знаємо сьогодні, почала формуватися лише після Другої світової війни, а справжній бум стався завдяки Осаму Тедзуці та його легендарному твору "Астробой".

2. Манхва: Корейські комікси з власним стилем малювання та наративною структурою. у Південній Кореї комікси (манхва) традиційно видавалися у друкованому форматі, але з поширенням інтернету та смартфонів вони трансформувалися в вебтуни (웹툰, webtoon). Вебтуни відрізняються вертикальним форматом читання, що ідеально підходить для прокрутки на телефонах.

3. Манхуа: Китайські комікси. Вона відрізняється вертикальним форматом (як вебтуни) та часто базується на китайській міфології, бойових мистецтвах (жанр сянься), або фантастичних романах. Цікаво, що через цей формат манхву рідко друкують у фізичному вигляді, а більшість популярних серій випускається ексклюзивно онлайн на таких платформах, як Naver Webtoon і KakaoPage. Це допомогло манхві набути світової популярності, оскільки її легко адаптувати під цифрові платформи.

До речі, на відміну від манги, манхуа читається зліва направо, як звичайний текст. Європейські комікси включають:

1. Мальопис: Комікси з малюнками та мінімальним текстом, поширені в західному світі.

2. Комікси прийшли до нас з заходу, мають більший формат зі складною наративною структурою.

3. Фуметті: Італійські комікси, відомі також як "fumetti", які мають свої особливості.

Стиль та дизайн персонажів є ще одним аспектом, де можна помітити відмінності між типами коміксів. В манзі, наприклад, характерні збільшені пропорції очей та деталізація нанесення скрінтонів. У європейських коміксах можна зустріти більшу різноманітність стилів малювання в залежності від країни походження.

Важливо відзначити, що хоча є загальні характеристики для різних типів коміксів, існує багато винятків та взаємодій між ними. Наприклад, можуть існувати європейські комікси з впливом стилю манга або азійські комікси, які використовують елементи європейської наративної структури.

Отже, хоча можна виділити відмінності між різними типами коміксів, варто пам'ятати, що це не є жорсткими правилами, і межі між ними можуть бути розмитими. Кожен тип коміксу має свою унікальну специфіку, яка робить його цікавим для своєї аудиторії та приносить свій внесок у світ візуальних історій.

# Формати коміксів

Стріпи

Фестивальний формат

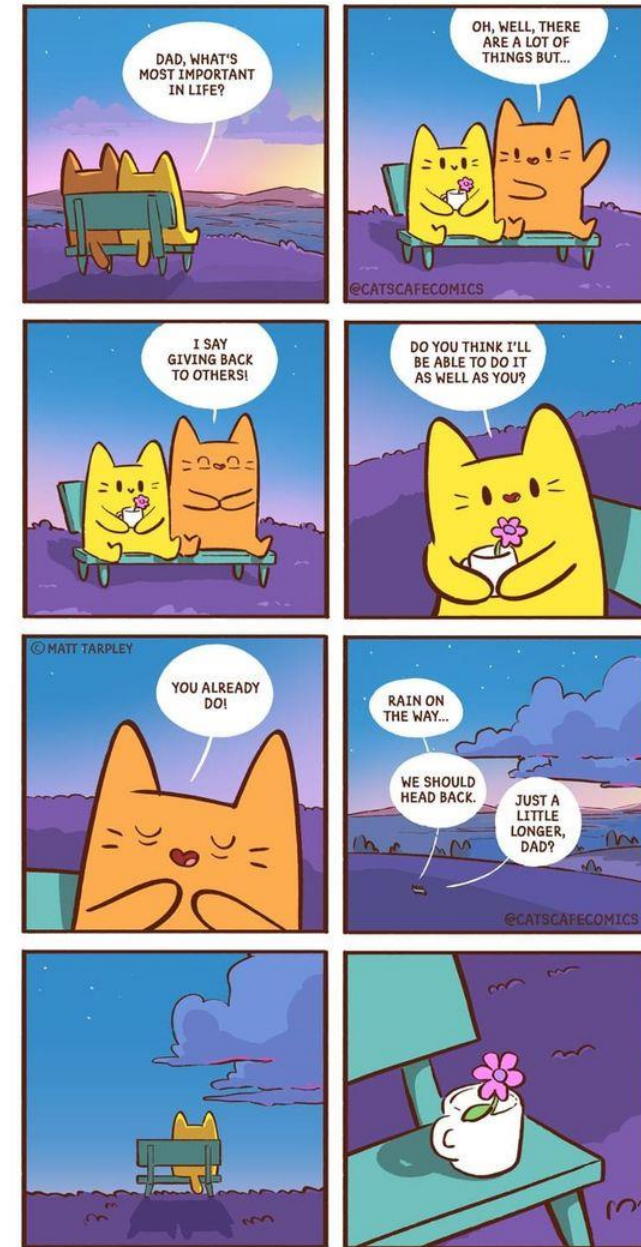
Журнали

Сінгли та Ваншоти

Графічні романи

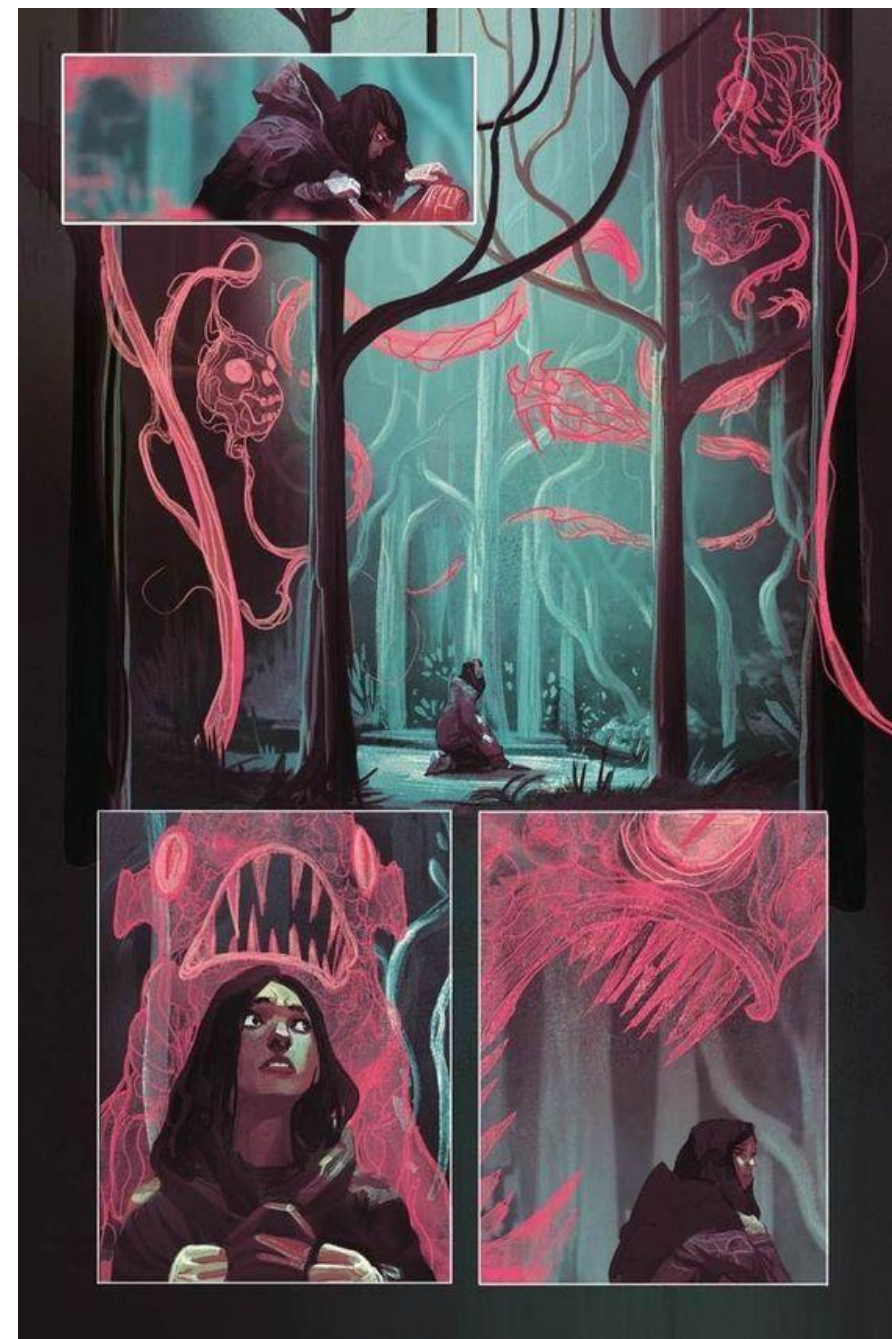
# Стріпи

Глибокого сюжету не містять  
Мають формат смуги з рівними  
фреймами  
Об'єм від 2 кадрів



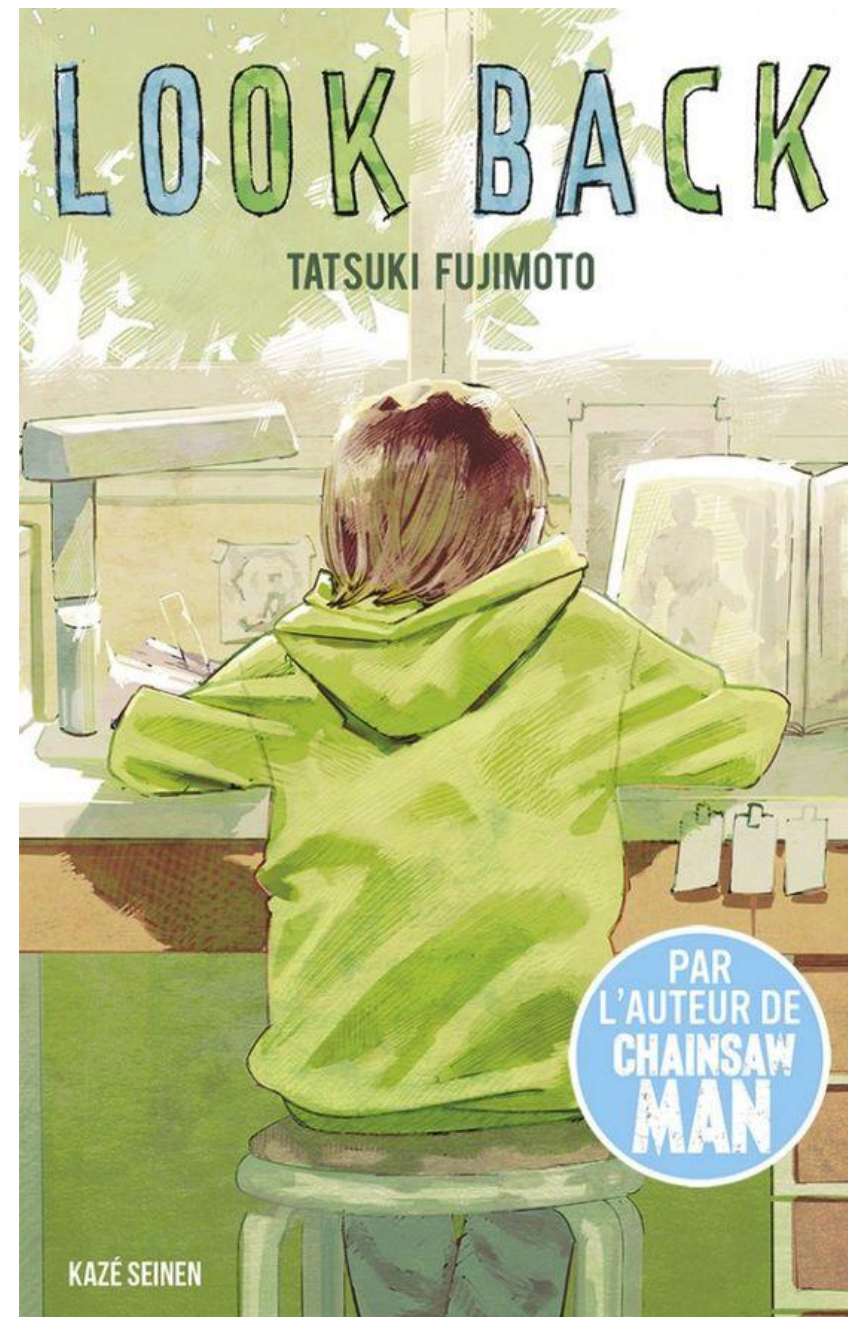
## Фестивальний формат

сюжету присутній, але ніби як з середини твору. Метаб зацікавити людей та привернути увагу. Об'єм від 3-12ст



## Сингли та Ваншоти

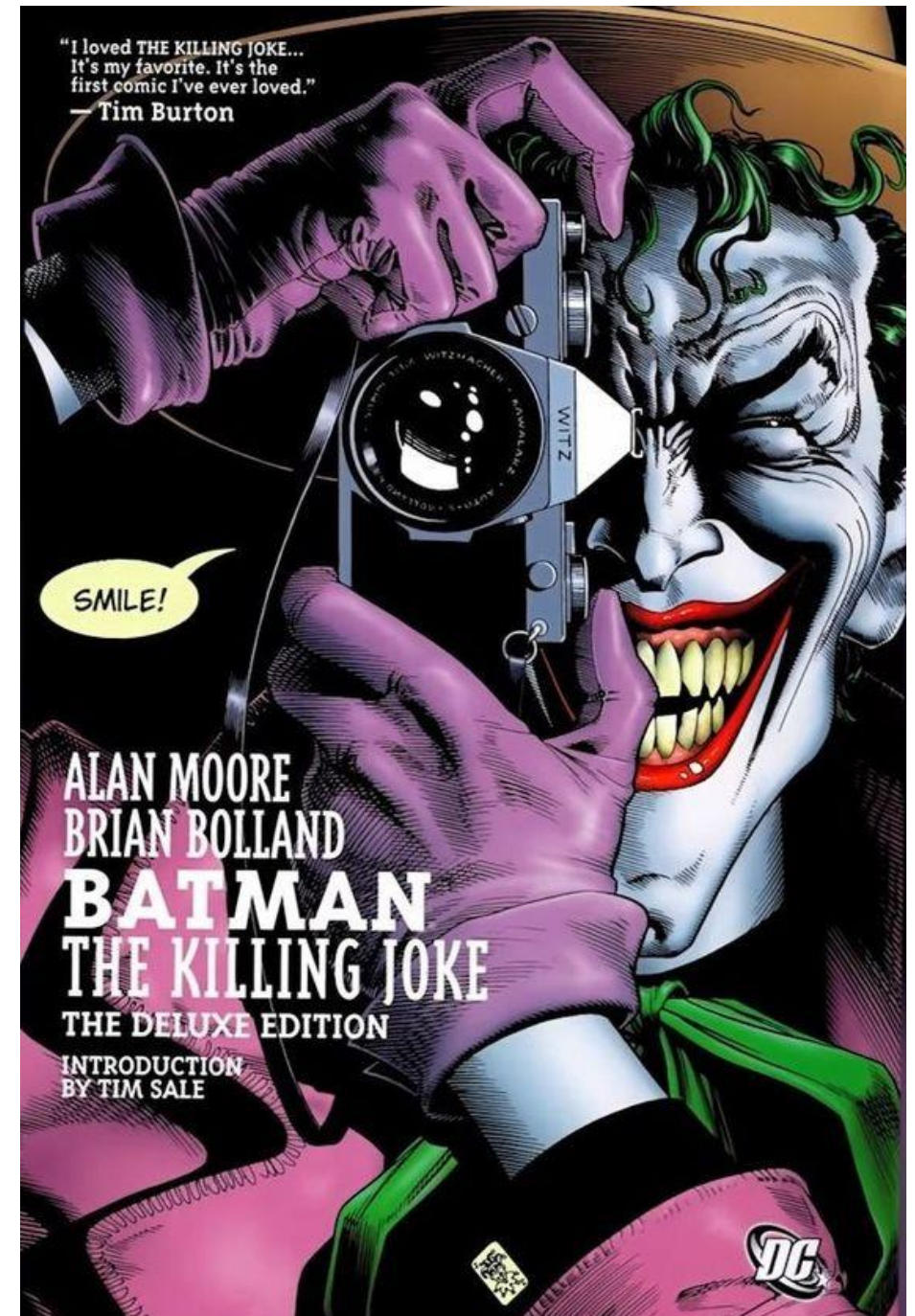
Мають закінчену сюжетну лінію. Є повноцінною історією і не потребують продовження. Або можуть виступати у якості пілотного епізоду до проекту, щоб спрогнозувати реакцію публіки. Об'єм від 20-40 ст





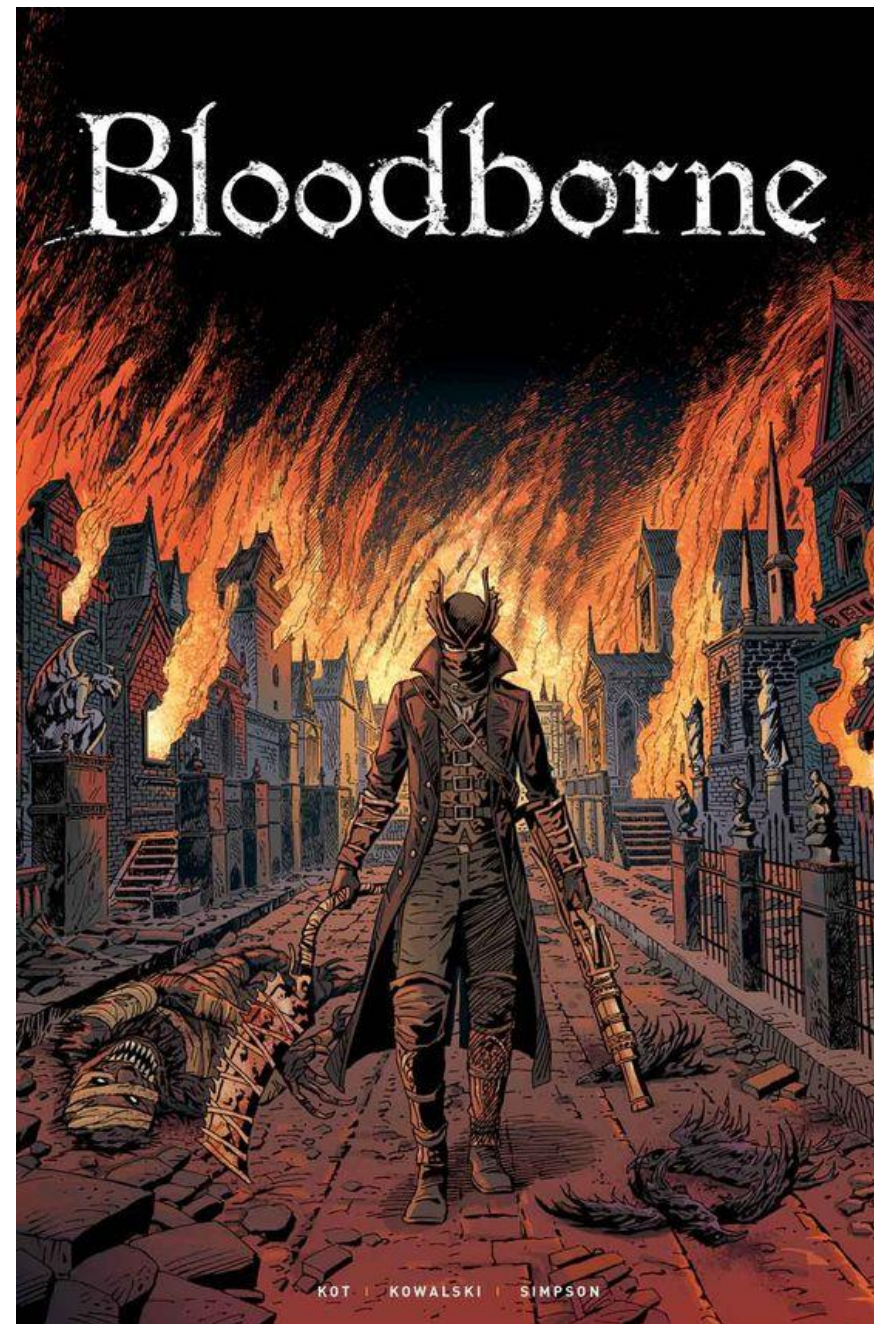
## Журнали

Мають динамічний, розбитий на серії сюжет. Буквально друкований серіал. Картинка завжди робиться динамічною, броскою та заточена на маркетинг. Це робиться для того, щоб швидше окупити випуск. (Не окупився перший випуск не надрукуєш другий) Мають формат журналу Об'єм залежить від франшизи



# Графічні романи

Глибокий сюжет  
Складні теми  
200+ сторінок



# Практична робота 1

## Аналіз аналогів

Проаналізуйте 4-5 твори (комікси/манги/...)

Спробуйте конструктивно відповісти на питання  
«чому мені це сподобалося?»

Необов'язково аналізувати увесь твір, можна обрати конкретну главу, частину.

Звертайте увагу на конкретні деталі: колір (якщо кольорова), контраст, динаміка, форма фреймів, баблів, мальовка і тд

Суть завдання полягає у тому, щоб ви навчилися дивитися на твір та аналізувати його автоматично, розкладати на складові

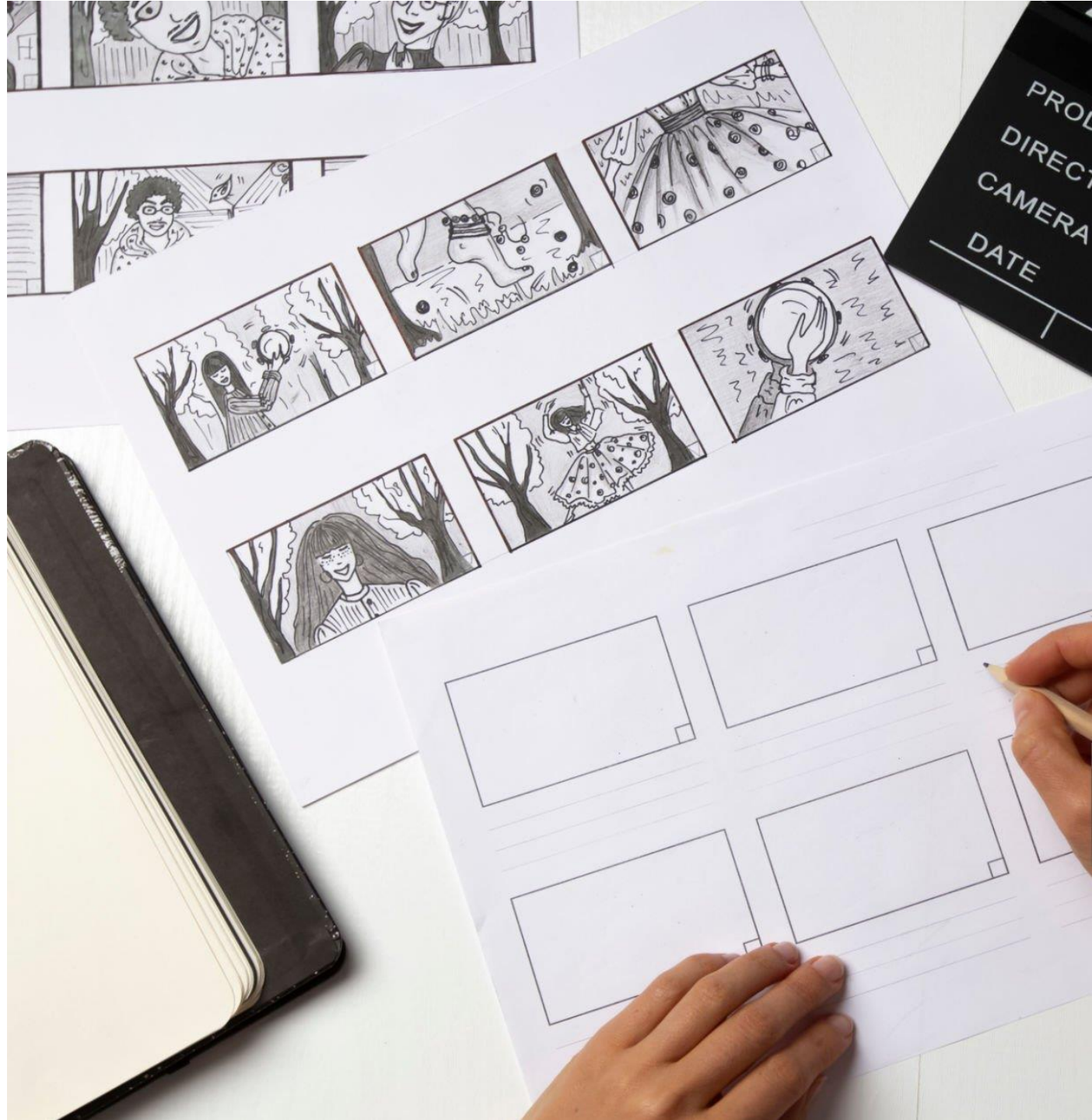
А не просто **нуприкольно))**



# Сценарій коміксу

Сценарій для коміксу — це текстовий документ, який описує сюжет, структуру, персонажів, діалоги та візуальні елементи історії, щоб художник міг втілити її в графічній формі.

Сценарій — це основа коміксу, яка сполучає текст і візуальне мистецтво



## Сценарій як інструкція для художника

### Головна мета сценарію:

- Передати авторське бачення історії.
- Забезпечити чіткі й зрозумілі вказівки для художника щодо того, що малювати.
- Залишити простір для творчості художника у візуальній інтерпретації.



## Головні відмінності:

Параметр	Комікс	Фільм	П'еса
Візуальна сторона	Опис кожної панелі, інтеграція тексту в зображення.	Опис візуальної дії, але без деталізації кадру.	Мінімум візуальних деталей.
Фокус	Взаємодія тексту й ілюстрацій.	Дія, що тримає увагу глядача.	Діалоги, акторська гра.
Структура	Сторінки та панелі.	Сцени.	Акти та сцени.
Простір для творчості	Художник може інтерпретувати сцени.	Більше залежить від режисера.	Більше залежить від акторів.
Обмеження часу	Вільне.	Розрахунок на хронометраж.	Театральний темп.

# Практична робота 2

## Продумайте концепцію короткого коміксу (0,5-1 сторінка).

Рекомендації та ресурси

Книги:

«Making Comics» Скотта Макклауда,

«Understanding Comics» тієї ж серії.

«Подорож письменника. Міфологічна структура для письменників» Крістофер Воґлер

Софт для написання сценаріїв (Scrivener, Celtx, Google Docs).

Платформи для публікації: Webtoon, Tapas.

### Script, first draft

CHAPTER 1

INT. MARI'S CAR

Story starts with Jonah and Mari in the car!

Them being super quiet, and a little awkward. Jonah tries to break the silence by starting conversation:

"...Didn't see you as the type to skip detention, were you in a hurry to go somewhere?"

Mari: "...none of your business."

Jonah: "... okay. Well, I definitely DID NOT want to stay in detention, so it's very nice of you to give me a ride!"

Mari: mumbles "if it weren't for your annoying nagging, I wouldn't."

Jonah: missed what Mari said "Pardon?"

Mari: "Just shut up, Jonah." leans forward and squints her eyes to see better

Jonah: acting offended "Geez, chill out Blondy"

Mari: holding down her anger "...My name is Marianne. You call me that one more time, I'm gonna throw you off in this fog, and you can hitchhike on someone else's car to go to your fancy double family dinner."

Jonah stays quiet for two seconds:

"Talking about the fog, where are we right now?"

SHOT: EXT. POV FROM INSIDE





Подорож письменника. Міфологічна структура для письменників. Крістофер Воґлер

Ґевін Емброуз, Ніл Леонард – замовити книгу "Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей"



# ПРАКТИЧНИЙ ПОСІБНИК

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

Вілла КАТЕР, «О, ПІОНЕРИ!»



Перед усіх книжок двадцятого століття однією з найвпливовіших я назвав би працю Джозефа Кемпбелла «Тисячолікий герой».

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

Звичайно, Голлівуд також почерпнув користь із «Тисячолікого 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 Аронофскі, 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 і психологічно точною. Послугуючись цими інструментами, ви зможете виявити проблемні місця

3

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.

Внесок Джозефа Кемпбелла у створення цього набору полягав у тому, щоб зібрати ідеї до купи, розпізнати їх, сформулювати, назвати та упорядкувати. Він був першим, хто розкрив цю модель, яка лежить за кожною коли-небудь розказаною історією.

«Тисячолікий герой» — це його формулювання найстійкішої теми в усних традиціях та письмовій літературі — міфу про героя. У своєму дослідженні світових міфів про героїв Кемпбелл виявив, що всі вони за своєю суттю — одна й та ж історія, яку нескінченно переповідали в різних варіаціях.

Він виявив, що процес ведення оповіді, свідомий чи несвідомий, наслідує стародавні моделі міфів і всі історії, від найжорстокіших жартів до найвищих проявів літературного мистецтва, можна описати термінами Подорожі Героя: «мономіфу», принципи якого він виклав у своїй книжці.

Модель Подорожі Героя універсальна й повсюкчас стрічається у всіх культурах. Вона настільки ж різноманітна, як і сама людська раса, але її основна форма залишається незмінною. Подорож Героя — це неймовірно стійкий набір елементів, що постійно виринають з найглибших куточків людського розуму; вони відрізняються деталями в окремих культурах, але за своєю основою цілком однакові.

Міркування Кемпбелла співзвучне з ідеями швейцарського психолога Карла Г. Юнга, який писав про архетипи: про персонажів, що постійно повторюються, або духовні сили, які стрічаються в снах усіх людей і в міфах усіх культур. Юнг зазначав, що ці архетипи відбивають різні аспекти людського розуму, а наші особистості поділяються на певних персонажів, які розігрують драму нашого життя. Він помітив сильну залежність між образами, що виникають у снах його пацієнтів, та поширеними міфологічними архетипами. Він припустив, що і те й інше походить із глибшого джерела — із колективного несвідомого людського роду.

Повторювані персонажі зі світу міфів, як-от молодий герой, мудрий Старець чи Стариця, перевертень і тінь-ворог — це ті ж самі образи, які час від часу виникають у наших снах та фантазіях. Саме тому міфи та більшість історій, побудованих за міфологічною моделлю, оповиті ореолом психологічної точності.

4

Такі історії є точними моделями роботи людського розуму, правдивими картами психіки. Вони психологічно обґрунтовані й емоційно реалістичні, навіть коли зображують фантастичні, неможливі чи нереальні події.

Це пояснює універсальну силу таких історій. Історії, побудовані за моделлю Подорожі Героя, наділені відчутною привабливістю, оскільки походять з універсального джерела колективної несвідомості та віддзеркалюють загальнолюдські турботи.

Вони порушують універсальні, по-дитячому наївні питання: «Хто я?», «Звідки я прийшов?», «Що зі мною буде, коли я помру?», «Що таке добро і що таке зло?», «Що мені з цим робити?», «Яким буде завтрашній день?», «Куди подівся вчорашній день?», «Чи існує ще хтось у Всесвіті?»

Ідеї, закладені в міфології та описані в книжці Кемпбелла «Тисячолікий герой», можна застосувати для розуміння майже будь-якої проблеми людства. Вони є вагомим ключем для розуміння життя, а також основним інструментом для ефективнішої роботи з масовою аудиторією.

Якщо ви хочете зрозуміти ідеї Подорожі Героя, то без знайомства з працею Кемпбелла ніяк не обійтись. Саме цей досвід наділений силою змінювати людей.

Зокрема хорошою ідеєю буде прочитати власне міфи, хоча, безперечно, робота з книжкою Кемпбелла не поступається в корисності, адже її автор — майстер-оповідач, який із задоволенням ілюструє свої думки прикладами з багатих міфологічних джерел.

Кемпбелл надає загальну схему подорожі героя в «Тисячолікому герої» в Розділі 4, «Ключові основи». Я осмілився трохи змінити схему, щоб показати деякі із загальних тем у кіноіндустрії за допомогою ілюстрацій, взятих із сучасних і кількох класичних фільмів. Ви можете порівняти обидві схеми й термінологію, переглянувши Таблицю 1.

Я переказую міф про героя по-своєму, і ви без жодних вагань можете робити аналогічно. Кожен оповідач підлаштовує міфічну модель відповідно до своєї мети або потреб певної культури.

Саме тому в героя є тисяча облич.

Зуважте, що в цій книжці слово «герой» використовується як-от слова «лікар» чи «поет»: тобто, може стосуватися представників будь-якої статі.

5

## ТАБЛИЦЯ 1

Порівняння схем і термінології

«Подорож Героя»	«Тисячолікий герой»
<b>Дія Перша</b>	<b>Відправлення, Відокремлення</b>
Звичайний Світ Заклик до Пригод (Жага Пригод) Відмова від Заклику Зустріч із Ментором Подолання Першого Порога	Світ Повсякдення Заклик до Пригод  Відмова від Заклику Надприродна Допомога Подолання Першого Порога У Череві Кита
<b>Дія Друга</b>	<b>Занурення, Посвячення, Вторгнення</b>
Випробування, Союзники, Вороги Наближення до Найпотаємнішої Печери Головне Випробування	Шлях Випробувань  Зустріч із Богинею  Жінка як Спокусниця Примирення з Батьком Апофеоз Граничне Благо
<b>Дія Третя</b>	<b>Повернення</b>
Дорога Назад Відродження	Відмова від Повернення Магічний Політ Порятунок Ззовні Подолання Порога Повернення Майстер Двох Світів Свобода Життя
Нагорода	
Повернення з Еліксиром	

## ПОДОРОЖ ГЕРОЯ

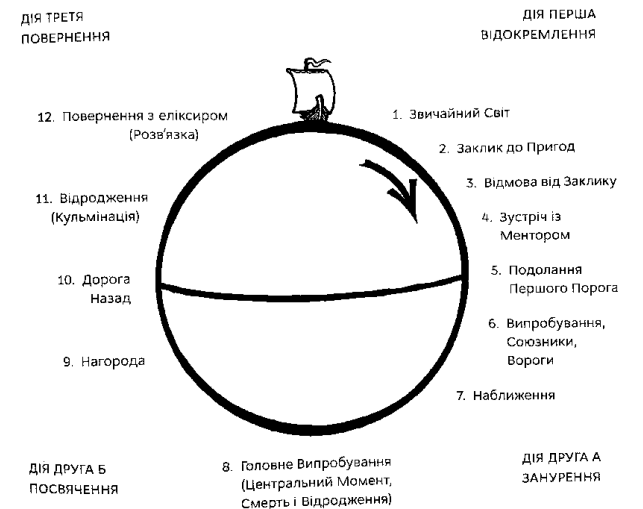
Попри свої незліченні варіації, в основі історії героя завжди лежить подорож. Герой покидає своє затишне й звичне оточення й наважується вирушити в невіданий, сповнений перешкод світ. Це може бути подорож до якогось реального місця: лабіринту, лісу чи печери, незнайомого міста чи країни, нової локації, що постає ареною сутички героя з ворожими силами.

Однак є багато історій, у яких герой вирушає у внутрішню мандрівку — мандрівку розумом, серцем, душею. У будь-якій хорошій історії герой зростає та змінюється, переходить від одного способу життя до іншого: від відчаю до надії, від слабкості до сили, від невідомості до мудрості, від любові до ненависті й назад. Саме такі емоційні подорожі привертають увагу аудиторії та роблять історію вартою перегляду.

Етапи Подорожі Героя можна простежити в усіх видах історій, а не лише в тих, що містять «героїчні» боротьбу та пригоди. Головний герой кожної історії — герой подорожі, навіть якщо шлях веде його лише до власного розуму чи до стосунків.

Етапи Подорожі Героя розгортаються природним чином, навіть коли письменник про них не здогадується, але володіти певними знаннями з цього найдавнішого посібника зі сторітелінгу корисно, щоб уміти виявляти проблеми та розповідати кращі історії. Розгляньмо ці дванадцять етапів як карту Подорожі Героя, як один (однак найбільш гнучкий, стійкий та надійний) із багатьох способів пройти шлях від початку й до кінця.

## МОДЕЛЬ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ



# ЕТАПИ ПОДОРОЖІ ГЕРОЯ

1. Звичайний Світ
2. Заклик до Пригод
3. Відмова від Заклику
4. Зустріч із Ментором
5. Подолання Першого Порога
6. Випробування, Союзники, Вороги
7. Наближення до Найпотаємнішої Печери
8. Головне Випробування
9. Нагорода (Здобуття Меча)
10. Дорога Назад
11. Відродження
12. Повернення з Еліксиром



# ПОДОРОЖ ГЕРОЯ

## 1. ЗВИЧАЙНИЙ СВІТ

У більшості історій герой покидає звичайний, буденний світ і поринає в Особливий Світ, новий і незвіданий. Він нагадує рибу, яку витягнули з води, — і ця ідея лягла в основу незліченної кількості фільмів і телесеріалів («Утікач», «Селюки з Беверлі Гіллз», «Містер Сміт вирушає до Вашингтона», «Янки з Коннектикуту при дворі короля Артура», «Чарівник країни Оз», «Свідок», «48 годин», «Помінятися місцями», «Поліцейський із Беверлі Гіллз» тощо).

Та перш ніж показати оцю «рибину» за межами її звичного середовища існування, вам потрібно показати її у **Звичайному Світі**, щоб створити яскравий контраст із дивним новим світом, у якому вона, зрештою, опиниться.

У фільмі «Свідок» ви спершу знайомитеся з міським поліцейським і матір'ю із сином зі спільноти амішів у їхніх звичайних світах, а тоді вони потрапляють до абсолютно чужого їм середовища: амішів північної Америки 19-го століття. Так само, спочатку ви бачите Люка Скайвокера, героя «Зоряних війн», як змученого хлопчину-фермера, та вже згодом він опиняється в самому вирі боротьби за Всесвіт.

Подібним чином у фільмі «Чарівник країни Оз» багато часу приділили для опису похмурого й звичного життя Дороти. Аж ось вона потрапляє до дивовижного світу країни Оз: контраст між двома світами посилюється завдяки фільмуванню сцен Канзасу в строгій чорно-білій гаммі, а сцен із країни Оз — у яскравих барвах.

Стрічка «Офіцер і джентльмен» змальовує яскравий контраст між Звичайним Світом героя — світом грубого шибеника, який прагне вивчитися на пілота морської авіації та має батька — п'яницю та бафлоту, до якої нашому герою вдається вступити.

## 2. ЗАКЛИК ДО ПРИГОД

Герой постає перед проблемою, викликом або пригодою, які йому потрібно подолати. Зачувши цей Заклик до Пригод, він більше не може навечно залишатися в комфорті Звичайного Світу.

Можливо, оповідь розгортається як в історіях короля Артура: земля вмирає і потрібно відшукати Грааль, єдиний скарб, який може зцілити поранену землю. У «Зоряних війнах» Заклик до Пригод — це відчайдушне голографічне повідомлення принцеси Леї до мудрого старця Обі-Вана Кенобі, який просить Люка долучитися до завдання. Лея, яку захопив злий Дарт Вейдер, подібна до грецької богині весни Персефони, яку викрав і полонив у підземному світі Плутон, володар мертвих. Її порятунок вкрай важливий для відновлення нормально-го балансу у Всесвіті.

У багатьох детективних історіях Заклик до Пригод змальовують як нову справу для приватного детектива, як злочин, що порушив звичний порядок речей і який потрібно розгадати. Хороший детектив повинен не лише розкрити злочин, а й відновити справедливість.

У сюжетах про помсту Заклик до Пригод часто передбачає якусь неправильну дію, яку потрібно виправити, якесь порушення природного порядку речей. У «Графі Монте-Крісто» Едмона Дантеса несправедливо ув'язнюють і він, сповнений бажання помститися, прагне втекти із неволі. Сюжет стрічки «Поліцейський із Беверлі Гіллз» розгортається навколо вбивства найкращого друга головного героя. У фільмі «Рембо. Перша кров» Рембо вмотивований до дії через несправедливе поводження з боку нетерпимого шерифа.

Якщо говорити про романтичні комедії, то найчастіше Заклик до Пригод — це перша зустріч з особливим і водночас вкрай драгівливим персонажем, з яким герой або героїня неодноразово зіштовхуватиметься та змагатиметься.

Заклик до Пригод встановлює ставки у грі та чітко змальовує мету героя: завоювати скарб чи кохану людину, помститися чи виправити помилку, досягти мрії, протистояти виклику чи змінити життя.

Те, що на кону, часто можна висловити як запитання, зумовлене цим закликом. Чи знову повернуться додому прибулець із фільму «Іншопланетянин» або Дороти із «Чарівника країни Оз»? Чи врятує Люк принцесу Лею та чи переживе Дарт Вейдера? Чи виженуть героя фільму «Офіцер і джентльмен» із льотної школи флоту через

власний егоїзм та сварки із запеклим сержантом-інструктором або ж він заслужить право називатися офіцером і джентльменом? Хлопець зустрічає дівчину, але чи зможе він її завоювати?

### 3. ВІДМОВА ВІД ЗАКЛИКУ (НЕОХОЧИЙ ГЕРОЙ)

Тут вже йдеться про страх. Часто в цей момент герой опиняється на порозі пригод, однак **Відмовляється від Заклику** або висловлює своє небажання. Врешті-решт він стикається зі своїм найбільшим страхом – страхом перед невідомим. Герой ще не повністю віддався подорожі та, можливо, все ще думає про повернення назад. Щоб подолати цей переломний момент, що викликає страх, потрібен якийсь інший вплив – зміна обставин, подальше порушення природного порядку речей або заохочення Ментора.

У романтичних комедіях герой може виражати небажання відіяти в нові стосунки (можливо, через біль від попередніх). У детективній історії приватний детектив може спочатку відмовитися від справи, однак згодом, всупереч своєму початковому рішення, все-таки за неї візьметься.

На цьому етапі в «Зоряних війнах» Люк відмовляється від Заклику Обі Вана до Пригод і повертається на ферму до своїх тітки й дядька, але бачить, що імператорські штурмовики вбили їх і спопелили все довкола. І от Люк вже більше не вагається та відповідає на заклик Зло Імперії стало для нього особистим. Тепер у нього є мотив.

### 4. МЕНТОР

На цьому етапі в багатьох історіях з'являється трохи схожий на чарівника Мерліна персонаж – Ментор нашого героя. Стосунки між героєм та Ментором – одна з найпоширеніших тем у міфології та одна з найбагатших за своїм символічним значенням. Вони уособлюють зв'язок між батьком і дитиною, вчителем і учнем, лікарем і пацієнтом, богом і людиною. Ментор може з'явитися в подобі мудрого старого чарівника («Зоряні війни»), суворого сержанта-інструктора («Офіцер джентльмен») або помережаного сивиною бувалого тренера з боксу («Рокі»). У телесеріалі «Шоу Мері Тайлер Мур» Ментором був сварливий, але добросердний начальник Мері на ім'я Лу Грант. У «Щелепах» таким був суворий персонаж Роберта Шоу, що знав все про акули.

Функція Менторів – підготувати героя до зустрічі з невідомим. Вони можуть давати поради, вказівки або магічне знаряддя. Обі-Ван у «Зоряних війнах» дає Люку світловий меч його батька, який знадобиться йому в битвах з темною стороною Сили. У «Чарівникові країни Оз» добра відьма Глінда дає Дороті настани та рубінові черевички, які врешті-решт допоможуть їй повернутися додому.

Утім Ментор поруч із героєм лишеня на цьому етапі: потім другому доведеться зіткнутися з невідомим наодинці. Іноді Ментор мусять дати добрячого копняка герою, щоб пригода таки розпочалася.

### 5. ПОДОЛАННЯ ПЕРШОГО ПОРОГА

І от герой нарешті погоджується на пригоду й уперше повністю поринає до Особливого Світу історії – настав час **Подолати Перший Поріг**. Він готовий зіштовхнутися з наслідками проблеми або виклику, що лежать в основі Заклику до Пригод. Це момент розгортання історії, коли пригода дійсно набирає обертів. Повітряна куля здійснюється вгору, корабель відпливає, роман розпочинається, літак чи космічний корабель злітає, а потяг набирає швидкість.

Зазвичай кінофільми – це три акти, які можна охарактеризувати таким чином: 1) рішення героя діяти, 2) сама дія і 3) наслідки дії. Перший Поріг знаменує собою поворотний момент між Першим і Другим актами. Герой, подолавши страх, вирішив протистояти проблемі й перейти до дії. Тепер він відданий подорожі й назад вогоття уже немає.

Це той момент, коли Дороті ступає на дорогу, вимощену жовтою бруківкою. Герой фільму «Поліцейський із Беверлі Гіллз» Аксель Фоулі вирішує проігнорувати наказ свого керівника й покидає вулиці Детройта, свій Звичайний Світ, щоб розслідувати вбивство друга в Особливому Світі, у Беверлі Гіллз.

### 6. ВИПРОБУВАННЯ, СОЮЗНИКИ, ВОРОГИ

Як тільки герой долає Перший Поріг, він зіштовхується з новими викликами та **Випробуваннями**, зустрічає **Союзників** та **Ворогів**, починає вчити правила Особливого Світу.

Бари та неохайні шинки, мабуть, є хорошими місцями для подібних зустрічей. У незліченній кількості вестернів герой потрапляє

до салону, де отримус змогу продемонструвати свою мужність та рішучість, а також злибати друзів і лиходіїв. Шинки також помічні героєві й для отримання інформації та вивчення нових правил, які діють в Особливому Світі.

У «Касабланці» Рікове кафе «Амерікел» – це лігво інтриги, у якому карбується союз й ворожнеча: там постійно перевіряється моральний дух героя. У фільмі «Зоряні війни: Нова надія» (першому фільмі серії, який вийшов на екрани) шинок – місце укладання основного союзу з Ханом Соло та зав'язування значної ворожнечі з Джаббою Хаттом (вони досягають свого апогею пізніше, після двох наступних фільмів у частині «Повернення джедала»). Тут, у запаморочливій, сюрреалістичній та жорсткій атмосфері шинка, що кишить химерними прибульцями, Люк також пізнає смак захопливого й небезпечного Особливого Світу, до якого він шойно увійшов.

Подібні сцени відкривають характер персонажа: ми спостерігаємо за тим, як герой та його супутники поведуться у стресовій ситуації. У «Зоряних війнах» саме в шинку Люкові випала нагода побачити, як Хан Соло справляється з труднощами, і дізнатися, що Обі Ван – воїн-чарівник, наділений великою силою.

На цьому етапі схожі риси простежуються і в стрічці «Офіцер і джентльмен»: герой знаходить собі союзників та ворогів, а також зустрічає кохану. Деякі сторони характеру героя – його агресивність і ворожість, знання вуличних бійок та ставлення до жінок – проявляються під тиском у кількох таких сценах, і, звісно, одна з них відбувається саме в барі.

Звичайно, не всі Випробування, Союзники та Вороги чекають на героя в барах. У багатьох історіях, як-от у «Чарівникові країни Оз», вони стрічаються буквально на дорозі. На цьому етапі, мандруючи вимощеною жовтою бруківкою дорогою, Дороті натрапляє на своїх супутників – Опудала, Бляшаного Лісоруба та Боягузливого Лева, а також наживає кількох ворогів, скажімо, фруктовий сад, що сповнений сварливими й балакучими деревами. Вона долає ряд Випробувань, наприклад, знімає Опудала зі стовпа, змащує Бляшаного Лісоруба й допомагає Боягузливому Левові впоратися зі своїм страхом.

У «Зоряних війнах» Випробування тривають після сцени в шинку: Обі-Ван розповідає Люкові про Силу й навчає її, змушуючи його бігтися із зав'язаними очима. Перші лазерні перестрілки з імперськими

винищувачами — ще одне Випробування, яке Люк успішно проходить.

## 7. НАБЛИЖЕННЯ ДО НАЙПОТАЄМНІШОЇ ПЕЧЕРИ

Зрештою герой дістається до краю небезпечного місця (що іноді знаходиться глибоко під землею), де заховано об'єкт його випробування. Часто це штаб-квартира найбільшого ворога героя, найнебезпечніше місце в Особливому Світі, **Найпотаємніша Печера**. Коли він увійде до того страшного місця, то переступить другий великий поріг. Перед цими «воротами» герої часто зупиняються, щоб підготуватися, скласти план і обдумати, як перехитрити охоронців лиходія. Це фаза **Наближення**.

У міфології Найпотаємніша Печера може уособлювати землю мертвих. Герою, імовірно, доведеться спуститися в пекло, щоб врятувати кохану (Орфей), в печеру, щоб побороти дракона й здобути скарб (Сігурд у скандинавському міфі), або в лабіринт, щоб протистояти монстрові (Тесей і Мінотавр).

В оповідках про Артура Найпотаємніша Печера — це «каплиця безпеки», повна загроз кімната, де персонаж може відшукати Грааль.

У сучасній міфології «Зоряних війн» Наближення до Найпотаємнішої Печери змальовано так: Люк Скайвокер і його супутники опиняються всередині Зірки Смерті, де їм доведеться зіштовхнутися з Дартом Вейдером і врятувати принцесу Лею. У «Чарівникові країні Оз» Дороті викрадають і тримають у лиховісному замку Злої Відьми, а її супутники прослизують туди, щоб порятувати дівчинку. Назва фільму «Індіана Джонс і Храм Доли» зразу вказує, яке місце стане Найпотаємнішою Печерою в цій історії.

Наближення охоплює як усі приготування до входу в Найпотаємнішу Печеру, так і протистояння смерті чи найвищій небезпеці.

## 8. ГОЛОВНЕ ВИПРОБУВАННЯ

Тут доля героя — на етапі прямого протистояння з його найбільшим страхом. Він стикається з можливістю смерті й опиняється на межі битви з ворожою силою. **Головне Випробування** — це «нелегкий момент» для аудиторії, адже ми перебуваємо в напрузі та непевності.

бо не знаємо, герой виживе чи помре. Герой, як і Йона, перебуває «в животі звіра».\*

У «Зоряних війнах» це жахливий момент у надрах Зірки Смерті, коли Люк, Лея та їхні друзі опиняються в пастці гігантського сміт-тезбирника. Люка затягує монстр із шупальцями, який живе в стічних водах, й утримує його так довго, що глядачі починають гадати, чи герой не загинув. Милый прибулець із фільму «Іншопланетянин» на мить помирає на операційному столі. У «Чарівникові країні Оз» Дороті та її друзі опиняються у пастці Злої Відьми, з якої, схоже, немає виходу. А в кінострічці «Поліцейський із Беверлі Гіллз» у цей момент полісмен Аксель Фолі знаходиться в лаптах лиходія з приставленим до голови пістолетом.

У фільмі «Офіцер і джентльмен» Зак Майо проходить Випробування, коли сержант-інструктор намагається всіляко його мучити та принижувати, лишень би той залишив навчання. Це психологічний момент протистояння на межі життя і смерті, бо якщо він поступиться, його шанси стати офіцером і джентльменом зазнають краху. Герой витримує Випробування, відмовляючись здаватися, і це змінює його. Сержант-інструктор, хитрий Старий Мудрець, змусив Зака визнати свою залежність від інших, і з цього моменту герой стає менш егоїстичним і більше покладається на співпрацю з іншими.

У романтичних комедіях смерть, з якою стикається герой, може знаменувати просто тимчасову загибель стосунків, як у другій частині старого стандартного сюжету: «Хлопець зустрічає дівчину, хлопець втрачає дівчину, хлопець повертає дівчину». У цей момент історії його шанси з'єднатися зі своїм об'єктом любові геть похмурі.

Головне Випробування — це критичний момент, коли герой повинен померти або опинитися на волоску від смерті, щоб мати змогу відродитися знову. Це основне джерело магії міфу про героя. Переживання попередніх етапів змусили нас, аудиторію, ідентифікувати себе з героєм та його долею. Те, що відбувається з героєм, відбувається і з нами. Нас заохочують пережити той складний момент на межі смерті разом з ним. Наші емоції тимчасово пригнічені, щоб їх можна було відродити після повернення героя із пазурів смерті.

\* Йона — пророк Ізраїльського царства близько VII ст. до н. е., головний персонаж однойменної книги пророка Йони, відомий тривалою мандрівкою в череві риби.

Результатом цього Відродження є відчуття піднесення та приємного збудження.

Творці атракціонів для парків розваг знають, як використовувати цей принцип. Американські гірки змушують пасажирів відчутися, ніби вони от-от помруть, а потім сповівають надзвичайним трепетом від того, що вони оминули смерть і вижили. Відчуття себе по-справжньому живим можна тоді, коли дивилися в обличчя смерті.

Це також ключовий елемент в обрядах переходу або ритуалах посвячення в братства й таємні товариства. Посвячений змушений відчутися смак смерті в якомусь жахливому випробуванні, а опісля йому дозволяють пізнати Відродження, бо він відроджується як новий член групи. Герой кожної історії — це посвячений, якого знайомлять із таємницями життя і смерті.

Кожній історії потрібен такий момент на межі, коли герой чи його цілі опиняються в смертельній небезпеці.

## 9. НАГОРОДА (ЗДОБУТТЯ МЕЧА)

Оминувши смерть, здолавши дракона або вбивши Мінотавра, герой і аудиторія отримують привід для святкування. Тепер герой володіє скарбом, який він шукав, отримує свою **Нагороду**. Це може бути якась особлива зброя, як-от чарівний меч, сувенір на кшталт Граалю чи якийсь еліксир, що може зцілити поранену землю.

Інколи таким «мечем» є знання або досвід, який призводить до кращого розуміння та примирення з ворожими силами.

У «Зоряних війнах» Люк рятує принцесу Лею та захоплює плани Зірки Смерті, що є ключовими для подолання Дарта Вейдера.

Дороті втікає із замку Злої Відьми, прихопивши із собою Відьми-ну мітлу та рубінові черевички — речі, що допоможуть їй повернутися додому.

На цьому етапі в героя також може залагодитися конфлікт із батьками. У фільмі «Повернення джедая» Люк примиряється з Дартом Вейдером, який виявляється його батьком (і не таким вже й поганим хлопцем).

Герой також може помириться з протилежною статтю, як-от у романтичних комедіях. У багатьох історіях кохана людина — це скарб, що його герой прийшов здобути або врятувати (і часто на цьому моменті вимальовується любовна сцена як своєрідне святкування перемоги).

З точки зору героя, представники протилежної статі можуть поставати як **Перевертні** в ролі архетипу змін. Здається, що вони постійно змінюються за формою чи віком, віддзеркалюючи дещо дивні та невпинно мінливі сторони протилежної статі. Розповіді про вампірів, вовкулак та інших осіб, які здатні змінювати свою личину, є символічним відгомном цієї мінливої якості, яку чоловіки та жінки вбачають одне в одному.

Головне Випробування може надати героєві краще розуміння протилежної статі, здатність бачити за межами мінливого зовнішнього вигляду, що, зрештою, веде до примирення.

Герой також може стати більш привабливим у результаті того, що зумів пройти Випробування. Він здобув звання «героя», бо пішов на найвищий ризик від імені своєї спільноти.

## 10. ДОРОГА НАЗАД

Та поки що герой не перебуває в цілковитій безпеці. Зараз ми переходимо до Третьої Дії: герой постає перед наслідками свого протистояння темним силам під час Головного Випробування. Якщо йому ще не вдалося примиритися з батьками, богами чи ворожими силами, вони можуть розлютитися. Деякі з найкращих сцен погоні розгортаються саме в цей момент, оскільки **Дорогою Назад** героя переслідують мстиві сили, яких він потривожив, коли Захопив Меч, еліксир або скарб.

Саме тому розлючений Дарт Вейдер переслідує Люка і Лею, коли вони намагаються вибратися із Зірки Смерті. Дорога Назад у фільмі «Іншопланетянин» — це політ Елліота та прибульця на велосипеді, ще й у місячному сяйві, коли вони тікають від «чоловіка з ключами» (Пігера Койоті), який уособлює гніт державної влади.

Цей етап знаменує рішення повернутися до Звичайного Світу. Герой усвідомлює, що, зрештою, Особливий Світ варто лишити позаду, хоча попереду на нього все ще чекають інші небезпеки, спокуса та випробування.

## 11. ВІДРОДЖЕННЯ

У давні часи, перш ніж повернутися до своїх громад, мисливці та воїни мусили пройти обряд очищення, оскільки на їхніх руках була

крізь. Герой, що побував у царстві мертвих, має відродитися й очиститися в останньому Випробуванні смертю і досягнути **Відродження** перед поверненням до Звичайного Світу живих.

Часто це другий момент на межі життя і смерті — таке собі майже повторення смерті й Відродження під час Головного Випробування. Смерть і темрява збирають свої сили для останнього, відчайдушного удару, перш ніж їх остаточно подолають. Це свого роду підсумковий іспит для героя, якого потрібно ще раз перевірити, щоб переконатися, що він справді засвоїв уроки Випробування.

Саме в такі моменти смерті й Відродження герой перетворюється та отримує змогу повернутися до звичайного життя як нова істота з новими прозріннями.

У кіносазі «Зоряні війни» постійно грають із цим елементом. Фільми «оригінальної трилогії» показують фінальну сцену битви, у якій Люка майже вбивають (і на мить той здається мертвим), але він дивом виживає. Кожне важке Випробування приносить йому нові знання і вміння управляти Силою. Завдяки своєму досвіду герой набуває нового образу.

Герой Аксель Фолі в кульмінаційній сцені фільму «Поліцейський із Беверлі Гіллз» знову опиняється на межі смерті від рук лиходія, але його рятує втручання поліції Беверлі Гіллз. Після цієї ситуації він з більшою повагою ставиться до співпраці й стає більш цілісною особистістю.

Фільм «Офіцер і джентльмен» пропонує складнішу серію останніх випробувань, оскільки герой стикається зі смертю в кілька різних способів. Егоїзм Зака подолано, коли він відмовляється отримати спортивний трофей та вирішує допомогти іншому курсанту подолати перешкоду. Його стосунки з дівчиною, здається, на межі розриву, крім того, на його долю припадає ще один нищівний удар — самогубство його найкращого друга. Ніби цього було недостатньо: він ще ув'язується в рукопашний бій не на життя, а на смерть зі своїм інструктором, але витримує усі біди й перетворюється на галантного «офіцера і джентльмена» зі званням.

## 12. ПОВЕРНЕННЯ З ЕЛІКСИРОМ

Герой Повертається до Звичайного Світу, однак його подорож буде позбавлена сенсу, якщо він не принесе з Особливого Світу якийсь

Еліксир, скарб або урок. Еліксир — це магічне зілля, що наділене здатністю зіллявати. Це може бути великий скарб, подібний до Граалля, який магічно зілляє поранену землю, або знання чи досвід, які колись стануть героєві чи громаді в пригоді.

Дороті повертається до Канзасу, знаючи, що її люблять і «немає місця кращого за дім». Іншопланетянин повертається додому з досвідом дружби з людьми. Люк Скайвокер перемагає Дарта Вейдера (поки що) і відновлює мир та порядок у галактиці.

Зак Майо завойовує повагу комісії та покидає Особливий Світ на вчальній базі з новою перспективою. У блискучій новій формі офіцера (з новим ставленням до відповідальності) він буквально хапає свою дівчину на руки та забирає її геть.

Іноді Еліксир — це скарб, здобутий у випробуванні; але ним також може бути любов, свобода, мудрість або знання про те, що Особливий Світ існує і в ньому можна вижити. Іноді — це просто повернення додому з гарною історією.

Якщо ж герой повертається після Випробування в Найпотемнішій Печері з порожніми руками, то він приречений повторити цю пригоду. У багатьох комедіях використовують такий кінець, оскільки нерозсудливий персонаж відмовляється засвоїти урок і починає аналогічну дурість, що раніше й привела його до біди.

## ПІДСУМУЄМО ПОДОРОЖ ГЕРОЯ:

1. Герої постають перед нами у **ЗВИЧАЙНОМУ СВІТІ**, де
2. вони отримують **ЗАКЛИК ДО ПРИГОД**.
3. Спочатку вони висловлюють своє **НЕБАЖАННЯ** або ж **ВІДМОВЛЯЮТЬСЯ ВІД ЗАКЛИКУ**, але
4. **МЕНТОР** підбадьорює їх
5. **ПОДОЛАТИ ПЕРШІЙ ПОРІГ** й увійти до Особливого Світу, де
6. вони зіштовхнуться з **ВИПРОБУВАННЯМИ, СЮЗНИКАМИ ТА ВОРОГАМИ**.
7. А тоді вони дістануться до **НАЙПОТЕМНІШОЇ ПЕЧЕРИ**, подолавши другий поріг

8. Там пройдуть **ГОЛОВНЕ ВИПРОБУВАННЯ**.
9. Вони заволодіють **НАГОРОДОЮ**.
10. Тікаючи від погоні, вирушать **ДОРОГОЮ НАЗАД** до Звичайного Світу.
11. Вони подолають третій поріг, переживуть **ВІДРОДЖЕННЯ** і зміняться під впливом здобутого досвіду.
12. Вони **ПОВЕРНУТЬСЯ З ЕЛІКСИРОМ**, багатством або скарбом на користь Звичайного Світу.



Подорож Героя — це скелетний каркас, який треба доповнити деталями та несподіванками окремої історії. Структура не повинна повертати до себе увагу (і, водночас, не дотримуйтеся її занадто чітко). Наведений тут порядок етапів є лише одним із багатьох можливих варіантів: їх можна видаляти, додавати та міняти місцями без втрати їхньої сили.

Важливими є саме цінності Подорожі Героя. Образи основної версії — молоді герої, які шукають магичні мечі в старих чаклунів; дітчата, що ризикують смертю, щоб врятувати близьких; лицарі, що йдуть на боротьбу зі злими драконами в глибоких печерах тощо — це всього лиш символи універсального життєвого досвіду. Їх можна нескінченно змінювати відповідно до історії та потреб суспільства.

Подорож Героя можна з легкістю застосувати до сучасних драм, комедій, романтичних фільмів чи пригодницьких бойовиків, замінюючи символічні фігури та реквізит більш сучасними еквівалентами. Мудрий старець (чи стариця) може бути справжнім шаманом або чарівником, ментором або вчителем, лікарем або психологом, «суворим, але доброзичливим» керівником, жорстким, але справедливим старшим сержантом, батьком чи матір'ю, бабусею чи дідусем або ж провідником.

Сучасні герої можуть і не вирушати до печер і лабіринтів, щоб битися з міфічними звірами, однак потрапляють до Особливого Світу й до Найпотаємнішої Печери, коли вирушають у космос, спускаються на дно моря, занурюються в глибини сучасного міста чи у власні серця.

Взірці міфів можна використовувати, щоб повідати як найпростішу історію в коміксах, так і найвитонченішу драму. Подорож Героя розвивається і набуває розквіту, коли її основа збагачується новими експериментами. Зміна традиційної статі та відносного віку архетипів робить їх цікавішими та дозволяє плести між ними дедалі складніші мережива стосунків. Основні фігури можна поєднувати (або кожен з них розділити на кілька персонажів), щоб показати різні аспекти однієї ідеї.

Подорож Героя безмежно гнучка, здатна до нескінченних варіацій без шкоди для своєї магії, і, безумовно, вона нас переживе.

Ми вже переглянули мапу подорожі, тому далі познайомимось з персонажами, які населяють простори розповіді: **Архетипами**.

(Уривок)

