

Розділ 4

МІФОТВОРЧИЙ РОЗУМ — 1: СИЛА ІСТОРІЇ

Сума тисячі міфів

Джордж Лукас писав за столом, який було зроблено з трьох дверей. Двері рідко поєднують у формі стола, але зрештою ця конструкція добре йому послужила. За цим столом Лукас практично повністю написав перших шість епізодів «Зоряних війн» (Star Wars), чия фінансова імперія (включно з касовими зборами у світі, повторними показами на телебаченні, відеоіграми, іграшками, книжками й іншими продуктами) за останніх сорок років зібрала понад 40 мільярдів доларів.

Пишучи сценарії, Лукас просиджував при столі-з-дверей по вісім годин на день, навіть якщо котрийсь підхід не приносив жодної користі. Він ставив собі за мету писати по п'ять сторінок до вечора. Іноді перша сторінка йшла нестерпно повільно, а останні чотири видавав у паніці й поспіху, — для нього було важливо завершити вчасно й устигнути на «Вечірні новини» на каналі CBS із Уолтером Кронкайтом. «Мені геть погано вдавалося писати сценарії, — сказав Лукас 1981 року про свою роботу в коледжі. — Я ненавидів історії, ненавидів сюжет і хотів робити візуальні фільми».

Він вирішив подолати ці страхи за допомогою вибагливого ритуалу. Чернетки його перших трьох фільмів — «ГНХ 1138», «Американське графіті» (American Graffiti) та перших

«Зоряних війн» — було написано від руки олівцями № 2⁵⁵ на лінійованому папері з синім і зеленим кольором лінійок. Виявляючи постійне розчарування, він міг відчикрижити собі ножицями пасмо волосся. Його секретарка колись казала, що побачила у смітнику «тонну волосся», наче Чубакка линяв над сміттєвим контейнером свого творця. Занадто буквальним імітаторам можна було б пробачити думку, що секрет винайдення найкультовішої франшизи ХХ століття — obsесивно-компульсивне підстригання.

Лукас виріс у Модесто, Каліфорнія, у поворотний момент між двома формами візуальних розваг: кіносеріалом і телевізійним шоу. У рік його народження, 1944-го, телебачення як апаратура ще не набуло розмаху. Тим часом щось на кшталт сучасних телешоу — нерегулярних двадцятихвилинних серій, у яких знайомі герої стикаються з новими проблемами, — набувало популярності серед молоді та дітей. Це був кінематографічний «серіал»⁵⁶.

Під час денних кіносеансів на вихідні за вхідний квиток вартістю десять центів можна було переглянути кілька мультиків, короткометражку, художній фільм і серіал. Ці серіали закінчувалися невизначеним моментом — герої борються за виживання, часто на межі небезпечної ситуації. Ці регулярні тривожні закінчення породили в аудиторії 1930-х років нове слово: «cliffhanger» — історія з відкритим фіналом, що лишає глядачів у напруженому очікуванні⁵⁷.

55 Твердо-м'якими. — Прим. перекл.

56 Тож серіали, що постали на радіо, перемістилися до місцевих театрів, обжилися на менших екранах і перекочували назад на радіо у формі подкастів (один із яких буквально мав назву «Серіал»). Культура — ніщо, якщо не посилається сама на себе чи не повторює себе. — Прим. автора.

57 Фактично серіали принесли кілька етимологічних дарунків. Наприкінці серіалу 1912 року «Пригоди Кейтлін» (The Adventures

Ідеальним зразком цього нового жанру стали фільми про Флеша Гордона. Флеш, якого взяли з популярного коміксу Алекса Реймонда, був героєм-блондином, який здійснює подвиги в космосі. Серіал був таким успішним, що спричинив перше повальне захоплення супергероями в історії кіно (друге триватиме все XXI століття). У відповідь студії кинулися запускати щотижневі епізоди «Пригод капітана Марвела» (*The Adventures of Captain Marvel*), «Бетмена» (*Batman*), «Супермена» (*Superman*), «Діка Трейсі» (*Dick Tracy*), «Тіні» (*The Shadow*), «Зеленого шершня» (*The Green Hornet*) та «Самотнього рейнджера» (*The Lone Ranger*).

У 1950-ті «Флеш» з'явився на телебаченні (щовечора о шостій п'ятнадцятій) і, безумовно, вплинув на Лукаса. Як і «Зоряні війни», серіал «Флеш Гордон підкорює Всесвіт» (*Flash Gordon Conquers the Universe*) містить кадри, що рухаються до вершини екрану і закінчуються трикрапками, а за тим використано прийом витіснення одного кадру іншим. Історія розповідає про героя-чоловіка, який очолює велике повстання проти злого імператора й у боротьбі використовує «лазерні мечі, променеву зброю, накидки та середньовічний одяг, магів, ракети та космічні битви», — писав Майкл Камінські, автор «Таємної історії "Зоряних війн"» (*The Secret History of Star Wars*).

of *Kathlyn*) героїня опиняється в надзвичайно складній ситуації, і на екрані з'являється текст: «Чи вибереться вона зі скрути? Дивіться у захопливій серії наступного тижня!» Мабуть, це був перший анонс в історії кіно, і він породив безліч наслідувань від тих, хто прагнув затягати глядачів до кіно знову і знову щовихідних. Ці анонси мали назву трейлерів і з'являлися наприкінці фільму. Утім, сьогодні трейлери показують перед виходом фільму, і слово втратило своє буквально значення. — Прим. автора.

Якщо «Флеш Гордон» трохи нагадує фільм, який створив Лукас, то це тому, що саме такий фільм Лукас і хотів зробити.

1971 року Лукас намагався купити права на франшизу про Флеша Гордона у King Features Syndicate. Компанія категорично відмовила йому на користь авторитетнішого режисера, італійця Федеріко Фелліні (який так ніколи цього фільму й не зняв). Після невдалих перемовин розчарований Лукас зустрівся зі своїм другом Френсисом Фордом Копполою в ресторані Palm Restaurant на Манхеттені. Під час вечері він вирішив, що якщо вже не може придбати свою улюблену космічну фантастику, то видумає натомість нову. Тож «Флеш Гордон» двічі відповідальний за «Зоряні війни»: він не лише надихнув Лукаса стати режисером космічної фантастики, а й (через недоступність) змусив Лукаса написати власний сценарій.

Так почався період активних страждань із обрізанням волосся. Лукас знову занурився у свої дитячі звички. Щоб наповнити й вивершити свою історію, він читав купу науково-фантастичних книжок, переглядав воєнні фільми, вестерни та вивчав казки й міфологію. У коміксі «Нові боги» (*The New Gods*) він знайшов героя, на ім'я «Джерело», який скеровував Силу, та вдягненого в чорні обладунки лиходія (який, як виявляється, є батьком героя) на ім'я Дарксайд. Він прочитав праці Джозефа Кемпбелла, знаного дослідника міфології XX століття, який доводив, що найвідоміші світові історії мають таку саму сюжетну канву — «мономіф», який можна відстежити в оповідях про Мойсея, Ісуса, Будду та Беовульфа (не кажучи вже про всіх героїв коміксів)⁵⁸.

58 Як ми побачимо в наступному розділі, загальноприйняте «він» історично пасує для мономіфу Кемпбелла, але також украй недоречне. — Прим. автора.

До мішанки «Зоряних війн» було додано вестерни, військові фільми та міжнародну політику. В одному з перших інтерв'ю Лукас назвав свій фільм «вестерном, що розгортається у відкритому космосі», вказуючи на вплив Джона Вейна. Драми про Другу світову війну на кшталт «Руйнівників гребель» (*The Dam Busters*, 1955-го) і «Ескадрилі 633» (*633 Squadron*, 1964-го) містили сцени повітряних боїв, під впливом яких (із майже точним копіюванням) створено фінальні кадри кульмінаційної битви першого фільму «Зоряні війни», де один героїчний постріл руйнує весь штаб ворога. Як пише Майкл Камінскі в чудовій історії цих фільмів, «під час монтажу відзнятого матеріалу» сцени із цих військових фільмів «Лукас використовував як підстановку пострілів замість ще незавершених спецефектів при редагуванні чорнової версії стрічки». Війна у В'єтнамі спонукала Лукаса розглядати свій фільм як протиставлення технологічної імперії невеликій групі борців за свободу. Лукас, якого спершу планували на посаду режисера болісної кінокласики «Апокаліпсис сьогодні» (*Apocalypse Now*) Копполи (один із найпотужніших моментів «а що, якби...» в історії кіно), перетворив планований епос про імперію проти повстанців на космічну фантастику.

Лукас і ті, хто найретельніше досліджували його роботу, називали «Зоряні війни» по-різному: космічним вестерном, космічною оперою, сумішшю «Лоуренса Аравійського» (*Lawrence of Arabia*) та Джеймса Бонда, фільмом Еррола Флінна, перенесеним у небеса, адаптацією японського фільму «Прихована фортеця» (*The Hidden Fortress*), мішанкою наукової фантастики та відсилкою до коміксів, драматичним вираженням міфічної формули тисячолітньої давнини і, найпоширеніше, даниною пошани «Флешу Гордону», телесеріалу 1950-х років, яким Джордж захоплювався у своїй вітальні в Модесто. Фінальний продукт був

оригінальною компіляцією. «Це визначні речі, які зібрали докупи, — сказав якось Лукас. — Це не один вид морозива, а скорше дуже велика порція морозива з фруктами, сиропом, горіхами та збитими вершками».

І світ з'їв цю порцію до останньої краплі. Відгуки на «Зоряні війни» не мають прецедентів у сучасній історії. Першим сучасним блокбастером можна вважати «Щелепи» (які вийшли на два роки раніше, 1975-го), але «Зоряні війни» побили його рекорди з касових зборів усередині країни й у світі. Додзвонювачі у прямий ефір на радіо повідомляли, що цілими днями сидять в кінотеатрах і передивляються фільм знову і знову, як діти із двоцентовими пакуночками цукерок на денних сеансах по суботах у 1930-ті. За місяць після виходу фільму на екрани ціна на акції компанії-дистриб'ютора 20th Century Fox майже подвоїлася. Із поправкою на інфляцію за всі свої перевидання фільм сукупно отримав понад 2,5 мільярда доларів — на півмільярда більше, ніж будь-яка інша можлива кінофраншиза в історії.

Створений Лукасом коктейль коміксу, космічної драми, вестерну та фантастики невідворотно виявився унікальним. Проте в ньому також були глибоко вкорінені алюзії на найпоширеніші теми історій, які розповідали на початку ХХ століття та багато тисячоліть тому. «Зоряні війни» стали хітом століття, бо раніше не було нічого подібного? Чи вони стали популярними, бо за суттю своєю були сумою тисячі історій?

Вінсент Бруццезе — науковець, який вивчає сторітелінг. Як досвідчений аналітик голлівудських сценаріїв, він має переглядати кіносценарії та визначати, чи мають вони ознаки хіта. Коли він був малим і жив на Лонг-Айленді, то був одержимий науковою фантастикою. Особливо

полюбляв трилогію «Фундація» Айзека Азімова, який видав нову дисципліну під назвою «психоісторія», що давала найвидатнішим математикам змогу з дивовижною точністю передбачити розквіт та падіння цивілізацій на багато тисячоліть на майбутнє.

Бруццезе народився на іншому кінці країни, геть не там, де Джордж Лукас, і це практично те саме, що в іншій зоряній системі. У п'ятирічному віці він жив у машині. Його сім'я була такою бідною, що на день народження він завжди отримував квиток у кіно. «Протягом двох годин щороку я не був бідним чи безхатьком, — розповів він мені у своєму офісі в Лос-Анджелесі. Він був вдягнений у футболку із написом Sex Pistols і чорний блейзер. У паузі між двома реченнями він запустив руку у величезний пластиковий контейнер із жувальними цукерками-«черв'яками», що стояв на столі. — Я був у кінотеатрі, переносився в якісь інші місця».

За кілька десятиліть і професійних ступенів Бруццезе доріс до професора соціології та статистики Університету штату Нью-Йорк у Стоуні-Брук. Він отримав математичну освіту, але інтересами завжди тяжів до Голлівуду. Він мріяв створити механізм для достеменного прогнозування, щоб поліпшити передбачення кіностудіями хітів і провалів.

Зазвичай є два класичні способи виміряти аудиторію. Перший — перегляд продукту. Люди дивляться фільм чи сцени з нього і висловлюють свої думки про персонажів, стосунки та сюжет. Ці поради передають керівництву фільму для поліпшення стрічки (якщо воно бажає ці поради приймати). Другий — відстежування. Дослідницька фірма контактує з тисячами людей і зачитує їм перелік фільмів. Люди відповідають, чи вони чули про ці фільми, чи хочуть їх побачити, чи вважають їх обов'язковими до

перегляду. Цей метод використовують для прогнозування касових зборів (щоправда, дедалі частіше застосування цього методу з таким прогнозуванням не справляється).

Бруццезе відчував, що може вдосконалити процес за допомогою підвищення якості інформації й ускладнення математичних підрахунків. Він поїхав до Голлівуду і понад десятиліття наглядав за дослідженням аудиторії кількох компаній із використанням власних алгоритмів для поліпшення прогнозування касових зборів. Він також завів знайомства з продюсерами, які надсилали йому сценарії для отримання порад. Одного дня 2010 року, читаючи сценарій друга, він зрозумів, що, можливо, Голлівуд підходить до прогнозування не з того боку. Дослідження аудиторії зазвичай застосовувалися для оцінювання відзнятих сцен. То, може, корисніше, подумав він, створити механізм прогнозування для оцінювання сценаріїв, — сирих історій як таких, — ще до того, як студії витратять на їх зйомку десятки мільйонів доларів?

Бруццезе зібрав команду для вивчення мільйонів одиниць даних аудиторії щодо сотень фільмів, які він тестував протягом понад десятиліття досліджень. Він шукав патерни. Що глядачі справді кажуть про типи історій та персонажів, які їм подобаються чи не подобаються? І чи міг Бруццезе на основі їхніх припущень вибудувати механізм прогнозування хітовості фільмів ще на етапі перегляду їх сценаріїв?

Бруццезе та Лукаса пов'язують кілька речей. Перша — наукова фантастика. На чорному бюро за спиною в Бруццезе в його кабінеті лежало видання «Фундації» Азімова у шкіряній палітурці. Його улюблений герой — Гері Селдон, «психоісторик», який може передбачати майбутнє галактики. Селдон не може передбачити, що робитимуть окремі особи, але може пояснити сукупну поведінку цивілізацій

в усій галактиці на сотні років на майбутнє. Ідея психології слянула Азімову на курсі хімії. «Окремі молекули газу рухаються доволі безладно й хаотично, [і] ніхто не може спрогнозувати напрямок руху окремої молекули в будь-яку конкретну мить часу», — зазначав Азімов. Але «загальну поведінку газу ви можете спрогнозувати дуже точно, використовуючи газові закони». Скажімо, коли об'єм зменшується, тиск підвищується. Це не ставка п'ятдесят на п'ятдесят на майбутнє молекул, — це науковий факт. Азімов мріяв, щоб математики були здатні спостерігати за всією цивілізацією, як у мензурці, керуючись невідкритими законами суспільної природи. Може, вчений і не може передбачити майбутнє кожного маленького життя, але може спрогнозувати падіння імперій так само впевнено, як і студент-хімік — хімічну реакцію.

«З дитинства я був одержимий ідеєю здатності прогнозувати людську поведінку», — сказав Бруццезе. Як і в Азімова, його першим захопленням була фізика, яка пропонує космічну версію пророцтва. «Проте поступово я більше зацікавився фізикою суспільства, як Селдон», — сказав він. Ідеально точне прогнозування поведінки глядачів, може, і досі лежить у царині наукової фантастики, але «якщо ви можете передбачити, як люди поводитимуться, на доволі ранній стадії, то можете змінити їхню поведінку». На стіні висить вирізка із *New York Times* 2013 року, де Бруццезе миропомазано на роль піонера статистичного аналізу сценаріїв і «правлячого божевільного вченого Голлівуду».

Другий зв'язок — це Джозеф Кемпбелл, який у книжці 1949 року «Герой із тисячею облич», можливо, найближче з усіх теоретиків підійшов до універсальної формули сторітелінгу. Кемпбелл повернувся на тисячоліття назад, аби показати, що ще до опанування людиною писемності

ми знову й знову розповідали одну й ту саму героїчну історію, змінюючи переважно імена та місце дії. У цьому універсальному міфі на позір звичайний чоловік вирушає в мандрівку, переходячи з відомого світу в незнаний. Із допомогою він проходить кілька ключових випробувань лише для того, щоб постати перед остаточним викликом. Із цією фінальною перемогою він повертається до відомого світу як герой, пророк, Єдиний, Син. Це історія Гаррі Поттера та Люка Скайвокера, Мойсея та Магомета, Нео з «Матриці» та Фродо з «Володаря перснів» і, звісно, Ісуса Христа⁵⁹.

Окремі частини описаної Кемпбеллом конструкції не такі важливі, як його три головні складники: натхнення, зрозумілість і тривожне очікування. По-перше, герой мусять надихати, тобто історія має починатися із порочності героя, чия мандрівка приведе і до перемоги (Фродо Бегінз і Семвайз Гемджі успішно знищують Єдиний Перстень...), і до спасіння (Фродо знаходить відвагу, а вірність Сема неодноразово рятує їм життя). По-друге, він має бути зрозумілим, оскільки аудиторія хоче уявляти себе на місці героя. Тобто герої не можуть бути нездоланими чи відразливо рватися до нездоланності. Вони мають боротися зі своєю долею (зрештою, не можна просто взяти й прийти в Мордор), перш ніж прийняти свою ношу. По-третє, формула Кемпбелла заздалегідь передбачає тривожне

59 Принципове заперечення щодо мономіфу Кемпбелла полягає в тому, що він надто широкий: це як сказати, що ключем до будь-якої видатної історії кохання є взаємний потяг між головними героями. Гадаю, відкидання Кемпбелла надто скептичне, а його робота пропонує якщо не відповідь, то гарне запитання: чому ми розповідаємо історії, які розповідаємо, саме в такий, а не інший спосіб? Утім я не міфолог, і важливо визнати, що теорія універсальної історії не є загальновідомою. — *Прим. автора.*

очікування. Шлях до слави всипаний маленькими поразками, що тримають аудиторію у тривозі й не дають втратити пильності.

Зрештою, мандрівка героя і є низкою хаотичних моментів тривожного очікування, заснованих на емпатії. Знайомий персонаж, перед яким не постає перешкод, змуджує, а незбагнений персонаж спантеличує попри виклики, які перед ним постають. Проте персонаж, висмикнутий із природного світу для участі в надприродній пригоді, яка веде крізь боротьбу до виходу за межі, відкриває для публіки достатньо широкі можливості долучитися і відчути славу героя як власну.

«Героя з тисячею облич» адаптували так багато разів, що Кемпбелл і сам став певним мономіфом⁶⁰. Його ідеї покладено в основу шоу каналу PBS 1988 року «Влада міфу» (*The Power of Myth*), яке стало одним із найпопулярніших серіалів державного телебачення. Його формула кілька разів отримувала і голлівудське трактування, особливо слід згадати нотатки консультанта Disney з історій Кристофера Воглера, які стали посібником для сценаристів під назвою «Подорож письменника» (*The Writer's Journey*). Найсвіжіше втілення формули Кемпбелла — книжка «Врятуйте кішку» (*Save the Cat*), сучасна біблія сценарної майстерності, про яку, здається, кожна людина зі сценаріями на лептопах заявляє, що читала її або (що дотепно і часто не відповідає дійсності) не читала, щоб видаватися бунтівником.

«Білосніжка та семеро гномів», «Бульвар Сансет», «Король говорить», «Вартові галактики» та «Пилка» (*Saw*) —

60 Тож логічно поміркувати над питанням: чи не став вплив Кемпбелла самоздійснюваним пророцтвом, коли аудиторію навчили очікувати історій про мандрівку героя від оповідачів, які переконали себе, що існує лише одна історія мета-подорожі героя? — Прим. автора.

усі вони відображені у «Врятуйте кішку», — сказав Б. Дж. Маркел, редактор книжки та консультант на воркшопі зі сценарної майстерності, інспірованому цією книжкою. — Не йдеться про те, що Уолт Дисней і його сценаристи сиділи й думали: "Гаразд, зазвичай у такому фільмі зараз заходять погані хлопці". Річ у тім, що гарні оповідачі історій інтуїтивно розуміють, що глядачі реагують на історії, складені за класичним зразком».

Мандрівка героя — це не біла гамівна сорочка, незмінна та обмежувальна. Вона радше схожа на чоловічий костюм: навіть якщо крій доволі стандартний, залишається повно можливостей для підгонки під замовника. Він рідко буває недбалим, а якщо правильно пошитий, то має вишуканий вигляд. Найбільше до шаблонності та, зрештою, передбачуваності тяжіють сюжети анімаційних фільмів, які часто всерйоз проголошують блокбастерами. У «Зоотрополісі» (*Zootopia*), диснейському анімаційному хіті 2016 року, маленька провінційна кролиця стає поліцейською в місті, де тварини живуть, як сучасні люди. Після кількох помилок затята молода вискочка доводить свою значимість, переживає кризу віри в себе, через яку повертається назад до своєї родини, а потім вертає до міста, щоб виявити й перемогти головного злочинця. Це своєрідна винахідлива низка жартів про різноманітні види тварин, які роблять людську роботу, — слони набирають морозиво своїми хоботами, лівинці керують департаментом реєстрації транспортних засобів і видачі прав, — все це нагромаджене на дивовижно глибокий урок щодо того, як маргіналізовані групи потрапляють у пастку культурних очікувань стосовно їхньої поведінки. Проте фундаментальна основа цієї історії — проста мандрівка героя.

Власне кажучи, Джозеф Кемпбелл не був науковцем. Він був міфологом, який пропонує рецепти міфів і

вичленовує їхні інгредієнти. Його філософія історій дедуктивна в основі своїй — низхідна.

Проте Вінсент Бруццезе — науковець, і його теорія історій індуктивна — висхідна. Бруццезе вивчив мільйони відповідей на питання в анкетах від тисяч осіб, які переглядають тисячі фільмів. Виявилось, що Кемпбелл мав рацію. Існують правила успішного розповідання історій у популярних фільмах. Типовий представник публіки не зміг би чітко сказати, в чому вони полягають, але колективно глядачі кажуть це творцям фільмів десятиліттями.

Читачам перших трьох розділів цієї книжки грандіозна теорія Бруццезе видасться знайомою: більшості людей подобаються оригінальні оповіді, за умови, що в сюжетній канві можна простежити історію, які ми знаємо, та історію, які ми й самі хочемо розповісти.

Якщо Бруццезе — дослідник культури, тоді він таксономіст кінематографу. В межах епічного мономіфа Кемпбелла він відкрив сотні, так би мовити, мініміфів — видів у межах кожного роду. Скажімо, у сегменті фільмів про героїв деякі герої народжуються із суперсилами (Супермен), а інші набувають їх (Людина-павук), деякі герої трагічні (Бетмен), а інші — самовдоволені (Залізна людина). За словами Бруццезе, кожен із цих різновидів має унікальні специфічні нарративні моделі, і глядачі протягом десятиліть тестувань майстерно їх виявляють.

Перший значний прорив Бруццезе здійснив у жанрі саспенсу. Він побачив, що глядачі реагують на фільми жахів із передбачуваністю, що потішила би Гері Селдона. «Жанр фільму жахів розбити на складові, можливо, найпростіше, — розповів він мені. — Фільми жахів — це або переслідування, або вбивства. У фільмах переслідування

є або привид, або злий дух. Злий дух або хаотично обирає мішенями головних героїв, або викликається ними».

Ці ледь помітні відмінності можуть справити великий вплив на реакцію глядачів. «Один із головних чинників щодо фільмів жаху — те, що глядачі хочуть поставити себе в ситуацію, привласнити страхи героїв, — зазначив він. — Та якщо головні виконавці викликають злого духа, чимало глядачів кажуть, що це їх аж так сильно не лякає, бо вони самі ніколи його не викликатьимуть». Ці відмінності також передбачувано позначаються на касових зборах. Фільмові жахів пасує, щоб джерело жаху було довільним, зовнішнім. Проте коли вбивця має відомий мотив, це скоріше трилер, і тинейджерам це не так цікаво.

Упізнаваність — ключ до фільму жахів, але не єдиний його елемент. Ще один складник — сила. «У фільмах, де злий дух обирає людей мішенями, як Джейсон у "П'ятниці, 13" чи Фредді Крюгер у "Кошмарі на вулиці В'язів", історію побудовано навколо одного питання: чи зможе хтось його спинити? — каже Бруццезе. — Ось чому трейлери таких фільмів часто містять кадр із убивцею-тріумфатором. Усвідомлюють це люди чи ні, але убивця і є героєм».

Ще один жанр, що надається до простої класифікації, — апокаліпсис. За словами Бруццезе, є два види апокаліптичних фільмів: «зупинити апокаліпсис» і «пережити апокаліпсис». У фільмах типу «зупинити апокаліпсис», на кшталт «Армагеддону» та «Зіткнення з безоднею» (*Deep Impact*), строката команда експертів бере на себе цю загрозу і жертвоне самогубство рятує світ.

Навіть випадкові глядачі визнають, що «Армагеддон» і «Зіткнення з безоднею» є надприродно однаковими фільмами. Фільми типу «пережити апокаліпсис» різноманітніші, але їх також зроблено на один копил. У «2012», «Післязавтра» (*The Day After Tomorrow*), «Сан-Андреасі» (*San*

Andreas) катастрофи вибухають у формі здійснення прощання майя, глобального потепління та масштабного землетрусу відповідно. Проте попри різноманітність катастроф центральна драма в цих фільмах однакова. Батько бореться за воз'єднання із родиною; тим часом егоїст помирає, щедрий виживає, і батько компенсує свої минулі помилки актами героїзму. В основі своїх усі ці фільми про апокаліпсис — традиційні сімейні драми про проблеми батьківства.

Деякі критики кажуть, що винайдена Бруццезе версія психоісторії заохочує творців фільмів наслідувати те, що було до них, і це здається справедливим зауваженням. Справді, коли я вперше спілкувався із Бруццезе, то пішов від нього із відчуттям, що мої улюблені фільми були не так творами мистецтва, як просто трюками масштабованого конструювання, як однакові будинки в глухих районах, побудовані за однаковими архітектурними проектами.

Однак Бруццезе наполягає, що він узагалі не малює шаблонів ані не проводить довільної чіткої межі між хорошим і поганим оповіданням історій. Натомість він показує творцям фільмів ті тонкі лінії, які глядачі малюють самі. Якщо сценаристи та продюсери зрозуміють межі очікувань глядача, каже він, сторітелінгу у Голлівуді сягне трохи ліпшого рівня. Глядачі не просто ностальгують і прагнуть повернення старих відчуттів і знайомості. Можна сказати, що вони також *простальгують*, одержимі передбаченням майбутнього всього навколо і дуже задоволені, коли їхні очікування належним чином утілюють.

«Люди мають певні очікування від торта, — сказав мені Бруццезе, вдавшись до однієї з кількох метафор, що їх він використовує для пояснення своєї роботи. — Хороший пекар може зробити найрізноманітніші види тортів, але також є правила. Скажімо, ніхто не хоче в торті купи солі.

Це хороше правило. Та можна знайти цілеспрямований виняток. Це торт із солоною карамеллю. Видатний пекар може знайти винятки, *тому що розуміє правила*».

Ці правила поширюються навіть на персонажів. Хоча більшість глядачів спочатку й не побачать схожості, але у тріо Капітана Кірка, Спока та Леонарда «Боунз» МакКоя у «Зоряному шляху» (*Star Trek*), тріо Гаррі Поттера, Герміони Грейнджер і Рона Візлі у «Гаррі Поттері» та групі Люка, Йоди, Гана Соло та Леї із «Зоряних війн» між персонажами існують значні перетини. На перший погляд ці персонажі не схожі й точно не живуть в одному й тому самому вигаданому світі. Проте в усіх випадках герой є синтезом його друзів: Спок, зосереджений на думанні, та МакКой, орієнтований на почуття, — це дві половини капітана Кірка. Блискуча Герміона та чутливий Рон урівноважують Гаррі Поттера. Люк Скайвокер поєднує хоробрість Гана та сумління Леї. В усіх історіях герой — це середнє з його друзів, і мандрівка героя — це виклик, що потребує поєднати ці складники — силу і справедливість — у перемозі.

Залишивши офіс Бруццезе, я пішов на ланч із голлівудським продюсером. Я розповів йому про теорію Бруццезе, дивовижну негнучкість очікувань публіки та несвідомі схильності, що надають форму розповіданню історій. Він усміхнувся. «Хочете знати мою думку, в чому секрет цього всього?» Звісно, я відповів ствердно.

«Берете двадцять п'ять речей, які наявні в будь-якому успішному жанрі — й перевертаєте *одну* з них, — сказав він. — Якщо змінити забагато — вийде жанрова непевність. Це плутанина, і ніхто не знає, як її оцінювати. Переверніть догори дригом усі елементи — й отримаєте пародію». А якщо внести одну стратегічну корективу? Тепер ви створили щось ідеально нове, як, приміром, класична пригодницька історія у стилі вестерн, але розгорнута в космосі.

Раз на кілька років на якихось бездумних просторах інтернету постає теорія, що «Зоряні війни» від початку ретельно й всеосяжно планували, ніби їх було передано Лукасові на Горі (чи їх передав сам Лукас). Проте Лукас був учнем школи хітів Йоганнеса Брамса. Ані творець, ані крадій, він передусім був збирачем, майстром змішування.

Крім Флеша Гордона, одним із найвідоміших перших джерел натхнення для «Зоряних війн» стала «Прихована фортеця», японський пригодницький фільм режисера Акіри Куросави 1958 року, в якому селяни супроводжують принцесу та генерала через охоплені війною території до безпечного місця. Проте жоден із творів, які надихали Лукаса, не був абсолютно оригінальним, попередники «Зоряних війн» також були нащадками інших робіт.

Флеш був адаптацією персонажа бульварного чтива 1912 року Джона Картера, якого створив Едгар Райс Барроуз (який також придумав Тарзана). Персонаж Картера—ветеран громадянської війни, який бореться зі злими прибульцями на Марсі. У 1930-ті роки King Features Syndicate, який володів кількома коміксами, намагався купити права на Джона Картера, але Барроуз відмовив їм. Тож King Features вигадали власного позаземного воїна: Флеша Гордона. Кілька десятиліть потому, коли Джордж Лукас спробував купити Флеша Гордона, King Features відмовили йому,—і він створив «Зоряні війни». Прикметно, що обидві відмови надихнули на створення ще популярнішої франшизи космічної фантастики⁶¹.

61 Із анналів «Якщо ти мене здолаєш...» («If you strike me down, I shall become more powerful than you can possibly imagine» / «Якщо ти мене здолаєш, я стану сильнішим, ніж ти можеш уявити» — фраза одного з героїв «Зоряних війн» Обі-Ван Кенобі. — Прим. перекл.): газетний і телевізійний магнат Руперт Мердок одного разу зацікавився придбанням кабельної

Кінематографічні нащадки Джона Картера стали легендарними. Він безпосередньо надихнув на створення Флеша, віддалено—на створення «Зоряних війн» і, як кажуть, вплинув на створення Джеймсом Кемероном мільярдного блокбастера 2009 року «Аватар». Проте фільм компанії Disney 2012 року «Джон Картер»—це історичний провал і одна з найдорожчих кінематографічних невдач усіх часів. Очевидно, Джон Картер у фільмах—як неїстівна гуска, яка ніяк не припинить нести золоті яйця.

«Прихована фортеця» Куросави—це також відлуння епосу. В її основу покладено вільну інтерпретацію іншого фільму Куросави—«Слідами тигра» (*The Men Who Tread on the Tiger's Tail*), коріння якого сягає знаменитої японської п'єси XIX століття «Кандзінтьо» (*Kanjinchō*). Однак це не кінець: «Кандзінтьо»—п'єса театру кабукі, що є версією старішої п'єси театру но «Атака» (*Ataka*), персонажів якої запозичено з народних казок про середньовічного самурая на ім'я Мінамото Йошіцуне. Я напевно пропустив деякі ланки цього багатотисячолітнього ланцюга впливів, але можна як мінімум небезпідставно твердити, що якщо «Зоряні війни»—це дитя Куросави, то тоді цей фільм також прапрапраонук японської міфології.

Чи має нас гнітити те, що найвідоміші історії сучасності—це найсвіжіші втілення міфів минулих поколінь? Мабуть, ні. Очікування—це велике задоволення від фільму та телебачення, «але воно не єдине і, щиро кажучи, мабуть, найдешевше»,—писав критик і письменник Адам Стернберг у *New York magazine*. «Як свідчить мій

новинної мережі CNN. Коли її власник Тед Тернер відкинув його пропозицію, Мердок створив власний канал новин. Це творіння, Fox News, невдовзі затьмарило CNN як мережа політичних новин, яку у США дивляться найчастіше. — Прим. автора.

досвід, другий перегляд завжди дає більше задоволення, ніж перший, — каже він, — бо ви помічаєте всі ті речі, які пропустили, чекаючи на поворот сюжету». Не всі спойлери однакові: «Шосте чуття» та «Звичайні підозрювані» — це ретельно розроблені пастки, що «вистрілюють» завершальною несподіванкою. Проте фільм «Громадянин Кейн» навряд чи зіпсує знання про смерть головного героя; і навіть знаючи, що його останні слова «трояндовий пуп'янок» — це алюзія на (спойлер) його дитячі санчата, все одно легко оцінити геніальність цього фільму.

Хтось, може, скривиться на слова, що спойлери насправді багато історій не псують, але Стернберг дещо зрозумів. У дослідженні 2011 року «Спойлери до історій не псують історій» науковці попросили 800 студентів коледжів із Каліфорнійського університету в Сан-Дієго прочитати детективи й інші оповідання письменників на кшталт Джона Апдайка, Роальда Дала, Агати Крісті та Реймонда Карвера. Кожен студент отримав по три історії, деякі — із «розділами-спойлерами», що розкривали сюжетний поворот, а деякі — без жодних спойлерів. Вони про-ранжували ці історії за десятибальною шкалою.

Дослідники дійшли висновку, що читачі «здебільшого надавали перевагу» історіям зі спойлерами порівняно з історіями без спойлерів. Як писав книжковий критик *New Yorker* Джеймс Вуд, «роман, який можна справді “зіпсувати” стислим переказом сюжету, — це роман, уже зіпсований тим сюжетом». Цього разу представники соціальних наук і критики мистецтва висловилися одноставно.

Кожна видатна історія — це більше, ніж просто сюжет. Це замкнений у самому собі всесвіт життя, або, як писав Толстой, засіб передачі усіх почуттів, від печалі до захвату. Та якщо ці засоби приводить у дію драма незнання наступного повороту, чому ж тоді деякі люди

можуть надавати перевагу історіям, де вони в змозі вгадати фінал? Можливо, це відкриває суть роботи Бруццезе й Кемпбелла. Щоб пережити почуття на повну потужність, аудиторія потребує елементу безпечної передбачуваності. Згідно з одним кліше, захопливі історії — це «емоційні американські гірки». Проте задоволення від американських гірок полягає не у неминучій загрози смерті. Воно полягає в напруженості між «ця машинерія примусить мене думати, що я помру» та «я точно знаю, де саме виберуся живим».

Історію про те, як «Зоряні війни» могли й не придумати, не купити, не зняти, можна розповідати в різні способи. Та найголовніша потенційно небезпечна ситуація інша — Лукас сам ледве вижив на вулицях Модесто. Він дотяг до власного двадцятиріччя суто з ласки несправно-го ремня безпеки.

Коли Лукас був підлітком, батько купив йому *Bianchina* — італійську мікролітражку з коротким корпусом і кумедним дахом, схожу на маленьку черепашку на колесах. Лукас обладнав її ремнем безпеки від військового літака й ганяв вулицями рідного міста з крутими поворотами.

У першій ДТП машина перекинулася, корпус було пошкоджено так сильно, що Лукас відірвав дах. Це передісторія до ще страшнішої ДТП, яка сталася місяць потому. Лукас зіткнувся із «шевроле», і його автівка врізалася в горіх. Сила зіткнення вирвала його підмінений ремень безпеки й викинула Лукаса просто через відкритий дах. Роки потому Лукас згадуватиме цю свою удачу як майже кінематографічну. Якби він не змінив ремня безпеки, те дерево одразу б його вбило. Якби він змінив ремень безпеки, але не відірвав даху, то міг би зламати собі шию

в машині. Натомість його вже за два тижні виписали зі шпиталю в Модесто.

Ця аварія змінила життя Джорджа Лукаса. «Це дало мені інший погляд на життя: я працюю за рахунок додаткового кредиту, — розповів він Опрі Уїнфрі 2012 року. — Я отримав бонусний матеріал».

«Зоряні війни» також з'явилися лише завдяки поєднанню неможливих збігів. Кілька студій відмовилися купувати фільм. Якби King Features були добрішими до американського режисера, Лукас просто робив би франшизу про Флеша Гордона. Без «Американського графіті», навдивовижу успішного другого фільму Лукаса, 20th Century Fox могла б ніколи не погодитися на дистрибуцію «Зоряних війн». Без друзів, які під'юджували Лукаса неодноразово переписувати сценарій, фільм міг стати (як дехто спершу пророчив) жахливою сумішню безглузлого сюжету й дерев'яних діалогів. Саме існування важкогової франшизи «Зоряних війн» висить на тонкій космічній волосинці.

Тільки через неможливість купівлі Флеша Гордона чи створення римейка «Прихованої фортеці» Лукас мусив виплекати власну історію з тисячею посилань, яка й зробила «Зоряні війни» теперішнім культовим усесвітом. Сьогодні ця історія однаково відгукується і десятирічним хлопцям, і занудам-семіотикам. Вона достатньо проста, щоб викликати адреналін із гіпофіза, але так глибоко пронизана посиланнями, що спонукає фанів вивчати її в пошуку релігійних значень, як візуальний Талмуд.

Як колись написав покійний видатний письменник Умберто Еко, режисери на кшталт Джорджа Лукаса — це «автори, сформовані семіотикою, які працюють на культуру інтуїтивних семіотиків». Тобто «Зоряні війни» — це не один фільм і не поодинокі кліше, що блукає в ефірі. Це

«кіно», зібрання сотень кліше із різних жанрів, що розз'єдналися у відкритому космосі.

Історія, яка посилається лише на одну історію, похідна. Історія, яка не посилається на жодну оповідь в кінематографі чи літературі, — малозрозуміла. «Зоряні війни» прямують ледь помітним перетином між «ніколи не бачив цього раніше» та «ага, це я вже бачив». Це оригінально, бо це зв'язування до купи алюзій, які ніколи раніше не поєднувалися. Кожен окремих хід дає змогу виявляти інші світи та далекосяжні міфології. Як і стил, на якому Лукас писав, «Зоряні війни» сконструйовано з численних дверей.