

УИЛЬЯМ ИНДИК



ПСИХОЛОГИЯ
для
СЦЕНАРИСТОВ

*Построение
конфликта в сюжете*

АНФ

Работа над сценарием, как и всякое творчество, по большей части происходит по наитию, и многие профессионалы кинематографа считают, что художественная свобода и анализ несовместимы. Уильям Индик категорически с этим не согласен. Анализируя теории психоанализа – от Зигмунда Фрейда и Эрика Эриксона до Морин Мердок и Ролло Мэя, автор подкрепляет концепции знаменитых ученых примерами из известных фильмов с их вечными темами: любовь и секс, смерть и разрушение, страх и гнев, месть и ненависть. Рассматривая мотивы, подспудные желания, комплексы, движущие героями, Индик оценивает победы и просчеты авторов, которые в конечном счете нельзя скрыть от зрителя. Ведь зритель сопереживает герою, идентифицирует себя с ним, проходит вместе с ним путь трансформации и достигает катарсиса. Ценное практическое пособие для кинематографистов – сценаристов, режиссеров, студентов, кинокритиков. Увлекательное чтение для всех любителей кино и тех, кто интересуется психологией.

- [Уильям Индик](#)

-
-
- [Благодарности](#)
- [Введение](#)
 -
 - [С точки зрения психоанализа](#)
 - [Знай своего зрителя](#)
 - [Основные теории психоанализа](#)
 - [Психоанализ по Фрейду](#)
 - [Анализ Эриксона](#)
 - [Анализ Юнга](#)
 - [Путешествие героя](#)
 - [Путешествие героини](#)
 - [Подход Адлера](#)
 - [Экзистенциальный анализ](#)
 - [Для кого эта книга](#)
 - [Как читать эту книгу](#)
- [Часть I](#)
 - [Глава 1](#)
 -
 - [Комплекс Электры](#)
 - [Эрос и Танатос](#)
 - [Невротический конфликт как препятствие на пути к любви](#)
 - [Эдипово соперничество](#)
 - [Запретный плод](#)
 - [Измена](#)
 - [Боязнь кастрации](#)
 - [Беспомощность](#)
 - [Смена роли](#)
 - [Обмен телами](#)
 - [Деспотичный родитель](#)
 - [Краткое содержание главы 1](#)
 - [Упражнения к главе 1](#)
 - [Эдипов комплекс в вашем сценарии](#)
 - [Глава 2](#)
 -
 - [Ид как злодей](#)
 - [Ид как узник](#)
 - [Возвращение злодея](#)
 - [Наказание злодея](#)
 - [«Я» в роли героя](#)

- [Супер-Эго как наставник](#)
- [Визуализация наставника](#)
- [Кризис сознания](#)
- [Трусливые персонажи](#)
- [Антигерой](#)
- [Падший герой](#)
- [Комплекс вины](#)
- [Краткое содержание главы 2](#)
- [Упражнения к главе 2](#)
- [Невротический конфликт в вашем сценарии](#)
- [Глава 3](#)
 -
 - [Оральная стадия](#)
 - [Курение](#)
 - [Оральный тип](#)
 - [Оральный садизм](#)
 - [Оральные фиксации](#)
 - [Преодоление оральной фиксации](#)
 - [Аральная стадия](#)
 - [Шутники и шуты](#)
 - [Внутренний конфликт](#)
 - [Агрессия и отказ от насилия](#)
 - [Страсть и воздержание](#)
 - [Соппротивление и повиновение](#)
 - [Фаллическая стадия](#)
 - [Оружие как символ личности](#)
 - [Зависть к пенису](#)
 - [Супергероини](#)
 - [Генитальная стадия](#)
 - [Очаровательная Электра](#)
 - [Фильмы о подростковой сексуальности](#)
 - [Краткое содержание главы 3](#)
 - [Упражнения к главе 3](#)
 - [Психосексуальные стадии развития в вашем сценарии](#)
- [Глава 4](#)
 -
 - [Герой в оборонительной позиции](#)
 - [Герой, не осознающий свои проблемы](#)
 - [Подавление](#)
 - [Отрицание](#)
 - [Идентификация](#)
 - [Сублимация](#)
 - [Регрессия](#)
 - [Реактивное образование](#)
 - [Замещение](#)
 - [Рационализация](#)
 - [Проекция](#)
 - [Изоляция](#)
 - [Оговорки по Фрейду](#)
 - [Шутки](#)
 - [Краткое содержание главы 4](#)
 - [Упражнения к главе 4](#)
 - [Защитные механизмы в вашем сценарии](#)
- [Глава 5](#)
 -
 - [Исполнение желаний](#)

- [Инкубы и суккубы](#)
- [Кошмары](#)
- [Сон во сне](#)
- [Сны наяву](#)
- [Реализм и выдумка](#)
- [Краткое содержание главы 5](#)
- [Упражнения к главе 5](#)
- [Сны в вашем сценарии](#)
- [Часть II](#)
 - [Глава 6](#)
 -
 - [Доверие против недоверия](#)
 - [Недоверчивый герой](#)
 - [Скачок веры](#)
 - [Герой – это действие](#)
 - [Полианна\[4\]](#)
 - [Автономия против стыда и сомнения](#)
 - [Инициатива против чувства вины](#)
 - [Усердие против чувства неполноценности](#)
 - [Краткое содержание главы 6](#)
 - [Упражнения к главе 6](#)
 - [Нормативный конфликт в вашем сценарии](#)
 - [Глава 7](#)
 -
 - [Идентичность против диффузии идентичности](#)
 - [Предыстория](#)
 - [Быть или не быть голосу за кадром?](#)
 - [Скрытая предыстория](#)
 - [Предыстория, рассказанная самим героем](#)
 - [Диффузия идентичности](#)
 - [Мораторий и предрешенность](#)
 - [Бунтарство](#)
 - [В поиске собственного «Я»](#)
 - [Близость против изоляции](#)
 - [Доверие и близость](#)
 - [Любовные игры](#)
 - [Марс и Венера](#)
 - [Кризис близости во второй части фильма](#)
 - [«Сбой связи»](#)
 - [Сострадательный посредник](#)
 - [Глупые любовные фильмы](#)
 - [Генеративность против стагнации](#)
 - [Наставник на стадии стагнации](#)
 - [Герой-наставник](#)
 - [За рамками жанра](#)
 - [Целостность против отчаяния](#)
 - [Самоопределение](#)
 - [Один в поле воин?](#)
 - [Краткое содержание главы 7](#)
 - [Упражнения к главе 7](#)
 - [Кризис идентичности в вашем сценарии](#)
- [Часть III](#)
 - [Глава 8](#)
 -
 - [Коллективное бессознательное](#)
 - [Архетипы](#)

- [Герой](#)
- [Персона](#)
- [«Звездность»](#)
- [Тень](#)
- [Тень как злодей](#)
- [Дуализм как борьба противоположностей](#)
- [Кроткий герой](#)
- [Тень как alter ego](#)
- [Темные герои](#)
- [Темное прошлое](#)
- [Бегство от тени](#)
- [Вечная тень](#)
- [Визуализация тени](#)
- [Богиня](#)
- [Тень богини](#)
- [Богиня в реальной жизни](#)
- [Мудрый старик](#)
- [Анима](#)
- [Роковая женщина](#)
- [Анимус](#)
- [Тень анимуса](#)
- [Плут](#)
- [Оборотень](#)
- [Плут-оборотень](#)
- [Физическое перевоплощение](#)
- [Краткое содержание главы 8](#)
- [Упражнения к главе 8](#)
- [Архетипы в вашем сюжете](#)
- [Глава 9](#)
 -
 - [Столкновение и интеграция: трансцендентная функция](#)
 - [Четверичность](#)
 - [Трансформация](#)
 - [Счастливые совпадения](#)
 - [Исцеление](#)
 - [Судьба](#)
 - [Любовная сцена](#)
 - [Краткое содержание главы 9](#)
 - [Упражнения к главе 9](#)
 - [Архетипы сюжета в вашем сценарии](#)
- [Часть IV](#)
 - [Глава 10](#)
 -
 - [Мифический герой](#)
 - [Часть первая. Уход](#)
 - [Стадия первая: герой слышит зов](#)
 - [Вестник](#)
 - [Стадия вторая: герой отвергает зов](#)
 - [Стадия третья: сверхъестественное покровительство](#)
 - [Стадия четвертая: преодоление первого порога](#)
 - [Стадия пятая: «во чреве кита»](#)
 - [Часть вторая: инициация](#)
 - [Стадия шестая: путь испытаний](#)
 - [Стадия седьмая: встреча с богиней](#)
 - [Стадия восьмая: женщина как искусительница](#)
 - [Стадия девятая: примирение с отцом](#)

- [Стадия десятая: апофеоз\[5\]](#)
- [Стадия одиннадцатая: вознаграждение в конце пути](#)
- [Часть третья: возвращение](#)
- [Стадия двенадцатая: отказ от возвращения](#)
- [Стадия тринадцатая: волшебное бегство](#)
- [Катарсис](#)
- [Стадия четырнадцатая: спасение извне](#)
- [Стадия пятнадцатая: преодоление порога на пути в мир повседневности](#)
- [Стадия шестнадцатая: властелин двух миров](#)
- [Стадия семнадцатая: свобода жить](#)
- [Последняя награда](#)
- [Предостережение читателю](#)
- [Краткое содержание главы 10](#)
- [Упражнения к главе 10](#)
- [Путешествие героя в вашем сценарии](#)
- [Глава 11](#)
 - [Стадия первая: отказ от женских ценностей](#)
 - [Стадия вторая: идентификация с мужскими ценностями](#)
 - [Стадия третья: путь испытаний](#)
 - [Победить двуглавого дракона](#)
 - [Победить тирана-людоеда](#)
 - [Победить рыцаря в сияющих доспехах](#)
 - [Стадия четвертая: иллюзорность успеха](#)
 - [Стадия пятая: сильные женщины способны сказать «нет»](#)
 - [Стадия шестая: инициация и возвращение к «богине»](#)
 - [Стадия седьмая: настоящая потребность воссоединиться с женским началом](#)
 - [Архетип дикой женщины](#)
 - [Стадия восьмая: преодоление раскола между матерью и дочерью](#)
 - [Стадия девятая: открытие внутреннего мужчины с большим сердцем](#)
 - [Стадия десятая: за пределами дуальности](#)
 - [Краткое содержание главы 11](#)
 - [Упражнения к главе 11](#)
 - [Путешествие героини в вашем сценарии](#)
- [Часть V](#)
 - [Глава 12](#)
 - [Комплекс неполноценности](#)
 - [Гамартия](#)
 - [Комплекс превосходства](#)
 - [Суперзлодеи](#)
 - [Детские фантазии](#)
 - [Тайны Диснея](#)
 - [Конфликт героя-ребенка](#)
 - [Герои-сироты](#)
 - [Смена ролей](#)
 - [Спасение брака](#)
 - [Герои-животные](#)
 - [Пиноккио](#)
 - [Краткое содержание главы 12](#)
 - [Упражнения к главе 12](#)
 - [Комплекс неполноценности в вашем сценарии](#)
 - [Глава 13](#)
 - [К востоку от рая](#)
 - [Плохой ребенок/хороший ребенок](#)

- [Родительские любимчики](#)
- [Смена ролей: соперник/наставник](#)
- [Соперники в любви](#)
- [Потребность в одобрении](#)
- [«Дуэль под солнцем»](#)
- [Краткое содержание главы 13](#)
- [Упражнения к главе 13](#)
- [Соперничество братьев/сестер в вашем сценарии](#)
- [Глава 14](#)
 -
 - [Сверхчеловек и неудачник](#)
 - [Супергерои](#)
 - [Стили жизни](#)
 - [Модель для внутреннего и межличностного конфликта](#)
 - [Спартак](#)
 - [«Плащаница»](#)
 - [Краткое содержание главы 14](#)
 - [Упражнения к главе 14](#)
 - [Стили жизни Адлера в вашем сценарии](#)
- [Часть VI](#)
 - [Глава 15](#)
 -
 - [Метафора игры в мяч](#)
 - [Самосознание](#)
 - [Стадии самосознания](#)
 - [Стадии самосознания и развитие героя](#)
 - [Стадия первая: невинность](#)
 - [Стадия вторая: бунт](#)
 - [Смерть невинного](#)
 - [Силы мщения](#)
 - [Одержимые дьяволом](#)
 - [Стадия третья: обычное самосознание](#)
 - [Стадия четвертая: творческое самосознание](#)
 - [Разрешение конфликта как развязка фильма](#)
 - [Краткое содержание главы 15](#)
 - [Упражнения к главе 15](#)
 - [Экзистенциальный конфликт в вашем сценарии](#)
 - [Глава 16](#)
 -
 - [Американский герой](#)
 - [Герой-ковбой](#)
 - [Одинокий рыцарь](#)
 - [Полицейский-бунтарь](#)
 - [Герои-гангстеры](#)
 - [Частный детектив](#)
 - [Плохой полицейский, хороший полицейский](#)
 - [Безумный ученый](#)
 - [Одинокий гений](#)
 - [Экзистенциальный разворот](#)
 - [Монстры Франкенштейна](#)
 - [Архетип творца](#)
 - [Добровольная жертва](#)
 - [Краткое содержание главы 16](#)
 - [Упражнения к главе 16](#)
 - [Современные архетипы в вашем сценарии](#)
- [Заключение](#)

- [Фильмография](#)

- [notes](#)

- [1](#)

- [2](#)

- [3](#)

- [4](#)

- [5](#)

- [6](#)

- [7](#)

- [8](#)

- [9](#)

Уильям Индик

Психология для сценаристов. Построение конфликта в сюжете

Редактор *Роза Пискотина*

Руководитель проекта *А. Шувалова*

Корректоры *Е. Аксенова, М. Миловидова, С. Мозалёва*

Компьютерная верстка *А. Фоминов*

Дизайнер обложки *Ю. Буга*

Фото на обложке *East News*

© William Indick, 2004

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

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина нон-фикшн», 2014

Издание подготовлено при поддержке

CINEMOTION

Все права защищены. Никакая часть электронной версии этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для частного и публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

© Электронная версия книги подготовлена компанией ЛитРес (www.litres.ru)

* * *

Посвящается М2

Благодарности

Автор выражает благодарность Мустафе Локмаки, ассистенту кафедры психологии Даулинг-колледжа, составившему список фильмов. Значительную часть информации для этого перечня удалось получить на интернет-сайте IMDb.com. Спасибо Виктории Кук за чрезвычайно полезные советы по юриспруденции. Автор искренне благодарен Джиму Карбарино из Корнеллского университета, Сюзанне Джонсон из Даулинг-колледжа и Франку Мэддену из Колледжа общины Уэстчестера при Университете штата Нью-Йорк за поддержку, советы и помощь. Автор многим обязан сотрудникам и администрации Даулинг-колледжа в Оукдейле, Нью-Йорк, за их поддержку при проведении исследований и реализации различных проектов. Отдельное спасибо Майклу Визу и Кену Ли из компании Michael Wiese Productions – издание этой книги стало во многом возможно благодаря им.

Драма – это жизнь, из которой вырезаны скучные места.

– Альфред Хичкок

В «Воспоминаниях о звездной пыли» (Stardust Memories, 1980) герой Вуди Аллена воображает собственную смерть. Он представляет, как на похоронах его психиатр говорит о нем: «У него сломался механизм отрицания... он не умел блокировать правду, которая может причинить вред... как сказал один знаменитый кинопродюсер: “Людям не нужно слишком много правды”». В кино ходят, чтобы увидеть воплощение фантазий и снов в реальной жизни. Наблюдая за тем, как развиваются события в фильме, зрители проецируют собственные мечты на киногероев. Даже само пространство кинотеатра – темный, тихий зал, похожий на пещеру, – вызывает ассоциации со спящим сознанием. Киноплёнка как проекция человеческого воображения – самый верный способ запечатлеть фантазию.

Еще в самом начале существования голливудской «фабрики грез» стало ясно, что мечты прекрасно продаются. В кино можно безопасно потакать всем нашим бессознательным фантазиям: любовь и секс, смерть и разрушение, страх и гнев, месть и ненависть – ничто не рискует поставить вас в опасную или неловкую ситуацию, а счастливый конец вам практически гарантирован. Понимание того, как работает наше бессознательное, где как раз и рождаются фантазии, сны, воображение, особенно важно для сценариста и режиссера, если они хотят, чтобы их работы затронули зрителя и запомнились ему.

Кино создает исполинскую, преувеличенную картину мира, воспринимаемую сразу на зрительном и звуковом уровне, превращаясь тем самым в очень сильный инструмент психологического воздействия. Фильм буквально захватывает зрителей. Между ними и героями устанавливается эмоциональная и психологическая связь, настолько тесная, что иллюзия на экране внедряется в сознание зрителя. Бессознательный процесс «**идентификации**» будто превращает зрителей в героев фильма: они переживают те же психологические трансформации и катарсис, что и герои на экране.

Кинематограф проникает вглубь бессознательного, заставляет сидящих в зале по-новому взглянуть на самого себя и окружающий мир. Психологический подход к толкованию и созданию персонажей и сценариев в кино неocenim в работе режиссеров и сценаристов. Человек даже не осознает, что фильм манипулирует им, обращаясь к его первобытным страхам, детским кошмарам, бессознательным проблемам, подавляемым желаниям. Вместе с тем во время просмотра фильма мы испытываем сильное возбуждение, потому что чувствуем психологическую и эмоциональную связь с героями и событиями на экране. Зная, как работает наш мозг, сценаристы и режиссеры могут сделать свое искусство более совершенным и глубоким, создавая более сильные и запоминающиеся фильмы.

Знай своего зрителя

Ключ к успеху в любой области, будь то преподавание, литература, кино, театр, заключается в том, чтобы как можно лучше узнать свою аудиторию. Целью гениальных работ Зигмунда Фрейда, Эрика Эриксона, Карла Юнга, Джозефа Кэмпбелла, Морин Мёрдок, Ролло Мэя было помочь нам понять, как работает человеческий разум. Теория психоанализа посвящена самому важному из возможных объектов, достижению главной, как считал Сократ, задачи любого разума – «познать себя».

Любая деятельность, связанная в первую очередь с творческим переосмыслением, по определению субъективна и не может считаться объективной наукой. Истинный психоанализ – это не наука. Это искусство. С этой точки зрения работа психоаналитика и сценариста – две стороны одной медали. И психоаналитик, и сценарист стараются понять человеческий характер, его мысли и душу. Основным интересом для них является личность и ее развитие. И тот и другой живут в мире архетипов, символов и мифологических героев. И психоанализ, и сочинение сценария опираются на бессознательный опыт человека.

Основные теории психоанализа

Кристофер Воглер, автор книги «Путь писателя: Структура мифа для писателей» (The Writers Journey: Mythic Structure for Writers, 1998), как-то сказал: «Написание сценария – это не хирургия головного мозга. Но если подумать...» И операция на головном мозге, и создание сценария – сложное и кропотливое препарирование, исследование и изменение основных структурных элементов в мозге человека. И неслучайно отец психоанализа Зигмунд Фрейд был неврологом, прежде чем стать клиническим психиатром. Революционные теории психоанализа Фрейда изменили наше представление о психике и поведении человека. Его идеи оказали влияние на целое поколение ученых, стали для них источником вдохновения, и до сих пор ни одна область науки не смогла полностью от них отказаться. И хотя идеи Фрейда не так популярны среди нового поколения психологов – «ученых-практиков», которые считают, что психология должна оперировать четкими понятиями объективной эмпирической науки, эти идеи с интересом восприняли представители других профессий: художники, актеры, писатели и сценаристы.

В первой части книги объясняются основные принципы теории Фрейда. Речь пойдет о том, как применить эти принципы к персонажам и сюжету вашего сценария. Суть теории Фрейда заключается в том, что большая часть наших эмоций, переживаний и действий остается для нас загадкой, потому что мы их не осознаем. Задача психоанализа – сделать наши скрытые мотивы доступными нашему сознанию. Глава 1 посвящена эдипов комплексу, занимающему центральное место в учении Фрейда и ставшему предтечей чрезвычайно противоречивых теорий детской сексуальности, подавленных желаний и страха кастрации. Эдипов комплекс – главная составляющая драмы и конфликта, поскольку он связан с любовью и сексом, ненавистью и агрессией, творением и разрушением, жизнью и смертью.

Фрейд считал, что невротический конфликт – это внутренний психологический конфликт между нашими желаниями и жесткими ограничениями, которые на нас накладывает цивилизованное общество. В главах 2 и 3 мы поговорим о невротическом конфликте и проследим, какие невротические конфликты переживают дети на разных стадиях психосексуального развития. Эти главы помогут вам научиться выражать внутренний конфликт через внешние конфликты между персонажами, которые проще показать на экране. В главе 4 речь пойдет о механизмах защиты Эго, описанных дочерью Фрейда Анной. Механизмы защиты помогают людям справляться с невротическими конфликтами. В этом смысле они представляют собой неотъемлемую часть невротического поведения, способного придать вашему герою глубину и неоднозначность. В главе 5 говорится о «работе сновидения»: о подходе Фрейда к толкованию сновидений. Мы постараемся провести параллель между фильмом и сновидением и продемонстрировать, как можно использовать символизм и образы сновидения при написании сценария.

Фрейд стал первым, но отнюдь не единственным ученым, предложившим свою теорию психоанализа. Тема второй части этой книги – теория развития Эрика Эриксона. Если Фрейда интересовали в первую очередь подавляемая сексуальность и внутренний конфликт, в теориях Эриксона на первый план выходит «нормативный конфликт», то есть противоречия между стремлением индивида быть самим собой и давлением окружающей среды. В главах 6 и 7 будут исследованы восемь стадий развития идентичности («кризисы идентичности» Эриксона). Предложенная Эриксоном модель развития личности может использоваться при структурировании образа героя. Насколько мне известно, эта книга – первая попытка применить теории Эриксона для моделирования образа героя в кинематографе.

Учение Карла Юнга об архетипах и коллективном бессознательном стало, вероятно, даже более влиятельным среди представителей творческих профессий, чем теории Фрейда. Юнг считал, что существует некий элемент бессознательной структуры, который отражает общие или коллективные психологические образы и идеи, названные им архетипами. Архетипы воплощаются в мифологических героях и сюжетах, общих для всех цивилизаций и этапов развития человечества, и выражают всеобщие человеческие потребности, такие как потребность в родительской заботе, в любви и самовыражении, стремление к душевному равновесию и общению с другими людьми, а также потребность в экзистенциальном возрождении.

В течение многих тысяч лет архетипы находили отражение в мифах, религии, легендах, в разных видах искусства. Сегодня они представлены по большей части в кино. Третья часть данной книги демонстрирует, как архетипы могут использоваться для создания психологически близких зрителю героев и сюжетов. Главы 8 и 9 научат вас использовать архетипы Юнга при написании сценария, чтобы личная история вашего героя стала частью коллективных историй и сюжетов, близких и знакомых каждому на глубинном бессознательном уровне.

В книге «Тысячеликий герой» (A Hero with a Thousand Faces)^[1] Джозеф Кэмпбелл использовал теорию психоанализа для выявления типичной структуры мифа. Применяв теорию психоанализа к хорошо изученной им первобытной, классической и мировой мифологии, Кэмпбелл выделил несколько «стадий» путешествия мифологического героя. Во многом благодаря успеху «Звездных войн» Джорджа Лукаса, вдохновленного теориями Кэмпбелла, модель «путешествия героя» стала широко использоваться сценаристами и режиссерами во всем мире. Такие книги, как «Путь писателя» Кристофера Воглера и «Миф и кино» Стюарта Войтицеллы (1999), способствовали росту популярности теории Кэмпбелла, в том числе среди нового поколения писателей и режиссеров. В четвертой части книги мы проанализируем психоаналитические аспекты путешествия героя. Мы поговорим о психологическом значении каждой стадии путешествия героя, а также об архетипах, которые должен встретить и интегрировать герой, чтобы история получила логическое завершение.

Обычно книги, в которых теория Кэмпбелла адаптируется применительно к кинематографу, имеют тенденцию к упрощению, поскольку для ее понимания необходимы относительно глубокие знания в области психологии. Но в данной книге мы поговорим сначала о теориях Фрейда, Эриксона и Юнга, и нам не придется упрощать учение Кэмпбелла. Его модель представлена именно так, как она излагается в «Тысячеликом герое». В главе 10 мы проанализируем стадии путешествия героя на двух примерах: «Храброе сердце» (Braveheart, 1995) и «Гладиатор» (Gladiator, 2000) – двух современных фильмах-вариациях на тему путешествия мифологического героя. Хотя мы постараемся интерпретировать теорию Кэмпбелла именно применительно к кинематографу, все же оставим без изменения его оригинальную модель, равно как и предложенную им терминологию.

Путешествие героини

Модель путешествия героя основывается в первую очередь на классической мифологии и традиционных легендах и сказаниях западных культур. Эта модель создавалась обществами, доминирующую роль в которых играл мужчина, именно поэтому она применима в первую очередь к «мужскому» героическому мифу. В главе 11 на примере фильма «Эрин Брокович» (2000) будет проанализирована модель Морин Мёрдок, предложенная в книге «Путешествие героини» (Heroine's Journey, 1990).

Модель Мёрдок адаптирует стадии Кэмпбелла к потребностям современных героинь – женщин, которым пришлось столкнуться с проблемами независимости, равенства, самоопределения. Путешествие героя ведет его чаще всего к победе, достижениям и завоеваниям, а путешествие героини – это поиск гармонии и равновесия. Героиня стремится найти баланс между традиционными ценностями, такими как рождение и воспитание детей, любовь, семья, и современными устремлениями, такими как успех в традиционно мужской сфере личных достижений и соперничества. Насколько мне известно, это первая попытка проанализировать «путешествие героини» с точки зрения работы сценариста или режиссера.

Часть пятая данной книги посвящена теориям Альфреда Адлера. В главе 12 Адлер рассматривает комплекс неполноценности с точки зрения мотивации поведения героя, что особенно актуально для фильмов, героем которых является ребенок. В главе подробно раскрывается «формула героя-ребенка», в частности, специфическая мотивация, цели, конфликты, препятствия, которые ребенку приходится преодолевать (в первую очередь на примерах мультфильмов киностудии Disney). Одна из самых распространенных тем в кинематографе – тема соперничества, ведь соперничество всегда подразумевает некий психологический конфликт. В главе 13 представлена теория Адлера о соперничестве между братьями или сестрами как основа для построения соперничества между любимыми героями в фильме. А в главе 14 говорится еще об одной теории Адлера – о «стилях жизни». Эта теория может использоваться как модель при структурировании образов персонажей и психологического конфликта между ними.

Революционным теориям Ролло Мэя удалось объединить концепции экзистенциальной философии с принципами и практикой психоанализа. Он исследовал самый острый из всех невротических конфликтов – экзистенциальную тревогу, которую вызывает неспособность ответить на главные вопросы нашей жизни: «Кто я?», «Почему я существую?», «Какова моя цель?» и «В чем смысл жизни?». На основе теории экзистенциального конфликта и стадий самосознания Ролло Мэя в главе 15 предлагается полноценная модель мотивации и личности героя, которую можно использовать в работе над сценарием.

Ролло Мэй окрестил XX век «веком нарциссизма», имея в виду нарциссические черты, присущие современным американским героям, и утрату традиционных ценностей в американской культуре. В главе 16 мы расскажем о современных нарциссических архетипах, которые создаются нынешними творцами мифов, сценаристами и режиссерами Голливуда. В этой, последней, главе мы проанализируем общие черты, присущие современным героям экрана, и постараемся доказать, что они действительно воплощают архетипы века нарциссизма. Мы поговорим об их специфических проблемах, конфликтах и мотивации.

В первую очередь книга предназначена для сценаристов, хотя содержащиеся в ней идеи и теории могут заинтересовать любых деятелей кино, а также психоаналитиков, кинокритиков и, если говорить более обобщенно, всех, кто изучает психологию и/или кинематограф или серьезно интересуется любой из этих сфер. Если вы сценарист, книга может оказаться полезной на любой стадии работы над сценарием. Даже если у вас пока нет идеи для сценария, возможно, вас вдохновят какие-нибудь классические истории и герои мифов или фильмов, о которых рассказывается на этих страницах. Если идея для сценария у вас уже есть, книга поможет при работе над его структурой, создании элементов конфликта персонажей и определении направления развития личности главного героя. Если работа над сценарием уже давно кипит, в книге вы найдете помощь и вдохновение. Плодовый мир психоанализа и мифов предлагает практически бесконечное число идей для создания героев и сюжетов. А если вы заканчиваете, редактируете или переписываете свой сценарий, эта книга поможет подкорректировать его слабые места. Возможно, она объяснит, почему какие-то эпизоды или персонажи не получаются такими, как вам бы хотелось, и даже подскажет, в каком направлении надо работать, чтобы это исправить.

Насколько книга окажется для вас полезной, полностью зависит от ваших потребностей. В первых главах мы будем говорить о теориях Фрейда и об основных аспектах психологического конфликта – эта тема получает развитие на протяжении всей книги. Если вам кажется, что в вашем сценарии недостаточно полно раскрыт конфликт героев или что конфликт не сможет заинтересовать зрителя, то предложенные здесь различные интерпретации психологического конфликта, возможно, станут для вас вдохновением и помогут решить проблему. Вторая основная тема – герои в их развитии. В главах, посвященных теориям Эриксона и Юнга, главное внимание уделяется как раз этой теме и предлагается два различных, но взаимодополняющих подхода к работе по созданию исчерпывающих портретов героев.

В главах о путешествии героя и путешествии героини основной акцент делается на форме. Здесь предложено несколько базовых схем построения сюжета, используемых в традиционных историях как о герое-мужчине, так и о героине-женщине. Если у вас вызывает затруднение структурирование текста, эти главы наверняка будут полезны для вас. Но в любом случае я советую все-таки начать с глав о Фрейде и Юнге, так как книга построена с расчетом на последовательное прочтение. И наконец, главы, в которых анализируются теории Адлера и Мэя, предлагают альтернативные модели структуры повествования, развития образа героя, психологической мотивации и конфликта. Это первая книга, в которой учение Адлера и экзистенциальные теории анализируются с точки зрения работы сценариста.

Неважно, обратились вы к книге за решением какого-то конкретного вопроса или просто хотите расширить свои знания о том, как писать сценарий, или о кинематографе вообще, в любом случае вы найдете здесь множество интересных идей. Гениальные теории ученых, анализируемые в этой книге, – настоящий источник мудрости. Возможно, во время чтения на вас обрушится поток новых идей для сценаристов и режиссеров. Или вас будут обуревать сонмы различных символов и бессознательных образов при работе над сценарием в процессе съемок или просто при кинопросмотре. Откройте этому потоку бессознательных образов и идей. Самое лучшее, что может сделать для вас эта книга, – раскрыть вам ваш собственный мир бессознательного, ведь именно там рождаются фантазии, мечты и фильмы.

Глава 1

Эдипов комплекс

Центральное место в теории психоанализа Фрейда занимает эдипов комплекс, название которого восходит к древнегреческому мифу об Эдипе. Эта парадигма лежит в основе многих важных концепций Фрейда, таких как структурная модель психики, теория вытеснения, боязнь кастрации. Тема эдипова комплекса очень часто используется в кинематографе, поскольку она затрагивает два ключевых элемента развития личности: интеграцию **моральной мудрости** и формирование зрелых **романтических отношений**. В работе над сценарием возможны самые разные вариации в развитии сюжета или характеров персонажей, но главные вопросы связаны именно с этими двумя элементами. Что бы ни происходило на экране, главный герой всегда либо стремится добиться какой-то нравственной победы, либо борется за сердце любимого человека. Часто сюжет фильма включает и то и другое. Поэтому понимание сути эдипова комплекса необходимо для писателя, которого интересуют эти два фундаментальных вопроса развития личности героя.

Эдипов комплекс можно толковать буквально или в переносном смысле. Согласно теории **психосексуального развития** сын испытывает сексуальное влечение к матери. В своих работах о **детской сексуальности** Фрейд откровенно заявил, что маленькие дети испытывают такие же сексуальные желания, как и взрослые. По его мнению, кормление грудью, объятия, купание, поцелуи и все другие моменты близости матери и младенца по сути связаны с получением сексуального удовольствия. Менее буквальная интерпретация эдипова комплекса говорит о стремлении мальчика завоевать любовь и привязанность матери, а не о его сексуальном влечении к ней. Всестороннее понимание учения Фрейда позволяет увидеть в отношении сына к матери жажду любви и тепла, которая может иметь и сексуальную подоплеку. Позже, когда мальчик вырастает, объектом его любви и сексуальных желаний становится другая женщина. С этой точки зрения разрешение эдипова комплекса играет решающую роль для возникновения романтических отношений.

Комплекс Электры

Теории Фрейда часто критикуют за их «андроцентризм» (фокусирование исключительно на мужской точке зрения). Сам Фрейд не считал нужным оправдывать свое обыкновение трактовать мужские психологические проблемы как универсальные. Но несмотря на то, что клиническими пациентами Фрейда были по большей части женщины, он сам признавался: «Даже после 30 лет исследований... я так и не смог ответить на великий вопрос, который так и остается без ответа: “Чего хочет женщина?”» Эдипов комплекс – один из примеров «андроцентризма» Фрейда. Тем не менее сторонники пересмотра учения Фрейда дополнили его «комплексом Электры», женской версией эдипова комплекса, подразумевающей, что дочь в младенческом возрасте начинает испытывать сексуальное влечение к отцу.

Эрос и Танатос

Влечение сына к матери – лишь одна сторона эдипова комплекса. Рано или поздно мальчик понимает, что вынужден соперничать за любовь и внимание матери со своим отцом и что тот гораздо сильнее, чем он сам. Это **соперничество** выливается в чувство агрессии и враждебности по отношению к отцу. Подобно Эдипу, убившему своего отца Лая и женившемуся на матери Иокасте, сын желает уничтожить своего соперника за любовь матери, чтобы ему ни с кем не приходилось делить ее. Фрейд считал, что противоречивые чувства, которые ребенок испытывает к родителям (любовь к матери и агрессия к отцу), являются отражением двух основных человеческих инстинктов – эроса и танатоса. Эрос и Танатос тоже мифологические персонажи. Эрос, сын Афродиты, был богом любви и сексуального влечения (отсюда слово «эротический»). Танатос, сын греческой богини ночи Никс, являлся воплощением смерти. В теории Фрейда Эрос олицетворяет инстинкты, связанные с созданием и продолжением жизни (любовью и сексом), а Танатос – стремление к смерти (ненависть и агрессия). Понятия эроса и танатоса могут предложить сценаристу великолепные инструменты, которые придадут драматизм любому сценарию. Добавьте к классическим темам внутреннего конфликта, ревности и соперничества любовь, ненависть, секс и насилие – и получите все составляющие захватывающего сюжета.

Невротический конфликт как препятствие на пути к любви

Работая над сценарием, необходимо помнить, что в основе эдипова комплекса лежит невротический конфликт.

Подрастая, ребенок понимает, что его сексуальное влечение к матери социально неприемлемо из-за **табу инцеста**. Мальчик старается подавить свое желание, что приводит к **внутреннему конфликту**. В кино этот внутренний невротический конфликт обычно представлен **внешними препятствиями**, стоящими между персонажем и предметом его любви.

Почти в каждом сценарии присутствует **любовная линия**. В лентах о любви она доминирует, но и в фильмах другого жанра отсутствие романтической истории может вызвать у зрителя разочарование. Такому кино не хватает душевности. Поскольку отношения с родителями – это **первые отношения любви** в жизни человека, эдипов комплекс подспудно присутствует в любых романтических отношениях. Его успешное разрешение чрезвычайно важно для любовных отношений во взрослой жизни человека. Понимание вопросов, связанных с эдиповым комплексом, – ключ к написанию историй, которые не оставят зрителей равнодушными.

Эдипово соперничество

Подобно тому как сыну приходится соперничать с отцом за любовь матери, герои фильмов борются за объект своей любви с соперниками. В фильме «Выпускник» (Graduate, 1967) соперником Бена (Дастин Хоффман), завязавшего любовный роман с миссис Робинсон (Энн Бэнкрофт), становится ее муж, мистер Робинсон (Мюррей Гамильтон). Позже соперничество переходит на новый уровень, когда Бен влюбляется в дочь Робинсона Элейн (Кэтрин Росс) и пытается сбежать с ней. Сначала Бен становится соперником Робинсона за любовь его жены, а потом – за любовь дочери. Соперничество в кино, однако, довольно редко настолько прямолинейно отражает тему эдипова комплекса, как в приведенном примере. Так, в «Унесенных ветром» (Gone with the Wind, 1939) Скарлетт (Вивьен Ли) приходится соперничать с Мелани (Оливия де Хэвилленд) за любовь Эшли (Лесли Говард).

Тема соперничества в кино не ограничивается любовной линией. Героям часто приходится противостоять кому-то в достижении самых разных целей. В фильме «Джерри Магуайер» (Jerry Maguire) Джерри (Том Круз) теряет работу в агентстве из-за козней Боба (Джей Мор). В спортивных фильмах – например, «Рокки» (Rocky, 1976) или «Мальш-каратист» (Karate Kid, 1984) – основным мотивом главного героя на протяжении всего фильма является желание победить сильного соперника. В фильме «Фаворит» (Seabiscuit, 2003) даже лошадь стремится одержать победу на скачках, чтобы доказать свое превосходство над Военным Адмиралом, другой скаковой лошадью, молодой, сильной и лучше подготовленной. В «Жестяном кубке» (Tin cup, 1996) Рой (Кевин Костнер) борется со своим соперником (Дон Джонсон) и за победу в турнире по гольфу, и за сердце своей возлюбленной (Рене Руссо). Такое двойное соперничество – распространенный прием в кино, поскольку позволяет усилить напряжение в отношениях между героем и соперником. В конце концов герою достается двойная победа: он получает и кубок, и сердце возлюбленной.

Запретный плод

Иногда сценаристы используют буквальную трактовку эдипова комплекса, рассказывая о сексуальном влечении сына к матери. В фильме «Раскрепощение» (Spanking the Monkey, 1994) мать соблазняет собственного сына. В «Ловеласе» (Tadpole, 2002) старшеклассник испытывает сексуальное влечение к своей мачехе. Часто образ матери вытесняется отношениями, не связанными с ней конкретно. В «Выпускнике» Бена соблазняет близкая подруга его матери, миссис Робинсон; «Гарольд и Мод» (Harold and Maude, 1971) рассказывает о любовных отношениях между Гарольдом (Бад Корт) и Мод (Рут Гордон), которая старше его на 60 лет. Во всех этих примерах герои производят впечатление **эмоционально зависимых** и **незрелых** людей. Это просто маленькие мальчики, оказавшиеся в теле взрослых мужчин. Им нужна и мать, которая бы позаботилась об их эмоциональных потребностях, и любовница, которая бы удовлетворяла их сексуальные желания.

Объединяет все эти истории тема запретного плода. Испытывать сексуальное влечение к родителю – табу. Точно так же общество считает неприемлемым интимную связь между юношей и женщиной намного его старше. Запретный плод – неотъемлемый элемент большинства любовных сюжетов. «Ромео и Джульетта» Шекспира, самая известная из когда-либо написанных историй любви, рассказывает о двух влюбленных подростках, брак между которыми невозможен из-за вражды их семей, Монтекки и Капулетти. Если в любовной линии вашего сюжета присутствует элемент запретного чувства, не забывайте, что такие истории чаще всего имеют **трагический конец**. Ромео и Джульетта убивают себя. Эдип, осознав, что женился на собственной матери, выкалывает себе глаза, Иокаста кончает жизнь самоубийством. Герои «Выпускника» начинают ненавидеть друг друга, в «Гарольде и Мод» Мод кончает с собой. При всей популярности лозунга «Любовь побеждает все» обычно он актуален в сюжетах, где любовникам приходится преодолевать внешние препятствия. Тема запретного плода почти всегда подразумевает трагический конец, потому что внутренний конфликт рожден табуированностью отношений. Разрешение такого

внутреннего конфликта требует либо прекращения отношений, либо изменения их характера.

Измена

Чаще всего тема запретного плода находит выражение в сюжетах с изменой. Конфликт становится еще острее, если предмет обожания связан брачными узами с близким другом. Темы супружеской неверности и эдипова комплекса очень близки, поскольку затрагивают одни и те же базовые эмоции. Объект вожделения персонажа табуирован общественной моралью. Вдобавок герой втянут в соревнование с возлюбленным супруги, подобное соперничеству сына с отцом. Найти приемлемое разрешение такому конфликту довольно проблематично: с одной стороны, зрители обычно симпатизируют герою, поддавшемуся искушению и вкусившему запретный плод, с другой – большинство из них признают святость брака. Но можно постараться сделать так, что и овцы останутся целы, и волки будут сыты: вашему герою удастся и завоевать девушку, и избежать наказания. Для этого нужно, чтобы соперник героя оказался недостойным ее любви. В «Титанике» (Titanic, 1997) симпатии зрителя на стороне Джека (Леонардо Ди Каприо), когда он добивается любви Роуз (Кейт Уинслет), потому что ее жених (Билли Зейн) – подлый и бесчувственный сноб. Точно так же и в «Одиннадцати друзьях Оушена» (Ocean's eleven, 2001) Дэнни (Джордж Клуни) может совершенно безнаказанно увести Тесс (Джулия Робертс) у ее жениха (Энди Гарсия), потому что последний – интриган и всеми способами пытается контролировать Тесс; да он и не так крут, как Дэнни. Когда соперник – **плохой парень** или слабохарактерный неудачник, любовная история может закончиться хорошо для вашего главного героя.

Если же не превратить соперника в «плохого парня», то написать счастливый конец для любовной истории вашего героя будет непросто. В фильме «Неверная» (Unfaithful, 2002) у Конни (Дайан Лэйн) страстный роман на стороне, хотя Эдвард (Ричард Гир) – любящий и заботливый муж. Конфликт Конни вдвойне сложен, потому что она не просто нарушает общественное табу, но и причиняет боль человеку, которого любит. Ситуация обостряется, когда Эдвард узнает о неверности Конни. Теперь Эдвард уподобляется Эдипу, движимому, с одной стороны, любовью и желанием удержать Иокасту, а с другой – ненавистью и яростью, требующими убить Лая. Он оказывается во власти двух страстей, эроса и танатоса. В конце концов он убивает любовника Конни. Измена и убийство создают захватывающий сюжет, но отсутствие наказания создает ощущение незавершенности. Сценаристу необходимо понимать, что основные темы, связанные с эдиповым комплексом (любовь, ненависть, секс, ненависть), не нуждаются ни в каких объяснениях и оправданиях: они очевидны сами по себе, понятны и близки каждому. А вот более тонкие темы **наказания и возмездия** необходимо прорабатывать более тщательно. «Неверная» задумывалась как трагедия, но под конец создатели фильма пошли на попятный. Возможно, они решили не наказывать героиню слишком строго, предполагая, что зритель будет идентифицировать себя именно с ней. Однако искушенный зритель интуитивно понимает структуру трагедии и чувствует себя обманутым, если финал фильма нелогичен.

Боязнь кастрации

Эдип убил своего отца, а вот у маленького мальчика, переживающего эдипов комплекс, нет никаких шансов справиться с сильным соперником. Вместе с тем, испытывая агрессию по отношению к отцу, сын предполагает, что и отец испытывает к нему аналогичные чувства. Это подозрение укрепляется каждый раз, когда отец наказывает сына за плохое поведение. По мнению Фрейда, сын боится, что отец хочет кастрировать его, чтобы устранить как сексуального соперника. Даже самые ярые последователи Фрейда не толкуют эту концепцию буквально: понятие «боязнь кастрации» обычно используется для описания чувства **беспомощности и бессилия** маленького мальчика перед сердитым отцом. Наиболее наглядно этот детский страх показан в фильме «Сияние» (Shining, 1980): отец-психопат (Джек Николсон) гоняется за сыном с топором в руке по отелю, в котором живут привидения. В этом фильме мальчик боится, что отец буквально разрубит его на куски.

Беспомощность

Сделать героя беспомощным перед лицом опасности – действенный прием, с помощью которого можно внушить зрителям сильнейший страх. В фильмах ужасов часто используются сюжеты, в которых злодеи, монстры или психопаты преследуют беспомощного ребенка или девушку. И хотя в последнее время «кровавых фильмов», построенных по такой схеме, снято немало – например, «Хэллоуин» или «Пятница, 13-е», – эти механизмы действуют безотказно. Подобный прием в фильмах ужасов используется, когда злодей нападает на жертву в тот момент, когда она не способна оказать сопротивление. Практически в каждом хорроре есть хотя бы одна сцена нападения на жертву в кровати, в ванной или во время занятия любовью. В такой ситуации жертва беспомощна и не

может защитить себя. Порой герои оказываются ко всему прочему нагими, их половые органы неприкрыты, а у убийцы обязательно в руке нож. Так что боязнь кастрации в таких сценах интерпретируется буквально.

Смена роли

Особенно сильный страх вызывает ситуация, когда человек, от которого ожидают заботы и поддержки, начинает представлять угрозу. Мальчик с эдиповым комплексом все равно рассчитывает на любовь и заботу отца. Когда он начинает подозревать, что отец на самом деле собирается убить его, мальчик оказывается абсолютно беззащитным, ему не к кому обратиться за помощью. В «Ночи охотника» (The Night of the Hunter, 1955) образ Гарри Пауэла (Роберт Митчем) получился особенно страшным, потому что он охотится на собственных приемных детей. В «Цветах на чердаке» (Flowers in the Attic, 1987) и «Дорогой мамочке» (Mommie Dearest, 1981) угроза исходит от матери. А в «Ребенке Розмари» (Rosemary's baby, 1968), «Подозрении» (Suspicion, 1941) и «Газовом свете» (Gaslight, 1944) слабые и напуганные женщины подозревают, что мужья что-то замышляют против них. Сюжет «Мизери» (Misery, 1990) вызывает такой ужас, потому что в нем заботливая медсестра (Кэти Бейтс) постепенно превращается в жестокую психопатку. При этом объект ее агрессии (Джеймс Каан), будучи прикованным к постели и инвалидному креслу, приговорен к **кастрации**. Смена роли, когда из фигуры, олицетворяющей заботу, персонаж превращается в злодея, представляющего угрозу, всегда внушает ужас зрителю, прежде всего потому, что такая ситуация всегда неожиданна. Кроме того, зритель понимает, что жертве неоткуда ждать помощи. На бессознательном уровне смена роли возвращает нас в детство и снова заставляет испытывать страх родительского наказания.

Обмен телами

Прием «обмена телами» между родителями и детьми использовался в нескольких фильмах, чаще для достижения комического эффекта. В «Чумовой пятнице» (Freaky Friday, 1976, 2003) телами поменялись мать и дочь. Похожий сюжет, но с отцом и сыном повторяется в фильме «Каков отец, таков и сын» (Like Father like Son, 1987). Каждый раз дети испытывают чувство освобождения: внезапно они перестают быть «людьми второго сорта», «всего лишь» детьми, и могут наслаждаться всеми привилегиями взрослых. Джош (Том Хэнкс) в фильме «Большой» (Big, 1988) радуется своей неожиданной независимости, когда магический уличный автомат-гадалка исполняет его желание и он за ночь становится взрослым. Точно так же Кевин (Маколей Калкин) в «Один дома» (Home Alone, 1990) наслаждается свободой, когда оказывается в роли хозяина дома, без взрослых с их поучениями и запретами.

Родители тоже с огромным удовольствием сбрасывают с себя груз ответственности, ведь каждый хотя бы иногда мечтает о том, чтобы перестать исполнять родительские обязанности, забыть о работе и снова стать беззаботным ребенком. Такие фильмы почти всегда популярны, потому что воплощают фантазии и родителей, и детей. Они позволяют зрителям самого разного возраста идентифицировать себя с персонажами и наслаждаться вместе с ними, когда те меняются ролями. Однако простоватый и предсказуемый сюжет оставляет слишком мало возможностей для интересной развязки. В конце концов родители и дети должны снова оказаться на своем месте, побывав в теле другого и усвоив ценный урок. Они учатся понимать сложности, с которыми приходится сталкиваться другим, и на себе проверяют значение пословицы «Лучше там, где нас нет». Кроме того, они учатся помогать друг другу, ведь только вместе они могут выпутаться из этой странной истории.

Деспотичный родитель

Сюжеты, в которых речь идет о смене роли или обмене телами, отражают вполне реальные проблемы отношений между родителями и детьми. Родители и дети часто не могут найти общий язык в самых важных вопросах. Поводы для разногласий между ними можно перечислять до бесконечности, но по сути речь всегда идет о главном – о **независимости**. Дети хотят получить свободу, хотят сами принимать решения. Родители в своем желании защитить детей от опасностей взрослого мира иногда начинают вести себя **деспотично**, стремясь контролировать все аспекты жизни ребенка. Этот базовый конфликт, несомненно, имеет эдипову природу – он отражает желание родителей монополизировать все эмоции детей и постепенно формирующееся желание ребенка сбежать из уже тесного эдипова мира любви и страха. Родительский деспотизм и конфликт родителей и детей особенно ярко проявляется в сюжетах, где дочь хочет замуж против воли родителей. В таких ситуациях жених и деспотичный родитель становятся настоящими соперниками, а дочь разрывается между детской любовью к отцу/матери и романтической любовью к жениху.

В «Скрипаче на крыше» (Fiddler on the Roof, 1971) Тевье (Тополь) не может принять выбор своей дочери,

решившей выйти замуж за иноверца. Он отказывается от дочери и навсегда теряет ее любовь. Конфликт между деспотичным родителем и ребенком может стать основой сюжета и для фильма ужасов. Так, в «Психозе» (Psycho, 1960) деспотичная мать Нормана Бэйтса (Энтони Перкинс) полностью разрушила его личность и продолжает властвовать над ним даже после своей смерти. Работая над сценарием, помните, что связанные с эдиповым комплексом темы соперничества и деспотизма помогут рассказать в фильме о внутреннем конфликте героев, сделать его насыщенным, драматичным. И не обязательно выдумывать новые источники конфликта. Надо просто искать новые способы выражения для этих старых как мир тем.

Краткое содержание главы 1

- *Эдипов комплекс*, предполагающий, что мальчик испытывает психосексуальную любовь к матери и зависть и агрессию по отношению к отцу, лежит в основе невротического конфликта. Невротический конфликт отражается в сценарии, когда герой желает запретного плода, испытывает страх или ненависть, стремится добиться чьей-то любви, испытывает сексуальную страсть или агрессию.
- *Комплекс Электры* можно интерпретировать как женскую версию эдипова комплекса, когда девочка испытывает психосексуальную любовь к отцу и ревность и агрессию по отношению к матери.
- *Эрос и танатос* отражают стремление человека к любви и смерти. Эрос связан с потребностью в любви, сексе, близости, танатос – со склонностью к агрессии, насилию и разрушению.
- *Невротический конфликт* в рамках теории эдипова комплекса связан с «запретом инцеста» – греховным влечением к матери. В кино эта тема обычно находит выражение в бесконечных преградах на пути запретной любви.
- *Измена* – популярная вариация на тему «запретного плода», когда влечение к замужней женщине или женатому мужчине является отражением запретного сексуального влечения ребенка к матери.
- *Эдипово соперничество* между сыном и отцом за любовь и внимание матери в кино воспроизводится как борьба героя и соперника за возлюбленную.
- *Боязнь кастрации* – страх сына перед отцом.
- *Беспомощность* усиливает боязнь кастрации – ведь маленький мальчик беззащитен и беспомощен перед взрослым отцом.
- Прием *смены роли*, когда персонаж, обязанный заботиться о герое, становится источником опасности, позволяет обратиться к детским страхам, связанным с эдиповым комплексом: маленький ребенок втайне боится, что родитель одного с ним пола может его убить.
- Прием *обмена телами* очень популярен у сценаристов, так как позволяет воплотить сразу две фантазии. Во-первых, такой сюжет отражает желание ребенка стать взрослым, независимым и сильным, а во-вторых, воплощает мечту родителя вернуться в детство, когда он был свободен от ответственности и обязательств.
- *Деспотичный родитель* – образ, встречающийся во многих фильмах. Родители стараются контролировать жизнь своих детей, потому что любят их и стремятся защитить, а дети мечтают о независимости и свободе.

Упражнения к главе 1

1. Проанализируйте, как темы эдипова комплекса раскрываются в следующих классических фильмах: «Милдред Пирс» (Mildred Pierce, 1945), «Белое каление» (White Heat, 1949), «Психоз» (Psycho, 1960), «Выпускник» (Graduate, 1967), «Китайский квартал» (Chinatown, 1974).
2. Назовите как минимум еще пять фильмов, в которых представлены основные проявления эдипова комплекса.
3. Назовите пять фильмов, в которых используется тема комплекса Электры.
4. Назовите пять фильмов, в которых герою приходится преодолевать собственную беспомощность, чтобы добиться успеха.

Эдипов комплекс в вашем сценарии

1. Есть ли в вашем сценарии любовная линия? Если нет, не кажется ли вам, что она могла бы сделать ваш фильм более драматичным?
2. Если любовная линия в вашем сценарии присутствует, есть ли в ней конфликт? Может быть, вам удастся добавить напряжения в конфликт, используя какие-либо аспекты эдипова комплекса: «запретный плод», соперничество, препятствие, которое надо преодолеть.
3. Есть ли соперник у вашего героя? Если нет, возможно, образ соперника добавит вашему сценарию драматизма и напряжения.

4. Если у вашего героя есть соперник, нельзя ли придать остроты их противостоянию? Подумайте о том, как объединить любовную линию и тему соперничества, – это добавит вашему сценарию драматизма.

5. Вы пишете сценарий для фильма ужасов или работаете над сценами, которые должны пугать зрителя? Если да, то подумайте о том, как можно использовать темы «боязнь кастрации», беспомощности или смены роли, чтобы усилить эффект ужаса.

6. Загрываете ли вы тему отношений между родителями и детьми либо тему романтических отношений в своем сценарии? Если да, возможно, вам стоит добавить конфликт в эти отношения с помощью темы деспотии или чрезмерной опеки.

| ЭДИПОВ КОМПЛЕКС | | | |
|---------------------------------|---|--|--|
| Элементы эдипова комплекса | Характеристика | Мотивы героя | Примеры |
| Эрос и Танатос | Основные движущие силы: любовь и агрессия | Любовь и ненависть Секс и насилие Ненависть и злость | «Дуэль под солнцем» «Прирожденные убийцы» «Жажда смерти» |
| Эдипово соперничество | Агрессия по отношению к отцу | Соперничество за любовь Соперничество в достижении цели | «Унесенные ветром» «Рокки» |
| Запрет инцеста (запретный плод) | Чувство вины из-за полового влечения к матери | Тяга к инцесту Измена | «Неверная» «Ловелас» |
| Боязнь кастрации | Страх перед отцом | Беспомощность Смена роли | «Сияние» «Чумовая пятница» |
| Деспотичный родитель | Желание родителей контролировать жизнь детей | Деспотичность Стремление к независимости | «Скрипач на крыше» «Дикарь» «Бунтарь без идеала» |

Глава 2

Невротический конфликт

Структурная модель невротического конфликта Фрейда основывается на его теории эдипова комплекса. Чтобы продемонстрировать природу внутреннего психологического конфликта, Фрейд разделил бессознательное на три отдельные структуры. «**Оно**», или **Ид**, связывается с первобытными животными инстинктами, заложенными в человеке с самого рождения. Этот термин представляет собой буквальный перевод предложенного Фрейдом немецкого *das es*. «**Оно**» – это инстинкты в чистом виде, определяющие поведение, связанное исключительно с поиском удовольствия и заинтересованное только в удовлетворении собственных желаний. Его власть определяется **либидо** – первобытной жизненной силой, лежащей в основе инстинктов любого животного, таких как **половой инстинкт** или **агрессия** (биологические импульсы, исходящие от Эроса и Танатоса). Ид – это животная часть бессознательного, которая стремится удовлетворить половой инстинкт с матерью и убить отца.

Ид как злодей

Образ злодея в фильмах часто представлен энергией Ид. В «Мысе страха» (Care Fear, 1991) одно присутствие Макса Кейди (Роберт де Ниро) вызывает ужас – именно потому, что им движут исключительно первобытные инстинкты. Впервые он предстает перед зрителями в тюремной камере – запертым, как животное в клетке. У него на руках татуировки: на одной – «любовь», на другой – «ненависть» как символы двух инстинктов, которые им движут, – секса и агрессии. Главная задача Макса – отомстить Сэму (Ник Нолти), адвокату, засадившему его в тюрьму. Сексуальные инстинкты Макса тесно связаны с агрессией, с его жаждой мести. В одной из самых страшных сцен фильма Макс совращает и насилует молодую женщину. Во время полового акта он откусывает кусок ее плоти. В этот момент Макс – воплощенное «**Оно**», полностью находящееся во власти своих инстинктов. Такой образ злодея способен оказывать на зрителя особенно сильное психологическое воздействие: в нем не осталось ничего человеческого, поэтому неизвестно, как далеко он может зайти в удовлетворении своих животных страстей.

Не все злодеи в кино настолько бесчеловечны, как Макс. Но их мотивация так или иначе связана с половым инстинктом, агрессией или и с тем и с другим. Вампиры – идеальные примеры монстров, которыми движет только сила Ид: они получают сексуальное удовлетворение от акта агрессии, когда пьют кровь своих жертв, молодых девственниц. Серийные убийцы, например Ганнибал (Энтони Хопкинс) в «Молчании ягнят» (Silence of the Lambs, 1991), тоже получают сексуальное удовольствие от убийств. И в других фильмах агрессивные инстинкты заставляют злодеев жаждать разрушения или безграничной власти над другими: Доктор Ноу (Джозеф Вайзман) или Голдфингер (Герт Фрёбе) в фильмах о Джеймсе Бонде стремятся найти способ уничтожить или завоевать мир.

Неважно, какой план вынашивает ваш злодей: намерен ли он разрушить весь мир или убить одного конкретного человека, писать о таком персонаже – самая увлекательная задача для сценариста. Злодея не останавливают моральные запреты, совесть, жалость или чувство вины, его Ид не сдерживают никакие ограничения. Втайне зрители симпатизируют злодею, потому что в его образе видят отражение своих бессознательных желаний, благодаря злодею они могут почувствовать себя свободными от любых запретов. Секрет создания удачного образа злодея заключается в том, чтобы выпустить на волю свое «**Оно**». Ослабьте самоконтроль, забудьте о запретах, пусть ваши примитивные импульсы выплеснутся на страницы, отразите через образ злодея ваши тайные страхи, мечты, желания и стремления.

Ид как узник

Ид – словно животное в клетке нашего бессознательного. Инстинкты постоянно пытаются вырваться наружу, но мы все время пытаемся с ними бороться и подавляем их. Злодей как воплощение Ид часто предстает в виде узника за решеткой. Такая сюжетная линия начинается с побега или выхода из тюрьмы. Макс Кейди в «Мысе страха» сидит в тюрьме в начале фильма, так же как и Лекс Лютор в «Супермене-2» (Superman II, 1980). Злодей, оказывающийся на свободе, как бы олицетворяет высвобождение энергии «**Оно**». Зрители опосредованно через злодея наслаждаются этой свободой. Фильмы о побегах из мест заключения – «Большой побег» (The Great Escape, 1963), «Мотылек» (Papillon, 1973), «Побег из Алькатраса» (Escape from Alcatraz, 1979) – неизменно пользуются популярностью, поскольку зрители сопереживают узнику, оказавшемуся за решеткой по вине репрессивного общества, они радуются отсутствию запретов.

Ту часть фильма, в которой злодей остается на свободе, нужно постараться сделать максимально увлекательной и интересной, чтобы зритель смог получить от нее как можно больше удовольствия. Отсутствие правил и морали – это может быть весело. Суперзлодей Лекс Лютор стал настолько знаменит, просто потому что ему нравилось быть

воплощением зла. Он делал все что хотел, ни секунды не задумываясь о последствиях. Злодеи бондианы так привлекательны, поскольку они наслаждаются своими злодеяниями и с искренним удовольствием вынашивают свои дьявольские планы. Каждый сценарий и каждая история диктуют свои требования, но если в вашем сценарии есть злодей, сделайте его по-настоящему злым, рисуйте его с размахом – и выпустите его на свободу. Насколько увлекательным окажется фильм для зрителей, чаще всего зависит не от того, насколько хорош ваш герой, а от того, насколько ужасен злодей.

Возвращение злодея

Не секрет, что зрителям гораздо больше нравится свободный, вольный злодей, чем слишком правильный зануда-герой. Как воплощение Ид злодей, конечно, грешник. Но ведь грешникам всегда живется веселее. В финале многих фильмов специально оставлена лазейка, чтобы злодей, если он полюбит зрителям, смог вернуться в сиквеле. Герой не убивает злодея: тот либо оказывается в тюрьме, либо его высылают из страны. Иногда ему даже удается остаться безнаказанным. Ганнибал Лектор сбегает из тюрьмы в «Молчании ягнят» (Silence of the Lambs, 1991), чтобы вернуться в «Ганнибале» (Hannibal, 2001) – в конце этого фильма ему, кстати, снова удается сбежать. Оставляя такую лазейку, авторы сохраняют для злодея возможность «воскреснуть», чтобы он снова мог вынашивать коварные планы, нести смерть и разрушения.

Наказание злодея

Главное в характере злодея – его **аморальность**. Злодей – это воплощение «Оно», и ему наплевать на мораль. Чувство вины, раскаяние, сожаление чужды ему. Поэтому, точно так же, как родители наказывают ребенка за плохое поведение, герой должен наказать злодея. В конце фильма злодея обязательно должна ждать расплата. В идеале наказание должно быть **соразмерно преступлению**. Если злодей в течение всего фильма насиловал, мучил и убивал самых близких друзей и родных героя, то несколько синяков или даже тюремный приговор не удовлетворят зрителя: их ожидания справедливого возмездия будут обмануты. Злодей должен страдать, желательно сильно и от рук героя.

В финале оригинального фильма «Дракула» (Dracula, 1931) гибель графа-вампира (Бела Лугоши) даже не показана на экране. Слышен только какой-то короткий вздох, и на дальнем плане видно, как Ван Хельсинг (Эдвард ван Слоун) вгоняет кол в гроб вампира. Этой сцене не хватает драматизма, так необходимого в кульминации фильма. Зритель обманут – он не дождался возмездия. В ремейке 1958 г., снятом студией Hammer Films (Дракулу играет Кристофер Ли), наказание злодея достаточно красочно и сурово – здесь есть и крики боли, и реки крови. Один из любимых способов наказания злодея у сценаристов – **сбросить** его с высокого здания или скалы, как это было, например, в «Крепком орешке» (Die Hard, 1988). Такая смерть дает возможность показать зрителю искаженное ужасом лицо злодея, пока он падает с высоты в сто этажей. Кроме того, падение символизирует **низвержение в ад** – туда, где его душа будет мучиться вечно. В качестве альтернативы для наказания злодея можно предложить следующее: взорвать его, порезать на куски, отдать на растерзание диким животным или заставить погибнуть от какого-нибудь собственного убийственного изобретения. Любая такая гибель гораздо драматичнее, чем просто выстрел из пистолета.

«Я» в роли героя

Следующая бессознательная структура – «Я», или Эго. Если «Оно» является воплощением «принципа удовольствия», то «Я» отражает **«принцип реальности»**, то есть потребность примирить мотивы, которым руководствуется «Оно», с семейными и общественными требованиями к подобающему поведению. Эго (от нем. das Ich) – главный представитель личности. Эго постоянно развивается, получает новые знания и навыки, учится лучше приспособиваться к потребностям общества и в идеале с каждым днем становится сильнее. В этом смысле психологические функции Эго сопоставимы с действиями главного героя в фильме. Герой тоже все время находится в развитии. Он пытается преодолеть препятствия на своем пути, справиться со всеми трудностями, побороть жаждущих его крови безнравственных злодеев. Если в конце фильма герой не стал лучше или сильнее, чем был в начале, значит, вы не показали его в динамике. О чем бы ни рассказывал сюжет, центральное место в любом фильме занимает тема развития личности героя. Герой – это «Я» фильма, и его характер должен меняться, иначе фильм не сможет заинтересовать зрителя. И так же, как роль Эго в бессознательной структуре заключается в том, чтобы контролировать и подавлять Ид, задача героя в фильме – победить злодея.

Победа героя над злодеем символизирует победу Эго над Ид. В классическом сюжете с «девушкой в беде» злодей или чудовище похищает девушку для удовлетворения своих аморальных сексуальных желаний. Например, в

«Дракуле» (1931) вампир (Бела Лугоши) похищает Мину, чтобы в своем замке превратить ее в такого же монстра, как и он сам. Герой разрушает демонические замыслы злодея и спасает девушку, чтобы сделать своей законной женой. Победа героя над злодеем напоминает эдипову драму, в которой запрет одерживает победу над либидо. Уничтожая злодея и спасая девушку, герой символически подавляет Ид, превращая влечение к матери в социально приемлемое влечение к молодой девушке.

Супер-Эго как наставник

В фильме не всегда присутствует внешний образ злодея. Проблема сексуальных желаний героя, его внутренние демоны и искушения вызывают **внутренний конфликт**. Внутренние силы, необходимые, чтобы обуздать темную власть либидо, обеспечивает третья бессознательная структура – Супер-Эго. В переводе с немецкого, родного языка Фрейда, das uber-Ich – Супер-Эго, или «**Сверх-Я**». Это бессознательная репрезентация морали и общепринятых правил, усвоенная индивидом от авторитетных для него людей – таких как отец. По мере того как сын взрослеет, агрессия, которую он испытывает к отцу, трансформируется в уважение и восхищение. **Отождествляя себя с отцом в качестве ролевой модели**, сын воспринимает нравственные ценности и убеждения отца как собственные. В сущности, формирование Супер-Эго связано с идентификацией мальчика со своим отцом.

Визуализация наставника

Невротический конфликт между Ид и Супер-Эго разрешается посредством Эго. Поскольку кино использует визуальный язык, внутренний конфликт на экране сложно выразить без физического воплощения его участников. Притом что Ид и Супер-Эго в бессознательном представлены внешними фигурами, на экране конфликтующие силы, с которыми они ассоциируются, – первобытные импульсы и совесть – образы внешние. Ид обычно выступает в роли злодея, а Супер-Эго предстает перед зрителем в виде **наставника**. Наставник для героя служит **фигурой отца**^[2] и **ролевой моделью**. Он напоминает герою о моральных обязательствах, его поддержка дает герою силы справиться со всеми трудностями. Так, Оби-Ван Кеноби (Алек Гиннесс) в «Звездных войнах» (Star Wars, 1977) вдохновляет главного героя Люку на решение вступить в борьбу против Империи зла. Оби-Ван, кроме того, учит Люка использовать «силу», помогает ему найти духовные и психологические силы для борьбы с Темным лордом.

Символическое воплощение Супер-Эго в одном из персонажей поможет вам более наглядно выразить внутренний конфликт героя на экране. В «Джерри Магуайре» (Jerry Maguire, 1996) главный герой вспоминает мудрые слова спортивного агента, с которыми они когда-то работали вместе. Этот агент становится наставником для Джерри, и, хотя в фильме его можно увидеть лишь в одном коротком эпизоде, его физическое и визуальное присутствие необходимо, так как демонстрирует нравственную цельность, к которой стремится Джерри. «Самородок» (The Natural, 1984) начинается со сцены игры в мяч героя со своим отцом. Больше отец в фильме не появляется, но этот короткий эпизод дает зрителю понять, как воспоминания Роя об отце (олицетворением его Супер-Эго) связаны с его стремлением добиться успеха на бейсбольном поле. Фильм заканчивается очередной сценой игры в мяч – теперь уже Роя со своим сыном. Этот финальный эпизод дарит зрителю чувство завершенности, эмоционального освобождения, которого вряд ли удалось бы добиться с помощью какого-то другого приема: диалога, голоса за кадром или эпилога.

Эмоциональное воздействие кинематографа напрямую зависит от визуальной выразительности. Хотя главный конфликт героя внутренний, сценарист должен не просто описать его вербально, а показать внутреннюю борьбу *наглядно*, так, чтобы он был очевиден на экране. Создание образов, представляющих внутренние психологические структуры (например, Ид в виде злодея и Супер-Эго в качестве ментора), – классический способ визуализации.

Кризис сознания

Когда у героя нет наставника или если наставника нет рядом в нужный момент, его внутренняя борьба связана с **незрелостью его Супер-Эго**. Слабость характера проявляется в эгоцентризме, себялюбии, нежелании посвятить себя важному, но рискованному делу. Хан Соло (Харрисон Форд) в «Звездных войнах» – один из примеров таких самовлюбленных героев (даже его имя, Соло, демонстрирует, что он предпочитает играть в одиночку и не готов ничем жертвовать). В отличие от Люка, в самом начале встающего на сторону добра, Хан в течение всего фильма неоднократно демонстрирует, что не желает участвовать в восстании против Империи зла. Он поддерживает сопротивление только из-за денег и отказывается помочь Люку уничтожить «Звезду смерти», потому что не видит в этом личной выгоды. Герои, подобные Хану, проходят через **кризис сознания**, когда вынуждены переоценивать свои приоритеты. Чувство вины, которое в какой-то момент начинает испытывать подобный персонаж, возникает

благодаря наставнику, воплощающему его Супер-Эго.

Люк быстро становится настоящим героем, поскольку теперь у него сильное Супер-Эго и есть пример для подражания в лице наставника, Оби-Вана. У Хана наставника нет, поэтому он совершенствуется медленно. К концу фильма Люк достигает такой ступени развития, что уже сам становится наставником Хана. Эта новая роль Люка делает возможной неожиданную развязку фильма, когда Хан внезапно появляется, чтобы спасти Люка от верной смерти, наконец решившись принести себя в жертву общему делу. Если в вашем сценарии есть герой, который работает над своим Супер-Эго, помните, что Супер-Эго развивается, когда герой **отождествляет себя со своим отцом/наставником**, воспринимает его как пример для подражания. Когда ваш герой наконец решается вступить в борьбу за правое дело, задайте себе вопрос: **«Кто для него служит ролевой моделью?»** Ответ поможет вам понять, что заставляет героя все-таки принять верное решение.

Трусливые персонажи

Часто персонажу, переживающему кризис сознания и пытающемуся обрести свое «Я», отводится комическая роль. Это может быть **пугливый прихвостень**, которого герой тянет за собой в опасные приключения против его воли. Скуби и Шегги из мультипликационного фильма «Скуби Ду» – один из примеров таких комических трусливых персонажей. Другие популярные трусливые герои, чьи выходки призваны забавлять зрителей, – Эббот и Костелло, Лорел и Харди, братья Маркс. Трусливые персонажи могут быть главными героями фильма или появляться только эпизодически, для разрядки напряжения. Обычно такие персонажи готовят зрителям большой сюрприз в конце фильма: прежде из всех сил избегавшие опасности, вдруг они собираются с духом и совершают героический поступок, который и обеспечивает счастливую развязку. Неважно, насколько избитой может казаться эта формула, она неизменно срабатывает, ведь такое поведение героя понятно любому зрителю. Только использовать этот прием надо продуманно и достаточно осторожно. Нельзя слишком рано дать понять зрителям, что пугливый персонаж станет в конце фильма отважным храбрецом. Зрители, в особенности дети, по-прежнему способны искренне удивляться и радоваться, когда забавный трусишка вдруг решается спасти главного героя.

Антигерой

В американских фильмах главными героями часто бывают люди, чье поведение продиктовано Ид, а не моральными принципами. Преступники, гангстеры, воры выступают в главной роли ничуть не реже, чем добропорядочные граждане. Антигерой – персонаж с развитым либидо и незрелым Супер-Эго. Он чаще нарушает закон, чем выступает на его стороне. Джон Уэйн, Джеймс Кэгни, Хамфри Богарт, Генри Фонда, Роберт Митчем и многие другие популярные киноактеры стали знамениты именно благодаря ролям антигероев в вестернах, фильмах-нуар, гангстерских или бандитских фильмах. Сначала таких антигероев не интересует ничего, кроме удовлетворения собственных примитивных желаний, ради которого они готовы нарушать закон. Однако постепенно перед ними появляется другая, более бескорыстная цель. Достижение этой новой цели становится психологической кульминацией фильма, поскольку оно знаменует превращение законченного эгоиста в бескорыстного рыцаря.

Так, антигерой (Алан Лэдд) в фильме «Шейн» (Shane, 1953) предстает перед зрителями как изгой-одиночка с ружьем наперевес, бродяга, пытающийся сбежать от собственного темного прошлого. Им движет лишь инстинкт самосохранения, желание начать жизнь заново. Но постепенно он сближается с семьей фермеров и перестает думать исключительно о собственных интересах. Шейн встает на сторону фермеров в борьбе против богатого скотовода. В конце фильма ему приходится пожертвовать шансом начать с нового листа и даже рискнуть жизнью, чтобы помочь своим новым друзьям. Храбрый поступок Шейна демонстрирует, как изменился его характер – из эгоиста, которым движут только низменные мотивы, он превратился в рыцаря, жертвующего собой ради других.

Если вы создаете образ антигероя, важно, чтобы его цели не ограничивались жадностью денег, престижа или власти. Хотя такие антигерои и способны забавлять зрителей какое-то время, их мотивация слишком проста и прямолинейна, им не хватает психологической глубины. На смену первоначальным эгоистичным устремлениям антигероя должно прийти желание исправиться, искупить свою вину – тогда его характер станет сложнее и интереснее. Для этого необходим внутренний конфликт: в какой-то момент антигерой должен осознать, что искупление возможно только путем самоотречения: он должен выбрать **самопожертвование** вместо удовлетворения собственных желаний.

Падший герой

Работая над сценарием, необходимо очень четко представлять себе мотивацию своих героев, потому что

именно от нее зависит, как будет развиваться их характер, что, в свою очередь, определяет драматическую структуру всего фильма. Если главный герой нарушает закон, чтобы помочь другим людям (как Джеймс Джесси или Робин Гуд), его мотивацию нельзя назвать однозначной. Если же он нарушает закон ради собственных целей, антигерой получается плоским – как в случае с негодьями из «Медвежатника» (Score, 2001) или «Грабежа» (Heist, 2001). Мотивы таких антигероев примитивны и неинтересны, и вряд ли они запомнятся зрителям. Конечно, когда в конце фильма героям удается получить добычу и остаться безнаказанными, мы радуемся вместе с ними. Но мы не видим никакого развития личности героя на протяжении фильма: он как был, так и остался преступником и негодяем. А вот если коварные замыслы антигероя приводят его к поражению, драматическая структура героя-победителя приобретает трагизм, а персонаж – психологическую глубину. Теперь это не просто преступник или негодяй – это падший герой.

Драматичность сюжета в этом случае лежит в плоскости мотивации героя. Падший герой мечтает об исправлении и искуплении, но выбирает для этого неверный, порочный путь, который неизбежно приводит его к гибели. Трагизм сюжета подчеркивает нелепость положения. Ирония в том, что именно стремление исправиться становится для героя гибельным. В фильме «Лицо со шрамом» (Scarface, 1983) Тони (Аль Пачино) убивает, грабит, запугивает, чтобы в конце концов стать главой наркомафии. Он совершил слишком много злодеяний, чтобы надеяться на искупление. Вместе с тем погиб Тони из-за того, что пощадил жену и детей человека, которого его наняли убить. Как ни парадоксально, единственный достойный поступок Тони становится причиной его смерти.

В трилогии «**Крестный отец**» Майкл Корлеоне (Аль Пачино) мечтает подарить своей семье новую жизнь, покончив с преступной деятельностью. Но любые попытки порвать с миром преступлений и защитить семейную честь приводят к новым убийствам и заговорам. Ирония положения антигероя заставляет зрителей испытывать к нему сострадание и придает его характеру психологическую глубину и выразительность. Падший герой **обречен**. Как попавший в зыбучие пески человек, с каждой новой попыткой освободиться он погружается все глубже. Если вы создаете образ падшего героя, ваша главная задача – передать чувство обреченности и страха, отчаянную борьбу героя с самим собой и его искреннее желание исправиться.

Комплекс вины

Классические герои – белые рыцари на белых скакунах – обычно обладают развитым Супер-Эго. Их нельзя обвинить в том, что они идут на поводу у своего либидо. Напротив, такие герои часто страдают от избыточного чувства вины. Супергерои в «Супермене» (Superman, 1978) или «Человеке-пауке» (Spiderman, 2002) оказываются беззащитными перед собственным «Сверх-Я» и опустошающим чувством вины, полностью подчинившим их волю. Подросток Кларк Кент (Джефф Ист) без всякой причины винит себя в гибели своего приемного отца (Гленна Форда), умершего от сердечного приступа. Он не понимает, зачем ему дарованы сверхспособности, если он не может использовать их для спасения своих близких. Комплекс вины заставляет Кларка стать Суперменом (Кристофер Рив), чтобы уже в образе бескорыстного супергероя искупить эту мнимую вину и оправдать полученный дар.

В истории Человека-паука чувство вины главного героя играет еще более значимую роль. Питер Паркер (Тоби Магуайр) использует свою суперсилу исключительно ради личной выгоды – он становится профессиональным борцом. Питер настолько эгоистичен, что даже не останавливает преступника, ограбившего его босса. Но затем тот же преступник убивает дядю Питера (Клиф Робертсон), и тот осознает свою вину. Чтобы как-то ее искупить, Питер становится Человеком-пауком, и отныне его жизнь будет посвящена добру и борьбе с преступностью.

Комплекс вины – интересный элемент личности персонажа и для любого героя, не обязательно супергероя, может быть сильным стимулом. Лучше, если это чувство будет иметь какие-то реальные основания. Мы все когда-либо совершали поступки, за которые теперь корим себя, поэтому зрителю понятны и близки угрызения совести и желание искупить вину. Боб (Мэтт Диллон) в «Аптечном ковбое» (Drugstore Cowboy, 1989) – наркоман, которому безразлично все на свете, кроме желания получить очередную дозу. Ради наркотиков он готов пойти абсолютно на все. Но когда его подруга Надин (Хизер Грэм) совершает из-за него самоубийство, Боба начинает мучить чувство вины. Переживая из-за смерти Надин, Боб впервые думает о том, чтобы изменить собственную жизнь и исправиться. Боб не супергерой, но полон решимости искупить вину.

Грех, вина, искупление – эти психологические темы всегда находят отклик аудитории. Зрители инстинктивно идентифицируют себя с героями, переживающими кризис сознания. Но здесь нет готовых решений, и надо все тщательно продумать. Важная роль в таком сценарии отводится фигуре отца (например, наставнику в качестве ролевой модели). У Боба в «Аптечном ковбое» сначала нет такого наставника. Но когда он решает изменить свою жизнь, на сцену выходит отец Мерфи (Уильям Берроуз) – пожилой священник, который тоже пытается излечиться от наркомании. Отец Мерфи становится для Боба примером, в котором тот так нуждается, чтобы изменить свою жизнь. Хотя роль отца Мерфи в фильме эпизодическая, его присутствие необходимо для разгадки личности Боба.

Краткое содержание главы 2

- *Ид* – часть психики, которой управляют примитивные импульсы полового влечения и агрессии.
- *Супер-Эго* – это часть психики, представляющая мораль и общественные устои... совесть.
- *Эго* – часть психики, представляющая компромисс между либидо (импульсами Ид) и виной (ограничениями, накладываемыми Супер-Эго).
- Ид в фильмах часто предстает в образе *злодея*.
- Эго обычно олицетворяет *главный герой*.
- Супер-Эго, как правило, воплощается в образе *наставника*.
- Нередко злодей в фильме либо начинает, либо заканчивает свой путь в качестве *узника*. Тема заключения демонстрирует, как Эго подавляет или ограничивает Ид.
- *Наказание* злодея символически связано с преодолением эдипова комплекса. Поэтому оно должно быть достаточно драматичным и отражать принцип справедливого возмездия.
- Герои фильмов порой переживают *кризис сознания*, когда им приходится поступиться собственной выгодой, приняв нравственное решение. Развитие образа героя через кризис сознания символизирует развитие Эго и победу Супер-Эго над Ид.
- Героя, переживающего кризис сознания, часто поддерживает *наставник*.
- *Трусливые персонажи* нередко предстают в комическом виде. Они наглядно демонстрируют страх, который испытывают многие из нас перед лицом трудного выбора.
- *Антигерой* – наиболее типичный герой американских фильмов. Первоначально антигерой – это персонаж, ведомый собственным Ид. Постепенно он преодолевает эгоцентризм и учится жертвовать своими интересами ради блага других.
- *Падший герой* – трагический персонаж, который стремится исправиться, но ему не удается начать жизнь заново.
- Мотивацией для многих героев, особенно супергероев, является *чувство вины*. Они верят, что должны искупить свой грех или какой-то недостаток, и мысль об этом не дает им покоя.

Упражнения к главе 2

1. Наиболее убедительные злодеи в кино – те, кем движут исключительно их примитивные желания или либидо. Подумайте, как, используя тему секса или агрессии, сделать вашего злодея еще более безнравственным. Не жалейте для создания образа злодея мрачных красок – их никогда не бывает слишком много.
2. Как можно выразить тему справедливого возмездия в сценах наказания злодея?
3. Придумайте три новых, изощренных, впечатляющих способа наказать злодея.
4. Объясните внутренний конфликт своего героя в двух-трех предложениях. Если не получится, возможно, вам не до конца ясна его мотивация. Внутренний невротический конфликт героя может быть психологически сложным, но вы как писатель должны составить о нем максимально четкое представление.
5. Вспомните образы злодеев из пяти ваших любимых фильмов. Объясните, почему эти герои являются воплощением Ид.
6. Вспомните образы героев из пяти ваших любимых фильмов. Объясните, почему эти герои являются воплощением Эго.
7. Вспомните образы наставников из пяти ваших любимых фильмов. Объясните, почему эти герои являются воплощением Супер-Эго.
8. Вина – основной элемент внутреннего конфликта. Подумайте, что может вызывать у вашего героя угрызения совести и как использовать чувство вины в сценарии, чтобы показать ее стимулирующую роль в развитии личности героя.
9. Кто ваш герой: классический герой, антигерой, падший герой? Вам необязательно кроить ваш фильм по одному лекалу, но ответ на этот вопрос может оказаться полезным для понимания мотивации вашего героя.
10. Проанализируйте невротический конфликт следующих героев: Джордж Бейли (Джеймс Стюарт) в фильме «Эта прекрасная жизнь» (*It's a Wonderful Life*, 1946), Мэтт Гарт (Монтгомери Клифт) в фильме «Красная река» (*Red River*, 1948), Джуда Розенталь (Мартин Ландау) в фильме «Преступления и проступки» (*Crimes and Misdemeanors*, 1989).

Невротический конфликт в вашем сценарии

1. Если в вашем сценарии есть злодей, подумайте, насколько понятна его мотивация.
2. Ваш злодей получает заслуженное наказание? Если да, соответствует ли наказание совершенным преступлениям?
3. Отличается ли главный психологический конфликт вашего героя от его внешней цели?
4. У вашего героя есть наставник? Если нет, подумайте о том, чтобы добавить наставника в ваш сценарий. Роль наставника, даже эпизодическая, может оказаться крайне важной.
5. Является ли чувство вины мотивацией для вашего героя, хотя бы частично?

| НЕВРОТИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ | | | |
|-------------------------------|--|---|---|
| Элементы | Характеристики | Герои | Примеры |
| Ид | Примитивные импульсы и энергия либидо | Злодеи, монстры | «Доктор Ноу» «Дракула» |
| Эго | Личность | Герои | Шейн |
| Супер-Эго | Мораль, совесть – внутреннее отражение общественных устоев | Наставники, примеры для подражания | Оби-Ван в «Звездных войнах», отец Мерфи в «Аптечном ковбое» |
| Кризис сознания | Внутренний конфликт между эгоизмом и бескорыстием | Трусливые герои, анти-герои, падшие герои | Дуэт Эббот и Костелло, «Шейн», «Человек со шрамом» |
| Чувство вины | Устойчивое чувство вины из-за какого-то поступка, воспринимаемого как греховный или порочный | Супергерои, герои, мучимые чувством вины | «Человек-паук», Боб в «Аптечном ковбое» |

Глава 3

Стадии психосексуального развития

Модель развития личности, предложенная Фрейдом, основывается на его теории детской сексуальности. С момента рождения ребенку присущи примитивные импульсы, он получает удовольствие от стимуляции эрогенных зон, к которым, в зависимости от возраста, направляется энергия **либидо**. Стадии развития называются психосексуальными, так как психологическое развитие Эго напрямую связано с сексуальным удовлетворением. Если на какой-то стадии развития у ребенка происходят отклонения, то есть если ребенок получает слишком мало или слишком много удовольствия, это может привести к **фиксации** энергии либидо на этой стадии, что, в свою очередь, выражается в **невротических симптомах** поведения человека. Знание психосексуальных стадий развития Фрейда поможет создать глубокие психологические образы героев, добавить сексуальные подтексты в сценарий, сделать его более драматичным и эмоционально захватывающим.

Оральная стадия

Согласно теории Фрейда, первая стадия развития начинается в младенчестве, когда ребенок получает большую часть чувственных удовольствий через рот. Ребенок удовлетворяет голод, когда сосет грудь матери или бутылочку; выражает все свои эмоции с помощью крика, плача, смеха, лепета, улыбок. Фрейд считал, что процесс кормления, когда младенец оказывается у обнаженной женской груди, является первым сексуальным опытом и символом детской сексуальности. Этот детский опыт любви, удовольствия, удовлетворения потребности в дальнейшем переживается снова во время полового акта, когда грудь становится объектом оральной стимуляции. В младенчестве примитивное удовольствие, получаемое от оральной стимуляции, связано также с удовлетворением потребностей на физическом, эмоциональном и сексуальном уровне. Черты орального типа можно наблюдать в поведении персонажей, чьи оральные фиксации представляют неудовлетворенные психологические и эмоциональные потребности.

Курение

Курение сигарет – пожалуй, самое явное проявление оральной фиксации. Втягивание дыма приносит физическое, эмоциональное и психологическое удовольствие – это **невротическое поведение**, нервная привычка, вызывающая зависимость. Несмотря на это, герои очень часто курят в фильмах, особенно в старых, снятых до того, как страх, связанный с раком или другими проблемами, вызываемыми курением, уменьшил популярность табака. В классических вестернах и фильмах-нуар герои то и дело закуривают, затягиваются или тушат сигареты. Причины, объясняющих популярность сигарет в кино, несколько. Во-первых, дым выглядит на экране красиво, особенно в черно-белом фильме. Так, известная сцена в «Гражданине Кейне» (Citizen Kane, 1941), когда силуэты жестикулирующих издателей новостных программ видны сквозь завесу сигаретного дыма, имеет такое сильное эмоциональное воздействие не только из-за таинственности изображения, но и благодаря его реалистичности. Зритель буквально ощущает себя в одном зале с непрерывно курящими репортерами.

Во-вторых, сам процесс курения на экране тоже выглядит притягательно и может стать полезным приемом. Например, часто во время диалога необходима **драматическая пауза**. Несколько секунд молчания позволяют зрителям прочувствовать только что прозвучавшую фразу. К тому же пауза дает другим героям время отреагировать. Поскольку кино располагает в основном визуальными способами воздействия, обозначить драматическую паузу с помощью слов невозможно. Недостаточно просто написать в сценарии «пауза» или «молчит». Зато когда герой достает пачку сигарет и закуривает, это дает актеру возможность заполнить молчание (только не надо злоупотреблять этим приемом). Когда дворецкого Кейна спрашивают о «розовом бутоне», он закуривает сигарету. Здесь пауза позволяет обратить внимание зрителя на столь важные для сюжета слова «розовый бутон», а также увидеть мрачное выражение лица дворецкого, пока он прикуривает.

Наконец, курение добавляет персонажу крутизны. Мы видим руки и рот актера; голубоватый дым окутывает героя, погружая его в какой-то нереальный мир. Но самое главное заключается в том, что курение позволяет передать внутреннее напряжение героя, раскрыть его внутренний конфликт. Создается впечатление, что он пытается заглушить какую-то внутреннюю боль. Каждый раз, когда Рика (Хамфри Богарт) в «Касабланке» (Casablanca, 1940) посещают особенно тягостные мысли, он закуривает: глядя куда-то вдаль сквозь сигаретный дым, он производит впечатление несгибаемого героя.

Курение как способ выражения внутреннего конфликта героя остается актуальным и сейчас. Вероятно, этот прием стал даже еще более действенным, поскольку теперь зрителям известно о вреде сигарет и о связи курения и

раковых заболеваний. Только человек, чьи внутренние мучения поистине ужасны, может сознательно курить сигарету за сигаретой, зная, что каждой очередной затяжкой приближает себя к смерти.

Оральный тип

Курение, алкоголизм и переедание – наиболее очевидные проявления оральной фиксации. Но пристрастие к наркотикам, азартным играм или беспорядочные сексуальные связи, как и любые другие подобные привычки, также могут быть связаны с оральной стадией развития, отражая потребность героя в получении удовольствия извне. Для некоторых героев оральное поведение – источник их главного конфликта. Так, «Потерянный уик-энд» (Lost Weekend, 1945) стал классическим фильмом о человеке, пытающемся побороть свое пристрастие к алкоголю. Но, хотя борьба с разрушительными привычками описывается во многих известных фильмах, все же проблемам зависимости у представителей орального типа редко отводится роль главного конфликта фильма. Обычно это просто одна из запоминающихся черт героя, его изюминка. Пол Сорвино, глава мафии в «Славных парнях» (Goodfellas, 1990), Джабба Хатт в «Возвращении джедая» (Return of the Jedi, 1983), капитан Кидд (Чарльз Лотон) в одноименном фильме страдают ожирением – обжорство символизирует их алчность. Создавая своих героев, подумайте о том, чтобы добавить им одну из привычек или черт характера, о которых мы говорили. Они позволят более наглядно выразить внутренний мир вашего героя.

Оральный садизм

Отношения между ребенком и матерью меняются, когда у ребенка начинают прорезаться зубы. Процесс кормления может стать болезненным, когда ребенок начнет понимать, что у него есть власть над матерью: он может причинять ей физическую боль. Психосексуальный опыт младенца дополнится новым для него осознанием того, что он может сделать кому-то больно. В литературе по психоанализу под термином «оральный садизм» понимается нездоровое желание человека причинять боль другим из-за неразрешенных проблем на оральной стадии развития. В кино такой тип характера наиболее ярко проявляется в образах различных монстров, вампиров или оборотней, мучающих и убивающих своих жертв, кусающих их или раздирающих их на части зубами. В «Носферату» (Nosferatu, 1922) вампир (Макс Шрек) пьет кровь своей жертвы (Грета Шредер), лежа на ее груди, – эта сцена вызывает аллюзии с кормлением грудью. Вампир пьет кровь женщины, чтобы продолжать свое существование, так же, как ребенок пьет молоко матери, чтобы жить. Монстры в образе людей, серийные убийцы тоже вызывают ужас аудитории. Зрителя страшит извращенная природа злодея, который убивает и мучает других, чтобы удовлетворить свое либидо.

Оральные фиксации

Оральные фиксации в кино можно использовать для наглядного отображения главной черты злодея – неспособности сострадать и сопереживать окружающим, что и определяет его эгоизм, жадность и жестокость. Оральные фиксации таких героев, как Джабба Хатт или капитан Кидд, очевидны. Но этот прием можно с не меньшей эффективностью использовать и несколько по-иному. Самыми жуткими кадрами в «Синем бархате» (Blue Velvet, 1986), пожалуй, можно назвать те, в которых Фрэнк Бут (Деннис Хоппер) вдыхает веселящий газ. Смотреть эти сцены равнодушно невозможно, и именно они раскрывают зрителям темный и извращенный мир этого персонажа. Оральные фиксации злодеев помогают на экране продемонстрировать их садизм, агрессию, склонность к насилию. Что же касается главного героя, то оральная фиксация может олицетворять его внутреннего демона, которого герою предстоит побороть.

Преодоление оральной фиксации

В вестернах, например, в «Рио Браво» (Rio Bravo, 1959) или «Эльдорадо» (El Dorado, 1967), часто используется такой прием: один из второстепенных героев – пьяница, которому предстоит побороть свою пагубную привязанность к алкоголю, чтобы помочь главному герою в решающей схватке с плохими парнями. Зависимость часто бывает и внутренним препятствием, которое должен преодолеть сам главный герой. Хотя этот прием используется во многих фильмах, он не теряет популярности: комплексы, связанные с оральной стадией развития, на самом деле близки и понятны каждому, ведь это может быть как алкогольная зависимость, так и излишняя увлеченность всякого рода диетами. Преодоление препятствий – главная составляющая путешествия героя, так что к этой теме мы будем возвращаться еще не один раз. Оральная фиксация героя, кроме того, позволяет сделать его

более человечным, добавляет его характеру какую-то слабость, понятную зрителям.

Анальная стадия

Вторая стадия психосексуального развития по Фрейду связана с приучением ребенка к горшку. Впервые ребенку приходится подавлять примитивные инстинкты и сдерживать естественные физиологические потребности. Это первый невротический конфликт развивающегося «Я». Ребенку под давлением родителей приходится регулировать акты мочеиспускания и дефекации. Это противостояние с родителями является первым конфликтом в жизни ребенка, от разрешения которого во многом зависят и дальнейшие отношения с ними, и способность ребенка преодолевать другие невротические конфликты в будущем. Отклонения на этой стадии развития могут привести к формированию двух типов характера: **анально-удерживающего** и **анально-выталкивающего**.

Шутники и шуты

В комедийных фильмах достаточно распространен **комический дуэт** – противопоставление двух персонажей с разным характером и темпераментом. «Серьезный» персонаж комической парочки олицетворяет анально-удерживающий тип характера. Как ребенок, слишком долго отказывающийся сходить в туалет, он с маниакальной настойчивостью стремится сохранить контроль над происходящим. «Серьезный» герой может быть деспотичным, как Эббот (Эббот и Костелло), или чрезмерно педантичным и заиклившимся на чистоте, как Феликс (Джек Леммон) в «Странной парочке» (Odd Couple, 1968), или же постоянно недовольным и раздраженным, как Оливер Харди из «Лорела и Харди». Комичность дуэта связана с постоянными конфликтами между доминирующим «серьезным» героем и его сумасбродным и нелепым партнером, олицетворяющим противоположный, анально-выталкивающий тип характера. Как ребенок, который реагирует на конфликт с родителями, намеренно игнорируя запреты, пачкая штанишки и создавая беспорядок, этот персонаж провоцирует конфликты, постоянно создавая вокруг себя неразбериху и суматоху.

В качестве примера такого «шута» можно привести героя Боба Денвера Гиллигана из телесериала «Остров Гиллигана» (Gilligan's Island). В каждой серии именно безалаберность Гиллигана лишала оказавшихся на необитаемом острове шансов на спасение. Комический эффект усиливался гневной реакцией со стороны «серьезного» персонажа Скипера (Алан Хейл-младший). Маниакальное стремление к чистоте Феликса и фантастическая неопрятность Оскара (Уолтер Мэттоу) из «Странной парочки» – еще один пример традиционного для комического дуэта контраста. Такие комические парочки могут быть главными героями, а могут появляться только эпизодически для разрядки напряжения на экране – в любом случае сама модель остается неизменной. На самом деле эти два персонажа так сильно раздражают друг друга, потому что нашли два абсолютно противоположных способа для разрешения одного и того же внутреннего конфликта. Противопоставление удерживающего и выталкивающего типов характера в героях всегда забавляет зрителей, оно понятно на интуитивном уровне, потому что связано с самым первым невротическим конфликтом, который приходится пережить каждому еще в младенчестве.

Внутренний конфликт

В фильмах, где герой физически не превращается в злодея (фильмы о вампирах, оборотнях, «Доктор Джекил и мистер Хайд»), возникает вопрос о том, как менее очевидными способами выразить на экране борьбу героя со зверем внутри себя, то есть с собственным либидо. В большинстве фильмов бывает момент, когда герой меняется – в лучшую или худшую сторону. Такая перемена может быть связана с неким внешним препятствием, которое преодолевает герой. Иногда причиной преобразования становится «откровение» или «прозрение», когда сдержанный и осторожный герой выпускает наружу долго сдерживаемые эмоции, энергию своего либидо и начинает вести себя безрассудно, необдуманно, «диком». Если ваш герой в течение долгого времени пытается сдерживать свои эмоции, устремления и желания, это позволяет создать напряжение в фильме: зрители чувствуют, как давление энергии Ид становится все сильнее и невыносимее, и ждут, что эта внутренняя плотина вот-вот прорвется.

Агрессия и отказ от насилия

В «Соломенных псах» (Straw Dogs, 1971) Сэма Пекинпа Дэвид Самнер (Дастин Хоффман), уставший, что знаменательно, от насилия в Америке, переезжает в маленький город в Англии. Но местные хулиганы не дают семье Дэвида жить спокойно. Сначала Дэвид пытается сдерживать себя и не терять самообладания. Но хулиганы заходят

слишком далеко, и в какой-то момента гнев и ярость Дэвида вырываются наружу, что приводит к кровавой развязке.

Высвобождение внутреннего зверя как форма проявления личности – тема серии мультипликационных фильмов о моряке Попае (Popeye). В каждой серии Попай снова и снова подвергается нападкам со стороны жестокого Блута. В какой-то момент Попай не выдерживает и съедает шпинат, который, как зелье доктора Джекила, выпускает на свободу подавляемое «Оно» и дает ему силу. Если вы пишете сцену, в которой характер героя коренным образом меняется – неважно, совершает ли ваш герой какой-то насильственный поступок, выпуская накопившуюся ярость, или переживает «откровение», – помните, что выплеск энергии напрямую связан с тем, как долго эту энергию сдерживали. Всякий выплеск энергии может стать ключевым моментом фильма, если он назревал целых полтора часа.

Страсть и воздержание

В «Красоте по-американски» (American Beauty, 1999) подавленный и разочарованный главный герой Лестер (Кевин Спейси) радикальным образом меняется, когда начинает курить марихуану. Марихуана действует на Лестера как напиток доктора Джекила, раскрепощая его и делая необузданным и безрассудным. В «Эпохе невинности» (The Age of Innocence, 1993) два главных героя на протяжении всего фильма сдерживают свою страсть и почти непреодолимое влечение друг к другу. Когда они все-таки сближаются, возникает чувство освобождения, и сексуальное напряжение наконец находит выход. Напряжение, предшествующее страсти и разрядке, – главный прием всех романтических сюжетных линий. Если вы пишете любовную историю, поставьте перед героями преграды. Не надо торопить события. Зрители любят вместе с героями испытывать страсть, влечение, а если эти чувства приходится таить в себе, они становятся только сильнее – точно так же, как еда кажется вкуснее, если сначала пришлось поголодать.

Сопrotивление и повиновение

В каждом из нас скрывается бунтарь. В тот или иной период нашей жизни каждому хотелось восстать против тирана, с которым приходилось сталкиваться дома, в школе или на работе. Образ бунтовщика присутствует почти во всех фильмах, потому что зрителю всегда проще идентифицировать себя именно с таким персонажем. История бунтовщика всегда начинается с какой-нибудь **несправедливости**. Так, в «Джессе Джеймсе» (Jesse James, 1939) владельцы железной дороги хитростью или силой выгоняют фермеров с их земли. В «Храбром сердце» (Braveheart, 1995) и «Патриоте» (The Patriot, 2000) английские империалисты жестоко, варварски и презрительно обращаются с жителями своих шотландской и американской колоний. Спартак (Кирк Дуглас) и другие рабы-гладиаторы в фильме «Спартак» (Spartacus, 1960) страдают от жестокости римлян. В «Мятеже на “Баунти”» (Mutiny on the Bounty, 1939) капитан Уильям Блай (Чарльз Лоутон) издевается над своим экипажем. По мере того как поступки тех, кто стоит у власти, становятся все более жестокими и невыносимыми, растет и напряжение в фильме. В конце концов **жестокость** заходит слишком далеко, и герой вынужден вступить в борьбу, чтобы отстоять свою **честь**. Последней каплей, переполняющей чашу, всегда бывает какая-то личная потеря. Мать Джесси Джеймса (Генри Фонда) погибает от рук железнодорожных магнатов. Английские солдаты в «Храбром сердце» насилуют и убивают жену Уильяма (Мел Гибсон), а в «Патриоте» от их рук гибнет сын Бенджамин (Мел Гибсон). Флетчер Кристиан (Кларк Гейбл) поднимает мятеж, когда капитан Блай убивает ни в чем не повинного матроса. Чем дольше ваш герой будет смиренно терпеть жестокость, тем сильнее напряжение в фильме. Напряжение делает сюжет более интересным и заставляет зрителя острее переживать момент, когда энергия героя вырвется наружу и мирный тихоня станет храбрым бунтарем.

Фаллическая стадия

На третьей стадии психофизического развития энергия либидо ребенка направлена на новую эрогенную зону – гениталии. И снова развивающееся Эго вынуждено подавлять свое желание получить немедленное удовлетворение, потому что этого требуют правила приличия в обществе, правила поведения, устанавливаемые родителями. На этом этапе развития главным конфликтом становится эдипов комплекс. Мальчик начинает испытывать запретное влечение к матери и сталкивается с порицанием самоудовлетворения. По мере того как он учится контролировать свое либидо, его начинают привлекать **фаллические символы**, которые позволяют найти выход **подавляемой сексуальности**. Фаллические символы, будучи агрессивными по своей природе, позволяют мальчику дать выход **агрессии**, которую он втайне испытывает по отношению к отцу. Поэтому мальчикам всегда так интересно все, что связано с оружием: ножами, ружьями, мечами, пушками, ракетами, битами, дубинками и другими фаллическими

символами разрушения. Вам никогда не приходило в голову, почему в детских мультках так много выстрелов, взрывов и других форм выражения агрессии? Фрейд считал, что дети (особенно мальчики) увлекаются подобными фаллическими символами, поскольку тем самым они перенаправляют сексуальное влечение к матери и агрессию по отношению к отцу.

Телевизионные передачи и фильмы для детей часто бывают откровенно жестокими и полными насилия. Наиболее успешные «фильмы для всей семьи» – такие как «Парк Юрского периода» (Jurassic Park, 1993) или «Дети шпионов» (Spy Kids, 2001) – переполнены сценами борьбы, смерти, разрушения. Несмотря на жалобы обеспокоенных родителей, борцов за права ребенка, цензоров, детские фильмы по-прежнему крайне жестоки – ведь именно они больше всего привлекают детей, особенно мальчиков. Но сказанное верно не только в отношении фильмов для детей. Вестерны, гангстерские фильмы, детективы, фильмы о войне – во всех таких фильмах и герои, и злодеи в совершенстве умеют обращаться с фаллическими символами (**пистолетами**). Оружие становится наглядным выражением мужества героев. Храбрость и сила «крутых парней» вроде Шейна (Алан Лэдд) или копа Грязного Гарри (Клинт Иствуд) измеряется длиной ствола их ружей и меткостью стрельбы.

Оружие как символ личности

Существует психологическая связь между оружием героя и его индивидуальностью. Так, мастерство владения световым мечом Люка в «Звездных войнах» напрямую связано с его личностью. Очевидно, что меч является фаллическим символом. С другой стороны, меч выражает стремление Люка стать воином-джедаем, а также его связь с отцом (ведь ранее меч принадлежал Дарту Вейдеру). Кульминационным моментом всех эпизодов «Звездных войн», в том числе и более поздних серий – «Скрытая угроза» (The Phantom Menace, 1999) и «Атака клонов» (Attack of the Clones 2002), становится схватка на световых мечах, как почти во всех вестернах ключевым моментом бывает решающая перестрелка. Оружие в руках героя может стать выражением его личности, так что, работая над сценарием своего фильма, вы можете отвести оружию важную роль в кульминационном эпизоде. В «Возвращении джедая» (Return of the Jedi, 1983) битва между Люком и Вейдером важна вдвойне: Люк в течение двух эпизодов совершенствовал свое владение мечом, и теперь он использует оружие отца против него самого.

Легенда о короле Артуре (ставшая одним из источников вдохновения для создателя «Звездных войн») прекрасно демонстрирует связь между героем и его оружием. В начале фильма «Экスカлибур» (Excalibur, 1981) Артур (Найджел Терри) доказывает, что он и есть легендарный король, высвободив легендарный меч из камня. Потом Артур теряет меч, и кажется, что все пропало. Но вернув себе меч в третьей части фильма, он приводит к победе свою армию. Поскольку о фаллическом символе можно говорить только в переносном смысле, не нужно чересчур явно демонстрировать связь между личностью героя и его оружием. Предназначение символики состоит в раскрытии психологической глубины характера героя. В принципе, оружием или фаллическим символом может стать *любой* предмет, который герой использует для достижения своей цели. Это может быть машина, судно, самолет, компьютер – все что угодно. Уделив немного времени такому «оружию», вы можете сделать портрет героя более многоплановым.

Зависть к пенису

Фрейд считал, что, когда девочка вдруг понимает, что у нее нет пениса, она начинают испытывать «зависть к пенису». Это чувство сохраняется у девочек до момента полового созревания, когда половой акт позволяет положить конец «зависти». В конечном итоге «зависть к пенису» трансформируется в желание родить сына – потребность дать жизнь и обладать человеческим существом, имеющим орган, который она бессознательно хочет иметь сама. Неудивительно, что женщины крайне негативно восприняли эту часть учения Фрейда, посчитав теорию «зависти к пенису» необоснованной и оскорбительной. Вместе с тем позже эта теория была переосмыслена представителями феминистских течений и даже стала считаться ими одним из важнейших аспектов женской психологии. Согласно новой интерпретации, под «завистью к пенису» следует понимать зависть не к физиологическим особенностям мужского тела, а к социальному статусу мальчика, той власти, которая дается мужчине и недоступна женщине по причине ее пола. На протяжении многих веков к женщинам относились как к людям второго сорта, они вынуждены были мириться с ролями второго плана в обществе, где доминируют мужчины. Жажда равноправия и социальной власти – присущие всем женщинам устремления, которые часто подавляются из-за страха возмездия со стороны тиранического мужского общества. Как во многих культурах женщины вынуждены закрывать лицо, так же им приходится скрывать стремление к свободе и равноправию под маской терпимости и спокойствия.

Тема «зависти к пенису» наиболее отчетливо проявляется в фильмах жанра слэшер, когда девушку преследует мужчина-психопат с каким-нибудь колюще-режущим оружием. Нож преследователя является фаллическим символом не только из-за своей формы, но и из-за того, как злодей собирается им воспользоваться – он хочет

пронзить им тело своей жертвы. Еще важнее то, что нож олицетворяет мужскую силу и жестокость, с помощью которых мужчинам и удавалось подчинять себе женщин с самых первых дней цивилизации. Задача героини в таких фильмах – победить своего преследователя. Обычно она использует свой ум и сообразительность, чтобы заставить злодея врасплох и обезоружить. Затем она вооружается сама, опять-таки ножом, и убивает агрессора. Зависть к пенису символически представлена страхом героини перед преследующим ее мужчиной. При этом зависть преодолевается, когда женщина получает собственный фаллический символ – нож – и решает воспользоваться им.

Супергероини

В фильмах с супергероинями, такими как «Лара Крофт: расхитительница гробниц» (Lara Croft: Tomb Raider, 2001), «Ангелы Чарли» (Charlie's Angels, 2000), «Баффи – истребительница вампиров» (Buffy the Vampire Slayer, 1992), традиционно мужскую роль героя-завоевателя играет женщина. Героини подобных фильмов – обычно однотипные персонажи в сексуально откровенных одеждах, чья цель – доказать, что женщины ни в чем не уступают мужчинам. Более деликатно та же тема раскрывается в фильмах «Деловая девушка» (Working Girl, 1988) и «Эрин Брокович» (Erin Brocovich, 2000). В них женщины стремятся продемонстрировать, что могут быть такими же сильными, как и мужчины, завоевывая себе место в таких традиционно мужских областях, как бизнес или юриспруденция. О'Нил (Дэми Мур) в боевике «Солдат Джейн» (G. I. Jane, 1997) пытается добиться признания в мире спецназа. Единственная женщина-кадет в школе «морских котиков», она выносит немало унижений и оскорблений, в основном от инструктора-садиста Чифа (Вигго Мортенсен). В кульминационной сцене драки с Чифом, из которой О'Нил выйдет победительницей, она кричит ему: «Пососи мой член!» Ее зависть к пенису уходит вместе с овладением искусством физического насилия, олицетворяющим обладание фаллическим символом. Теперь, похоже, у нее есть все необходимое.

Тема зависти к пенису в расширительном толковании является центральной почти во всех фильмах, где главная героиня – женщина. Какую бы цель ни ставила себе героиня, почти всегда, хотя бы в одном эпизоде фильма, ей приходится сталкиваться с мужланом-шовинистом, высмеивающим ее стремление преуспеть в мужском мире. Этот прием используется так давно и часто, что его можно было бы назвать избитым, но он по-прежнему нравится многим зрителям. Если вы пишете сценарий о женщине, вовсе необязательно пытаться обойти тему «зависти к пенису». Нужно просто постараться отыскать какой-то новый интересный способ выражения этого внутреннего конфликта женской личности, чтобы с его помощью создать достаточно глубокий образ, а не использовать надоевшее клише.

Генитальная стадия

За «латентным» периодом, когда потребности либидо успешно подавляются и сублимируются, следует психосексуальный конфликт, который обостряется на заключительной фазе развития ребенка. В пубертатном возрасте выброс гормонов предвещает половое созревание, знаменующее появление окончательно сформированного полового желания. Эдипов комплекс уже преодолен, и влечение направлено не на родителя противоположного пола, а на другой, «безопасный» объект. Прохождение данной стадии связано с поиском романтических отношений и партнера, который мог бы подарить такую же любовь и близость, как мать в младенчестве, но вместе с тем удовлетворить половое влечение. Первая любовь, однако, может быть окрашена в тона **эдипова комплекса**: подростки часто влюбляются в женщин или мужчин старше себя, например, учителей или еще кого-то, кто исполняет роль родительских фигур на этом этапе. Такая влюбленность – своего рода возвращение эдиповых желаний, которые мешают подростку развиваться и строить психологически зрелые романтические отношения.

Очаровательная Электра

Одна из популярных тем в кино – тема **девочки-искусительницы**. Такие фильмы строятся на сексуальном напряжении, возникающем, когда девочка-подросток влюбляется в человека старше себя, воплощающего фигуру отца. В триллерах «Увлечение» с Алисией Сильверстоун (The Crush, 1993) и «Ядовитый плющ» с Дрю Бэрримор (Poison Ivy, 1992) сексуальное притяжение между старшеклассницей и взрослым мужчиной становится источником опасности. Героини этих фильмов – достигшие полового созревания, физически сформировавшиеся и сексуально привлекательные девушки. Однако по уровню психологического развития это еще почти дети, склонные к опасным навязчивым идеям и нерациональному поведению. Мужчина разрывается между физическим желанием и пониманием, что его влечение аморально, противозаконно и неприемлемо с социальной точки зрения. Обычно герой в таких фильмах – «хороший» человек, переживающий состояние морального конфликта, а героиня – «плохая

девочка», так и не сумевшая разрешить **комплекс Электры**, в теле сексуальной, но неуравновешенной молодой женщины.

Когда Супер-Эго героя наконец побеждает и заставляет его отвергнуть соблазнительницу, ее страстная любовь превращается в столь же неистовую ненависть – «ярость отвергнутой женщины». Несовершеннолетняя искусительница в конце концов наказана, и воздаяние неминуемо, так как она не преодолела комплекс Электры. Хотя с психологической точки зрения образ такой нимфетки полон противоречивых эмоций и конфликтов, в фильмах ее роль почти всегда строится по довольно примитивной формуле, описанной выше. Лишь несколькими талантливыми режиссерам удалось создать по-настоящему глубокий и интересный персонаж, например Стэнли Кубрику в «Лолите» (Lolita, 1962) и Франсуа Озону в «Бассейне» (Swimming Pool, 2003). Сценарист должен понимать, какие еще не использованные возможности предлагает такой сюжет. Юная героиня несет заряд секса и агрессии, а герой, которого она соблазняет, может достигнуть самого дна отчаяния. Эротических триллеров, построенных по одной и той же избитой формуле, снято огромное количество, а вот по-настоящему интересных и уникальных фильмов среди них крайне мало.

Фильмы о подростковой сексуальности

Серия фильмов «Американский пирог» (American Pie, 1999, 2001, 2003) дала повод заговорить о появлении нового подросткового кино, хотя на самом деле довольно сложно сказать, чем герои, сюжет или шутки в них принципиально отличаются от снятых в 1980-е «Порки» (Porky's) и десятков других аналогичных фильмов. Обычно фильмы о подростковой сексуальности рассказывают о застенчивом, неуверенном в себе юноше – Пи-Ви (Дэн Монахан) в «Порки», Джим (Джейсон Биггз) в «Американском пироге», чье отчаянное стремление решить проблемы генитальной стадии психосексуального развития выливается в цель: потерять невинность. У **героя-девственника** есть свой путь (путь сексуального завоевания), четкая цель (секс), союзники (его такие же сексуально озабоченные приятели), внутренний недостаток, который он должен преодолеть (неуверенность в себе), а в конце его ждет вознаграждение (половой акт). Обычно герой даже усваивает нравственный урок: секс без любви не имеет смысла.

Когда подросток завоевывает красивую девушку в конце фильма, он понимает на свой лад все элементы формулы героя. Поскольку эта тема близка любому юноше подросткового возраста, те же самые приемы (шуточки «ниже пояса», обнаженка) можно воспроизводить по-новому каждые 10 лет для нового поколения, и успех вам обеспечен. Любое поколение подростков сталкивается с одними и теми же проблемами на генитальной стадии развития – первая любовь и первый половой акт, так что все те же старые истории будут казаться им новыми и оригинальными. Может быть, именно вы напишете сценарий «Порки» или «Американского пирога» для нынешнего поколения выпускников. В таком случае попробуйте использовать описанную здесь формулу, чтобы рассказать о каких-то новых аспектах подростковой сексуальности, а не просто сострелять очередную комедию о компании озабоченных мальчишек.

Краткое содержание главы 3

- *Оральная стадия* психосексуального развития связана с зависимостью на эмоциональном, физическом и физиологическом уровнях.
- *Оральная фиксация* подразумевает проявление эмоционального, физического или физиологического конфликта в той или иной привычке, которая непременно связана со ртом.
- *Курение* – пример оральной фиксации, чаще всего используемой в кино.
- *Оральные типы личности* обычно подразумевают такие черты, как жадность и жажда немедленного удовлетворения.
- *Оральный садизм* – извращенное желание доминировать и причинять другим боль.
- Героям фильмов часто приходится преодолевать оральные проблемы, такие как алкогольная или наркотическая зависимость.
- Развитие на *анальной стадии* определяет, как человек будет справляться с психологическим давлением и невротическими конфликтами в будущем.
- *Анально-удерживающий тип* пытается преодолеть невротический конфликт, сдерживая и подавляя свои импульсы, что может привести даже к нервному срыву.
- *Анально-выталкивающий тип* потакает своим импульсам, часто даже в тех случаях, когда это неуместно или неприемлемо.
- Юмористический эффект *комичной парочки* достигается благодаря противопоставлению анально-выталкивающего и анально-удерживающего типов характера.

- Герои часто переживают *внутренний конфликт* между желанием дать волю подавляемым примитивным желаниям и не менее острой необходимостью сдерживать их.
- Наиболее распространенные внутренние конфликты, имеющие отношение к анальной стадии, – выбор между *агрессией и отказом от насилия, страстью и воздержанием, бунтом и повиновением*.
- *Фаллическая стадия* психосексуального развития связана с преодолением эдипова комплекса.
- Когда эдипов комплекс успешно подавлен Супер-Эго, сексуальность и агрессия выражаются через использование *фаллических символов* (огнестрельного или холодного оружия), олицетворяющих одновременно насилие и сексуальность.
- *Оружие* героя – это фаллический символ, который может играть важную роль для выражения его личности.
- *«Зависть к пенису»* обычно интерпретируется как стремление женщин добиться равенства, независимости и власти в мужском обществе.
- Главная тема фильмов *о супергероинях* – проблема «зависти к пенису».
- *Генитальная стадия* развития предполагает возникновение зрелых (не связанных с эдиповым комплексом) романтических отношений.
- *Девочка-искусительница* – сексуальная девушка подросткового возраста, представляющая опасность для героя, так как ей пока не удалось разрешить комплекс Электры.
- *Герой-девственник* в фильмах о подростковой сексуальности – персонаж, который решает проблемы генитальной стадии развития, теряя невинность и вступая в зрелые любовные отношения.

Упражнения к главе 3

1. Придумайте две или три модели поведения, связанные с отклонениями на оральной стадии развития, которые раньше не использовались в фильмах.
2. Оральные фиксации отражают те или иные физические, физиологические или эмоциональные проблемы героя. Придумайте оральную фиксацию, которую ваш герой стремится преодолеть, только не используйте избитые примеры, такие как алкоголизм или пристрастие к наркотикам.
3. Противопоставление двух совершенно различных персонажей – одна из базовых формул для создания комедий. В вашем сценарии есть комическая парочка? Это могут быть главные герои – например, Ник и Нора в «Тонком человеке» (The Thin Man) – или второстепенные персонажи, появляющиеся только эпизодически – такие как Джей и Молчаливый Боб в «Клерках» (Clerks) и «Лоботрясах» (Mallrats). Как показать противоположные силы сдерживания и раскрепощения (подавления и свободы), чтобы создать комический конфликт?
4. Если в вашем сценарии только один комический персонаж, возможно, имеет смысл создать ему пару. Подумайте, как это улучшит ваш сценарий.
5. Оружие героя обычно является фаллическим символом, психологическим выражением характера и силы героя. Какое оружие вы сочтете подходящим для своего героя, чтобы оно стало отражением его личности?
6. Проанализируйте, какое оружие или другие вещи используют для достижения своей цели герои ваших любимых фильмов.
7. Теперь представьте, какие из них подошли бы вашему герою.
8. Придумайте пять видов «оружия», которые не использовались героями фильмов раньше.

Психосексуальные стадии развития в вашем сценарии

1. Внутренний конфликт можно передать визуально посредством оральной фиксации. Подумайте, как внутренний конфликт вашего героя может выражаться через его привычки, например, курение, алкоголь, переядание или какие-то другие оральные фиксации.
2. Противоположные психосексуальные устремления тоже могут стать основой интересного внутреннего конфликта. Героям часто приходится выбирать между одинаково сильной тягой к разрушению и миролюбию, страстью и стремлением к воздержанию, мятежом и повиновением. Какой внутренний конфликт, связанный с напряжением и расслаблением, можно придумать для создания образа героя в вашем сценарии?
3. «Оружие» – любой материальный объект, помогающий герою в достижении поставленной цели. У вашего героя есть «оружие»?
4. Если «зависть к пенису» толковать расширительно, то можно говорить о страхе перед любой доминирующей силой или властью и вообще о бессилии и бесправии. Обычно героиням фильмов эти проблемы близки. Как преодоление «зависти к пенису» связано с сильными и слабыми сторонами характера вашей героини?
5. Темы близости, любви и полового влечения в кино универсальны. Возможно, вам трудно подступиться к этой теме, избегая клише и штампов. Попробуйте проанализировать романтические отношения ваших героев с точки

зрения эдипова комплекса: собственнический инстинкт, соперничество, запретная любовь. Это поможет вам глубже понять эти отношения и добавить в свой сценарий неизбежные конфликты и сюжетные линии.

| ПСИХОСЕКСУАЛЬНЫЕ СТАДИИ РАЗВИТИЯ | | | |
|---|---|---|--|
| Стадии | Характеристики | Типы персонажей | Примеры |
| Оральная стадия | Эмоциональная зависимость Эгоизм Жадность Жестокость | Страдающие алкогольной и никотиновой зависимостью Чревоугодники Воры и обманщики Садисты | Фильмы-нуар «Славные парни» «Казино» «Молчание ягнят» |
| Анальная стадия | Маниакальный контроль Отсутствие самоконтроля Внутренний конфликт | Комические парочки Внутренние демоны Герои с внутренним конфликтом | Эббот и Костелло Оборотни «Соломенные псы» |
| Фаллическая стадия | Одержимость фаллическими символами Зависть к пенису | Герои, склонные к разрушению и насилию Злодеи Женщины, добившиеся власти | Вестерны, фильмы о войне Экшен-фильмы Фильмы о сильной героине |
| Генитальная стадия | Запретная любовь Первая любовь | Девочки-искусительницы Герои-девственники | «Ядовитый плющ» «Американский пирог» |

Глава 4

Защитные механизмы Эго

Наше бессознательное напоминает жесткий диск компьютера: это невероятно сложная система для хранения информации, о тонкостях функционирования которой нам, пользователям, к счастью, ничего не известно. Деление на сознательное и бессознательное усвоение информации необходимо, поскольку, если не фокусироваться в каждый конкретный момент на конкретном вопросе, невозможно жить продуктивно. Точно так же нельзя работать на компьютере, если, вместо того чтобы сосредоточиться на экране, приходится отслеживать бесчисленные процессы, происходящие за его пределами. И как компьютеру то и дело угрожают вирусы, так и ваше бессознательное постоянно находится под угрозой невротического конфликта. Подобно отслеживанию вирусов в вашем компьютере, защитные механизмы Эго незаметно предохраняют вас от невротического конфликта. И если какой-то неразрешенной бессознательной проблеме удастся сломать защитный механизм и проникнуть в сознание, она постоянно подтачивает человека, подобно тому как вирус подрывает нормальную работу компьютера.

Защитные механизмы необходимы для «охраны» Эго. Эти механизмы различными и очень изобретательными способами уменьшают силу либидо и защищают Эго от невротических конфликтов. Когда энергия либидо подавляется или контролируется как-то иначе, чувство вины уменьшается и невротический конфликт смягчается. Но это лишь **временное** разрешение проблемы. Защитные механизмы не могут полностью преодолеть или устранить невротический конфликт, они предлагают защиту от него лишь на какой-то срок. Единственный способ разрешить невротический конфликт – это проанализировать, осознать его причины и устранить их. В отличие от анализа, защитные механизмы Эго способствуют тому, что проблемы сохраняются в бессознательной структуре так, что человек даже не догадывается о них.

Герой в оборонительной позиции

Наделив героя механизмом защиты, вы придадите глубину его образу. Если герой утверждает то, во что на самом деле не верит, поступает вразрез с собственными желаниями или действует абсолютно нелогично, он автоматически становится более интересным зрителю. Зрители задаются вопросом: «Почему он так поступает? Что заставило его действовать именно так?» Они интуитивно чувствуют, что такой герой находится во власти какого-то внутреннего конфликта, и пытаются понять его – как читатель пытается найти разгадку какой-нибудь таинственной истории. За годы существования кинематографа зрители стали невероятно восприимчивыми. Они улавливают малейший намек на недосказанность в каждом жесте, в каждом выражении лица героев. Они постоянно анализируют поведение персонажей на экране, пытаясь понять, что ими движет, и обнаружить скрытый конфликт, определяющий их мотивацию.

Герой, не осознающий свои проблемы

Сам герой никогда не осознает, что то или иное его поведение продиктовано защитным механизмом. Бессознательная **защитная реакция** героя создает в фильме напряжение, которое растет по мере того, как отказ героя признать свои проблемы становится все более очевидным для остальных персонажей и зрителей. Защитный механизм превращается в **слабость**, которую герою необходимо преодолеть. Поскольку защитные механизмы присущи всем, зрителям легко идентифицировать себя с героем в оборонительной позиции.

В каком-то смысле просмотр фильма тоже сродни защитному механизму. Зрители сбегают от проблем и конфликтов, пытаясь забыть о собственной жизни и проживая жизнь героев на экране. Кинематограф, как и защитные механизмы, дает возможность на какое-то время освободиться от внутреннего конфликта. Причем психологическое воздействие фильма также по большей части остается неосознанным зрителем.

Подавление

Подавление – самый простой и вместе с тем самый утонченный защитный механизм. Невротический конфликт возникает, когда энергия либидо блокируется чувством вины. Подавление подразумевает, что первоначальное желание загоняется глубоко в бессознательное. Таким образом источник конфликта скрыт. В «Остатке дня» (Remains of the Day, 1993) дворецкий Стивенс (Энтони Хопкинс) подавляет свое влечение к мисс Кентон (Эмма Томпсон), причем так успешно, что, хотя зрители подозревают о его истинных чувствах, остается непонятным, известно ли о них ему самому. Вместе с тем, как и любой другой защитный механизм, подавление помогает только отложить

решение проблемы. Каждый раз при виде объекта желания вожелание растет с новой силой и его опять приходится подавлять. И хотя Стивенс прекрасно владеет этим искусством, но полностью искоренить свое влечение к мисс Кентон он не в силах. В конце фильма Стивенс вновь встречается с мисс Кентон через много лет разлуки. Он по-прежнему любит ее и по-прежнему не может дать волю чувствам и признаться ей в любви.

В подавлении кроется невероятная эмоциональная сила. В некоторых сценах в «Остатке дня» напряжение между Стивенсом и мисс Кентон настолько велико, что зритель едва сдерживается, чтобы не закричать: «Да поцелуй же ее, дурак несчастный!» Образ, созданный Энтони Хопкинсом, обязан своей мощью тому, что его герой – трагическая жертва собственного защитного механизма. Зато когда подавляемые в течение долгого времени чувства наконец вырываются наружу, переживание **катарсиса** – психологического очищения через пережитые эмоции – может быть не менее ярким. В романтических фильмах, например «Это случилось однажды ночью» (It Happened One Night, 1934), момент, когда герои поддаются своему влечению, буквально потрясает зрителя.

Отличный пример использования психологического механизма подавления в кино – фильм «Госфорд-парк» (Gosford Park, 2001) Роберта Олтмена. Атмосфера в нем во многом напоминает «Остаток дня». Хозяева и слуги этого старого английского поместья привыкли в самых лучших английских традициях подавлять свои чувства и эмоции, особенно если они касаются классовых различий или общественных приличий. Слуги незаметно появляются и исчезают, а господа не обращают на них ни малейшего внимания. В течение первого часа зритель полностью погружен в эту атмосферу социального угнетения. Когда одна из служанок (Эмили Уотсон) во второй части фильма вдруг позволяет себе в присутствии хозяев высказать свое мнение, ее слова производят на зрителя не меньший эффект, чем если бы она снесла голову кому-то из господ выстрелом из пистолета. Сила воздействия этой сцены объясняется тем шоком, который вызывают у всех присутствующих всего несколько не к месту произнесенных слов прислуги. Нарушение правил приличия оказывается даже важнее причины, побудившей ее заговорить, – ее тайной связи с хозяином поместья.

Если герои в вашем сценарии пытаются подавить свои чувства, помните, что вы можете добиться сильнее драматического эффекта даже без насилия или мелодраматических сцен. Если ваш герой в течение долгого времени сдерживает какие-то сильные эмоции, это создает атмосферу **напряжения и тревоги** в фильме. И когда подавляемые эмоции наконец вырываются наружу, всего несколько слов, прикосновение или поцелуй могут оказать на зрителя невероятно сильное воздействие.

Отрицание

Непонимание своей проблемы обычно происходит в форме отрицания. В кино отрицание запретного желания или вызывающего тревогу события иногда преподносится как проявление **сильной личности**. В «Маленькой принцессе» (Little Princess, 1939) Сара (Ширли Темпл) сообщает, что ее отец погиб на войне. Сара отказывается поверить, что ее отец мертв; она не в состоянии принять его смерть. В течение всего фильма она упорно продолжает отрицать гибель отца и в конце концов оказывается вознаграждена за свою настойчивость и веру – выясняется, что ее отец был только ранен и контужен и чудесным образом смог спастись. Обычно, однако, отрицание свойственно **слабой личности**. В «Челюстях» (Jaws, 1975) не слишком прозорливый мэр городка Эмити (Мюррэй Хэмилтон) отказывается верить в то, что у берегов острова появилась акула-людоед. Отрицание мэром очевидного добавляет сюжету напряжения и усиливает конфликт между мэром и более сообразительным и решительным шерифом (Рой Шайдер).

Отрицание может быть связано с **препятствием**, которое герою предстоит преодолеть на своем пути: один из персонажей, имеющий власть над героем, мешает ему бороться с опасностью, потому что сам не может поверить в ее существование. Агент по продаже недвижимости в «Полтергейсте» (Poltergeist, 1982) и родители в «Кошмаре на улице Вязов» (A Nightmare on Elm Street, 1984) становятся такими «внешними препятствиями», которые приходится преодолевать герою. Снятые в 1950-е годы фильмы, например, «Вторжение похитителей тел» (Invasion of the Body Snatchers, 1956) или «Капля» (The Blob, 1958), отразили параноидальные настроения эпохи маккартизма: в них герои сталкиваются с всеобщим отрицанием опасности, окружающей их. Отрицание может быть и «внутренней преградой», то есть личной слабостью, которую нужно преодолеть герою. Так, Розмари (Миа Фэрроу) в «Ребенке Розмари» (Rosemary's Baby, 1968) долго не может поверить в то, что ее любимый муж (Джон Кассаветис) и добродушные соседи на самом деле служители сатанинского культа и что ей придется защищать от них себя и своего еще не родившегося ребенка.

Важно очень четко представлять, какую роль будет играть в вашем сценарии отрицание. Персонаж, убеждающий героя в том, что опасности на самом деле нет, хотя сам он прекрасно о ней осведомлен, демонстрирует не отказ понять что-то. Такой персонаж просто врет. Разница между отрицанием и обманом не всегда очевидна, но принципиальна. Лжец намеренно и ради собственной выгоды вводит героя в заблуждение – в таком случае перед нами плохой парень или злодей. Персонаж, искренне отрицающий существование опасности,

действительно верит в то, что говорит. Его отрицание – это **заблуждение** – либо по поводу окружающего мира, либо по поводу самого себя. Его поведение может расстраивать планы героя, может злить зрителей, но в сущности это трагический персонаж, которого, скорее, нужно жалеть. И те препятствия, которые он чинит на пути героя, – ничто в сравнении с настоящей опасностью, с которой герою еще предстоит столкнуться (например, в лице злодея).

Для персонажа, который старается преодолеть свои слабости, особенно драматический оборот ситуация приобретает в случае **трагической потери**. В «Челюстях» майор понимает всю безответственность своего поведения, только когда акула нападает на новых жертв. В «Ребенке Розмари» героиня начинает подозревать своего мужа лишь после таинственной смерти своего близкого друга Хатча. Такой прием озарения в момент трагической потери показывает, насколько силен такой защитный механизм, если только глубокое потрясение способно открыть глаза человеку, находящемуся в состоянии отрицания. Кроме того, такой прием добавляет драматизма сюжету.

Идентификация

Преодоление эдипова комплекса достигается через отождествление с родителем своего пола. Таким образом, способность к идентификации – самое важное свойство развивающегося Эго. Отождествляя себя с другими, подражая им и ставя себе похожие цели, Эго освобождается от тревоги, вызывающей неизбежные сомнения в себе, когда мы действуем на свой страх и риск. Разве можно ошибаться, если мы поступаем так же, как поступают отец, мать, брат, сестра, учитель, священник и остальные люди вокруг нас? Опасность заключается в том, что чувство безопасности и уверенности, которое дарит нам принадлежность толпе, может обернуться **потерей индивидуальности**.

Идентификация – палка о двух концах. Она может быть связана как с целью героя, так и с препятствием на его пути. В фильме «Ровно в полдень» (High Noon, 1952) весь город убеждает маршала Кейна (Гари Купер) бежать от преследующих его бандитов. Даже городской судья (Отто Крюгер) уезжает из города и советует Кейну последовать его примеру. Для Кейна же главная задача заключается в том, чтобы не уподобляться своему трусливому наставнику и остаться верным собственному кодексу чести. Противоположный пример – «Сержант Йорк» (Sergeant York, 1941), где Гари Купер сыграл беспринципного и разбитного молодого парня, который становится достойным членом общества благодаря отождествлению себя с наставником, местным пастором (Уолтер Бреннан).

Неважно, как ответит на вызов ваш герой – бунтом или подчинением, в любом случае идентификация самым тесным образом связана с его идентичностью. Лучший способ раскрыть механизм идентификации на экране – создать **фигуру наставника** для вашего героя. Это не значит, однако, что вам придется следовать какой-то жесткой формуле: роль наставника может выполнять все, что служит **вдохновением** для вашего героя, необязательно даже это другой персонаж. Это может быть идея, учение, воспоминание, даже мечта. Постарайтесь творчески и оригинально подойти к раскрытию темы идентификации. Базовая структура идентификации героя и фигура наставника – прекрасный повод проявить изобретательность, вместо того чтобы придумать наспех формулу мотивации и развития персонажа.

Сублимация

Фрейд считал, что все великие творения человечества являются результатом трансформации энергии либидо в творческую энергию. В кино сублимацию часто показывают как увлеченный, страстный труд героев, на который на самом деле их толкают неудовлетворенные сексуальные желания. В фильме «Как вода для шоколада» (Like Water for Chocolate, 1992) Тита (Луми Кавасос) воплощает свое скрываемое влечение к Педро (Марко Леонарди) в своей стряпне, превращая процесс готовки в нечто чувственное и сексуальное. В «Жажде жизни» (Lust for Life, 1956) Ван Гог (Кирк Дуглас) сублимирует свою сексуальную неудовлетворенность, ярость и гнев с помощью живописи. А в «Бешеном быке» (Raging Bull, 1980) Джейк Ламотта (Роберт Де Ниро) выплескивает вожделение и бешенство на ринге.

Сублимация – бессознательный процесс, хорошо понятный зрителям. Такие импульсы как любовь, ненависть, половое влечение, агрессия, могут придать герою почти сверхъестественную силу и энергию для достижения любой цели. Сила любви в третьей части фильма часто позволяет герою чудесным образом победить злодея и спасти девушку. Да, Супермен (Кристофер Рив) наделен сверхспособностями, но зритель ни за что не поверит, что он смог бы облететь вокруг Земли так быстро, чтобы изменить ее орбиту и повернуть время вспять, если бы он делал это не ради того, чтобы вернуть к жизни свою возлюбленную Лоис Лейн (Марго Киддер). Такое не под силу даже Супермену, если только его не вдохновит магическая сила любви. Защитный механизм сублимации заставляет зрителя поверить в возможность самых невероятных подвигов, главное – сделать понятной мотивацию героя. Зритель должен поверить, что Супермен действительно любит Лоис, и тогда он поверит и в то, что он может повернуть время вспять, чтобы спасти ее.

Регрессия

Детство – время, когда у нас было меньше обязанностей и ответственности, меньше поведенческих ограничений. Регрессия, возвращение в состояние ребенка, позволяет на какое-то время избавиться от беспокойства и всех проблем взрослой жизни. Зрители нередко соотносят себя с регрессивным поведением и охотно наблюдают за ним на экране. Нередко взрослые используют **алкоголь** или наркотики, чтобы почувствовать себя беззаботными детьми. В часто копируемом эпизоде «Большого разочарования» (The Big Chill, 1983) компания тридцатилетних приятелей курит травку и пускается «во все тяжкие». Их поведение скорее напоминает выходки подростков, чем поступки взрослых людей. В таком состоянии взрослые могут вести себя глупо, преодолеть свои старые страхи и ограничения, даже воплотить подавляемые сексуальные фантазии. Во многих фильмах 1980-х годов герои пьют или курят, а затем следует быстрая смена сцен, в которых они танцуют, дурачатся, смеются и вообще ведут себя как дети. К счастью, этот прием сейчас вышел из моды.

Тема регрессии чаще всего используется для **разрядки смехом** или в **музыкальных шутках**. Иногда, например, в фильмах «Клуб “Завтрак”» (The Breakfast Club, 1985) и «Самолетом, поездом и автомобилем» (Planes, Trains and Automobiles, 1987) Джон Хьюз использовал регрессию, чтобы резко изменить развитие сюжета. После музыкальных эпизодов детского поведения героев, они неожиданно затихают, и пьяный угар идет на спад. Детские выходки позволили им сблизиться, и теперь, все еще под воздействием алкоголя или травки, они могут рассказать друг другу о самом сокровенном. Эффект такой эмоциональной сцены «взрослых» откровений усиливается благодаря предшествующим эпизодам, в которых герои вели себя по-детски беспечно и весело. Иногда регрессия становится основной темой фильма. В «Коконе» (Cocoon, 1985) к нескольким пожилым людям чудесным образом возвращается молодость, после того как они искупались в бассейне, на дне которого хранятся загадочные коконы. Они наслаждаются вновь обретенной силой и возможностями, в том числе и сексуальными.

Без сомнения, самой популярной сюжетной линией в фильмах о регрессивном поведении героев является увлечение молодым любовником. Вуди Аллен снял три фильма на эту тему: «Манхэттен» (Manhattan, 1979), «Мужья и жены» (Husbands and Wives, 1984) и «Элис» (Alice, 1990), так или иначе уделяя ей внимание и в других лентах. В фильме «Во всем виноват Рио» (Blame It on Rio, 1984) мужчина средних лет (Майкл Кейн) влюбляется в дочку своего лучшего друга. Формула пожилой мужчина/молодая девушка переворачивается в «Увлечении Стеллы» (How Stella Got Her Groove Back, 1998), где Стелла (Анджела Бассет) страстно влюбляется в мужчину вдвое моложе себя. Вы можете использовать регрессивное поведение героя как основную тему для своего фильма или только в работе над несколькими эпизодами – главное, чтобы она каким-то образом была связана с развитием сюжета, а не просто помогала достичь моментального комического эффекта. Лучше всего, если такое поведение станет предпосылкой для развития личности героя. Шаг назад может позволить герою больше узнать о самом себе и о своей жизни, чтобы затем решительно шагнуть навстречу своей цели.

Реактивное образование

Защитные механизмы Это не позволяют индивиду осознать собственные желания. Реактивное образование (или формирование) – наиболее изощренный из всех защитных механизмов, потому что это реакция на импульс, а не уход от него. Герой внешне выражает категорическое неприятие того, чего на самом деле желает больше всего. Реактивное образование – очень сложный психологический механизм, поэтому он не так часто используется в фильмах. Вместе с тем оно может стать причиной интересного, даже интригующего поведения героя. Такой защитный механизм иногда можно наблюдать в сценах ухаживания, особенно у героинь старых фильмов. Так, в «Тихом человеке» (The Quiet Man, 1952) Мэри Кейт (Морин О’Хара) с гневом и негодованием реагирует на попытку Шона (Джон Уэйн) поцеловать ее. Ее преувеличенная реакция вызвана стремлением быть «хорошей католической девушкой». На самом же деле поведение Мэри обусловлено желанием скрыть тайное влечение к Шону. И хотя на словах она пытается оттолкнуть Шона, ее глаза говорят совсем о другом.

Реактивное образование характерно для ханжеского поведения слишком зажатых или чопорных героев. Крайняя форма такой реакции – попытка окончательно запутавшегося в своих желаниях героя уничтожить объект своей любви. Для Фролло в «Горбуне из Нотр-Дам» (The Hunchback of Notre Dame, 1939) его влечение к прекрасной цыганке Эсмеральде настолько неприемлемо, что он решает убить ее. Подавляемые гомоэротические переживания Фрэнка Фитса (Крис Купер) в фильме «Красота по-американски» вызывают у него столь сильный невротический конфликт, что хочет погубить Лестера (Кевин Спейси), которого желает. На экране очень сложно продемонстрировать, что слова или поступки героя на самом деле противоречат его желаниям. Но если вам это удастся, образ вашего героя получится особенно глубоким и запоминающимся.

Замещение

Уильяма Фостера (Майкл Дуглас), героя фильма «С меня хватит!» (Falling Down, 1993), переполняет ярость. Он в разводе, судом ему запрещено видеться с дочерью, с работы его уволили, во всем городе у него ни одного близкого человека. В какой-то момент он не выдерживает и начинает срывать свою злобу на всех, кто встречается на его пути. Суть замещения состоит в переадресации сексуальных импульсов или агрессии на **замещающий объект**. Вместо того чтобы направить энергию либидо на источник невротического конфликта, герой начинает вести себя агрессивно по отношению к кому-то еще. Этот защитный механизм срабатывает в том случае, когда человек не может выместить свои чувства на настоящем источнике конфликта – не всегда ведь накричишь на начальника или супруга. Поэтому **безопасной мишенью** обычно становится кто-то, на кого можно обратить негативную энергию, не опасаясь встретить отпор или попасть в неловкую/опасную ситуацию.

Замещение, как и другие защитные механизмы, позволяет раскрыть какую-то **черту характера** героя и сделать его образ более завершенным, но вряд ли может стать центральной темой фильма. Вместе с тем это один из приемов для развития сюжета и создания напряжения между героями. В «Моей дорогой Клементине» (My Darling Clementine, 1946) «Док» Холлидей (Виктор Мэтью) – мрачный и трагический персонаж. Когда-то он был уважаемым врачом, но сейчас, больной чахоткой, доживает последние дни в позоре и нищете – пристрастие к выпивке, азартным играм, убийство, которое он совершил, полностью разрушили его жизнь. За ним ухаживает добрая и бескорыстная танцовщица Чиуауа (Линда Дарнелл), которая любит его вопреки всему, несмотря на постоянные оскорбления, которыми он ее осыпает. Холлидей вымещает всю свою злобу и ненависть к самому себе на девушке, обзывает, оскорбляет ее и вообще обращается с ней как с ничтожеством. Наконец Холлидей заходит слишком далеко, и Чиуауа от него уходит. Разлад, спровоцированный Холлидеем, создает **романтическое напряжение** и заставляет его меняться. Как и всякий драматический прием, защитный механизм надо использовать не для приукрашивания поведения персонажа, а как пусковой механизм в **развитии его личности** и сюжета.

Рационализация

Рационализация характерна для персонажей фильмов Вуди Аллена – они постоянно пытаются рационально объяснить свои чувства. Когда человек **анализирует** эмоции и рассуждает о них в интеллектуальных терминах, они ослабевают и переходят в разряд отвлеченных понятий. Рационализация – форма защиты у героев Вуди Аллена, разум которых всегда сильнее чувств. Им проще справиться с какой-то сложной научной теорией, чем принять собственные эмоции. В «Любви и смерти (Love and Death, 1975), «Энни Холл» (Annie Hall, 1977), «Манхэттене» (Manhattan, 1979) и многих других картинах герои Аллена рассуждают о любви, опираясь на теории Фрейда, философов-экзистенциалистов и другие ученые идеи, как будто пытаются решить задачу по физике, а не говорят о своих переживаниях. В своих фильмах Вуди Аллен использует рационализацию как комический прием: зрителям интуитивно понятно, что, пускаясь в высокоинтеллектуальные рассуждения, персонажи еще дальше уходят от решения своих эмоциональных проблем, а знания теорий Фрейда, Хайдеггера, Ницше или Сартра оказываются для них бесполезными. Здесь срабатывает тот же принцип, что и в случае с остальными защитными механизмами: зрители осознают слабость героя, хотя сам он о ней и не подозревает. Герой одновременно и раздражает зрителей, и вызывает сочувствие.

Проекция

Проекция – приписывание собственных неприемлемых бессознательных импульсов кому-то другому. Это защитный механизм, так что, как правило, имеются в виду негативные чувства. Человек убежден, что неприемлемые для него желания на самом деле возникают не у него, а у окружающих, что доказывает его моральное превосходство над ними. В «Сокровищах Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre, 1948) Доббс (Хамфри Богарт) не может избавиться от мысли, что его партнеры-золотоискатели собираются обмануть его и присвоить себе его часть добычи. На самом же деле, конечно, «золотой лихорадкой» заболел сам Доббс, и это он мечтает забрать себе все золото. Проекция собственной алчности на партнеров позволяет Доббсу оправдать свои поступки: он верит, что просто защищается, даже когда убивает партнеров и забирает золото.

Проекция нередко усложняет **семейные отношения**. Родителям свойственно проецировать собственные несбывшиеся мечты и надежды на своих детей. И в то же время дети достигают того возраста, когда им хочется самим разобраться в себе, а не жить мечтами своих родителей, возникает напряжение. В фильме «О сердцах человеческих» (Of Human Hearts, 1938) Уилкинс (Уолтер Хьюстон) проецирует собственную набожность на своего сына Джейсона (Джеймс Стюарт), надеясь, что тот станет священником. Решение Джейсона не посвящать свою

жизнь Богу, а стать ученым, горько разочаровывает отца. Взаимонепонимание в конце концов приводит к полному разрыву.

Похожая ситуация складывается в фильме «Цыганка» (Gypsy, 1962). Роза (Розалинд Рассел), актерская карьера которой не сложилась, проецирует свои неоправдавшиеся амбиции на талантливую младшую дочь Джун. Та выходит замуж и освобождается от контроля матери. Тогда Роза переносит несбывшиеся мечты на старшую дочь Луиз (Натали Вуд). Хотя у Луиз нет ни малейшего намека на талант, Роза настаивает на том, чтобы Луиз стала актрисой. Желание Розы так сильно, что она даже заставляет дочь танцевать стриптиз. Но что бы Луиз ни делала, Роза все равно не удовлетворена, ведь ничто не поможет исполнить ей свое настоящее желание – самой стать звездой. Напряжение между Луиз и матерью становится все сильнее, пока их отношения не разрушаются окончательно.

В отличие от других защитных механизмов, проекция часто становится главной темой фильмов, особенно тех, в которых рассказывается об отношениях между родителями и детьми. Симпатии зрителей на обеих сторонах. Понятно, что дети хотят сами выбирать свой путь. Но ведь и родители хотят только самого лучшего для своих детей и просто не понимают, что их представление о лучшем отражает их собственные нереализованные желания, которые они проецируют на своего ребенка.

Изоляция

Герои-одиночки обычно пытаются сбежать от собственных проблем, которые они отказываются признавать, – чаще всего это воспоминания о какой-то **трагедии**, произошедшей с ними в прошлом. Цель таких героев – социальная **реинтеграция**, возвращение в общество. Для этого герою надо честно разобраться с собственными конфликтами, а не закрывать на них глаза или уходить от негативных эмоций. В фильме «Найти Форрестера» (Finding Forrester, 2000) Форрестер (Шон Коннери) – получивший Пулитцеровскую премию писатель. Он живет отшельником в своей квартире, в добровольном затворничестве, надеясь забыть о трагическом прошлом. Чтобы выйти из этой изоляции, он должен преодолеть страх перед эмоциями и не запрещать себе испытывать чувства к другому человеку. Став наставником молодого писателя, Форрестер преодолевает собственные защитные механизмы. С помощью молодого друга Форрестер учится принимать свое прошлое и снова становится частью общества.

Герои многих вестернов – одиночки, которые появляются как призраки из пустыни, совершают подвиг и снова отправляются в свои одинокие странствия. Сюжет «Шейна» (Shane, 1953) начинается с приезда одинокого ковбоя в город и заканчивается его возвращением к бродячей жизни. В знаменитой финальной сцене маленький Джо кричит ему: «Вернись, Шейн!» Но, конечно, **герою-одиночке** положено странствовать одному. Схожим образом строится и сюжет «Искателей» (The Searchers, 1956). В самой первой сцене фильма Итан (Джон Уэйн) появляется на фоне пустынного пейзажа. В незабываемом финальном кадре мы видим удаляющуюся фигуру Итана в дверном проеме дома в прерии. Одиноким герой – почти всегда трагический персонаж, которого преследует чувство вины и который пытается сбежать от собственных воспоминаний. Шейн и Итан находятся вне закона, и, как бы они ни стремились покончить с насилием в своей жизни, им никогда это не удастся. Герой-одиночка может либо избежать трагической судьбы, приняв свое прошлое и вернувшись в общество, либо навсегда остаться «одиноким волком», верным духу ковбойской романтики. Ускакать, затерявшись в песках на фоне заходящего солнца.

Оговорки по Фрейду

Фрейд первым из ученых обратил внимание на психологический смысл оговорок и показал их значение. Он считал, что таким образом человек бессознательно выдает подавляемые или скрытые чувства. Профессор, чей курс по введению в психоанализ я слушал в колледже, так объяснял этот феномен: «Оговорка по Фрейду – это когда вы собрались сказать что-то, а вместо этого говорите “мама”». Оговорки используются в кинематографе достаточно часто, так что каждый хотя бы немного искушенный зритель знает, почему они психологически значимы. Один из избитых приемов – оговорка обманщика, который таким образом выдает свои коварные планы. В конце «Злых и красивых» (The Bad and the Beautiful, 1952) оговорка Шилдса (Кирк Дуглас) в каком-то совершенно обыденном разговоре с Джеймсом Ли (Дик Пауэлл) раскрывает его причастность к смерти жены Ли. Оговорка может оказаться полезной для сценариста, но необходимо понимать, что это слишком предсказуемый в таких ситуациях прием. Гораздо интереснее оговорки, которые выдают переживания героя: ваш персонаж пытается подавить какое-то очень **сильное чувство**, но оно все-таки вырывается наружу. В таком контексте оговорка кажется более естественной и вдобавок дает **катарсическое освобождение** и самому герою, и зрителям.

Шутки

Без юмора не может обойтись ни один фильм, какой бы серьезной ни была его главная тема. Как ни парадоксально, обычно самое подходящее время для шутки – непосредственно до или после напряженной драматичной сцены. Именно в этот момент больше всего нужна **разрядка смехом**. В фильмах в жанре экшен герой часто произносит шутливую реплику перед тем, как убить злодея. Когда Арнольд Шварценеггер говорит «Аста ла виста, беби!», прежде чем расстрелять или взорвать кого-то, смерть воспринимается уже не так трагично, и зритель понимает, что все это насилие на экране – своего рода развлечение.

Фрейд считал, что юмор тоже выполняет функцию защитного механизма Эго, поскольку смех – самый непосредственный способ **эмоциональной разрядки**. Больше всего такая разрядка нужна в моменты беспокойства и напряжения, именно поэтому мы часто и говорим о **нервном смехе**. Разрядка смехом помогает снять напряжение в самых тяжелых эпизодах фильма, позволяя зрителям наслаждаться происходящим на экране. Помните, что, хотя драма и напряжение необходимы, зритель все-таки приходит в кинотеатр ради развлечения и не очень хочет подвергаться слишком тяжким эмоциональным испытаниям.

Шутки служат защитным механизмом еще и потому, что высмеивают то, о чем говорить не принято. Большинство анекдотов, причем во всем мире, либо «грязные», либо сатирические. Ведущие ночных телешоу обычно начинают программу с высмеивания глупости президента, а шутки в перерывах на работе чаще всего носят сексуальный или антирелигиозный характер или же откровенно оскорбительны (шутки о евреях, блондинках и т. д.). Любая из этих тем приемлема в разговоре только в форме шутки. В комедии можно позволить себе такие же бесцеремонные выходки. Грубые шуточки «ниже пояса» в современных фильмах демонстрируют, что ради того, чтобы посмеяться, можно забыть даже о хорошем вкусе. Сцены, в которых герои пьют мочу («Американский пирог»), намазывают спермой челку («Кое-что о Мэри») или испражняются в общественных местах («Я, снова я и Ирэн»), невозможно себе представить в большинстве фильмов, но в комедиях они достигают ожидаемого эффекта. Другие табу, которые нарушаются в комедиях, – следование расистским стереотипам («Тайный брат»), насмешки над инвалидами или психически нездоровыми людьми («Кое-что о Мэри»), представление о женщинах как сексуальных объектах («Порки») или жестокое обращение с животными (опять-таки «Кое-что о Мэри»).

Не все режиссеры пользуются вседозволенностью комедийного жанра ради низкопробного юмора. В некоторых фильмах в нарушении табу заложен более глубокий смысл. В «Докторе Стрейнджлав» Стенли Кубрика (Dr. Strangelove, 1964) первоклассный юмор и сатира позволяют затронуть неоднозначные темы холодной войны, избыточной военной мощи, уничтожения атомного оружия и обеспечивают успех фильма. Аналогично при всей неоднозначности «Лолиты» Кубрика и щепетильности такой темы, как педофилия, ироничная манера ее подачи немало способствовала популярности фильма. Независимо от того, какой юмор вы предпочтете для вашего сценария – примитивный или интеллектуальный, главное – понимать, что просто ломать социальные табу для достижения комического эффекта недостаточно. Конечно, можно заставить зрителя смеяться над неожиданными сценами «обнаженки», расистскими или шовинистскими шуточками. Но по-настоящему смешным фильм будет тогда, когда комический эффект связан с характером самих героев, а не со случайным стечением обстоятельств.

Краткое содержание главы 4

- *Защитные механизмы Эго* – поведение, защищающее Эго посредством снятия напряжения, вызванного подавлением энергии либидо.
- Персонажи фильмов, демонстрирующие защитные механизмы, интересны, так как часто сами *не осознают*, что движет ими на самом деле.
- *Подавление* какой-то страсти, желания, эмоции – распространенный защитный механизм.
- Подавляемая энергия обычно высвобождается в кульминационной сцене фильма (*катарсис*).
- *Отрицание* может использоваться в кино для создания образа либо сильной личности (постоянство), либо слабой (непонимание очевидного).
- В фильмах ужасов и триллерах часто встречается *представитель власти*, который отрицает существование опасности. Прежде чем справиться с опасностью, герою приходится преодолевать сопротивление такого персонажа.
- *Идентификация* также может быть и силой, и слабостью героя. Если герой идентифицирует себя с *положительным наставником*, он на правильном пути. Если же объект идентификации – *негативный* персонаж, герою придется освободиться от его влияния, прежде чем он сможет начать движение в нужном направлении.
- *Сублимация* – процесс направления энергии либидо в творческое русло. В фильмах сублимация выражается либо через самозабвенный труд персонажа, либо как тема «силы любви», когда герою удается преодолеть невообразимые препятствия, чтобы спасти свою возлюбленную.
- *Регрессия*, возвращение в прошлое, обычно происходит у героев при употреблении алкоголя, марихуаны или какого-то волшебного эликсира.
- Самый распространенный тип *регрессивного героя* – персонаж среднего возраста, сворачивающий юное

существо.

- *Реактивное образование (формирование)* подразумевает, что герой обнаруживает свое затаенное желание через резкое неприятие чего-то. Например, ненависть к гомосексуалам может быть связана с собственными скрытыми гомосексуальными наклонностями персонажа, который отказывается их признавать.

- *Замещение* – перенесение энергии либидо на безопасный объект.

- *Рационализация* – попытка героя объяснить свои проблемы с помощью логики, вместо того чтобы переживать их на уровне эмоций.

- *Проекция* – главная тема фильмов, рассказывающих об отношениях между родителями и детьми. Родители часто проецируют собственные мечты на своих детей, и отказ последних воплощать их сильно огорчает и обижает родителей.

- *Изоляция* – защитный механизм героя-одиночки, к которому тот прибегает в попытке забыть о трагическом или постыдном прошлом.

- *Оговорка по Фрейду* означает случайное неосознанное выражение какого-то подавляемого чувства. Оговорка в фильмах используется, чтобы герой мог в нужный момент получить скрываемую от него информацию.

- Шутки дают возможность выражать запретные в других контекстах темы. Смех как реакция на шутки дает возможность социально приемлемой эмоциональной разрядки.

- Даже самый серьезный фильм выиграет от нескольких комических сцен, которые позволят снять напряжение.

- Грубые и политически некорректные шутки, вызывающие животный смех, в комедиях – своего рода лазейка, позволяющая проникнуть в запретные зоны.

Упражнения к главе 4

1. Проанализируйте известные вам фильмы и вспомните трех персонажей, демонстрирующих действие защитного механизма регрессии.

2. Назовите трех персонажей, демонстрирующих действие защитного механизма отрицания.

3. Назовите трех персонажей, демонстрирующих действие защитного механизма замещения.

4. Назовите трех персонажей, демонстрирующих действие защитного механизма рационализации.

5. Назовите трех персонажей, демонстрирующих действие защитного механизма изоляции.

6. Проанализируйте защитные механизмы персонажей в следующих фильмах: «Обыкновенные люди», «Большое разочарование», «Красота по-американски».

Защитные механизмы в вашем сценарии

1. Вытеснение и отрицание подразумевают, что персонаж не осознает собственные желания, страхи и неврозы. Подумайте, как использовать эту особенность для создания портрета сильной или слабой личности.

2. Идентификация предполагает, что поведение героя во многом определяется образом наставника, в то время как сублимация показывает мотивацию героя через внутренний конфликт его сексуальных порывов. Как можно создать более глубокий образ, противопоставив механизмы сублимации и идентификации?

3. Оговорки более реалистичны, если они связаны с какими-то эмоциями, а не просто сообщают информацию. Если вы используете в своем сценарии оговорку по Фрейду, постарайтесь, чтобы она выглядела как эмоциональное раскрепощение. Не стоит прибегать к избитым приемам в духе: «Ой, кажется, я проболтался!»

4. Разрядка смехом необходима в любом фильме. В вашем сценарии есть хотя бы один комический эпизод?

ЗАЩИТНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ЭГО

| Защитный механизм | Функция | Описание | Примеры |
|-------------------------|---|---|---|
| Вытеснение | Сдерживание импульса, чтобы он не проник в сознание | Неспособность осознать свое желание Фрустрация Внутренние запреты | «Остаток дня» «Госфорд-парк» |
| Отрицание | Отказ признать желание или информацию, вызывающие беспокойство | Нежелание помнить что-то Упрямство Стойкость | «Потерянный уик-энд» «Челюсти» «Маленькая принцесса» |
| Идентификация | Зависимость взглядов и поведения персонажа от его «наставника» | Подражание Вдохновляющий наставник | «Зелиг» «Звездные войны» |
| Сублимация | Направление импульсов в творческое русло | Страстная увлеченность работой Сила любви | «Фрида» «Супермен» |
| Регрессия | Выплеск энергии с помощью детских выходок | Употребление алкоголя или наркотиков Молодой любовник | «Большое разочарование» «Манхэттен» |
| Реактивное формирование | Действие вразрез с собственными неприемлемыми для героя желаниями | Гомофобия Женское кокетство | «Красота по-американски» «Тихий человек» |
| Замещение | Направление импульса на другой объект | Выплеск гнева | «С меня хватит!» |
| Рационализация | Попытка логически объяснить эмоции | Поиск логического объяснения | Фильмы Вуди Аллена |
| Проекция | Приписывание собственных импульсов и желаний другим | Паранойя Стремление родителей воплотить свои желания в детях | «Сокровища Сьерра-Мадре» «О сердцах человеческих» «Цыганка» |

| ЗАЩИТНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ЭГО | | | |
|------------------------|---|--|--|
| Защитный механизм | Функция | Описание | Примеры |
| Изоляция | Бегство от проблем | Трагическое прошлое Герои-одиночки | «Найти Форрестера» «Шейн» |
| Оговорки по Фрейду | Случайная выдача информации неуместным замечанием | Злодеи, выдающие свои планы | «Злые и красивые» |
| Шутки | Выражение запретных тем через юмор; эмоциональное освобождение через смех | Разрядка смехом Шутки «ниже пояса» Социальная сатира | «Кое-что о Мэри» «Доктор Стрейнджлав» |

Глава 5

Работа со сновидениями

Работа со сновидениями по Фрейду – это психоаналитический процесс с целью вспомнить и интерпретировать сон. Теория, стоящая за такой работой, кажется обманчиво простой. Сначала пациент должен максимально точно и подробно вспомнить явное, или **манифестное, содержание** сновидения. Затем психолог вместе с пациентом анализирует каждую деталь, каждую составляющую сновидения: места, события, людей, объекты. Психоаналитик должен постараться выяснить, какие **ассоциации** при этом возникают у самого пациента, причем любой из элементов сновидения может оказаться крайне важным. Проанализировав эти ассоциации и истолковав их психологическую символику и значение для пациента, можно понять скрытое, или **латентное, содержание**. Фрейд считал, что толкование сновидений – это «королевская дорога к пониманию бессознательного», поскольку оно обеспечивает доступ к тому, что происходит в бессознательной структуре психики.

Исполнение желаний

Фрейд утверждал, что истоки сновидения всегда лежат в плоскости исполнения желания. Цель анализа заключается в том, чтобы выявить латентное содержание сновидения и раскрыть тайное желание, добываясь прозрения – понимания пациентом истоков своего бессознательного невроза. Если в психоанализе такое **прозрение** – краеугольный камень развития личности пациента, то в кино это важный момент в **развитии героя**. Прежде чем центральный персонаж достигнет своей цели и станет настоящим героем, он должен познать себя и пройти определенные этапы развития. Элементы исполнения желаний и прозрения используются в фильмах со стандартным поворотом сюжета, когда все мечты героя внезапно исполняются. Например, в фильме «Господин Дидс переезжает в город» (Mr. Deeds Goes to Town, 1936) Дидс (Гэри Купер), простой деревенский парень, неожиданно получает в наследство целое состояние – и, соответственно, все, о чем только мог мечтать. Но, пережив испытания и невзгоды, он начинает осознавать, что деньги не сделают его счастливым и главное в жизни не материальное богатство, а любовь и мир в душе.

Подобные незамысловатые на первый взгляд сюжеты популярны по двум причинам. Во-первых, сначала зрители с огромным удовольствием наблюдают за воплощением собственной мечты: как здорово вдруг стать богатым и знаменитым. Выигрыш в лотерею или неожиданное наследство, как в фильмах «Счастливый случай» (It Could Happen to You, 1994), «Миллионы Брюстера» (Brewster's Millions, 1985) или «Дэйв» (Dave, 1993), – все это примеры воплощения мечты о деньгах, славе или власти, которые сразу же оказываются бессмысленными и пустыми. По-настоящему важные вещи купить нельзя – это любовь и внутренняя **целостность**.

Если вы пишете сценарий о внезапном воплощении желаний героя, постарайтесь доставить зрителю максимум удовольствия. Исполнение желаний героя аудитория воспринимает как исполнение собственных желаний. Зрители любят, когда герой добивается успеха, ведь они переживают успех вместе с ним, так что попробуйте порадовать его. Если первая часть фильма у вас вводная, то в начале второй части постарайтесь убажить зрителя. Интуитивно ему понятно, что конец второй части – момент вызревания конфликта, а в третьей части герои будут искать выход из сложившейся ситуации. И значит, начало второй части, пока конфликт еще не разросся, должно развеселить и развлечь аудиторию. Пусть ваши герои обедают деликатесами, скупают предметы роскоши, разъезжают по всему свету, наслаждаются вниманием и восхищением богатых поклонников – в общем, исполняют все до единого желания и мечты, свои и зрителей.

Не спешите с конфликтом, все должно идти своим чередом. Но когда придет время, он обязательно должен быть связан с какой-то чертой, внутренне присущей герою. Часто разочаровываться героям приходится из-за внешних факторов – жадных адвокатов или беспощадных конкурентов. Такие внешние препятствия полезны для развития сюжета, но не способствуют раскрытию личности героя. Работая над подобной историей, вы должны найти ответ на главный вопрос: «Что в самом герое становится причиной неудовлетворенности его новым статусом или богатством?» Внешние препятствия, безусловно, важны для сюжета и обычно необходимы. Но не стоит отказываться от попытки создать психологически глубокий образ, довольствуясь более доступными средствами в виде плохих парней и преследований.

Инкубы и суккубы

Нередко герои фильмов оказываются во власти тьмы в форме зловещих соблазнительниц или соблазнительниц. Такие персонажи воплощают качества мифологических инкуб и суккуб – **сексуальных демонов**, приходящих к

своим жертвам во сне и насилующих их. Анджела (Мина Сувари), хорошенькая девочка из «Красоты по-американски» – суккуб, завладевший мыслями и сексуальными грезами Лестера (Кевин Спейси), мечтающего вернуть молодость. В «Ребенке Розмари» дьявол – в буквальном смысле слова инкуб, так как Розмари встречает его всякий раз во сне, и выглядит он как демон-насильник. Фредди Крюгер (Роберт Инглунд) в «Кошмаре на улице Вязов» тоже вызывает ассоциации со средневековым демоном, и в его изощренных убийствах ощущается сексуальный привкус. Инкуб и суккуб воплощают самые примитивные импульсы, **секс и агрессию**. Их роль в сновидениях персонажей почти всегда однозначна. Вместе с тем такие фигуры в сценарии дают возможность показать героев в неожиданном свете.

В «Самородке» (The Natural, 1984) Рой (Роберт Редфорд) никак не может избавиться от воспоминаний о таинственной женщине (Барбара Херши), которая когда-то соблазнила его и разрушила его карьеру. Ее уже нет в живых, но она продолжает являться Рою во сне. Этот суккуб из прошлого помогает ему увидеть опасность, грозящую ему в настоящем: его новая подруга (Ким Бейсингер) – это тоже суккуб, готовый снова разрушить его карьеру. Не случайно, решившись наконец с ней расстаться, Рой говорит: «Я уже с тобой встречался!» Он имеет в виду ту, первую соблазнительницу, суккуба, являвшегося ему по ночам.

Создавая образ суккуба или инкуба, вы можете ни в чем не ограничивать свою фантазию, ведь такие демоны и есть не что иное, как плод вашего воображения. Они могут делать, что вам вздумается, появляться в любом месте, воплощать любые символы. Они всегда переполнены энергией страсти и насилия. Эти демоны помогут вам выразить **тайные страхи и желания** героя. Их появление в фильме необязательно должно быть связано со смертью или сексом. Инкуб и суккуб могут стать отображением любого конфликта вашего героя, например, чувства вины, страха, стыда, одиночества, беспокойства, сомнения.

Кошмары

Сновидения часто бывают тревожными, как в реальной жизни, так и в кино. Кошмары обычно отражают **параноидальный** страх преследования; состояние, когда кажется, что все вокруг представляют угрозу. В кошмарном сне герою приходится столкнуться со своим **самым большим страхом**. В «Большом приключении Пи-Ви» (Pee Wee's Big Adventure, 1985) Тима Бертон Пи-Ви постоянно снится, что его украденный велосипед сломан. Эти сны позволяют зрителю прочувствовать **эмоциональное состояние** Пи-Ви, не находящего себе места из-за переживаний о любимом велосипеде. Яркий мир снов, где царит безграничная фантазия, разбавляют скучный мир реальности. Но если «Большому приключению Пи-Ви» вполне хватило бы забавных и несуразных сцен и без снов главного героя, то в одном из ранних фильмов-нуар – «Незнакомец на третьем этаже» (Stranger on the Third Floor, 1940) яркий сон стал одним из самых запоминающихся эпизодов, позволяя зрителям на какое-то время сбежать от скуки привычного мира, а создателям фильма – дать волю фантазии. Именно эпизоды сна лучше всего сняты в этом, в общем-то, больше ничем не примечательном фильме – иногда этого бывает достаточно, чтобы фильм запомнился зрителям.

Сон во сне

У сновидений и кинематографа много общего. Темный и тихий зал кинотеатра можно сравнить со спящим сознанием. Картинка на экране – те изображения, которые бессознательно демонстрирует своему покорному зрителю. Многие фильмы используют эту аналогию, создавая **сюрреалистическую атмосферу**, схожую с причудливым миром сновидений. Если фильм условно можно назвать сном, то сон в фильме – это сон во сне. Есть типичные визуальные образы, которые используются в кино, чтобы вызвать у зрителя чувство **нереальности** происходящего. Туман, дым, нечеткое изображение, жутковатая музыка, сюрреалистические декорации, странные углы съемки, искаженный звук, замедленные движения, необычная одежда – все это позволяет передать ощущение, будто ты во сне.

В «Полтергейсте» (Poltergeist, 1992) и других фильмах ужасов сюрреалистическую атмосферу удается создать с помощью надвигающегося ночного урагана. Ураган делает все вокруг менее реальным, и самые обычные вещи вдруг становятся частью кошмара: улыбка на лице игрушечного клоуна кажется дьявольской ухмылкой, в силуэте дерева на фоне неба есть что-то угрожающее, вспышки молнии и гром нагоняют страх. Все это **предвещает** начало настоящего кошмара, когда духи проникнут в дом и превратят предметы домашнего обихода в монстров.

Создание сюрреалистической атмосферы – проверенный и эффективный прием всех готических фильмов ужасов: «Дракулы» (Dracula, 1931), «Франкенштейна» (Frankenstein, 1832), «Мумии» (The Mummy, 1932), «Человека-волка» (The Wolf Man, 1941). В «Кабинете доктора Калигари» (Cabinet of Dr. Caligari, 1920), который принято считать первым полнометражным хоррором, создается сюрреалистическая, нереальная атмосфера, в которой и

персонажи, и вещи становятся атрибутами ночного кошмара. Такая атмосфера словно погружает самих зрителей в кошмарный сон, и они готовы верить в предлагаемые обстоятельства. Ведь в сюрреалистическом мире сновидения может произойти что угодно.

Сны наяву

Сюрреалистическую атмосферу можно использовать не только в фильмах жанра хоррор. Яркие и запоминающиеся сцены **снов наяву** в «Короле комедии» (The King of Comedy, 1983) Мартина Скорсезе, где Руперт (Роберт де Ниро) воображает себя великим комиком, – способ показать основной движущий мотив главного героя. Сны наяву раскрывают самые потаенные желания Руперта и его нестабильное эмоциональное состояние: в мечтах Руперта реальность и выдумка переплетаются до такой степени, что он перестает различать их. Герой погружается в мир фантазии, благодаря чему в фильме создается особая атмосфера, которую можно назвать «**личным сюрреализмом**». А поскольку в мечтах героя могут происходить самые невероятные вещи, то зрителю становится легче поверить, что и в реальной жизни может произойти все что угодно. Когда сумасшедшие фантазии и преступления Руперта все-таки приводят к осуществлению его мечты и он становится всемирно знаменитым комиком, эта развязка, как ни странно, кажется вполне ожидаемой и естественной.

Совсем другой эффект создают фантазии и мечты в фильме «Большой Лебовски» (The Big Lebowski, 1998) братьев Коэн. Вспышки фантазии Чувака (Джефф Бриджес), распаленной марихуаной и алкоголем, создают абсурдную и забавную атмосферу, ставшую визитной карточкой фильма. Музыкальные фантазии, повторяющиеся на протяжении всего фильма, позволяют зрителю заглянуть в причудливый мир героя под кайфом. Эти фантазии помогают понять, что в жизни Чувака нет никакой логики или правил. И тогда зритель – как сам Чувак – усаживается поудобнее и начинает принимать вещи такими, какие они есть, позабыв о логике и разуме и даже не пытаясь разобраться во все более абсурдных ситуациях, в которые попадает Чувак.

Реализм и выдумка

Поскольку кинофильмы, как и сновидения, – плод нашего воображения, они нереальны и, следовательно, свободны от рациональных ограничений. Приходя в кино, зрители попадают в мир мечты и воображения, поэтому они заранее готовы поверить в предлагаемые обстоятельства. Но не стоит злоупотреблять доверием зрителя. Пусть в фильме происходят самые невероятные и невообразимые вещи, зрители всегда интуитивно чувствуют, когда нарушаются два основополагающих правила кинематографа. Первое правило: **фильм должен быть правдивым в рамках собственного жанра**. Если с самого начала зрителю дают понять, что действие происходит в реальном мире, нельзя, чтобы внезапно в фильме начали случаться чудеса всего лишь для того, чтобы придать сюжету динамики. Если фильм не соответствует собственным правилам, иллюзия перестает действовать, предлагаемые обстоятельства отменяются, и зритель недоверчиво качает головой.

Второе правило заключается в том, что **персонажи должны оставаться самими собой**. Конечно, они должны развиваться, но внезапные необъяснимые изменения неприемлемы. Это правило не терпит исключений: пусть даже зрители и готовы поверить в предлагаемые обстоятельства, **персонажи всегда должны казаться реалистичными** – по крайней мере во всем, что касается их личностных характеристик. Неважно, кто ваш герой – офисный работник или средневековый чародей. Если вам не удастся убедительно и реалистично мотивировать поведение вашего персонажа, зрители не смогут идентифицировать себя с ним, а значит, останутся равнодушны и к самому фильму. Внезапные повороты в развитии персонажей (необъяснимые смены настроений) подрывают доверие зрителей к ним. Независимо от жанра детали развития героев необходимо тщательно структурировать на протяжении всего фильма. Как уже было сказано, это правило не терпит исключений.

Краткое содержание главы 5

- *Работа со сновидениями* по Фрейду – это процесс анализа сновидений, когда расшифровка символических образов явного, «манифестного содержания» сна помогает выявить его скрытое или «латентное» значение.
- Фрейд считал, что практически все сны выполняют функцию *исполнения желания*, когда подавленное либидо находит выход и позволяет беспрепятственно получать наслаждение.
- Похожим образом зрители воплощают свои мечты в кино, когда переживают происходящее на экране, подобно тому, как это бывает с ними во сне. Они испытывают те же эмоции, что и герои, разделяют все их радости. Побалуйте зрителя, доставьте ему это удовольствие.
- В сюжете об «исполнении всех желаний» все мечты главного героя, самого обычного человека, внезапно

исполняются. *Конфликт* возникает, когда оказывается, что недавно обретенное богатство или статус разрушают привычную жизнь героя или мешают развитию его личности.

- *Инкуб* – демон, который является женщинам во снах, насилует и мучает их.

- *Суккуб* – женское воплощение того же средневекового демона. Он обычно искушает или соблазняет своих жертв, а не насилует их. Однако суккуб ничуть не менее опасен, чем инкуб.

- *Тревожные сны* и кошмары помогают наглядно продемонстрировать на экране невротический конфликт героя.

- Чтобы зритель мог увидеть сны героя, обычно используются следующие приемы: создание *сюрреалистической атмосферы*, *странные декорации*, *символизм* и другие нереалистичные и фантастические элементы.

- Некоторые из перечисленных элементов можно использовать для создания зловещей или нереальной атмосферы в фильмах ужасов, научно-фантастических фильмах или фэнтези.

- *Сны наяву и фантазии* в кино служат той же цели, что и обычные сны, – это своеобразные окна в бессознательный мир героя.

- Хотя фильм сам по себе – плод фантазии и создает нереальный мир, есть *два главных правила*, которые никогда нельзя нарушать:

- 1) фильм должен быть правдивым в рамках своего жанра;

- 2) персонажи должны оставаться самими собой.

Упражнения к главе 5

1. Традиционный счастливый конец – наиболее явное воплощение мечты в фильме. В вашем сценарии счастливый конец? Придумайте несколько счастливых концовок для своего фильма, смело потворствуйте капризам зрителя.

2. Есть ли в вашем сценарии поворот сюжета, когда какое-то желание героя внезапно исполняется? Помогает ли исполнение желания усвоить какой-то важный урок?

3. Смог ли ваш герой справиться с каким-то своим затаенным страхом?

4. Попробуйте представить все способы исполнения желаний вашего героя в фильме.

5. В вашем сценарии есть какой-нибудь темный герой – соблазнитель или соблазнительница? Подумайте, как можно сделать образ этого героя более глубоким, сильным с психологической точки зрения, вспомнив образы суккуба и инкуба.

6. Используя теорию Фрейда, проанализируйте сны персонажей в следующих фильмах: «Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz), «Лестница Иакова» (Jacob's Ladder), «Ванильное небо» (Vanilla Sky).

7. Проанализируйте сны, фантазии, сны наяву персонажей пяти ваших любимых фильмов.

8. Придумайте сны для каждого персонажа в вашем сценарии. Пусть в них отразятся мечты и страхи героев, наполните эти сны символизмом. Это поможет вам лучше понять бессознательный мир героев и их внутренний конфликт.

Сны в вашем сценарии

1. Фрейд считал, что в основе любого сна лежит исполнение желания. Возможно, исполнение желаний – это не главная тема в вашем сценарии, но есть ли в вашем сценарии хотя бы один такой эпизод?

2. Есть ли в вашем сценарии сцены снов? Как можно создать в таких сценах атмосферу нереальности?

3. Создание сюрреалистической атмосферы в фильмах ужасов или фэнтези – распространенный прием, заставляющий зрителя поверить в предлагаемые обстоятельства. Возможно, вы захотите использовать этот прием – для создания атмосферы на протяжении всего фильма или только некоторых эпизодов. Как этого можно добиться?

4. Сны наяву наглядно демонстрируют глубинные страхи и желания героев. С их помощью можно раскрыть психологическое и эмоциональное состояние ваших персонажей. Подумайте, как сны могут сделать образ вашего героя интереснее.

РАБОТА СО СНОВИДЕНИЯМИ

| Элементы работы со сновидениями | Символизм | Прием в сценарии | Примеры |
|---------------------------------|---|--|--|
| Исполнение желания | Неосознанное желание как основной элемент сна | Внезапное богатство или успех | «Господин Дидс переезжает в город» |
| Инкуб и суккуб | Запретные сексуальные желания и влечения | Зловещие соблазнители и соблазнительницы | «Ребенок Розмари» «Самородок» |
| Сюрреализм | Атмосфера нереальности | Фантастические декорации и сюрреалистическая атмосфера | «Кабинет доктора Калигари» |
| Фантазии | Сны наяву | Раскрытие глубинных страхов и желаний героя | «Король комедии» «Красота по-американски» «Большой Лебовски» |

Глава 6

Нормативный конфликт

Если теория Фрейда уделяет основное внимание внутренним источникам конфликта – противоречивым бессознательным импульсам, то анализ Эриксона фокусируется на попытках Эго приспособиться к неоднозначному окружению. Различия между подходами Фрейда и Эриксона видны уже из названий, которые они дали своим теориям. Фрейд назвал свою теорию «психосексуальной», поскольку считал, что причиной конфликта являются собственные сексуальные желания и влечения индивида. Напротив, согласно «**психосоциальной**» теории Эриксона конфликт обусловлен столкновением интересов индивида и общества. Нормативный конфликт возникает, когда внутренняя жизнь Эго вступает в противоречие с внешней жизнью общества. Развивающееся Эго стремится соответствовать нормам общества, выполнять его требования, оставаясь в то же время верным самому себе.

На каждом этапе жизни человека возникают свои нормативные конфликты, которые необходимо разрешить. И преодоление основного конфликта на каждой стадии имеет решающее значение для дальнейшего развития Эго-идентичности^[3] – Эриксон называл такие конфликты «**кризисом идентичности**». Кризис идентичности – это период коренного изменения самосознания и тождественности своего «Я». Каждая стадия кризиса идентичности соответствует определенному нормативному конфликту, а разрешение каждого такого кризиса решительно влияет на идентичность человека.

Эриксон предложил восемь стадий кризиса идентичности, соответствующих основным элементам ее формирования. Для сценариста **формирование идентичности** (или развитие образа) ваших героев – главная задача. Сюжет и события, происходящие в фильме, представляют его внешние атрибуты. А идентичность героя олицетворяет внутренний мир фильма – тот внутренний конфликт или кризис, который персонаж должен преодолеть, чтобы развиваться.

Доверие против недоверия

Психосоциальные стадии кризиса идентичности основываются на теории психосексуального развития Эго, разработанной Фрейдом. Эриксон взял за основу отправные точки теории Фрейда и предложил им собственное толкование, свою интерпретацию, не менее талантливую, чем интерпретация учителя. Так, первая стадия кризиса идентичности, «доверие против недоверия», соответствует оральной стадии развития Фрейда. Только Эриксона интересовали в первую очередь не физиологические аспекты кормления грудью, а эмоциональные отношения матери и ребенка.

На этом этапе младенец еще полностью беззащитен и беспомощен. Поскольку жизнь ребенка зависит от родителей или других взрослых, которые за ним ухаживают, то их забота – кормление, защита, уход – определяет и **доверие** ребенка. Если же ребенка бросают, не уделяют ему должного внимания, плохо с ним обращаются, первый кризис идентичности приводит к формированию у ребенка **недоверия**, чувства, что людям в принципе нельзя доверять, потому что они эгоистичны и злы, а жизнь жестока и несправедлива.

Недоверчивый герой

Недоверие свойственно герою, который не желает примкнуть к благородному делу, поскольку не способен доверять хорошим людям, которые нуждаются в его помощи. Это обычно не слишком благородный и героический персонаж, антигерой с темным прошлым. Он уже несколько раз ошибался, и ему совсем не хочется снова наступать на одни и те же грабли. От прошлых ошибок до сих пор остались шрамы, и он научился доверять людям. Классическим примером «недоверчивого героя» является Джейк (Джек Николсон) в «Китайском квартале» (Chinatown, 1972). Джейк, частный детектив, знакомый со всеми опасностями уличной жизни, не доверяет никому. И у него есть на то очень веские основания. Он живет в мире, где полно подлых предателей и обманщиков, где в любую минуту могут вонзить нож в спину, где царят коррупция и обман. Задача недоверчивого героя заключается в том, чтобы разрешить внутренний конфликт, преодолев собственное недоверие. Он должен позволить себе поверить в другого человека и бескорыстие его мотивов.

Скачок веры

Разрешение конфликта недоверия происходит с помощью скачка веры – так условно можно назвать эпизод, в котором оборона недоверчивого героя наконец дает брешь и он начинает доверять другому человеку. В

«Африканской королеве» (African Queen, 1951) Чарли (Хамфри Богарт), капитана судна, не интересует никто и ничто на свете, кроме его корабля, выпивки и его самого. Это законченный эгоист. Но во время опасного путешествия по Конго он влюбляется в свою пассажирку Роуз (Кэтрин Хепберн). Любовь и восхищение Роуз меняют Чарли и пробуждают в нем способность доверять кому-то, кроме самого себя. Эта новая для Чарли способность доверять другим и переживать за них становится причиной трансформации личности Чарли, «скачка веры». Он жертвует любимым судном и рискует собственной жизнью, чтобы помочь Роуз в ее попытке поддержать Англию в войне с немцами.

Скачок веры не обязательно предполагает полное перевоплощение героя. Иногда это бывает небольшой шаг, постепенное движение от собственного внутреннего сопротивления к более активной позиции, свойственной тем, кто способен посвятить себя другим людям или делу. Мэрион (Карен Аллен) в «Искателях утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark, 1981) сначала отказывается помогать Индиане Джонсу (Гаррисон Форд), потому что когда-то в прошлом он очень сильно ее обидел. Но когда немцы сжигают ее бар, ей приходится забыть о своем недоверии и вступить в борьбу на стороне Джонса. Поскольку довериться Индиане Джонсу Мэрион заставляют обстоятельства, в их отношениях появляется напряженность. Они любят друг друга, но никак не могут простить старые обиды. Преодоление недоверия героев (скачок веры) происходит постепенно на протяжении всего фильма, пока наконец Мэрион и Индиане не удается завоевать взаимное доверие и уважение.

Герой – это действие

Недоверие и скачок веры могут стать важными элементами в вашем сценарии, потому что они отражают реальный мир. На самом деле люди не очень-то хотят рисковать собственной жизнью ради спасения других или ради их целей. Преданность и доверие надо заслужить. Если вы используете прием «скачок веры» в своем сценарии, убедитесь, что вы достаточно реалистично показываете героя. В качестве неудачного примера можно привести фильм «Человек-мотылек» (The Mothman Prophecies, 2002): Дон (Ричард Гир) пытается разобраться в загадочной смерти жены. Он преследует человека, похожего на наставника, который изучал странное существо, очень интересующее Джона. Джон стучит в дверь и просит о помощи. «Наставник» дважды отказывается, но в третий раз вдруг соглашается и впускает в Джона. За 15 секунд персонаж успевает продемонстрировать недоверие и нежелание вмешиваться (отказывается помочь герою) и пережить скачок веры – получается неоправданно простая и нарочито искусственная сцена. Соответственно, эффект у эпизода комический, что, согласитесь, не очень хорошо в фильме ужасов.

Скачок веры знаменует разрешение глубоко личного внутреннего конфликта. Нельзя превратить его в небольшой формальный диалог двух персонажей, которые, обменявшись двумя-тремя репликами, вдруг заключают договор и соглашаются помогать друг другу – а сюжет продолжает развиваться дальше. Сценаристы часто допускают одну и ту же ошибку – когда сюжет для них важнее персонажа. Работая над сценарием, вы должны помнить, что содержание вертится вокруг героя. Скотт Фицджеральд говорил: «Герой – это и есть действие».

Полианна^[4]

Противоположность недоверчивому герою – **легковерный** герой, доверчивый до наивности. Перед ним стоит обратная задача – научиться говорить «нет». Легковерному герою (или героине) надо выработать характер, научиться постоять за себя, не давать другим пользоваться своей доверчивостью. В начале фильма «Роман с камнем» (Romancing the Stone, 1984) Джоан Уайлдер (Кэтлин Тернер) – неуверенная в себе слабая женщина, доверчивая и наивная, как Полианна. Она не в состоянии даже отогнать навязчивых торговцев, осаждающих ее на улице. Поэтому ее задача – стать сильнее и немного более «дикой», чтобы оправдать свое имя (так оно дословно переводится с английского). Сила личности применительно к Джоан не означает, что она должна меньше доверять людям, просто ей надо больше *верить в себя* и научиться непреклонно выражать свою волю.

Джоан начинает меняться, когда отправляется на поиски сестры. Стать сильнее ей помогает Джек (Майкл Дуглас) – персонаж, обладающий всеми качествами, которые отсутствуют у Джоан. Джек – дикий, безрассудно смелый, немного скрытный, «темная лошадка». В нем есть что-то подозрительное. Как и персонаж Богарта в «Африканской королеве», Джек – герой-одиночка, изгой в чужой стране. Его интересует только он сам. Жизнь научила его не доверять людям. Он убежден, что все вокруг – такие же эгоисты, как и он. «Роман с камнем» – приключенческий фильм, в котором все держится на героях – им обоим в этом фильме предстоит преодолеть свой внутренний конфликт, и каждый из них становится учителем для другого. Джек учит Джоан быть сильной, независимой, уверенной в себе. А Джоан учит Джека доверять людям, любить кого-то и заботиться о ком-то, кроме самого себя. Обоюдная помощь и совместное разрешение внутренних конфликтов героев создают романтическую связь между ними. Психологически Джек и Джоан дополняют друг друга. В конце фильма Джоан уверенно идет по

Нью-Йоркской улице, спокойным жестом отгоняя навязчивых торговцев. А Джек возвращается в цивилизацию, чтобы быть с Джоан.

Развязка этого фильма содержит очень важный урок для сценаристов. Герои могут многому научиться у наставников и ролевых моделей, но финальная сцена должна продемонстрировать зрителю, что обретенная сила стала частью их идентичности. Хотя отношения между героями могут развиваться и дальше, они не нуждаются друг в друге с точки зрения психологической целостности. Каждый герой, прошедший весь путь развития, должен олицетворять сформированную и устоявшуюся психологическую идентичность.

Автономия против стыда и сомнения

Вторая стадия психосексуального развития по Фрейд (анальная стадия) связана в первую очередь с конфликтом между родителями и ребенком, вызванным попытками приучить ребенка к горшку. Эриксон же считал, что второй этап кризиса идентичности связан с борьбой ребенка за автономию, независимость от родителей. Автономия по Эриксону – базовое чувство идентичности, «воля быть собой», которую начинает проявлять ребенок. В фильме тема автономии обычно звучит в ситуации, когда герой восстает против тирании власти. Обычно вначале **герои-бунтари** находятся в подчиненном положении и не могут выразить свою автономию. В первых эпизодах «Спартака» главный герой (Кирк Дуглас) работает на соляных рудниках. Защищая другого раба от жестокого надсмотрщика, Спартак на самом деле борется за собственную независимость.

Когда в школе гладиаторов Спартака готовят для участия в смертельных боях на потеху богатым римлянам, мы видим, как он унижен. С ним обращаются как с животным, даже интимную жизнь Спартака его господина пытаются превратить в извращенное развлечение для себя. Стыд из-за низости своего положения и сомнения в собственных силах мешают Спартаку пытаться изменить ситуацию. Но, сумев преодолеть отчаяние и неуверенность в себе, он обретает титанические силы, помогающие ему возглавить восстание рабов и стать примером и источником вдохновения для других. Хотя в финале его казнят, Спартак останется героем. Он больше не стыдится самого себя – он горд тем, что сделал и чего ему удалось достичь. Он умирает свободной личностью, и его вольнолюбивый дух будет жить в легенде и в его сыне, ставшем свободным гражданином Рима.

Все цивилизованные люди обязаны считаться с требованиями общества. Законы, правила, налоги, чиновники – все это ограничивает нашу личную автономию, идет вразрез с естественным инстинктом свободы. Такие герои, как Спартак, вдохновляют зрителя, потому что их истории рассказывают о преодолении внутреннего конфликта через конфликт внешний. Герои-бунтари выражают общее стремление к свободе. И неважно, приходится ли вашему герою воевать против римской армии или всего лишь оспаривать штраф за парковку в неполюбованном месте, – суть конфликта одна и та же. Сражаясь против власти, герои-бунтари отстаивают свою автономию способами, недоступными большинству людей в обычной жизни. Поэтому зритель всегда с особенным удовольствием следит за приключениями героя, отважившегося бросить вызов власти.

Инициатива против чувства вины

В теории Фрейда фаллическая стадия развития знаменует разрешение эдипова комплекса, когда супер-Эго становится главной силой в бессознательной структуре психики. Третью стадию кризиса идентичности Эриксон связывает с чувством вины (продуктом супер-Эго) и противоположной силой инициативы (десекуализированной версии либидо). Эриксон считал вину и инициативу противостоящими друг другу бессознательными силами. В кинематографе же они обычно используются как дополняющие друг друга мотивы поведения героя. Запутавшемуся герою необходимо испытать здоровое чувство вины, чтобы вернуться на правильный путь. Инициатива Эбинейзера Скруджа (Реджинальд Оуэн) в «Рождественской песни» (A Christmas Carol, 1938) направлена в неверное русло: его единственная мотивация – это жадность, и ему наплевать на людей вокруг. Когда в Рождество привидения показывают Скруджу, в кого он превратился и как его алчность заставляет страдать несчастного клерка Боба Кратчита (Джин Локхарт), он испытывает сильнейшее чувство вины. Но для Скруджа вина оказывается позитивным чувством, мотивирующим его изменить свою жизнь. Вина заставляет Скруджа действовать, помогает вернуть в свою жизнь любовь и желание заботиться о ближнем – чувства, о которых он забыл за те годы, что прошли со времен его молодости. Чувство вины и инициатива стали теми силами, которые помогли развитию личности Скруджа.

Вместе с тем чувство вины может стать причиной невротического конфликта героя в классическом смысле этого слова, в таком случае надо учиться справляться с этим чувством, чтобы реализовать свою инициативу. Конрад (Тимоти Хаттон) в «Обыкновенных людях» (Ordinary People, 1980) должен побороть чувство вины за то, что ему удалось выжить в аварии, в которой погиб его брат. Только тогда он сможет разобраться в самом себе и наладить отношения с матерью. Вина мешает Конраду вернуться к нормальной жизни, становится психологическим барьером между ним и остальными людьми. Чувство вины и инициатива могут стать противоположными силами в мотивации

вашего героя, а могут, наоборот, дополнять друг друга. В любом случае важно помнить, что эти два понятия тесно связаны между собой. В известном смысле оба этих мощных стимула движут развитием образов героев.

Усердие против чувства неполноценности

Латентный период между фаллической и генитальной стадиями Фрейд считал не самостоятельной стадией, а скорее временем, когда психосексуальные импульсы подавлены или сублимированы развивающимся Эго. В модели Эриксона способность к сублимации рассматривается как важнейшее умение, связанное с чувством идентичности индивида. Направляя свою психологическую энергию на нашу работу, мы активно самоутверждаемся, ведь мы – это, по сути, то, что мы делаем. Но стремлению к успеху, творчеству, продуктивности могут помешать сомнения в собственных способностях, неуверенность в себе. В кино конфликт между усердием и чувством неполноценности нашел классическое выражение в так называемых фильмах о **неудачниках**. Победа незадачливого героя над сильным соперником (сюжет Давида и Голиафа) – основной прием построения сюжетов в спортивных лентах и в фильмах в жанре экшен. «Рокки» (Rocky, 1976), «Малыш-каратист» (Karate Kid, 1984), «Команда из штата Индиана» (Hoosiers, 1986), «Несносные медведи» (The Bad News Bears, 1979), «Могучие утята» (The Mighty Ducks, 1992) – вот лишь некоторые примеры использования темы успеха неудачника в кино о спорте. В «Грязной дюжине» (The Dirty Dozen, 1967), «Великолепной семерке» (The Magnificent Seven, 1960), «Дьявольской бригаде» (The Devil's Brigade, 1968) аналогичный прием используется в сюжетах о «командах неудачников».

Тема неудачника всегда останется популярной, потому что зрителю нравится наблюдать за тем, как герой преодолевает, казалось бы, непреодолимые препятствия. Внешний конфликт между героем-неудачником и его устрашающим соперником на самом деле отражает внутренний конфликт между усердием и чувством неполноценности. Эта тема звучит и в историях победы человека над обстоятельствами. «Моя левая нога» (My Left Foot, 1989), «Блеск» (Shine, 1996), «Игры разума» (A beautiful Mind, 2001), «Человек-слон» (The Elephant Man, 1980) – популярные фильмы, рассказывающие о замечательных людях, преодолевающих все сложности на своем пути.

Вы можете выбрать любую модель фильма о неудачниках: написать сценарий о никому не известной команде, играющей против знаменитостей, о скромном претенденте, сражающемся с надменным чемпионом, или о целеустремленном герое, преодолевающем собственные недостатки. Вашей главной задачей в любом случае останется предложить убедительную мотивировку для ваших героев. Тема победы неудачника не нова. Она уже использовалась миллионы раз и будет использоваться еще столько же. А вот мотивация персонажей каждый раз должна быть оригинальной. Задайте себе вопросы: «Почему моему герою надо преодолеть все эти препятствия? Почему он должен справиться именно с этим соперником? Какая цель стоит перед моим героем лично?» Фильмы о неудачниках строятся по довольно простой модели, но без убедительной мотивации история разваливается. Именно мотивация держит структуру фильма.

Краткое содержание главы 6

Нормативный конфликт возникает, когда внутренняя жизнь Эго вступает в противоречие с требованиями общества.

• *Кризис идентичности* – период коренной трансформации самосознания личности. Модель развития личности, предложенная Эриксоном, выделяет восемь стадий кризиса идентичности.

• Можно провести определенные параллели между развитием личности и стадиями кризиса идентичности с одной стороны, и процессом *развития личности героя* и кризисами, которые ему приходится переживать в фильме, – с другой.

• Первая стадия кризиса идентичности: *доверие против недоверия*.

• *Недоверчивый герой* должен преодолеть недоверие к людям с помощью скачка веры: постепенно он учится доверять другому человеку (обычно своему возлюбленному/возлюбленной).

• *Легковерный герой* должен научиться быть немного более осторожным, чтобы стать сильнее.

• Второй этап кризиса идентичности: *автономия против стыда и сомнения*.

• *Герой-бунтарь* в начале фильма находится в подчиненном положении. Бунт героя против тирании символизирует всеобщее стремление людей к свободе и независимости.

• *Инициатива против чувства вины* – третья стадия кризиса идентичности.

• *Чувство вины* мешает герою развиваться (Конрад в «Обыкновенных людях»), и это чувство необходимо преодолеть.

• Чувство вины помогает *запутавшемуся герою* (Скрудж в «Рождественской песне») направить свою инициативу в нужное русло.

• *Усердие против чувства неполноценности* – четвертый кризис идентичности.

- Фильмы о героях-неудачниках воплощают стремление преодолеть комплекс неполноценности, поверить в собственную значимость и способность достичь поставленной цели.

Упражнения к главе 6

1. Проанализируйте известные вам фильмы и вспомните пять героев, которых можно было бы назвать недоверчивыми.
2. Назовите трех персонажей, которых можно было бы назвать легковерными.
3. Перечислите семерых героев-бунтарей.
4. Вспомните трех героев, которых мучит чувство вины.
5. Подумайте, каких трех героев вы могли бы назвать запутавшимися.
6. Назовите пять героев-неудачников.
7. Вспомните три фильма, в которых речь идет о команде неудачников.

Нормативный конфликт в вашем сценарии

1. Проблема доверия и недоверия может выражаться в нежелании вашего героя помогать другим персонажам в их героической борьбе. Подумайте, в какой части сюжета вашему герою нужно будет пережить скачок веры. Каким образом этот конфликт может стать источником напряжения в фильме?

2. Нередко неуважение к власти и бунтарство придают обаяние герою. Если эти качества присущи вашему герою, то как его поведение отражает внутреннее чувство независимости, которому зрители могут сопереживать?

3. Вина – сильнейшее чувство, которое может стать психологической мотивацией для вашего героя либо препятствием, которое ему предстоит преодолеть. Как вы можете использовать чувство вины при создании образа кого-либо из ваших персонажей?

4. Вы пишете сценарий о герое-неудачнике или команде неудачников? Если да, какова мотивация ваших героев? Почему они хотят победить соперника? Подумайте, как связать мотивацию героя с его личными качествами, а не просто с абстрактным желанием победить.

| НОРМАТИВНЫЙ КОНФЛИКТ | | |
|--|--|---|
| Кризис идентичности | Прием сценариста | Примеры |
| Доверие против недоверия | Цинизм и недоверчивость Нежелание вступать в борьбу Скачок веры Легковерность и наивность | Пресыщенные герои фильмов-нуар Наставники-отшельники Богарт в «Африканской королеве» Кэтлин Тернер в «Романе с камнем» |
| Автономия против сомнений и стыда | Бунтарство Несоблюдение правил | Кирк Дуглас в «Спартаке» Гарольд в «Гарольд и Мод» |
| Чувство вины против инициативы | Вина как мотивация Вина как препятствие | Эбинеизер Скрудж в «Рождественской песне» Конрад в «Обычных людях» |
| Усердие против чувства неполноценности | Герои-неудачники Команды неудачников | «Рокки» «Несносные медведи» |

Глава 7

Кризис идентичности и его разрешение

Зигмунд Фрейд сформулировал конечный пункт развития Эго: **«lieben und arbeiten»** – способность любить и работать. По завершении генитальной стадии развития индивид учится проецировать свое стремление к эмоциональной и физической близости на адекватный объект (способность любить) и сублимировать примитивные импульсы в социально приемлемую и вызывающую личное удовлетворение деятельность (способность работать). Вместо недопустимого сексуального влечения к матери – любовь и влечение к жене, а неприемлемая агрессия по отношению к отцу трансформируется в идентификацию с наставником и здоровое Эго.

По Эриксону процесс достижения способности «любить и работать» сопровождается двумя кризисами идентичности: кризисом формирования идентичности и кризисом формирования длительных любовных отношений. Эриксон пошел дальше Фрейда, постулируя кризисы идентичности в зрелом и пожилом возрасте. Эриксон первым выдвинул «пожизненный» подход к развитию человека. Он не просто интерпретировал и развивал теории Фрейда, а сделал свою теорию столь же революционной и влиятельной, как учение самого Мастера.

Идентичность против диффузии идентичности

Центральное место в теории Эриксона занимает пятый этап кризиса идентичности. Эриксон говорил в первую очередь о потребности молодого человека сделать правильный выбор карьеры. В кино поиск такого значимого для персонажа занятия превращается в стремление найти какое-то благородное дело, с которым он мог бы себя идентифицировать. В первой части фильма герой определяет для себя цель, во второй преодолевает разнообразные препятствия на пути к ее достижению, в третьей – разрешает внутренний конфликт и проходит последние этапы своего развития. В рамках такой структуры основное развитие образа героя – то есть поиск идентичности – происходит в первой части.

Предыстория

В необычно длинной первой части «Супермена» рассказывается о детстве и юности Кларка Кента и его героического alter ego. Основная сюжетная линия – вторая часть фильма, когда на экране появляется Лекс Лютор – начинается только часа через полтора. Однако предыстория появления Супермена настолько увлекательна, что зрителю совсем не хочется торопить события. Зрителю вообще всегда интересно узнать как можно больше о жизни героя, так что поиск идентичности в первой части фильма может занимать сколько угодно времени – главное, чтобы история была рассказана хорошо.

Быть или не быть голосу за кадром?

Предыстория героя нередко бывает такой длинной и запуганной, что отразить ее в сценах фильма просто не хватит времени (если только вы не собираетесь снимать трехчасовой фильм наподобие «Супермена»). Поэтому предыстория, вводящая зрителей в курс происходящего, иногда рассказывается голосом за кадром. Некоторые сценаристы не одобряют такой прием, считая, что голос за кадром – это выход для тех, кто слишком ленив, чтобы рассказать предысторию должным образом. Отчасти такое мнение оправданно: голос за кадром, сопровождающийся несколькими «иллюстративными» сценами, стал почти стандартной формой в комедиях, которые часто начинаются совершенно одинаково. Вместе с тем было бы несправедливо полностью отказываться от какого-то приема просто из-за того, что им иногда злоупотребляют. В умелых руках голос за кадром может стать отличным способом быстро ввести зрителя в курс дела.

В качестве примера удачного использования голоса за кадром можно привести фильм Уэса Андерсона «Семейка Тенненбаум» (The Royal Tennenbaums, 2001). Предыстория в нем настолько долгая и запутанная, что донести все подробности до зрителя за какой-то разумный промежуток времени можно действительно только с помощью голоса за кадром. При этом рассказ идет в быстром темпе, с использованием забавных сценок, включением диалогов, креативным использованием субтитров – что делает первую часть «Семейки» ничуть не менее интересной, чем традиционное развитие сюжета в фильме. Особенно удачная находка – превращение многих персонажей в авторов книг. Достаточно показать книгу, написанную одним из героев, чтобы зритель по ее названию и обложке мог составить представление о том, что представляет собой автор.

Скрытая предыстория

Предыстория помогает раскрыть важные аспекты личности героя и дает представление об основных элементах конфликта. От того, как в вашем сценарии будет преподнесена предыстория, во многом зависит вся его структура. Вы можете рассказать предысторию полностью в первой части, а можете понемногу раскрывать ее на протяжении всего фильма – в любом случае развитие идентичности героя обязательно должно быть связано с его предысторией. Иногда можно до поры до времени скрыть какую-то важную и интересную деталь, чтобы рассказать о ней зрителю в кульминационный момент или как раз тогда, когда герой претерпевает особенно сильные изменения. Например, тревога и беспокойство зрителя растет, по мере того как Сай (Робин Уильямс) в «Фото за час» (One Hour Photo, 2002) становится все более одержимым фотографиями одной семьи. И только в самом конце фильма зритель узнает о трагедии, произошедшей с Саем в детстве, и о том, что эта трагедия была связана с фотографией. Решив скрыть эту деталь, режиссер сделал поведение Саея в глазах зрителей еще более непонятным и, следовательно, зловещим. На протяжении всего фильма зритель может только гадать, что же на самом деле движет Саем, что же стало причиной его извращенного поведения.

Предыстория, рассказанная самим героем

Если свою предысторию рассказывает сам герой, это может усилить эмоциональное воздействие на зрителя. Хотя большую часть предыстории «Семейки Тенненбаум» доносит закадровый голос в самом начале фильма, об отношениях Рояла Тенненбаума (Джин Хэкмен) с его верным другом (Кумар Паллана) мы узнаем только тогда, когда он сам рассказывает своим внукам о первой встрече с ним. В основе сюжета лежит стремление Рояла вернуть свою семью, поэтому, когда Роял делится с внуками интимными переживаниями, мы видим, как Роял становится главной фигурой в их жизни.

Эпизод, в котором герой, искренне пытаясь разобраться в самом себе, рассказывает о самом сокровенном моменте своей жизни, может быть очень драматичным. Откровения героя позволяют ему стать ближе не только к тем, кому он рассказывает свою историю, но и со зрителями. Как монологи в пьесах Шекспира дают возможность зрителям проникнуть в мысли и чувства героев на сцене, так и откровения персонажей фильма раскрывают зрителям их характеры и мотивы. Самый запоминающийся эпизод в фильме «Твои друзья и соседи» (Your Friends and Neighbors, 1998) – тот, в котором Кэри (Джейсон Патрик), самовлюбленный и подлый мачо, признается двум приятелям, что самое большое сексуальное удовлетворение в своей жизни он получил тогда, когда вместе со своими школьными друзьями насильствовал своего одноклассника. Внезапно зрителям открывается новая сторона его характера. Если до этого жестокость Кэри по отношению к женщинам вызывала только отвращение, то теперь, узнав о его подавляемых сексуальных влечениях, зрителю становится понятен и его внутренний конфликт, и мотивы его поведения.

Диффузия идентичности

Иногда предыстория занимает центральное место, особенно в биографических лентах. Каждая сцена в «Малкольме Иксе» (Malcolm X, 1992) Спайка Ли демонстрирует тот или иной этап развития характера Малкольма (Дензел Вашингтон) – и, соответственно, связана с историей его жизни. В таких фильмах каждая сцена, любой поворот сюжета в первую очередь призваны добавить новый штрих к портрету персонажа. Порой и в фильмах других жанров сам герой важнее сюжета.

Джеймс Дин, исполнивший главные роли всего в трех художественных фильмах, стал тем не менее воплощением образа подростка, переживающего кризис идентичности. В фильме «Бунтарь без идеала» (Rebel without a Cause, 1955) его герой – юноша, которому никак не удается обрести «свое я». Сюжет в фильме не слишком насыщен событиями, так как главное в нем – это герой и его попытки найти смысл в собственном существовании, познать самого себя.

Мораторий и предрешенность

Анализируя кризис идентичности своего героя, помните о том, что разрешению кризиса предшествует так называемый мораторий – период активного поиска. «Малкольм Икс» – история человека, посвятившего всю жизнь поиску идентичности; и этот поиск лег в основу самоопределения афроамериканцев. Другой важный элемент модели Эриксона – так называемая «предрешенность» – готовность закончить поиски преждевременно, воспользовавшись посторонней подсказкой вместо того, чтобы продолжать разбираться в себе и найти свою

идентичность.

Так, в фильме «Малкольм Икс» главный герой в какой-то момент полностью подпадает под влияние организации «Нация ислама» и ее лидера Элайджи Мухаммеда. Малкольм готов подчиниться своему наставнику и принять даже те аспекты его учения, которые противоречат его собственным моральным принципам. Однако затем в мировоззрении Малкольма происходит коренной перелом – он переживает очередной кризис, осознав, что влияние Элайджи и «Нации ислама» мешает его самоопределению. Чтобы достичь ощущения собственной целостности, Малкольму предстоит разобраться в себе. Ему нужно будет найти религию и систему ценностей, значимые лично для него и не превращающие его в безликого последователя чужого культа, навязанного кем-то, кого он ошибочно принял за наставника. Для Малкольма путь к собственной идентичности оказывается паломничеством в Мекку.

Бунтарство

У подростков-бунтарей в таких фильмах, как «Бунтарь без идеала» или «Дикарь» (The Wild One, 1953) с Марлоном Брандо, нет примера для подражания. Эриксон считал, что бунтарство подростков связано с достижением ими такого этапа в жизни, когда они отвергают ролевые модели, с которыми идентифицировали себя в детстве. Родители и все те, на кого человек в детстве смотрел снизу вверх, в глазах тинейджера выглядят негибкими, лицемерными, старомодными, деспотичными или глуповатыми. Если подросток безоговорочно отверг всех наставников, с которыми ранее идентифицировал себя, но еще не нашел новых, чтобы заполнить образовавшуюся пустоту, мы говорим о конфликте диффузии идентичности. В подобной ситуации подросток испытывает чувство потерянности. Его собственная личность еще не сформирована, и никто не может вывести его из состояния кризиса, в котором он находится. Такой конфликт, который Эриксон считал неизбежным для всех подростков, в кино обычно выражается через внешний конфликт с кем-то из взрослых.

Даже в тех фильмах о тинейджерах, где кризис идентичности героев не становится основной темой, обычно не бывает взрослых, которые могли бы служить примером для подражания. В «Зверинце» (Animal House, 1978), «Американском пироге», «Порки» все взрослые либо смехотворно тупые, либо откровенно враждебно настроены по отношению к главным героям – подросткам. Взрослые обычно чего-то «не догоняют» или откровенно ненавидят подростков – в любом случае образцом поведения они служить не могут. Подросткам приходится самим решать свои проблемы, что в свою очередь помогает им преодолеть кризис идентичности.

В поиске собственного «Я»

Проблема идентичности – по определению личная проблема. Конечно, героя могут поддерживать наставник или друзья (часто такая помощь даже необходима), но в конечном итоге преодолеть кризис должен он сам. Герой самостоятельно должен раскрыть себя. Идентичность не может подарить никто другой. Трилогия «Звездных войн» – пример поиска идентичности. На каждой стадии своего путешествия Люк Скайуокер вступает в конфликт с очередным элементом своей идентичности по мере того, как узнает все больше о своем отце и о собственном происхождении. У Люка есть два мудрых наставника (Оби Ван и Йода) и несколько преданных друзей (Хан Соло, Принцесса Лея), однако каждый ключевой этап развития идентичности он осваивает самостоятельно.

В эпизоде «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back, 1980) есть потрясающая сцена, когда Люк попадает в темную пещеру, где ему мерещится Дарт Вейдер. Люк сражается с ним и обезглавливает, но под маской Вейдера видит собственное лицо. Поиск идентичности – это темный и запутанный путь, часто опасный и пугающий. Йода мог бы просто рассказать Люку о его происхождении, но мудрый мастер-джедай отправляет Люка одного в «темную пещеру его собственной психики, потому что знает: истинное самопознание может прийти только изнутри». Точно так же и вам придется отпустить своего героя в пещеру одного. Дайте ему возможность испытать боль, страдания и замешательство – они необходимы, чтобы преодолеть кризис идентичности. Чем труднее ему приходится, тем сильнее зритель будет сопереживать ему и поддерживать его.

Близость против изоляции

Шестой этап кризиса идентичности Эриксона связан с поиском любви. Характер любовной близости как в жизни, так и на экране может быть разным. В классическом кинематографе о физической близости говорить можно было только намеками. Сейчас откровенные любовные сцены стали чуть ли не обязательной составляющей любого романтического фильма. Такие сцены писать относительно просто. Будучи первичным примитивным инстинктом, секс не особенно нуждается в мотивации. Откровенные любовные сцены всегда привлекают зрителей, ведь возможность потакать своего рода вуайеризму – чуть ли не одна из основных причин популярности кино.

Эмоциональную же близость на экране показать гораздо труднее. Если вы пытаетесь описать романтические отношения между героями, не забывайте, что слово «интимность» происходит от латинского глагола *intimare*, означающего «сообщать самое сокровенное». Откровенность – вот ключ к созданию эмоциональной близости между вашими героями.

Доверие и близость

Во многом шестой этап кризиса идентичности (противостояние близости и изоляции) напоминает первый этап – противостояние доверия и недоверия. Фрейд утверждал, что психосексуальные отношения ребенка и матери позже проецируются на отношения с любовником. Он считал, что сами чувства неизменны, меняется лишь объект любви. Теория Эриксона во многом схожа с теорией Фрейда: он говорит о том, что в основе отношений как между младенцем и родителями, так и между любовниками лежит доверие. Прежде чем «раскрыть сокровенное», надо научиться доверять друг другу. Откровение, рассказ о самых своих глубоких чувствах и тайных желаниях делает человека крайне уязвимым с эмоциональной точки зрения – добровольно оказаться в такой ситуации можно только при условии, что полностью доверяешь другому. Без доверия не может быть близости.

Любовные игры

В романтических лентах будущие любовники обязательно проходят стадию ухаживаний, очень напоминающую поведение птиц в брачный период. Они то сближаются, то отдаляются друг от друга, постепенно достигая и физической, и эмоциональной близости. В фильме «Это случилось однажды ночью» (*It Happened One Night*, 1934), завоевавшем неслыханную популярность и ставшем образцом чуть ли не для всех более поздних романтических комедий, каждая сцена построена как новый виток в этой игре. Каждый, даже самый тривиальный эпизод: когда Питер (Кларк Гейбл) вытаскивает соломинку у Элли (Клодетт Колбер) изо рта, или когда они обсуждают пончики за завтраком, или когда Элли случайно застаёт Питера без рубашки, или когда Питер разглядывает ножку Элли, пытающейся поймать попутку, – приобретает огромное значение. Зритель внимательно и терпеливо наблюдает за звездами, ожидая момента, когда они наконец отдадутся взаимному влечению, которое постепенно перерастает в любовь. Для других жанров характерны масштабные сцены, стремительное развитие сюжета, активное действие. А романтические комедии наполнены незначительными, на первый взгляд, эпизодами, в которых парочка обменивается шутками, флиртует, болтает. Главное здесь то, что герои постепенно узнают друг друга. Между ними шаг за шагом возникает близость и доверие, поэтому, когда приходит любовь, это уже зрелое и своевременное чувство.

Марс и Венера

В романтических комедиях, таких как «Это случилось однажды ночью» и других, судьба зачастую сводит антиподов. Любая комедия, в том числе романтическая, основывается на конфликте. «Комическая парочка» – соединение двух противоположностей, выливающееся в конфликт. Природа сама создала самую комичную диаду, сведя вместе представителей разных полов. Мужское и женское начало, мачо и чувствительная натура, Марс и Венера... есть бесчисленное множество способов изобразить комический конфликт между мужчиной и женщиной на экране в полуторачасовой романтической комедии. Но не забывайте, что, хотя такие юмористические сцены и могут занимать основное место в вашем сценарии, вам все равно необходимо продумать структуру сюжета и настоящий конфликт, лежащий в его основе. Например, пока Питер и Элли обсуждают пончики, путешествуют автостопом, едят морковь, главная сюжетная линия тоже продолжает развиваться (отец ищет Элли, сбежавшую от своего жениха). При этом, снимая романтическую комедию, имейте в виду: сюжет не должен быть слишком сложным, чтобы у вас была возможность наполнить фильм забавными сценами, в которых главные герои обмениваются остротами, подкалывают друг друга и флиртуют.

Кризис близости во второй части фильма

Отношения между главными героями становятся все ближе и достигают апогея в конце второй части фильма. В идеале этот момент желательно показать как эмоциональное слияние, а не физическое. Другими словами, лучше, чтобы в кульминационной сцене второй части фильма герои раскрывали друг другу свои самые сокровенные мысли, а не занимались любовью. В ночь накануне возвращения Элли к отцу и жениху Питер рассказывает ей о своей тайной мечте – сбежать на тропический остров. Эта сцена производит на зрителя сильное впечатление, потому что

впервые Питер отбрасывает привычную маску крутого парня и проникновенно говорит о любви, личной потере и своих сентиментальных мечтах. Откровенность Питера так трогает Элли, что она тоже признается Питеру, что любит его и не может больше без него жить. После таких признаний кажется, что они теперь точно должны быть вместе. Но, как это обычно и случается во второй части фильма, едва зритель решает, что любовная история героев подходит к счастливому завершению, как все внезапно рушится и судьба разводит героев.

«Сбой связи»

Общение и откровенность сближают героев, а недосказанность, так сказать, сбой связи, разделяет их. Классический прием, используемый для того, чтобы возник кризис во второй части фильма – создать препятствия для общения героев, что приводит к трагическому взаимонепониманию. В «Это случилось однажды ночью» признание Элли становится для Питера слишком большой неожиданностью. Он просит ее вернуться в свою часть комнаты. В отчаянии Элли уходит к себе. Внезапно Питер «одумывается». Но, когда он зовет Элли, странным образом оказывается, что она заснула, хотя всего мгновение назад она истерически рыдала. Зритель ждет, что Питер разбудит Элли и сообщит ей, что любит ее и хочет на ней жениться – новость все-таки немаловажная. Но тот почему-то решает сбежать в Нью-Йорк и продать свой репортаж, чтобы у него были деньги, когда он будет предлагать руку и сердце Элли.

Проснувшись и не обнаружив Питера в номере, Элли, естественно, думает, что Питер бросил ее. Она мирится с необходимостью вернуться к отцу и выйти замуж за нелюбимого человека. По дороге назад Питер видит Элли в машине отца в объятиях ее жениха. Конечно, теперь и Питер уверен, что Элли передумала и больше знать его не хочет. Итак, сразу же после сцены наибольшей близости происходит «сбой связи», **трагическое недопонимание** между ними. Оба героя чувствуют себя брошенными и преданными.

Сострадательный посредник

Чтобы помирить и воссоединить любящих героев, сценаристу понадобится еще один прием. Для этого нужен некий *сочувствующий* посредник, который поймет, что герои неправильно поняли друг друга, объяснит все любовникам и снова их помирит. Такой персонаж в романтических комедиях является своеобразным воплощением «бога из машины» (**deus ex machina**), спасающего ситуацию в самый последний момент. (Deus ex machina – сценический термин, описывающий прием, когда на сцене с помощью какого-то устройства, например, веревок или потайной двери, внезапно появляется божество и обеспечивает счастливую развязку пьесы.) В фильме «Это случилось однажды ночью» роль посредника берет на себя отец Элли. Он понимает, что оба героя стали жертвами ошибки и помогает дочери вернуться к человеку, которого она на самом деле любит.

Несмотря на то, что все вышеописанные приемы (сбой связи, трагическое недоразумение, сострадательный посредник) достаточно стандартны для романтических комедий, их использование каждый раз связано с целым рядом проблем. Прежде всего очень сложно объяснить, почему в момент эмоциональной близости герои вдруг должны перестать понимать друг друга. Почему герои, которые наконец начали доверять друг другу и поняли, что влюблены, внезапно снова теряют доверие и приходят к мысли, что их любовь разрушена? Но еще большую проблему представляет фигура посредника. Разрешение кризиса близости должно быть связано с преодолением какого-то глубоко личного внутреннего кризиса обоих главных героев. Оно знаменует достижение главной личной цели героем, поэтому и добиваться его герой должен самостоятельно. Когда дальнейшее развитие сюжета перепоручается третьему лицу, посреднику, главные герои по сути уходят со сцены как раз в тот момент, когда должны проявить наибольшую активность. Решить эту проблему необходимо в третьей части: именно тогда герои должны продемонстрировать свой настоящий характер и доказать, что они способны преодолеть кризис самостоятельно.

Глупые любовные фильмы

Несмотря на подобные натяжки в сценарии, фильм «Это случилось однажды ночью» по-прежнему считается классикой кинематографа. Созданные по образу и подобию этого фильма романтические комедии обычно пользуются успехом. Подобным комедиям легкого жанра зритель охотно прощает нелогичные повороты сюжета, немотивированные поступки героев, невыстраданное разрешение кризиса. В любом случае успех фильма «Это случилось однажды ночью» раз и навсегда доказал, что главный секрет популярности романтической комедии – привлекательные и харизматические главные герои. Если в вашем сценарии есть колкие диалоги, сексуальное напряжение и притягательные герои, сюжет и развитие личностей персонажей будут иметь второстепенное

значение.

С другой стороны, надо понимать, что современный зритель стал гораздо искушеннее. Негативные отзывы критиков и коммерческий провал «Джилли» (Gigli, 2002) или «Мексиканца» (The Mexican, 2001) доказывают, что сейчас зрители уже не готовы слепо принимать любую романтическую комедию, лишь бы на экране появились два привлекательных и популярных актера. Сегодня зритель требует, чтобы в фильме снимались звезды, и ждет не только сексуального напряжения на экране и забавных словесных перепалок, но и реалистичного развития персонажей и захватывающего сюжета. Если вам удастся все это объединить в одном фильме, вам обеспечен ошеломляющий успех.

Генеративность против стагнации

Седьмая стадия кризиса идентичности приходится на средний возраст. Соответственно термин «генеративность против стагнации» обычно используется наряду с более популярным понятием «кризис среднего возраста». Человек, переживающий кризис среднего возраста, осознает, что половина жизни уже прошла. По какой-то причине он не может гордиться тем, что ему удалось достичь, и недоволен тем, чем занимается в настоящий момент. У него нет мечты и цели в жизни. Ему кажется, то он находится в стагнации, что он не развивается. Разрешение конфликта заключается в «генеративности» – постановке новых целей, поиске новых значимых задач, в стремлении поддержать молодое поколение. Стагнация знаменует отказ от активной позиции, а генеративность – возрождение к новой жизни.

Наставник на стадии стагнации

Отчаяние, испытываемое во время кризиса среднего возраста, во многом объясняется осознанием того, что молодость прошла. В переводе на язык кинематографа это означает, что персонаж не видит себя больше в роли героя, и поэтому чувствует себя потерянным и никому не нужным. Он как актер, который перерос свою роль. Как главный герой он всегда был в центре внимания, а сейчас ему придется привыкнуть к роли стареющего наставника. Часто преодолеть кризис среднего возраста наставнику помогает энтузиазм молодого ученика. В «Мальше-каратисте» (Karate Kid, 1984) Дэниэлу (Ральф Маччио) приходится уговаривать мистера Мяги (Пэт Морита) стать его тренером и учителем. Между наставником и учеником складываются сложные и взаимодополняющие отношения. Будущий герой помогает своему наставнику преодолеть период стагнации и обрести новый смысл жизни в помощи ученику. Взамен наставник вдохновляет ученика и помогает ему стать героем.

Герой-наставник

Довольно часто наставники бывают главными героями фильмов, особенно в лентах о военной или спортивной жизни. Подвиги на полях сражений или стадионах совершают молодые солдаты или спортсмены – а вдохновляют их наставники. Более того, наставник – центральная фигура в военном отряде или спортивной команде. Его персонаж связывает в сценарии линии остальных героев. Майор Рэйсмен (Ли Марвин) в «Грязной дюжине» (Dirty Dozen) вдохновляет своих людей и сам возглавляет секретную операцию. В «Несносных медведях» такая фигура – тренер Баттермейкер (Уолтер Мэттау). Наставник может быть и учителем, как в фильмах «До свидания, мистер Чипс» (Goodbye Mr. Chips, 1939) или «Общество мертвых поэтов» (Dead Poets Society, 1989).

Наставник и герой поддерживают и дополняют друг друга. Герой помогает наставнику преодолеть стадию стагнации, пережить кризис среднего возраста. А наставник в свою очередь служит опорой для героя во время подросткового кризиса идентичности. Какой-то жесткой модели, по которой строятся отношения между наставником и героем, нет. Но если в вашем сценарии есть молодой герой, который ждет внешних стимулов, значит, в нем есть место и для более опытного персонажа, которому нужно преодолеть период стагнации и найти себя в наставничестве.

За рамками жанра

Иногда фильмы рассказывают о повседневной жизни самых обыкновенных людей, переживающих кризисы обычной жизни. В «Красоте по-американски» Лестер Бернэм (Кевин Спейси) демонстрирует все классические симптомы кризиса среднего возраста: влечение к молоденькой девушке, разочарование в браке и работе, осознание никчемности собственной жизни и тоска по прошедшей молодости. Те же симптомы характерны и для миссис Робинсон (Энн Бэнкрофт) в «Выпускнике» (The Graduate) и для Гэбриела Рота (Вуди Аллен) в «Мужьях и женах»

(Husbands and Wives, 1992). Это скорее трагические, нежели героические персонажи. Трагизм заключается в их неспособности осознать собственные проблемы и вытекающей из этого безнравственности поведения. Эти персонажи достигли возраста, когда должны вдохновлять юных и направлять их в качестве генеративных наставников. Вместо этого они отчаянно пытаются вернуть собственную юность и, пользуясь беззащитностью молодых людей, ведут себя как эгоистичные сексуальные хищники. Кризис среднего возраста – очень драматичный внутренний конфликт. Ваш герой может либо преодолеть этот кризис, идя по пути генеративности, либо остаться на стадии стагнации и, потворствуя собственным слабостям, превратиться в трагическую фигуру.

Целостность против отчаяния

Последняя, восьмая стадия кризиса идентичности по Эриксону – **экзистенциальный кризис**. В конце жизни, когда смерть становится чем-то пугающе близким, человек начинает оглядываться на прошедшую жизнь в поисках смыслов. Если все пережитое кажется ему важным и ценным для него лично, значит, ему удалось достичь «целостности». Если же он не может обнаружить смысла в прожитой жизни и его путь представляется ему чередой случайных бессмысленных событий, он начинает сожалеть об ошибках, а не гордиться достижениями. Это чувство сожаления и разочарования особенно остро переживается в конце жизни, поскольку человек не только осознает свое поражение, но и понимает, что слишком поздно что-либо менять. Разочарование и чувство безнадежности погружают его в состояние отчаяния.

Самоопределение

Главный вопрос на этом этапе – самоопределение: может ли человек, оглядываясь на прожитую жизнь, сказать, что сам делал свой выбор и жил собственной жизнью? Конечно, мы все совершаем ошибки. Но чувство целостности достигается и тогда, когда, оглядываясь на прожитое, мы можем успокоить себя, сказав: «По крайней мере...» – и далее, как в песне Элвиса Пресли: *I did it my way!* («Я делал это по-своему!»). Если использовать привычную литературную метафору, можно сказать, что жизнь – это роман, и независимо от того, насколько он удачен, его единственные авторы и герои – мы сами. Мы сами делаем выбор, и все сюжетные линии в этом романе придумываем мы, а не кто-то другой.

Один в поле воин?

Чувство отчаяния, связанное с осознанием неминуемой смерти, часто становится основной мотивацией героев в «жизнеутверждающих» фильмах – таких как «О Шмидте» (About Schmidt, 2002), «Моя жизнь» (My Life, 1993), «Жить» (Kuru, 1952). В этих фильмах герои начинают переосмысливать свою жизнь, когда понимают, что у них остается очень мало времени на написание финального акта своей истории. Желание героя измениться понятно и убедительно, и зритель охотно следует за героем по пути его самоискупления.

«Жить» (Kuru, 1952) – шедевр Акиры Куросавы, о котором часто несправедливо забывают. Это один из самых запоминающихся «жизнеутверждающих» фильмов. Кандзи Ватанабэ (Такаси Симура) – воплощение чиновника-бюрократа, которого коллеги прозвали Мумией: это пустой, ничем не интересующийся, духовно мертвый человек. Каждый день ему даруется возможность совершить какой-либо важный и добрый поступок, но он никогда ей не пользуется. Он предпочитает механически выполнять свою работу, а если ему вдруг приходится решать какую-то общественную проблему, он просто передает ее решение кому-нибудь из коллег. Но однажды Ватанабэ узнает, что у него рак и ему осталось жить не больше трех месяцев. Эта новость заставляет его отправиться в духовное путешествие на поиски собственного «Я». Смысл существования для него открывается в помощи местным жителям. Его характер коренным образом меняется, и вместо скучного бюрократа перед нами предстает человек с активной гражданской позицией. В конце фильма мы видим Ватанабэ, сидящего на качелях на детской площадке, которую удалось построить благодаря его усилиям, и размышляющего о том, что его жизнь все-таки не оказалась бесполезной и ему удалось совершить что-то стоящее. Что-то останется и после его смерти.

Жизнеутверждающий мотив усиливается в сценах после смерти главного героя, когда коллеги, прежде относившиеся к нему с неприязнью, теперь с уважением и любовью отзываются о нем, с удивлением вспоминают, как он изменился в последние дни и как воодушевлял всех вокруг. Куросава показывает, как один человек, переживший кризис идентичности и нашедший в себе силы измениться, способен помочь измениться другим и даже изменить мир.



Краткое содержание главы 7

- *Идентичность против диффузии* — пятая стадия кризиса идентичности.
- *Предыстория* обычно содержит важную информацию о личности героя и кризисе идентичности, который он переживает в фильме.
 - Есть несколько способов рассказать предысторию: в начальных сценах фильмах, с помощью голоса за кадром, через рассказ героя, с помощью флешбэков. Или она может быть вплетена в сюжет фильма и проявляться через действия героя и диалоги.
 - Большинство фильмов так или иначе затрагивают проблему *поиска идентичности*: герою почти всегда приходится прилагать усилия, чтобы понять смысл собственного существования.
 - *Мораторий* – этап активного поиска, предшествующий осознанию своей идентичности.
 - *Предрешенность* – состояние, когда человек принимает идентичность, навязанную ему извне, за собственную, вместо того чтобы продолжить ее поиск.
 - *Герои-подростки* в поисках своей идентичности часто бунтуют против власти старших.
 - В фильмах о тинейджерах взрослые часто изображаются недалекими, враждебно настроенными или слишком несовременными. Подростку неоткуда ждать помощи. Он вынужден решать проблемы самостоятельно – и именно благодаря этому обретает собственную идентичность.
 - *Близость против изоляции* – шестая стадия кризиса идентичности.
 - Стремление найти любовь – центральная тема романтических фильмов и особенно *романтических комедий*.
 - Близость между героями фильма выражается через их доверие друг другу. В сценах общения героев и *взаимных откровений* видно, как растет их взаимное доверие и соответственно близость.
 - Кризис в конце второй части фильма обычно связан с неожиданными сложностями в общении, что приводит к *трагическому взаимонепониманию*.
 - Восстановить отношения героев обычно помогает кто-то третий, *сострадающий наставник*.
 - *Генеративность против стагнации* — седьмой этап кризиса идентичности. Речь идет о том же самом кризисе, который принято называть «*кризисом среднего возраста*».
 - *Наставники* обычно переживают кризис генеративности. Им необходимо преодолеть фазу стагнации и сексуальных поисков, чтобы обрести смысл жизни в помощи будущему поколению героев.
 - Между героем и наставником складываются взаимовыгодные и взаимодополняющие отношения. Герой помогает наставнику *переключиться из состояния стагнации в состояние генеративности*, а наставник в свою очередь поддерживает героя на его пути.
 - *Целостность против отчаяния* – последняя стадия кризиса идентичности.
 - Главным героем *жизнеутверждающих фильмов* часто выступает человек, узнающий о близкой собственной смерти. Последняя попытка обрести целостность – найти смысл своей жизни – вдохновляет героя на коренное изменение своего характера и великие поступки.

Упражнения к главе 7

1. Назовите два известных вам фильма, в которых предыстория героя раскрывается в начальных сценах или с помощью голоса за кадром.
2. Вспомните три фильма, в которых предысторию рассказывает сам герой.
3. Назовите два фильма, в которых предыстория раскрывается через флешбэки или сны.
4. Напишите подробную биографию каждого персонажа в своем фильме. Продумайте все подробности: где и

когда персонаж родился, его любимые предметы в школе, его хобби и мечты... даже как и когда он лишился девственности. Это поможет вам сделать персонаж более глубоким.

5. Посмотрите несколько классических романтических комедий (например, «Это случилось однажды ночью», «Магазинчик за углом», «Когда Гарри встретил Салли», «Неспящие в Сиэтле»). Проанализируйте, как выстраивается в кино близость между главными героями. Уделите особое внимание кризису в их отношениях в конце второй части фильма и тому, как этот кризис преодолевается в третьей части.

6. Вспомните пять персонажей из ваших любимых фильмов, которые можно назвать «наставниками в состоянии стагнации». Как герой помогает наставнику преодолеть этот кризис?

7. Назовите три фильма, в которых речь идет о кризисе целостности против отчаяния. Как герою удается достичь целостности?

Кризис идентичности в вашем сценарии

1. Личность ваших героев тесно связана с их предысторией. Каким образом раскрываются предыстории героев в вашем сценарии? Подумайте, можно ли связать предысторию героя с ключевыми событиями фильма так, чтобы добавить напряжения и драматизма?

2. Проблема близости между людьми затрагивается почти в каждом фильме, не только в романтических комедиях. Но любовная линия зачастую оказывается слабой в сюжете, ее добавляют, просто чтобы заинтересовать зрителей. Независимо от того, пишете ли вы сюжет любовного фильма или любовную линию в сценарии другого жанра, отношения героев получатся реалистичнее и насыщеннее, если для ваших героев близость напрямую связана с их идентичностью. Подумайте, как сделать любовную линию в вашем сценарии уникальной, связав ее с вопросами идентичности героев.

3. Поколение беби-бума – это зрители, которые привыкли ходить в кино с детства. Именно они (впервые в истории) создали спрос на фильмы о людях среднего возраста, столкнувшихся с соответствующими проблемами. Представление о том, что для коммерческого успеха фильма в нем обязательно должен быть молодой герой, больше не соответствует действительности. Если вы пишете сценарий о людях среднего возраста, подумайте, как мотивация и конфликт ваших героев могут отразить тему «Генеративность против стагнации».

4. Ходят слухи о том, что киностудия DreamWorks собирается снимать ремейк фильма «Жить» Акиры Куросавы, возможно, с Томом Хэнксом в главной роли и Стивеном Спилбергом в качестве продюсера или режиссера. Посмотрите оригинальный фильм и проанализируйте, как в нем раскрывается тема кризиса идентичности – целостность против отчаяния. Подумайте также о том, как можно снять ремейк, который бы понравился современному зрителю и сохранил экзистенциальное послание оригинала.

ВКРАТЦЕ О КРИЗИСЕ ИДЕНТИЧНОСТИ

| Кризис идентичности | Прием при построении сюжета | Примеры фильмов |
|---|--|--|
| Идентичность против диффузии идентичности | Предыстория в фильме Скрытая предыстория Личное изложение предыстории Диффузия идентичности Мораторий и предрешенность Бунт и достижение идентичности | «Семейка Тенненбаум» «Фото за час» «Ваши друзья и соседи» «Бунтарь без идеала» «Малкольм Икс» «Империя наносит ответный удар» |
| Близость против изоляции | Ухаживания Сбой связи Трагическое недопонимание Сострадательный посредник | Все романтические комедии «Это случилось однажды ночью» «Певец на свадьбе» «Ловушка для родителей» |
| Генеративность против стагнации | Наставники в состоянии стагнации Герои-наставники Кризис среднего возраста | Мистер Мияги («Малыш-каратист») Ли Марвин («Грязная дюжина») Кевин Спейси («Красота по-американски») |
| Целостность против отчаяния | Осознание неминуемой смерти Попытка самоопределения | «Моя жизнь» «Жить» |

Глава 8

Архетипы персонажей

В отличие от Эриксона, Карл Густав Юнг не был учеником или последователем Фрейда, хотя теории Фрейда и оказали на него определенное влияние. Юнг и Фрейд впервые встретились уже как коллеги, и в течение их длительной переписки Юнг всегда сохранял индивидуальность и независимость взглядов на невротический конфликт и человеческую психику. Фрейд неодобрительно воспринял позицию Юнга, и в отношениях двух ученых возникла трещина. Возможно, это стало потерей для Фрейда, но точно не для психологии – Юнг, не ограниченный рамками теории Фрейда, разработал собственное учение о человеческой психике, столь же оригинальное, уникальное и интересное, как учение самого Мастера.

Коллективное бессознательное

Ключевым отличием теории Юнга от теории Фрейда было его убеждение в том, что человеческой психике изначально присущ некий духовный элемент. Он не говорил о каком-то конкретном божестве или высшей духовной силе, но считал, что все человечество связано на метафизическом уровне и что эта метафизическая связь является психологической силой, объясняющей всеобщую потребность в религии, духовности, вере в существование высшей силы. Фрейд, убежденный атеист, отвергал существование любых небологических мотивов человеческого поведения, считая утверждение Юнга антинаучным. Юнг называл метафизическую связь между общечеловеческим «коллективным бессознательным» некой реалией мира бессознательного, присущей всем людям.

Архетипы

Коллективное бессознательное отличается от фрейдовской модели бессознательного (которую Юнг назвал «индивидуальным бессознательным») тем, что оно не связано с личной памятью или личными эмоциями. Оно состоит из общих для всего человечества ассоциаций и образов – архетипов. Архетипы – это «элементарные идеи», «первичные образы» – значимые бессознательные фигуры, общие для всех людей. Например, у каждого человека есть мать. Образ матери представлен в некоторых культурах как **богиня земли**, сильная, питающая. В других – как «Мадонна». В третьих это «Мать-природа», в четвертых – воплощение любви и полового влечения или символ плодородия. Ее называют тысячью разных имен, представляют в тысячах разных образов, но за всеми этими представлениями стоит одна общая идея – **архетип матери**.

Хотя Фрейд не соглашался с ненаучными тезисами теории Юнга, в основной идее, лежащей в основе архетипов и коллективного бессознательного, нет ничего сверхъестественного. Юнг просто утверждал, что все люди, независимо от личного опыта, разделяют некие общие ассоциации, связанные с общими для всех людей проблемами. У каждого есть отец и мать, каждый сталкивается с теми или иными личностными конфликтами, каждый переживает кризис идентичности, приспосабливаясь к обществу по мере взросления. Архетипы, выражающиеся в легендах, мифах, литературе, искусстве, кино, отображают эти общие для всех проблемы. Коллективное бессознательное предполагает только некую способность, **«предрасположенность»** к тому, чтобы разделять и понимать эти архетипы на бессознательном уровне. В фильмах архетипы – это такие персонажи или темы, которые выражают нечто большее, чем просто историю одного конкретного человека или события. Архетипы являются отражением психологических идей и образов, понятных и близких всем. Конкретные воплощения архетипов могут меняться, но стоящие за ними символы остаются одними и теми же на протяжении вот уже нескольких тысяч лет – и не изменятся никогда.

Герой

Мифологический герой – главный символ личности. Герой – это не просто один из архетипов, это центральный архетип. Это понятие слишком широкое, чтобы сводить его к какой-то одной концепции, ведь если остальные архетипы отражают различные части Эго, то герой это и есть Эго. Герой объединяет все остальные архетипы. Джозеф Кэмпбелл был прав, называя героя «тысячеликим», потому что герой – это архетипическая репрезентация Эго, а оно постоянно развивается и меняется. Послание, которое оставит герой последователям, будет зависеть от путешествия, которое он совершит. О путешествии героя речь пойдет в главах 10 и 11. Сейчас же мы поговорим о различных **элементах Эго**, которые может воплощать герой, – **архетипах Эго**, с которыми он сталкивается.

Персона

Внешнюю сторону себя, которую мы показываем миру, ту нашу часть, которую видят окружающие, принято называть персоной. Проводя аналогию с масками древнегреческих актеров, можно сказать, что персона – это **маска**, которую мы надеваем перед другими. Она призвана скрыть от посторонних ту часть нашего «Я», которую мы не хотим никому показывать. На физическом уровне актеры – это персоны. Их лица воплощают истории и личности героев, которых они играют.

Звезды кино и телевидения жалуются, если им часто приходится играть **однотипные** роли. Иногда персона актера – создаваемый им на экране образ – настолько тесно связана с личностью самого актера, что ни продюсеры, ни зрители уже не готовы видеть его в новых ролях. Согласитесь, очень сложно представить Арнольда Шварценеггера в роли чувствительного и ранимого человека – так же как Дастина Хоффмана вообразить в роли какого-нибудь мачо в боевике. Шварценеггер настолько прочно стал ассоциироваться с Терминатором, что многим было сложно принять его и в качестве губернатора Калифорнии в 2003 году. Тогда у него даже появилось прозвище Губернатор-Терминатор.

Хотя актеры тяготеют к стереотипным ролям, на самом деле это свидетельство их мастерства. Актер настолько достоверно играет свою роль, что зритель начинает идентифицировать его с персонажем. На языке архетипов можно сказать, что ставший «типажным» актер просто эффективно исполняет свою роль персоны. Его игра так хороша, что маска, разделяющая актера и его героя, становится прозрачной, и зрители уже не могут отделить одного от другого.

«Звездность»

Многие исполнители «характерных» ролей – Луи Калхерн, Дональд Крисп, Джордж Сандерс и десятки других – сейчас более или менее забыты. Эти актеры были ничуть не менее талантливы, чем, например, Джон Уэйн, Гэри Купер или Кэри Грант. Различие между ними заключается в том, что если у «характерного» актера есть талант и своя ниша, то у звезды есть нечто гораздо более важное – само его физическое присутствие делает его в сознании зрителей тем героем, которого он играет. Даже слово «звезда» обладает свойствами архетипа, выражая нечто вездесущее, бесконечное, космическое. Не стоит недооценивать силу воздействия звезды на зрителей, для них звезда не просто часть фильма, это и есть фильм.

Альфред Хичкок любил приглашать на главные роли самых знаменитых звезд киноэкрана, чьи персоны были хорошо известны зрителю. В таком случае ему необязательно было раскрывать характер героя в первой части фильма. Он просто снимал в главной роли, например, Джеймса Стюарта, и тогда еще даже до начала фильма зритель понимал, что главный герой – порядочный человек, независимый, но немного консервативный, с яркой индивидуальностью, но уважающий традиции, энергичный и умеющий сострадать.

Тщательно продумывайте **внешность** героев своего фильма. Как и в жизни, первое впечатление всегда самое сильное. Поэтому вы должны хорошо представлять себе и лица, и фигуры персонажей, которых вы создаете. Имеет смысл перебрать в памяти знаменитых актеров, чтобы понять, кто из них смог бы стать идеальным воплощением вашего героя. Даже если вы снимаете малобюджетный фильм и не имеете возможности пригласить никого из звездных актеров, если ваш идеальный актер уже умер либо больше не снимается, держите в голове его образ, работая над фильмом, и постарайтесь передать его вашим зрителям.

Тень

На теории Юнга сильное влияние оказала восточная философия, в которой традиционно большое внимание уделяется проблеме естественного равновесия, создаваемого противоположными силами. Один из основных постулатов Юнга – о **полярности психики**, ее **дуализме**. Эта модель подразумевает, что любая часть Эго дополняется своей противоположностью. Инь и ян, женское и мужское начала, темное и светлое – у каждой психологической силы есть противоположность. Как наше тело отбрасывает тень при свете дня, так и наше Эго имеет тень в сознании. Тень – это подавляемое **alter ego**, слабое отражение нашего бессознательного. Это темная сторона нашей психики, всегда в ней присутствующая, но часто не замечаемая нами. Тень скрывается за маской персоны.

Тень как злодей

С точки зрения противоположных архетипов злодей – это всегда тень, тогда как герой – персона. Классических

героев в фильме обычно сопровождают классические злодеи. Шейн (Алан Лэдд) в одноименном фильме является воплощением Белого рыцаря – героя, а Уилсон (Джек Пэланс) – Черного рыцаря – злодея. Злодеи, скрывающие свое лицо под маской (Джейсон в фильме «Пятница, 13-е», Ганнибал Лектор в «Молчании ягнят», Майкл в «Хэллоуине»), практически буквально отражают идею Юнга об архетипе тени. Маньяк, скрывающийся за маской, олицетворяет всеобщий страх перед склонностью к безумию и насилию, свойственной человеческой природе.

Дуализм как борьба противоположностей

Концепция дуализма предполагает, что задача героя/персоны заключается в **столкновении и интеграции**. Во сне или в мифе персона должна пережить столкновение с тенью и интегрировать ее в себя, чтобы разрешить конфликт. Часто бывает интересно проанализировать образ героя и злодея с точки зрения предложенной Юнгом теории персоны и тени. Кажется, что у героя и злодея не может быть ничего общего, что они отличаются друг от друга, как день и ночь, – но в то же время между ними существует странная связь, они словно дополняют друг друга. В качестве примера можно привести персонажей фильма «Мыс страха» (Cape Fear, 1962). Сэм Боуден (Грегори Пек) – честный, порядочный, добрый, спокойный, благовоспитанный человек. Макс Кэди (Роберт Митчем) – лживый, жестокий, злобный психопат. Но положительным героям вроде Сэма приходится интегрировать такие качества своих теней, как страстность и энергия, чтобы одержать над ними победу.

Кроткий герой

Одна из самых распространенных тем в вестернах и других фильмах «с элементами насилия» – превращение кроткого героя в агрессивного. Злодей совершает все новые и новые бесчинства, пока наконец и герою не приходится разбудить в себе ярость, чтобы защитить свою честь, семью или себя самого. Интеграция персоной традиционно присущей тени агрессивности обычно происходит в развязке фильма, во время решающей схватки героя со злодеем. Возможно, наиболее ярко и неоднозначно эта тема раскрыта Сэмом Пекинпа в «Соломенных псах»: банда хулиганов не оставляет скромного профессора и его жену в покое до тех пор, пока профессору не приходится дать им отпор – иначе он просто перестал бы уважать себя. В конце «Мыса страха» Сэм, защищающий свою семью, становится таким же агрессивным, мстительным и жестоким, как и Макс. И в фильмах-преследованиях слабая девушка-жертва может победить маньяка только с помощью насилия.

Чтобы раскрыть тему борьбы противоположностей, герой должен встретиться со злодеем *лично* и победить его. Если злодея побеждают другие – полиция или просто третий персонаж, значит, герой не смог интегрировать свою тень и разрешить свой внутренний психологический конфликт.

Тень как alter ego

Злодей в кино может символизировать темную сторону положительного персонажа. Например, в «Докторе Джекиле и мистере Хайде» злодей и герой – один и тот же человек, что показывает бессознательное раздвоение на персону и тень. Джекилу досталась роль социально уважаемой персоны, в то время как Хайд олицетворяет тень. В «Человеке-пауке» Норман Осборн (Уиллем Дефо) – уважаемый ученый и заботливый отец. Но его тень, «второе “Я”» – это Зеленый гоблин, чудовищный монстр. Изображение противоположных сторон личности в виде двух самостоятельных персонажей является одним из способов наглядно продемонстрировать **патологическое раздвоение личности** героя. А любая психическая патология всегда вызывает у зрителей страх.

В фильме «Психоз» Норман Бейтс (Энтони Перкинс) выступает одновременно и качестве самого себя (персона), и в облике своей злобной матери (тень). Дракула притворяется человеком (персона), хотя под маской скрывается вампир (тень). Серийные убийцы (Джек Потрошитель) в повседневной жизни ничем не отличаются от окружающих их людей, но на самом деле это опасные психопаты. Дуализм – эффективный прием в создании таких персонажей. Сделав персону мягкой, отзывчивой, благородной (скажем, врачом, графом, скромным служащим отеля), вы продемонстрируете резкий контраст с кровожадной и жестокой тенью, что еще больше потрясет зрителя. Противопоставление контрастирующих сторон личности поражает зрителя, усиливает напряжение и конфликт, вызывая у зрителя страх.

Темные герои

Иногда тень представляет собой элемент личности героя. Герои, ведомые темными силами, вступают в конфликт. Переплетение положительных и отрицательных качеств делает персонажи более противоречивыми и

глубокими. **Защитники слабых**, такие как Бэтмен, Пол Керси (Чарльз Бронсон) в «Жажде смерти», Гарри (Клинт Иствуд) в фильмах о Грязном Гарри, Попай Дойл (Джин Хэкмен) во «Французском связном» (French Connection, 1971) – сложные неоднозначные герои, в характере которых есть место и добру, и злу. Они борются с преступностью и, казалось бы, должны стоять в одном ряду с «хорошими» парнями. Но их методы (насилие) и мотивация (месть) – это тени персон.

Герои вне закона (Робин Гуд, Зорро, Джесси Джеймс) тоже представляют собой комбинацию персоны и тени. Такие персонажи обычно нравятся зрителям, так как олицетворяют психологическую сложность и внутренний конфликт, свойственные человеку. Никого из нас нельзя назвать либо хорошим, либо плохим. Каждый человек – результат компромисса между персоной и тенью. Реалистичный герой тот, кто пытается уравновесить две стороны своей натуры. И его искания отражают всеобщее стремление к **психологическому равновесию**. Неважно, над каким фильмом вы работаете, главное – всегда помнить о том, что ваши персонажи стремятся к внутреннему равновесию. Побеждая злодея, преодолевая препятствия, достигая своей цели, обретая любовь, герой должен встретиться с той частью собственной личности, которая является причиной конфликта, и интегрироваться с ней.

Темное прошлое

Тень персонажа может быть связана с его загадочным, трагическим или постыдным прошлым. В «Китайском квартале» (Chinatown, 1974) Джейка (Джек Николсон) преследуют воспоминания о его службе в полиции в преступном районе города; в «Леди из Шанхая» (Lady from Shanghai, 1947) Эльза (Рита Хейворт) никак не может забыть таинственную историю, произошедшую с ней в Шанхае. Ни в том, ни в другом фильме зритель так и не узнает, что же случилось в прошлом героев. Все, что у нас есть, – несколько туманных намеков, печальные взгляды и полные слез глаза. Но нежелание говорить о прошлом лишь усиливает трагизм их образов.

Главная хитрость здесь – **недосказанность**. Сценарист не рассказывает о событиях прошлого, давая волю зрительскому воображению. А раз мы можем лишь гадать, что произошло на самом деле, то трагизм и ужас, которые героям пришлось пережить, ограничиваются только рамками нашей собственной фантазии. Кроме того, недосказанность добавляет загадочности персонажу. **Таинственность** может даже стать его изюминкой.

Если у вашего героя темное прошлое, ему придется рано или поздно с этим прошлым столкнуться (иначе зачем вообще о нем упоминать?). Пусть мы не знаем точно, что именно произошло с Джейком в китайском квартале, но развязка фильма происходит именно здесь. Полная драматизма и крайне неоднозначная кульминационная сцена погружает Джейка в состояние шока. Но его напарник напоминает ему, где они находятся: «Это просто китайский квартал, Джейк», – объясняет он. Хотя подробности прошлого Джейка остаются за кадром, все-таки зритель понимает, что тот оказался в китайском квартале не случайно, и в конце фильма тень приводит его сюда снова. В «Леди из Шанхая», напротив, героиня не сумела интегрировать свою тень. В фильме ничего не известно о шанхайской истории, приключившейся с Эльзой, более того, о ней вообще упоминается только в первой части. Хотя в третьей части действие на короткое время переносится в китайский театр, развязка происходит в полной зеркал комнате смеха. Отсутствие даже малейшего намека на то, что главный герой сумел интегрировать свою тень, оставляет у зрителя чувство незавершенности и потерянности – не в последнюю очередь еще и потому, что главный символ фильма так и остается для него неразрешенной и неразрешимой загадкой.

Бегство от тени

Иногда герой спасается бегством от своего темного прошлого. И все равно, чтобы обрести целостность, он должен рано или поздно встретиться с тенью лицом к лицу. Шейн пытается сбежать от своего бандитского прошлого, которое в фильме олицетворяет Уилсон – психопат и убийца, одетый, как и полагается, в черное. В «Звездных войнах» тень Люка – это его отец, темный лорд Империи зла. Образ Дарта Вейдера – впечатляющее и пугающее воплощение тени. Люку предстоит пройти три разных пути, чтобы столкнуться со своей тенью, одолеть и интегрировать ее. Трилогия «Звездных войн» – особенно удачный пример архетипа тени, поскольку в ней мысль о том, что тень – это не внешний злодей, а обособившаяся часть самого человека, доведена до логического конца. Самый сложный период для Люка – когда он не принимает свою настоящую идентичность, отрицая какое-либо родство с Дартом Вейдером. Чтобы двигаться дальше, Люк должен **понять свою идентичность**. Точно так же и для вашего героя главной задачей должно стать более глубокое понимание и интеграция всех аспектов своего «Я».

Вечная тень

В фильме «Непрощенный» (Unforgiven, 1992) тень Уилла – это его бандитское прошлое. Уилл (Клинт Иствуд)

пытается сбежать от своего прошлого и начать жизнь с чистого листа, но становится наемным убийцей и снова сталкивается со своей тенью. В этом фильме особенно интересно и неоднозначно раскрывается проблема тени. В развязке Уилл сталкивается с жестоким шерифом Маленьким Биллом (Джин Хэкмен), убившим его друга. Билл и Уилл похожи друг на друга, как отражение в зеркале: они оба убийцы, заслуживающие смерти за не одно совершенное преступление, оба так ничем и не искупили свою полную насилия жизнь. Даже их имена – уменьшительные версии одного и того же имени. В жестокой развязке фильма Уилл хладнокровно убивает Билла, столкнувшись со своей тенью. Сюжет фильма наглядно демонстрирует, что, как бы далеко мы ни бежали, наша тень всегда остается с нами.

Визуализация тени

Поскольку фильм – визуальное средство коммуникации, целесообразно в качестве символа тени героя использовать реальный персонаж. Конфликт с внешней фигурой можно раскрыть через действие, что на экране можно показать нагляднее, чем внутренний конфликт. Впрочем, будь это внешний или внутренний конфликт, ошибочно считать ту или иную форму конфронтации более продвинутой. Символы и архетипы в фильмах «Шейн» или «Звездные войны» чрезвычайно сильны и интересны, а наглядность их изображения делает фильм еще более запоминающимся. Роль визуализации нельзя недооценивать. Картинка воздействует на зрителя гораздо сильнее, чем тысяча слов.

Богиня

Как и Фрейд, Юнг считал, что в сознании детей сохраняются интернализированные образы родителей. Но в отличие от Фрейда он говорил о том, что эти образы обнаруживают себя в снах и мифах через архетипы. **Родительский архетип** несет в себе целый ряд соответствующих культурных ассоциаций. Образ матери в мифе представлен как богиня-мать – это может быть богиня земли, плодородия, мать-природа, мадонна и т. д. Этот архетип – общий, коллективный образ матери, заботливой, защищающей, плодovitой, нежной и доброй. Голубая фея в «Пиноккио» (Pinocchio, 1940), Глинда (Билли Берк) в «Волшебнике из страны Оз» (The Wizard of Oz, 1939), феи-крестные в «Золушке» (Cinderella, 1950) и «Спящей красавице» (Sleeping Beauty, 1959) – все это яркие примеры архетипа богини, заботящейся о детях богини-матери. В современных фильмах этот архетип нашел воплощение в образе Галадриэль (Кейт Бланшет) из «Братства кольца» (Fellowship of the Ring, 2001). Богиня-мать в фильме имеет для героя то же значение, что и настоящая мать для ребенка в детстве. Встречаясь с богиней, герой осваивает эмоциональную силу, мудрость и чуткость, присущие положительному образу матери.

Тень богини

Теория противоположностей Юнга требует, чтобы образ богини уравновешивался **негативным архетипом матери** – злой волшебницы, страшной ведьмы. Если богиня – идеализированный образ матери, то ведьма – отвратительная мать, воплощение худшего, что может быть связано с этим образом. Часто ведьма – это **злая мачеха**, колдунья, архетип из мифологии... Медея. Комбинированный архетип злой мачехи и хитрой ведьмы прочно закрепился в американском коллективном бессознательном благодаря диснеевским фильмам «Белоснежка» (Snow White, 1937) и «Спящая красавица» (Sleeping Beauty, 1958).

В других жанрах архетип ведьмы тоже присутствует довольно часто – например, в образе злой матери в таких лентах, как «Дорогая мамочка» (Mommie Dearest, 1981), «Цветы на чердаке» (Flowers in the Attic, 1987). В фильме «К востоку от рая» (East of Eden, 1955) Кэл (Джеймс Дин), который едва помнит свою мать (Джо Ван Флит), пропавшую много лет назад, смутно помнит ее как женщину в черном. Мать, бросившая его в детстве и открывшая бордель в квартале красных фонарей, воплощает архетип тени богини. Подавляемые конфликты и болезненные детские воспоминания, связанные с пережитой обидой, стыдом, жестокостью или безразличием, представлены в фильме с помощью архетипа тени богини.

Богиня в реальной жизни

Воплощением архетипа богини может стать любой женский образ, любой женский персонаж, помогающий герою обрести мудрость, дарующей ему нежность, заботу поддержку и любовь (но не романтическую любовь). В жизни фигура матери не бывает ни идеализированной богиней, ни средоточием зла. Так и в кино образ матери может объединять черты богини и ведьмы. Разница между идеализированной матерью-богиней, тенью богини и

матерью из реального мира отлично видна в фильме к «Востоку от рая». Мать Кэла – обычный человек. Она любит своего сына, но когда-то в детстве бросила его. Она не может стать той матерью, о которой он мечтает. Но именно она дает ему деньги, которые ему так нужны для реализации его амбициозных планов. В жизни богини-матери поддерживают героя, помогают ему, даже исцеляют. Далеко не всегда они безупречны, но это не означает, что они перешли на сторону зла.

Мудрый старик

Образ отца обычно выражается через архетип мудрого старика. Другие варианты отцовского архетипа – пророк, маг, целитель – любой пожилой мужчина, от которого можно ждать мудрости и совета. В фильмах мудрый старик становится **наставником** героя (для героини в этой роли часто выступает богиня). Наставником в кино может быть практически любой немолодой мудрец: отец, старший брат, учитель, проповедник, врач, тренер, капитан, президент, король, волшебник и т. д. Согласно теории Юнга, у наставника должна быть и противоположность – **ложный наставник** или **негативная отцовская фигура**. Дарт Вейдер в «Звездных войнах» является воплощением образа тени отца (Дарт Вейдер буквально переводится и как «темный отец»). Оби-Ван, напротив – настоящий наставник, положительный образ. В «Волшебнике страны Оз» устрашающий образ волшебника олицетворяет тень отца, а добродушный старик (Фрэнк Морган), скрывающийся за этим образом, – его позитивную противоположность. Герою необходимо интегрировать образ отца-наставника. Часто именно отношения с этим персонажем становятся центральными в фильме.

Анима

Сбалансированное Эго имеет как мужские, так и женские черты. Мужское начало заключает в себе воплощение женского начала в виде женского архетипа – анимы. Анима олицетворяет такие традиционно женские черты, как чувствительность, эмоциональность, интуиция, способность сопереживать другим, заботливость. Анима – это не архетип богини, а, как правило, романтический или эротический образ. Богиня-мать – фигура священная и, следовательно, асексуальная. Богиня – это источник материнской любви, анима – любви романтической и чувственной. В традиционных героических историях анима обычно предстает в образе «девушки в беде», которую герой должен найти и спасти. В «Звездных войнах» это Принцесса Лея, которую Люку предстоит спасти. Спасение девушки для героя означает открытие в себе самом женского начала, интеграцию важной части собственного «Я».

В кино анима обычно связывается с **объектом любви**. Тема любви очень важна для фильма, даже если имеет вспомогательную функцию. Любовь является неотъемлемой частью жизни каждого человека, поэтому зрители всегда интуитивно чувствуют, что она необходима фильму. Выходя из кинотеатра, зритель должен чувствовать, что герой, за чьими приключениями он только что следил, развивался и чего-то добился. Завоевание возлюбленной и интеграция анимы в сценарии необходимы для завершенности образа персонажа. Он не только победил тень, но и нашел любовь. Интеграция анимы для героя означает обретение целостности. Кроме того, девушка – это тоже награда. Итак, его жизнь состоялась. Они с невестой могут пожениться и жить долго и счастливо.

Роковая женщина

У каждого положительного архетипа есть противоположность – его тень. **Тень анимы** в фильмах воплощается в образе роковой женщины. Темная соблазнительница предлагает чувственную любовь, анима – любовь чистую. Роковая женщина обычно представляет опасность для героя. Как сирены в «Одиссее» Гомера, она стремится завлечь героя и сбить его с пути. А потом застать врасплох и отнять жизнь. Ложная анима, роковая женщина – это либо **вамп**, пытающаяся заставить героя забыть о своей настоящей и чистой любви, либо буквальное воплощение рока, судьбы, угрожающего самой жизни героя. Алекс в «Роковом влечении» (Fatal Attraction, 1987) и Кэтрин (Шэрон Стоун) в «Основном инстинкте» (Basic Instinct, 1992) выполняют функции архетипа роковой женщины. В «Роковом влечении» одержимость Алекс Дэном (Майкл Дуглас) угрожает его браку с Бэт (Энн Арчер) и даже жизни. Тень анимы – очень мощный архетип, потому что он позволяет объединить два самых сильных примитивных импульса – половое влечение и агрессию – в одном персонаже. Сила роковой женщины в ее сексуальной привлекательности. Ее опасность связана со слабостью героя, не способного противостоять своему влечению к ней. Герою проще справиться с монстрами или целыми армиями, чем с роковой женщиной.

Анимус

Мужской архетип в женской душе – анимус. Этот архетип представляет типично мужские черты, такие как храбрость, способность вести за собой, интеллект, физическая сила. Очевидно, что дуализм анимы и анимуса – продукт традиционной западной мифологии, в которой мужчина, наделенный перечисленными качествами, – герой, а женщина – дева, которую герою предстоит спасти. В традиционной западной мифологии женщины бывают героинями в исключительных случаях. Однако мифология кино – продукт современного общества, освободившего и раскрепостившего женщин, так что в фильмах, особенно более поздних, героини стали встречаться гораздо чаще. В новых мифах анимус выполняет такую же функцию, какую выполняет анима в классических историях с героем-мужчиной, – функцию объекта любви. А если в фильме присутствуют и герой, и героиня – как, например, в «Романе с камнем», – они играют роль анимы и анимуса друг для друга. Джек, анимус Джоан Уайлдер, помогает ей стать храброй, сильной, способной пойти на риск. А Джоан, анима Джека, в свою очередь, учит его любви, нежности, верности.

Поскольку архетип героя традиционно мужской, то если единственная героиня фильма – женщина, то именно она обычно наделяется чертами, свойственными герою-мужчине (как героиня Анжелины Джоли в одноименном фильме «Лара Крофт: расхитительница гробниц»). Соответственно, мужчина, в которого влюблена героиня, берет на себя функции, присущие аниме, – а героиня его спасает. Так, Лара Крофт возвращается назад во времени, чтобы спасти своего любимого Алекса (Дэниел Крейг). Кроме того, мужчина наделен такими чертами, как чувствительность и нежность вместо силы или храбрости. В подобных фильмах героини сильные и смелые, а их возлюбленные – «мужчины в беде».

Тень анимуса

Монстры, серийные убийцы, психопаты – все это воплощения тени анимуса в «кровавых» триллерах, таких как «Хэллоуин», «Пятница, 13-е» или «Кошмар на улице Вязов». Зловещие образы Фредди Крюгера (Роберт Инглунд) или Реда (Роберт Дауни-младший) в «Сновидениях» (In Dreams, 2003) особенно тесно связаны с теорией Юнга – они являются своим жертвам в кошмарных снах. В таких сюжетах героиням отведена традиционная роль «девушки в беде». Но в конце фильма героиня перестает убегать от тени, сталкивается с ней – и обретает целостность. В развязке, в финальной схватке с тенью, героиня интегрирует агрессию и силу тени, уничтожая ее характерным устрашающим способом.

Плут

Многие древние мифологические божества были озорными мошенниками, любившими подшучивать над смертными, путать и обманывать их. В «Величайшей из когда-либо рассказанных историй» (The Greatest Story Ever Told, 1965) Сатана (Дональд Плезенс) тоже пытается смутить Иисуса, соблазнить его земными удовольствиями, чтобы испытать его веру в Бога. Если озорные божки или боги-обманщики предлагают герою мудрость, то только в виде загадки, а герою приходится доказывать, что он достоин получить от божества совет или наставление, отгадывая ее. В «Эккалибуре» (Excalibur, 1981) бессмертный хранитель святого Грааля передает его Персивалю (Пол Джеффри) только в награду за ответ на свой хитрый вопрос.

Архетип **героя-плута** обычно появляется в комедиях. Чарли Чаплин, Бастер Китон и Гарольд Ллойд исполняли роли таких «шутников». Они боролись со своими соперниками с помощью всевозможных трюков, обмана, розыгрышей. Хотя таким героям могут быть присущи и некоторые традиционные черты, такие как физическая сила, храбрость, целеустремленность, их самое главное преимущество – ум, сметливость и изобретательность. В фарсевестерне «Сверкающие седла» (Blazing Saddles, 1974) Мэла Брукса главная роль отведена двум героям-плутам. Хотя Барт (Кливленд Литтл) и Малыш Вако (Джин Уайлдер) достаточно сильны, они предпочитают побеждать своих врагов с помощью разнообразных забавных трюков.

Плут может быть не главным героем, а второстепенным персонажем, предназначенным для разрядки смехом. Основным успех фильмам братьев Маркс или Эббота и Костелло обеспечивал не киногерой (который сражался со злодеем, завоевывал сердце девушки и вообще выручал всех из беды), а именно комические персонажи, плуты, помогавшие герою на его пути, обманывая и запутывая его врагов. Неважно, будет ли плут в вашем сценарии главным или второстепенным персонажем, помните, что его главная черта – ум. Чаще всего герои, особенно в фильмах жанра экшен, добиваются победы благодаря силе, отваге, выдающимся физическим способностям. Но герою-плуту успех обеспечивает его ум – хотя нередко об этой архетипической черте забывают.

Оборотень

Юнг считал, что образ оборотня символизирует Эго в его постоянном изменении и развитии. Главные герои

фильмов всегда своего рода оборотни. Герои должны развиваться на протяжении всего фильма, причем предполагаются значимые изменения. Ловкая столичная журналистка (Джин Артур) в фильме «Мистер Дидс переезжает в город» (Mr. Deeds Goes to Town, 1936) снова начинает ощущать вкус к жизни, влюбившись в простодушного Дидса (Гэри Купер). Эгоистичный покоритель женских сердец курсант авиационного училища (Ричард Гир) в «Офицере и джентльмене» (An Officer and a Gentleman, 1982) превращается в заботливого и нежного поклонника одной из местных девушек (Дебра Уингер). Полного энтузиазма молодого биржевого маклера Бада (Чарли Шин) в «Уолл-стрит» (Wall Street, 1987) нечистый на руку финансовый делец (Майкл Дуглас) превращает в алчного негодяя, способного на любые подлости. В третьей части фильма Бад снова коренным образом меняется и возрождается как цельный и достойный человек.

Плут-оборотень

Многие мифологические боги были не только плутами, но и оборотнями. На самом деле эти два архетипа имеют немало общих свойств. Зевс, например, мог принимать образ орла, слетать с Олимпа на землю и в образе смертного соблазнять девушек. Аналогично и в кино смена масок – архетипическая форма плутовского жанра. Багз Банни часто переодевается в женщину, пытаясь ускользнуть от Элмера Фадда. В «Звездных войнах» Люк и Хан надевают форму имперских штурмовиков, чтобы попасть на Звезду смерти. В «Сияющих седлах» Бад и Малыш Вако притворяются членами ку-клукс-клана, чтобы проникнуть в банду. Переодевание как плутовской прием старо, как и сам миф, но продолжает оставаться эффективным приемом сценариста. Пусть архетипические образы и сюжеты не новы и стереотипны, они могут быть очень убедительными и занимательными, если поданы с умом и в необычной форме.

Физическое перевоплощение

Вампиры и люди-волки – устрашающие и внушающие ужас архетипические фигуры, так как через них проявляется сверхъестественная сила богов. В мифологии только боги могли принимать образ животных или как-то иначе менять физическую личину. Граф Дракула – образ оборотня, который, наверное, чаще других используется в кино. Способный принимать любой вид робот-злодей (Роберт Патрик) в «Терминаторе-2» (Terminator 2, 1991) предлагает современную трактовку древнего архетипа. Будь то физическое превращение в другое существо или личностная трансформация персонажа, архетип оборотня так или иначе всегда присутствует в кино. Но особенно он интересен зрителю, когда символизирует человеческую способность меняться и возрождаться к новой жизни.

Краткое содержание главы 8

- *Коллективное бессознательное* состоит из общих для всех людей образов и ассоциаций, называемых *архетипами*.
- *Архетипы* отражают предрасположенность людей одинаково понимать такие общечеловеческие психологические вопросы, как чувства по отношению к родителям, желание любви, потребность в духовном оздоровлении и возрождении.
- Образ *героя* в мифах, легендах, литературе и кино – это в первую очередь архетип Эго.
- *Персона* – «маска», которую мы надеваем перед другими.
- *Актеры* являются материальным воплощением персон – это тела и лица героев, которых они играют.
- Актер становится *типажным*, когда у зрителей возникают прочные ассоциации между ним и изображаемым им героем.
- Главный герой любой истории воплощает архетип персоны. Герой должен *столкнуться* с другими частями своего Эго (представленными другими архетипами) и *интегрировать* их.
- Архетип *тени* – темная сторона нашей личности, которую мы скрываем от всех.
- В фильмах архетип тени обычно олицетворяет *злодей*.
- Архетип *богини* представляет позитивный архетип матери.
- Злая мачеха или ведьма – архетипическое воплощение *тени богини*, всех негативных качеств, которые только можно связать с образом матери.
- Архетип *мудрого старика* олицетворяет образ отца. Мудрый старик обычно исполняет роль наставника героя в фильмах.
- *Дарт Вейдер* в «Звездных войнах» – яркий пример архетипа «ложного» наставника, отрицательного образа отца.
- Архетип *анимы* представляет положительные черты, характерные для женщин.

- В кино анима обычно изображается как *девушка в беде* или *возлюбленная* героя.
- *Роковая женщина* – архетип тени анимы. Это порочная искусительница, пытающаяся соблазнить героя и заставить его забыть о своем призвании и своей любви, заманить его в опасную ловушку.
- Архетип *анимуса* представляет положительные черты, характерные для мужчин.
- *Фредди Крюгер* в «Кошмаре на улице Вязов» воплощает тень анимуса – темной, извращенной, жестокой, разрушительной стороны мужской природы.
- Чувство юмора и сообразительность помогают *герою-плуту* достичь своей цели. Чаще плуты бывают второстепенными персонажами.
- Архетип *оборотня* символизирует Эго, которое по природе своей постоянно меняется и развивается. Способность превращаться в других существ может также отражать духовную или божественную силу.

Упражнения к главе 8

1. Составьте список героев из десяти ваших самых любимых фильмов.
2. Составьте список злодеев из десяти ваших самых любимых фильмов.
3. Составьте список наставников из десяти ваших самых любимых фильмов.
4. Проанализируйте известные вам фильмы и назовите пять персонажей, выполняющих функцию архетипа богини.
5. Назовите пять персонажей, выполняющих функцию архетипа тени богини.
6. Назовите пять персонажей, выполняющих функцию архетипа анимы.
7. Назовите пять персонажей, выполняющих функцию архетипа роковой женщины.
8. Назовите пять персонажей, выполняющих функцию архетипа плута.
9. Назовите пять персонажей, выполняющих функцию архетипа оборотня.

Архетипы в вашем сюжете

1. Зритель должен видеть, что ваш герой развивается, поэтому необходимо, чтобы у персонажа был какой-то недостаток, какая-то слабость. Какой элемент Эго герой должен развивать, чтобы согласно теории Юнга достичь психологической целостности.
2. Внешность героя во многом определяет его персону. Попробуйте представить себе своего героя, затем вспомните всех известных вам звезд кино и выберите того из них, кто больше всего подошел бы на эту роль. Представляйте себе этого актера, работая над своим сценарием.
3. Дуализм персоны и тени в кино обычно отображает противостояние героя и злодея. Наибольшего драматизма можно достичь, сделав образы героя и злодея максимально противоположными – и, соответственно, дополняющими друг друга. Если в вашем сценарии есть герой и злодей, подумайте, как структурировать образы ваших персонажей, чтобы для победы над злодеем герою требовалось какое-то качество последнего.
4. Очень часто у героя бывает темное прошлое – скелет в шкафу, с которым ему необходимо столкнуться. В прошлом вашего героя есть темная история? Если нет, подумайте о том, какие темные страницы его биографии могут сделать образ вашего героя более интересным. Если же в его прошлом есть что-то сомнительное, то удалось ли ему справиться с этим?
5. Архетипы богини и мудрого старика выражаются в образах наставника и для героя, и для героини. В вашем сценарии есть наставник, который помогает герою обрести мудрость? Если нет, подумайте о том, как добавить этот архетипический элемент в сценарий, чтобы полнее раскрыть образ вашего героя.
6. Архетипы анимы и анимуса выступают в образах возлюбленных героя или героини. Происходит ли в вашем сценарии встреча и интеграция героя с объектом любви? Если нет, подумайте, как эти архетипические элементы могут добавить вашему фильму романтики и чувственности.
7. Архетипы плута и оборотня могут воплощать такие качества героя, как ум и находчивость. В одних фильмах они устраивают препятствия, которые герою удается преодолеть только благодаря своей сообразительности. В других герой сам прибегает к плутовским трюкам, чтобы обмануть своих врагов. Как можно использовать эти архетипы, чтобы продемонстрировать ум вашего героя?

АРХЕТИПЫ ГЕРОЕВ

| Архетип | Функция | Персонаж | Примеры |
|---------------|--|---|---|
| Герой | Главный символ Эго | Герой Несколько героев | Люк в «Звездных войнах» «Братство кольца» |
| Персона | Публичная «маска», скрывающая Эго | Звезды кино Образ, создаваемый на людях | Джон Уэйн, Кларк Гейбл Кларк Кент в «Супермене» |
| Тень | Темная, скрытая сторона личности | Злодей Alter ego | Дарт Вейдер в «Звездных войнах» Зеленый гоблин в «Человеке-пауке» |
| Богиня | Мать или наставница героини | Положительный образ матери Отрицательный образ матери | Феи-крестные Злые ведьмы |
| Мудрый старик | Отец и/или наставник | Положительный образ наставника Отрицательный образ наставника / ложный наставник | Оби-Ван в «Звездных войнах» Дарт Вейдер в «Звездных войнах» |
| Анима | Женское начало в мужском Эго | Возлюбленная «Девушка в беде» | Лоис Лейн в «Супермене» Принцесса Лея в «Звездных войнах» |
| Тень анимы | Воплощение темных сторон женского начала | Роковая женщина | Алекс в «Роковом влечении» |
| Анимус | Мужское начало в женском Эго | Возлюбленный «Мужчина в беде» | Джек в «Романе с камнем» Алекс в «Лара Крофт: расхитительница гробниц» |

АРХЕТИПЫ ГЕРОЕВ

| Архетип | Функция | Персонаж | Примеры |
|--------------|--|---|--|
| Тень анимуса | Воплощение темных сторон мужского начала | Психопаты, маньяки, монстры | Роберт Дауни-младший в «Сновидениях», «Дракула» |
| Плут | Вызов интеллектуальным качествам героя | Озорные или обманчивые божества Хранители сокровищ Герои-плуты | Сатана в «Величайшей из когда-либо рассказанных историй» Хранитель Грааля в «Экскалибуре» Чарли Чаплин, Багз Банни |
| Оборотни | Личностные и физические трансформации | Герои, переживающие кардинальные изменения Плуты-оборотни Физическое перевоплощение | Бад Фокс в «Уолл-стрит» Барт и Джим в «Сверкающих седлах» «Дракула», «Человек-волк» |

Глава 9

Архетипы сюжета

Подобно тому, как существуют архетипические образы, есть и архетипические темы, имеющие отношение ко всем людям. Они отражают события, происходящие в жизни каждого человека: рождение, брак, смерть, а также присущую человеку потребность в личностном развитии и изменении. Эти темы объединяют нас всех в мире коллективного бессознательного. Мифология позволяет нам выйти за привычные пределы и разрешить наши личные конфликты. Именно поэтому мифология играет важную роль как для психологического здоровья личности, так и для социальной адаптации. Традиционно мифы передавались через легенды, религию, искусство – все эти способы в современном мире интегрировал кинематограф. Современный человек свои мифы видит на экране. Фильм, коллективная греза, стал основным средством выражения, передачи и интеграции архетипов нашего времени.

Столкновение и интеграция: трансцендентная функция

Архетипы символизируют различные аспекты личности. Когда отдельные части сталкиваются и интегрируются друг с другом в Эго, они дополняют друг друга и создают равновесие там, где прежде был конфликт. Функцию мечтаний (личный миф), как и функцию мифа (коллективная мечта), можно назвать трансцендентной: объединяя противоположные начала собственного «Я», мы обретаем психологическую **целостность**.

В фильме «К востоку от рая» Кэл вступает на путь самопознания, когда после многих лет встречает свою мать – воплощение тени его собственного прошлого и его внутреннего конфликта. Эта встреча с матерью символизирует интеграцию тени богини. Затем Кэлу предстоит интегрировать аниму, которая предстает в образе его возлюбленной Абры (Джули Харрис). В финале фильма Кэл добивается примирения со своим отцом (интегрирует тень мудрого старика). Встреча со своей тенью, анимой и мудрым стариком позволяет Кэлу преодолеть внутренний конфликт и обрести психологическую и эмоциональную целостность.

Четверичность

Архетипическая тема в модели Юнга отражает идею о том, что целое состоит из четырех частей – двух пар противоположностей, обеспечивающих равновесие. Интеграция четырех основных архетипов «Я» представляет полную четверичность. Персона и тень – противостоящие дуальности внутреннего «Я», а архетип противоположного пола наряду с архетипом родителя своего пола – противостоящие дуальности, связанные с внешними фигурами. Таким образом, четверичность мужской психики составляют персона, тень, анима, мудрый старик. Четверичность женской психики объединяет персону, тень, анимуса и богиню. Соответственно на языке кино это означает, что в фильме должны присутствовать четыре персонажа: **герой, злодей, объект любви и наставник**.

Согласно юнгианской модели, герой должен столкнуться с остальными тремя архетипами и интегрировать какие-то из их свойств. Герой должен побороть свою тень (то есть внутренние проблемы, конфликты, слабости), научиться чему-то у наставника (духовной или экзистенциальной мудрости) и завоевать сердце возлюбленной (романтические отношения). Если столкновение и интеграция с этими архетипами в сценарии демонстрируют развитие личности героя, тогда в конце фильма достигается ощущение психологической целостности его образа. Когда в конце вашего повествования герой достигает полной четверичности, зритель понимает, что тот прошел все необходимые стадии развития.

Трансформация

Каждый архетип из этой четверки способен полностью изменить личность героя. Опасный и жестокий злодей (воплощение тени), такой как офицер СС (Ральф Файнс) в «Списке Шиндлера» (Schindler's List, 1993), может подтолкнуть на подвиг персонажа вроде Оскара Шиндлера (Лиам Нисон), от которого совсем не ждешь героических поступков. Мудрый наставник, такой как волшебник Гэндальф (Иэн Маккеллен), способен вдохновить на великие поступки даже крошечного хоббита (Элайджа Вуд) во «Властелине колец» (Lord of the Rings, 2001). И, конечно, любовь красивой девушки не раз заставляла самых обычных парней вступить на путь приключений и подвигов – так Мэри (Камрон Диаз) становится вдохновением для Теда (Бен Стиллер) в «Кое-что о Мэри» (There's Something About Mary, 1998). Трансформация – сама по себе архетип, поскольку отражает потребность в личностном развитии.

Внезапная трансформация может оказаться и **трагической** для героя. Вилли Старк (Бродерик Кроуфорд) из фильма «Вся королевская рать» (All the King's Men, 1949), Одинокий Родс (Энди Гриффит) из фильма «Лица в толпе» (A Face in the Crowd, 1957) или Дирк Дигглер (Марк Уолберг) из «Ночей в стиле буги» (Boogie Nights, 1997) – примеры наивных героев, для которых личностная трансформация оборачивается трагедией.

Часто решающим моментом в сюжете становится трансформация не главного героя, а второстепенного. Так, на протяжении всего фильма «Мистер Смит едет в Вашингтон» (Mr. Smith Goes to Washington, 1939) мистер Смит остается идеалистом-патриотом. Идеализм губит его, и, хотя сам он не меняется, его спасает преобразование, которое под его влиянием претерпел сенатор Джо Пейн (Клод Рейнс). Кэллоуэй (Бен Джонсон) в «Шейне» настолько жесток, что получает удовольствие, издеваясь над Шейном и его друзьями-фермерами. Шейн дает ему отпор, чем вызывает его уважение. Эта сюжетная линия поначалу кажется второстепенной, но благодаря Шейну характер Кэллоуэя меняется, и именно он предупреждает Шейна о засаде в салуне, в которую чуть не попадает его друг Джо в третьей части фильма.

Трансформация персонажа может превратить его в героя, а может закончиться трагически; она может происходить как ответная реакция на действия злодея, под влиянием мудрого наставника или любви. Изменения возможны в главном герое или в ком-то из второстепенных персонажей, оказывающих на него влияние. В любом случае трансформация важна и для сюжета, и для динамики образа героя. Если на протяжении фильма ни один из героев не меняется, история будет восприниматься как незавершенная.

Счастливые совпадения

Юнг называл **синхронией** феномен, связывающий всех людей и все события на уровне коллективного бессознательного. Это некий «принцип некаузальной связи», четвертое измерение человеческого существования. Идея Юнга столь же расплывчата и сложна для восприятия, как теория Альберта Эйнштейна о едином поле. Но как бы загадочна и сложна ни была сама концепция, на феномене синхронии построены очень многие фильмы.

Сюжет фильма «В чужом ряду» (Changing Lanes, 2002) завязывается, когда сталкиваются автомобили двух героев (Сэмюэл Джексон, Бен Аффлек), и происходит это как раз в то утро, когда каждому из них жизненно необходимо быть вовремя в назначенном месте. В фильме «Назад в будущее» (Back to the Future, 1985) Марти Макфлай (Майкл Фокс) сможет вернуться в свою эпоху, только если ему удастся зарядить свою машину времени – для этого ему потребуется огромное количество электроэнергии. К счастью, перед тем как он отправился в прошлое, ему дали листок с текстом о том, как в городские часы попала молния – причем с указанием даты и времени. Марти случайно нащупывает в кармане этот листок, и ему приходит в голову, что зарядить машину ему поможет молния. Иногда удачные совпадения могут казаться слишком уж невероятными, но синхрония в сюжете обычно не вызывает недоверия зрителей.

Хотя синхрония и сомнительна в качестве теории, кинематографу она служит успешно. Зрителей счастливые совпадения никогда не смущают. Когда герой находится, казалось бы, в безвыходном положении, какая-нибудь счастливая случайность всегда выручит его. Конечно, не стоит злоупотреблять идеей синхронии и навязывать ее аудитории. Но если применять этот прием с умом и вкусом, он вполне может способствовать развитию сюжета.

Исцеление

Тема исцеления близка каждому. Все люди в какой-то период своей жизни страдают от ран или травм, физических или душевных. Сюжетная линия **травмированного героя** обычно связана со смертью его жены или ребенка. В «Жажде смерти» (Death Wish, 1974) банда грабителей убивает жену и насилует дочь Пола Керси (Чарльз Бронсон), и теперь в его жизни не остается ничего, кроме мести. Мотивация травмированных героев всегда связана с их болью и жаждой справедливого возмездия. Особенно хорошо роль героя-мстителя удается Мелу Гибсону: он сыграл Макса Рокатански в фильмах «Безумный Макс» (Mad Max, 1979, 1981, 1985, 2004) и детектива Мартина Риггса в «Смертельном оружии» (Lethal Weapon, 1987, 1989, 1992 и 1998). Трагические события и месть вдохновляют героев Гибсона и в фильмах «Гамлет» (Hamlet, 1990), «Храброе сердце» (Braveheart, 1995), «Выкуп» (Ransom, 1996), «Расплата» (Payback, 1999), «Патриот» (The Patriot, 2000). Исцеление его героя почти всегда достигается через насилие.

Часто герой получает травмы в бою. Шон Торнтон (Джон Уэйн) в «Тихом человеке» (The Quiet Man, 1952) и Ли Прюитт (Монтгомери Клифт) в «Отныне и во веки веков» (From Here to Eternity, 1953) – бывшие профессиональные борцы, которых мучает чувство вины из-за того, что когда-то на ринге они покалечили своих соперников. Для таких героев пережитые страдания становятся причиной отказа от насилия.

В сущности, травмированный герой теряет частичку собственной души. Он стремится вновь обрести целостность. Его задача заключается в том, чтобы справиться с болью, воспоминаниями о предательстве, трагедии.

Столкнувшись с тенью и справившись с собственным прошлым, герой обретает целостность и исцеление. В «Касабланке» (Casablanca, 1941) Рик (Хамфри Богарт) залечивает собственные раны благодаря встрече с тенью утраченной любви. Он позволяет вспыхнуть своему чувству к Илзе (Ингрид Бергман) вновь, что означает акт интеграции тени и анимы, помогающий забыть о прошлых потерях и восстановить свою целостность.

Судьба

Знаменитая фраза Рика в «Касабланке» «Из всех забегаловок в мире она вошла в мою» прекрасно выражает тему **роковой любви**. Вера в «любовь с первого взгляда» или существование «половинок» предполагает, что любовь – некая сила, подвластная только провидению. Может быть, любовь и есть то самое четвертое измерение, в котором существует синхрония. Сверхромантическое представление о предопределенности в любви – архетип, до сих пор крайне популярный в сказках, мифах и кино. Но архетип судьбы или провидения связан не только с романтическими отношениями.

Смерть – еще одна экзистенциальная сила, подвластная, как считают многие, только судьбе. В «Машине времени» (Time Machine, 2002) возлюбленная профессора Хартдегена Эмма (Сиенна Гиллори) погибает сразу же после того, как он делает ей предложение. Хартдеген (Гай Пирс) отправляется в прошлое, чтобы повлиять на ход событий. Но всякий раз, когда он возвращался в прошлое, Эмма все равно по той или иной причине погибает в ту самую ночь. Смерть Эммы предопределена судьбой, и никто из смертных, как бы умен и изобретателен он ни был, не может изменить то, что предначертано. В «Искусственном разуме» (Artificial Intelligence: AI, 2001) даже пришельцы со сверхспособностями не в состоянии помочь Дэвиду (Хэйли Джоэл Осмент) воскресить его мать (Фрэнсис О'Коннор). У каждой жизни свое место во времени и пространстве – такова научно-фантастическая интерпретация рока, кармы, судьбы в фильме.

Использовать тему судьбы в сюжете следует с большой осторожностью. В отличие от счастливых случайностей, судьбоносные совпадения могут быть связаны только с ключевыми моментами фильма – когда речь идет о **любви, смерти, рождении, возрождении**.

Любовная сцена

Воссоединение героя и его анимы (объекта любви) олицетворяет объединение архетипов противоположных полов. **Иерогамия** – священный ритуал, символизирующий брак между мужским и женским божествами. Это кульминация любовных отношений героев, физическое воплощение психологического единства (шекспировский «зверь о двух спинах»). В любовной или эротической сцене два архетипа становятся единым целым. Иерогамия дает жизнь **«божественному младенцу»**, существу, которое воплощает единство мужского и женского архетипов. Герой возрождается как психологически андрогинное существо. Юнг считал **андрогинность** проявлением психического здоровья, потому что андрогинный индивид объединяет сильные стороны мужского и женского архетипов.

С точки зрения развития личности героя любовная сцена придает традиционному герою мужского пола эмоциональную силу анимы. Эта вновь обретенная сила символизирует **духовное возрождение**. Герой, заряженный любовью, становится в десятки раз сильнее. В «Семейке Тенненбаум» один украденный поцелуй у Марго, которую Ричи любит всю жизнь, помогает ему покончить с мыслями о самоубийстве, найти способ стать ближе с отцом (Джин Хэкмен) и поддержать лучшего друга (Оуэн Уилсон), пытающегося избавиться от наркотической зависимости.

Любовная сцена может стать символической наградой герою, сумевшему преодолеть главное препятствие на своем пути. Если любовная сцена происходит в конце фильма, она способствует ощущению завершенности истории благодаря разрядке сексуального напряжения, нараставшего на протяжении фильма. Любовная сцена может стать катарсисом, психологическим единением, интеграцией архетипов и кульминацией романтической истории. Магия кино позволяет выразить все эти многозначные и сложные темы с помощью всего одного поцелуя.

Четверичность женской психики



Четверичность мужской психики



Четверичность персонажа фильма



Краткое содержание главы 9

• Юнг считал, что уроки, которые мы усваиваем, сталкиваясь с архетипами в мифах и снах, имеют *трансцендентную функцию*. Открывая для себя мудрость коллективного бессознательного и применяя ее к своим внутренним конфликтам, мы преодолеваем собственные противоречия и становимся психологически целостными.

• Трансцендентная функция достигается столкновением и интеграцией различных частей своего «Я» – символически представленных архетипами.

• *Четверичность* отображает целое, состоящее из четырех частей. Четверичность архетипов означает равновесие двух противостоящих архетипических дуальностей.

• Четверичность мужской личности представлена следующими архетипами: персона, тень, анима и мудрый старик. Для женской личности – это персона, тень, анимус и богиня.

• Применительно к кинематографу юнгианская теория четверичности предполагает, что личность персонажа образована архетипами *героя, злодея, наставника и объекта любви*.

• Главная задача героя с точки зрения развития характера состоит в *трансформации*, подразумевающей, что герой совершенствуется, интегрируя разные архетипы.

• *Синхрония*, согласно теории Юнга, означает «неказуальную связь», объединяющую всех людей и все события на метафизическом уровне.

• В кино синхрония представлена сюжетными линиями со *счастливыми случайностями, роком, судьбой, драматической иронией*.

• *Иерогамус* – архетипическая тема, означающая «сакральное совокупление» или священный брак. На экране эта тема обычно выражается с помощью любовной сцены.

- Еще один архетип в сюжетах фильмов – *духовное исцеление или духовное перерождение*. Часто такое перерождение героя становится возможным благодаря интеграции анимы.
- Архетип *божественного младенца* символизирует возрождение героя.
- Божественный младенец – это возродившийся к новой жизни герой, сумевший интегрировать основные архетипы; герой, вдохновленный божественной силой духовной мудрости и достигший психологического равновесия.

Упражнения к главе 9

1. Проанализируйте образ своего любимого киногероя и идентифицируйте четыре архетипа, представленные в четверичности его личности.
2. То же самое проделайте в отношении своей любимой героини.
3. Посмотрите какой-нибудь фильм, который вы до этого не видели, и проанализируйте его с точки зрения теории Юнга. Какие архетипы присутствуют в этом фильме? Как встреча с этими архетипами способствует трансформации героя?
4. Проанализируйте, как тема синхронии (в соответствии с ее интерпретацией в этой книге) отражена в пяти ваших любимых фильмах.

Архетипы сюжета в вашем сценарии

1. Четверичность личности персонажа включает героя, тень, наставника и объект любви. Встречает ли ваш герой все три архетипа? Если нет, подумайте, как эта концепция Юнга в вашем сценарии могла бы помочь воплотить идею достижения целостности.
2. Развитие личности героя происходит в ходе разных трансформаций. Какие трансформации претерпевает ваш герой? Если вы не видите изменений в личности своего героя, подумайте о травме или недостатке, от которых герой мог бы избавиться.
3. Любовная сцена в кино имеет функцию архетипа и не должна быть просто физическим вознаграждением, обнаженкой или сексом. Она призвана помочь герою обрести целостность. Делает ли любовная сцена вашего героя более совершенным? Если нет, подумайте, как в вашем сценарии сцена любви может символизировать оздоровление личности героя. Иными словами, как объект любви вашего героя дополняет его?

АРХЕТИПЫ СЮЖЕТА

| Архетипы | Функция | Приемы работы над сюжетом | Примеры |
|---------------|---|--------------------------------|--|
| Четверичность | Интеграция злодея, наставника и объекта любви | Кульминация и развязка | Люк Скайуокер и Вейдер, Оби-Ван, Лея |
| Трансформация | Духовное возрождение | Развитие личности героя | Превращение Оскара Шиндлера из эгоиста в спасителя и героя |
| Синхрония | Развитие сюжета | Счастливые совпадения | Марти («Назад в будущее»), сохранивший листок с текстом о молнии |
| Исцеление | Достижение целостности | Травмированные герои | Пэрри в «Короле-рыбаке» исцеляется с помощью святого Грааля |
| Судьба | Любовь как судьба Смерть как судьба | Родственные души Провидение | Доктор Хартдеген и Эмма в «Машине времени» |
| Иерогамус | Интеграция архетипа противоположного пола | Возлюбленные Любовная сцена | Поцелуй Ричи и Марго в «Семейке Тенненбаум» |

Часть IV

Джозеф Кэмпбелл

Глава 10

Тысячеликий герой

Джозеф Кэмпбелл не был психологом, он посвятил жизнь изучению мировой мифологии. Однако его глубокие познания в области психологических теорий Фрейда, Юнга, Эриксона, Отто Ранка позволили ему применять методы психоанализа к исследованию мифов. Наиболее популярной и влиятельной работой стала написанная в 1949 г. книга «Тысячеликий герой» (A Hero with a Thousand Faces). В этой книге Кэмпбелл использовал психологический подход для выяснения формулы базовой структуры мифа. Показывая структуру мифа, Кэмпбелл раскрывает психологическую силу архетипа героя и архетипического «путешествия героя».

Герой пускается на рискованные приключения и встречается с самыми разными персонажами. Хотя герой предпринимает путешествие внешнее, миф символизирует путешествие внутреннее – в котором ему предстоит встретить и интегрировать разные части своего «Я». Куда бы ни отправился герой, какие бы приключения его ни ждали, его цель неизменно связана с раскрытием себя и достижением психологической целостности.

Мифический герой

Уильям Уоллес (Мел Гибсон) в «Храбром сердце» (Braveheart, 1995) и Максимус (Рассел Кроу) в «Гладиаторе» (Gladiator) – примеры традиционных героев, отправляющихся в классическое мифическое путешествие на поиски приключений. Оба фильма оказались очень популярными и смогли завоевать признание как среди зрителей, так и среди критиков. И «Храброе сердце», и «Гладиатор» получили многомиллионные сборы и по несколько «Оскаров». Фильм «Храброе сердце» был награжден в номинациях «Лучший фильм», «Лучшая режиссура» (Мел Гибсон), а также был номинирован на лучший сценарий (Рэндол Уоллес). «Гладиатор» получил статуэтку за лучший фильм, лучшую главную роль и был номинирован в категориях «Лучший режиссер» (Ридли Скотт) и «Лучший сценарий» (Дэвид Францони, Джон Логан и Уильям Николсон). Очевидно, что продюсерам этих фильмов нужно было принять не одно правильное решение, чтобы добиться такого успеха. В данном случае нас будет интересовать только их выбор классического путешествия героя как модели киноистории. Используя архетипы путешествия героя, создатели фильмов берут за основу структуру повествования, продемонстрировав свою способность доходить до сердец людей в самых разных частях света на протяжении уже нескольких тысяч лет. Такая структура лежит в основе всех героических сказаний.

Часть первая. Уход

Первая стадия в путешествии героя – уход из **мира повседневности**. Мир Уоллеса – это мир политического насилия Шотландии XI века, в котором Уоллес живет с самого детства и в котором его отец возглавлял восстание против деспотичных английских колонизаторов. Мир Максимуса – это мир римской армии, в котором он, римский генерал, участвует в боях под командованием императора Марка Аврелия (Ричард Харрис). Повседневный мир – это дом, отправная точка и конечный пункт человеческого развития. Герой отваживается покинуть этот привычный мир на первой стадии своего путешествия, чтобы вернуться в него на последних. Уход и возвращение героя – универсальный символ развития личности. Как подросток покидает дом ради службы в армии или учебы в университете, так и герой покидает свой мир еще не сформировавшейся личностью, а возвращается настоящим героем.

В привычном мире герой обычно встречает и интегрирует фигуру **первого наставника** – архетип отца. Наставником Уоллеса был его отец, героически погибший лидер шотландского восстания. Наставник Максимуса – император, любящий Максимуса как своего родного сына. В мире приключений герою может встретиться **второй наставник**, но главная роль в его жизни все-таки отведена первому наставнику. Второй наставник может стать для героя источником мудрости и вдохновения, но путешествие заканчивается, когда герой сам символически становится первым наставником. Именно поэтому первый наставник обычно умирает в первой части. Герой навсегда запомнит своего первого наставника и будет черпать в его образе духовную силу – это некий внутренний компас, направляющий его в приключениях и помогающий вернуться домой, когда приходит время.

Возвращение домой обычно означает достижение цели, свершение: герой выполнил то, что ему завещал выполнить отец или наставник. Отец Уоллеса погиб в борьбе за независимость Шотландии от Англии. В финале Уоллесу тоже предстоит пожертвовать своей жизнью ради этой цели. Марк Аврелий погибает, делегируя Максимусу миссию возрождения Римской республики. В финале Максимус мстит убийце императора и выполняет свое обещание вернуть Риму демократию. Описание повседневного мира героя требует от сценариста просчитывать многое наперед и планировать. Повседневный мир – отправная и конечная точка путешествия героя. Но

возвращение домой должно знаменовать достижение значимой для героя цели, иначе все путешествие будет казаться бессмысленным и незавершенным.

Стадия первая: герой слышит зов

Хотя в душе все герои – искатели приключений, обычно их характер раскрывается только тогда, когда они слышат «зов к странствиям». Такой зов (а чаще их нужно несколько) должен пробудить героя от спячки и толкнуть его на путь приключений. Иногда зло проникает в мир героя, и ему приходится сталкиваться с ним в собственном доме – как, например, Уоллесу: его жену в его же доме насилует и убивает английский солдат. Иногда герой оказывается в мире приключений по ошибке. А иногда – даже против своей воли, и тогда он вынужден сражаться за возможность вернуться домой. Особенно любил использовать такой прием Альфред Хичкок. Типичен, например, для Хичкока сюжет фильма «К северу через северо-запад» (North by Northwest, 1959): вражеская контрразведка принимает за шпиона самого «обычного парня» Роджера Торнхилла (Кэри Грант), и тот неожиданно и абсолютно против своей воли оказывается в мире опасностей и интриг.

Вестник

Вестник приносит герою страшные новости о новом враге или надвигающейся опасности, с которыми тому предстоит столкнуться. Вестник взывает к чести героя, чтобы он вступил в схватку. Так, в «Гладиаторе» император просит Максимуса освободить Рим. В «Храбром сердце» бывшие соратники отца Уоллеса призывают его восстать против господства англичан.

Джозеф Кэмпбелл отмечал, что в кельтских мифах путешествие героя обычно начинается, когда, преследуя на охоте волшебного оленя, он попадает в зачарованный лес. Вестник-олень заманивает героя в мир приключений. Затем вестник трансформируется, меняет свой облик, превращаясь в другой архетип, например королеву сказочных холмов, а герой оказывается в самой гуще событий. В сказках роль вестника часто выполняет какое-нибудь дружелюбное говорящее животное, например кролик. Кролик безобиден, вместе с тем он является воплощением сил природы и носителем природной мудрости. Животным присуща интуиция, превосходящая человеческие знания. Они предчувствуют изменения погоды и опасность, грозящую привычной для них среде обитания.

Самый знаменитый **кролик-вестник** — безусловно, в «Алисе в Стране чудес» (Alice in Wonderland, 1951). Белый Кролик заманивает Алису в сказочный параллельный мир Страны чудес. В фильме «К востоку от рая» Кэлу помогает отправиться в путь старик-пьяница по кличке Кролик: именно он говорит Кэлу, что его мать жива и содержит отель в Монтерее. В какой бы форме герой ни услышал зов, это должно произойти в самом начале фильма. Зов зарождает конфликт в душе героя и вовлекает зрителя в происходящее. Если ваш герой не услышит зов в течение первых 20 минут фильма, вы рискуете потерять аудиторию. Зрители начнут спрашивать себя: «Что происходит?», «Где же завязка фильма?», «О чем вообще этот фильм?».

Стадия вторая: герой отвергает зов

Архетипический герой – это обычно **герой поневоле**. Хотя у него в характере и есть героизм, но проявляется он не сразу. Соппротивление героя отражает сомнения любого человека, столкнувшегося с чем-то новым, непредвиденным или опасным. Всегда проще ничего не делать, остаться дома, отказаться от борьбы – и пусть другие слышат зов, сколько им угодно. На этой стадии, чтобы герой все-таки преодолел свое безразличие и рискнул, необходимо **повысить ставки**.

Уоллес отказывается поддержать борьбу соратников своего отца против англичан, когда они просят его присоединиться к восстанию. Он примыкает к повстанцам только после того, как его жену насилуют и убивают английские солдаты. Максимус тоже не сразу соглашается выполнить желание императора. Сначала подлый сын Марка Аврелия Коммод (Хоакин Феникс) убивает своего отца, и Максимус оказывается врагом нового императора, его приговаривают к смертной казни. Максимусу удается бежать, но, вернувшись домой, он узнает, что его жена и дети убиты людьми, подосланными Коммодом. Максимуса хватают и продают в рабство, но теперь у него есть четкая цель: он должен вернуться в Рим и положить конец установленной Коммодом диктатуре.

Кино воздействует на зрителя на эмоциональном уровне. Фильмы становятся успешными потому, что они управляют чувствами зрителей, заставляя их разделять движения души и мотивацию героя. В своей книге «Путь писателя» Кристофер Воглер тоже пишет о том, что часто бывает необходимо «поднять ставки», чтобы герой перешел к активным действиям. Этот прием необходим не только для того, чтобы герой как следует разозлился на плохих парней, но и чтобы зритель начал сопереживать герою и поддержал бы его в борьбе. **Месть** за убийство

любимого, борьба за **свободу** против тирании, сопротивление **злу** – классические примеры мотивации героя. Одна из причин успеха «Храброго сердца» или «Гладиатора» заключается в том, что эти мифологические темы вызывают у зрителей сильнейшие эмоции, а мотивы героев им близки и понятны. Убийство детей и жены – сложно представить, какое другое событие способно создать столь мощное напряжение и заставить зрителя так сопереживать герою. Мечь и насилие не просто оправданны, но эмоционально необходимы. Более того, герою больше нечего терять, и он превращается в опасную и беспощадную машину мести, которую ничто не сможет остановить. Сила эмоционального воздействия этих двух фильмов еще раз показывает, как важен в сценарии ясный и убедительный мотив, движущий героем.

Стадия третья: сверхъестественное покровительство

Прежде чем отправиться на поиски опасных приключений, герой обычно получает какую-нибудь **суперсилу**. Героями классических мифов обычно выступали полубоги, так что помощь покровителя и сверхспособности им были обеспечены. Персей, например, получил меч, который невозможно было сломать, шлем, который делал его невидимым, и летающего коня. У Артура был Экскалибур, а в современной версии древней саги оружием Люка из «Звездных войн» становится световой меч. Иногда на этом этапе герой проходит **обучение** у наставника. В «Храбром сердце» Уоллес обретает второго наставника – вспыльчивого старика, бунтаря со стажем, отца своего лучшего друга, который когда-то был товарищем его собственного отца. Вторым наставником Максимуса становится хозяин школы гладиаторов Проксимо (Оливер Рид). Проксимо – тоже бывший гладиатор, которого освободил первый наставник Максимуса, император Марк Аврелий. Проксимо преподает Максимусу самый главный для гладиатора урок: «Завоюй толпу и получишь свободу!»

Кроме того, и Уоллес, и Максимус хранят дорогие для них символы, которые дают им духовную, если не сверхъестественную, силу. Для Уоллеса это платок жены, как символ памяти о прошлом, который поддерживает его в моменты сомнения и отчаяния. Для Максимуса – две глиняные фигурки, единственные физические объекты, связывающие его со зверски убитыми женой и сыном. Каждая из этих реликвий становится **лейтмотивом** фильма, центральным символом. Всякий раз, когда мы видим платок Уоллеса или фигурки Максимуса, мы понимаем, что это символы их личности и души. Хотя злоупотреблять символизмом в фильмах не стоит, этот инструмент очень эффективен, когда нужно выразить тонкие движения души героев – ведь это не всегда можно сделать с помощью действия, диалога или голоса за кадром.

Стадия четвертая: преодоление первого порога

Когда герой наконец откликается на зов к странствиям и готов отправиться в путь, его первая задача – миновать **стража порога**, охраняющего вход в мир приключений. В полицейских фильмах это озлобленный капитан, мешающий бунтарям-полицейским разобраться с криминальным бароном, в спортивных – врач-зануда, убеждающий спортсмена, что тому нельзя соревноваться в решающем турнире. Напуганный местный житель – это тоже страж, пытающийся помешать герою войти в дом с привидениями или замок вампира. И непоколебимый охранник на входе в голливудскую студию – тоже классический пример стража порога, стоящего на пути героя к его мечте, звездной карьере в кино.

В «Храбром сердце» препятствием для Уоллеса становится нежелание его будущих товарищей вступить в борьбу. Чтобы сразиться с римлянами на арене, Максимусу в «Гладиаторе» нужно из запуганных рабов создать настоящий боевой отряд. **Поиск союзников**, способных поддержать героя на его пути, часто становится тем порогом, который герою необходимо преодолеть, прежде чем он сможет окунуться в мир приключений. Без союзников ему не победить. Кроме того, объединяя вокруг себя товарищей, герой получает возможность проявить свои **лидерские** качества. На самом же деле он вдохновляет не только пассивных или слишком слабых персонажей на экране, но и зрителей в зале.

Стадия пятая: «во чреве кита»

Теперь, когда герой окончательно вошел в мир приключений, он попадает в «сферу возрождения, которую символизирует принятое во всем мире изображение чрева кита». Герой отправился в путешествие, которое должно навсегда изменить его: каким бы он ни попал во чрево кита, оттуда он выйдет преображенным. Так, в начале своих приключений озлобленный и отчаявшийся Уоллес жаждет мести, а в конце превращается в лидера и наставника для своего народа. Максимусу предстоит схожая трансформация. Вообще, можно смело утверждать, что изменение личности героев всегда происходит по более или менее аналогичной модели: они отправляются в путь,

вдохновленные наставниками, а заканчивая путешествие, сами становятся наставниками для других. Путешествие героя – это **мифологический круг**, потому что оно начинается и заканчивается в одном и том же месте.

Часть вторая: инициация

Во втором действии герой должен пройти посвящение. Инициация в кино выполняет функцию, во многом сходную с обрядами посвящения во взрослую жизнь, существующими практически во всех культурах мира. Конфирмация, бар-мицва, визионерский поиск – все это ритуалы, в которых подростки проходят **суровое испытание**, чтобы доказать свое право войти в мир взрослых, стать членами взрослого общества. Точно так же и ваш персонаж должен доказать, что достоин стать героем, преодолев препятствия и пройдя через ряд испытаний.

Стадия шестая: путь испытаний

На этом этапе герою предстоит пройти ряд испытаний. Они должны сделать героя сильнее, закалить его, а не ранить или уничтожить. Испытания дают герою шанс совершить **подвиги** и утвердиться в своем праве на лидерство. Уоллес доказывает, что он великий воин и вождь, возглавив армию мятежников и выиграв ряд сражений против Англии. Максимус в свою очередь демонстрирует выдающиеся качества воина и лидера, добиваясь побед на гладиаторской арене. В военном кино и фильмах жанра экшен обычно такие испытания присутствуют в большинстве сцен второй части.

Стадия седьмая: встреча с богиней

В книге Кэмпбелла архетип богини является символом и матери, и жены. Это и священная фигура, олицетворяющая материнство и заботу, и в то же время женское начало в мужской психике, которое предстоит интегрировать герою («**священный брак**»). Через единение с Богородицей герой занимает место отца, узурпирует его власть и превращается в собственного наставника. Логично поэтому, что архетип богини лучше всего представлять в виде призрака или в образе святой. Погибшие жены Уоллеса и Максимуса – идеальный пример архетипа богини. Хотя раньше они были любимыми, теперь они бесплотны, а следовательно, асексуальны. И поскольку они погибли от рук врага, их смерть становится мотивацией для героя.

Встреча с богиней дарует герою душевные и эмоциональные силы в те моменты, когда он особенно в них нуждается. Максимус встречается со своей богиней несколько раз, ее образ вновь и вновь является его воображению именно тогда, когда Максимусу больше всего нужна поддержка и вдохновение жены. Встреча с богиней имеет такое же значение для героя, как иерогамус, или «**священный брак**». Интегрируя богиню, герой возрождается как «**божественный младенец**», сохраняя силу как мужского, так и женского архетипов. Богиня Уоллеса, дух погибшей жены, является ему во сне, помогая обрести силу и отвагу. Интересно, что встреча Уоллеса с богиней происходит как раз накануне его столкновения с другим женским архетипом – искусительницей.

Стадия восьмая: женщина как искусительница

Искусительница исполняет функцию **анимы**, выступая в качестве объекта сексуальной и романтической любви. Такая анима/искусительница в путешествии Уоллеса – принцесса Изабель (Софи Марсо), приемная дочь английского короля («Храброе сердце»). А в путешествии Максимуса – Луцилла (Конни Нильсен), дочь императора Марка Аврелия («Гладиатор»). Обе переживают внутренний конфликт: будучи официально на стороне врага, они испытывают влечение к героям. В каком-то смысле эти искусительницы еще и **оборотни**, предательницы, которые переходят на сторону противника, чтобы помочь восставшим героям. Задача героя на этом этапе – **доверять** искусительнице. Он должен преодолеть свой вполне обоснованный пессимизм, совершить **скачок веры** и объединить силы с искусительницей в борьбе против ненавистной обоим тирании. Вдобавок эти соблазнительные принцессы выступают в роли возлюбленных для героев.

Стадия девятая: примирение с отцом

Кульминация путешествия – примирение с отцом. Герой повторяет путь своего отца и в становится тем, кем в свое время был тот. К середине второй части Уоллес становится лидером мятежников, сражающихся за независимость Шотландии, точно так же, как до него восстание возглавлял его отец. Уоллеса окружают друзья отца и ненавидят старые враги. Максимус, доказывая свои силы и умения на гладиаторской арене, добивается уважения и

любви римского народа и внушает ненависть и страх Коммоду. Герои фильмов заняли место, которое когда-то принадлежало их наставникам, но сейчас самый опасный момент их путешествия – ведь они могут допустить тот же промах, что и их наставники. Примирение с отцом означает, что герой солидарен с отцом, по-настоящему становится его сыном и принимает его наследие.

Стадия десятая: апофеоз^[5]

В конце второй части герой оказывается перед самым сложным вызовом. Этот момент **кризиса** понимается как **главное испытание героя**: он должен встретиться со своей тенью. Встреча с тенью приводит к смерти героя – буквальной или символической (такой же, как у его отца), но он возрождается. **Символическая смерть и духовное возрождение** героя являются апофеозом фильма. Главное испытание для героя означает, что он должен лицом к лицу столкнуться с самым большим своим страхом, оказаться в той ситуации, из которой не смог найти выход его отец. Но там, где отца ждали поражение и смерть, герою уготована победа.

В судьбоносной битве в Фолкерке Уоллеса предают его же товарищи. Хотя в сердце Уоллеса попадает стрела, его символическая смерть – смерть духовная: героя сломило предательство Роберта Брюса (Ангус Макфейден), которого он считал самым благородным из своих соратников. Погиб второй наставник Уоллеса, его солдаты разбиты, и даже его сверхъестественное средство (платок жены) потеряно в бою. Но Уоллесу удается выжить, и поражение лишь больше разжигает его ярость и жестокость. Он возрождается как самый настоящий демон мести, готовый преследовать своих предателей и уничтожать их одного за другим.

Главное испытание Максимуса происходит в Колизее. По приказу Коммода он должен сразиться с величайшим из когда-либо выходивших на арену гладиаторов. Во время сражения на Максимуса спускают тигров. Истерзанный тиграми, израненный, он на краю гибели, но ему все-таки удается выстоять и одержать победу. Хотя на этой стадии герою не обязательно умирать, он должен по крайней мере соприкоснуться со смертью – быть тяжело раненным и/или пережить близость смерти. Оказавшись на волосок от смерти, герой заглядывает в мир богов. И вот апофеоз – герой приобретает божественную силу – и символически возрождается уже в новом качестве.

Стадия одиннадцатая: вознаграждение в конце пути

Выстояв в главной схватке, герой получает **вознаграждение** – это момент победы и удовлетворения достигнутым. Он выполнил предназначение ему от рождения. Он встретил свою судьбу и смог отомстить за своего отца или примириться с ним. Вознаграждение – это также момент **прозрения**. Оглядываясь на пройденный путь, герой осознает свое предназначение и место в мире. Ему открывается смысл собственных поступков, собственного существования. В это мгновение герой осознает себя не просто человеком, а героем вечного мифа. В каком-то смысле он видит себя таким, каким предстает перед нами, зрителями. Это не просто вознаграждение героя – это символ милости небес, магический эликсир, спасительный для всех людей, как волшебный Эскалибур, святой Грааль или огонь Прометея. И в конце фильма герой должен передать этот божественный дар человечеству.

Сумев выжить в главном сражении, Уоллес превращается в настоящую легенду для своего народа. Его популярность растет, он вдохновляет еще большее число шотландцев на борьбу. Награда Уоллеса – момент откровения, когда он осознает, что стал для своего народа легендой, освободителем, память о котором будет жить всегда, даже после его смерти. Наградой для него становится и полная страсти и нежности любовная сцена с искусительницей, принцессой Изабель. Выстояв в схватке на гладиаторской арене, Максимус в награду получает любовь и поклонение римлян. Кроме того, он узнает, что остались еще преданные ему и готовые сражаться за него солдаты. И самое главное – он понимает, что ему удалось сделать шаг на пути к своему предназначению – быть освободителем Рима. Награда и для Уоллеса, и для Максимуса – в том, что им суждено стать освободителями своего народа, и главный приз – свободу – они должны вручить своим людям.

Часть третья: возвращение

Последние стадии путешествия описывают возвращение героя домой, на духовную родину. Уоллес возглавляет восстание шотландцев, выполняя миссию, по праву рождения унаследованную от отца. Максимус играет роль освободителя Рима, завещанную ему императором.

Стадия двенадцатая: отказ от возвращения

Если вначале герой с неохотой покидает мир повседневности ради мира приключений, то теперь, вполне

возможно, ему не захочется возвращаться назад. Герой изменился, это уже не тот человек, он сомневается, что сможет занять то место, которое занимал когда-то. Возможно, он опасается, что «стражи порога» не захотят пустить его обратно. Кроме того, он столкнулся с предательством и обманом и разучился доверять людям. Уоллес не сразу соглашается выполнить просьбу шотландских баронов и возглавить восстание. И Максимус поначалу отвергает план Луциллы бежать из Рима, чтобы вернуться во главе армии освободителей. Но оба героя вскоре понимают, что именно такая роль предначертана им судьбой. В момент откровения им открылось их предназначение – освобождение мира от тирании, – и они готовы исполнить свой долг.

Стадия тринадцатая: волшебное бегство

Раз герой теперь наделен божественной силой, то и возвращение домой должно быть волшебным. «Волшебное бегство» в кино обычно похоже на погоню: герой спешит спасти девушку, наказать злодея или как-то иначе завершить свои искания. В «Храбром сердце» и «Гладиаторе» все выглядит скорее торжественно. Оба героя знают, что должны вернуться, и оба знают, что их, скорее всего, ожидает гибель. Но каждый из них готов к **добровольной жертве**, поскольку обрел целостность и божественную силу.

Катарсис

Кэмпбелл не выделял **катарсис** как самостоятельную стадию в своей модели, но в фильме обязательно должен быть эпизод, в котором герой дает волю долго сдерживаемым чувствам. Катарсис обычно происходит в третьей части и представляет собой эмоциональную **кульминацию** фильма. Если героем движет ненависть к злодею и мечта о возмездии, то катарсис фильма – это сцена, в которой герой убивает злодея. Катарсис для Максимуса – убийство Коммода в последнем сражении на арене Колизея. Для Уоллеса – эпизоды, в которых он расправляется с англичанами и с предавшими его шотландцами, и, главное, финальный вызов врагу, когда он во время страшных пыток продолжает выкрикивать слово «свобода». В любовных лентах катарсис – это сцена страстного поцелуя, когда сексуальное напряжение между героями наконец-то находит выход. В спортивных – победа героя в решающем матче. Так или иначе, это – важнейший элемент третьей части фильма. Но мало того, что катарсис необходим, он обязательно должен быть связан с главным конфликтом героя.

Стадия четырнадцатая: спасение извне

Вернуться домой герою нередко помогают другие персонажи, поэтому Кэмпбелл в своей книге говорит о «спасении извне»: союзники спасают героя и возвращают его домой из мира приключений. В фильме «Империя наносит ответный удар» после решающей схватки с Дартом Вейдером Люка с «Тысячелетнего сокола» спасают его друзья. А вот в «Храбром сердце» и «Гладиаторе» героев захватывают и против их воли возвращают домой не союзники, а враги. В любом случае (иногда в результате «волшебного бегства», иногда благодаря «спасению извне» или даже попав в руки врагов) герой должен вернуться домой, чтобы сойтись с тенью в последней схватке, в которой решится его судьба.

Стадия пятнадцатая: преодоление порога на пути в мир повседневности

Пересекая порог, ведущий в мир повседневности, герой утрачивает свои божественные силы. Когда герой возвращается в обычный мир, он перестает быть полубогом, каким был в мире приключений. Здесь он вновь становится простым смертным, которым был, прежде чем отправиться в путь. Теперь смерть оказывается реальной возможностью, а не абстрактным символом. И теперь герой может полностью повторить путь своего отца, приняв, как и тот, мученическую смерть. На этой стадии героя перестает интересовать все материальное в его жизни, ведь он полностью и без остатка посвящает себя и свою жизнь своему делу, делу своего отца, своего народа.

Стадия шестнадцатая: властелин двух миров

Герой, совершивший героические поступки и заглянувший в мир богов, в мире повседневности для окружающих становится почитаемой и влиятельной фигурой. Он получает статус «властелина» в мире обыкновенных людей, но ведь он успел завоевать и мир приключений, так что теперь перед нами властелин двух миров. Кроме того, на этой стадии герой превращается в потенциального **наставника** – это еще одно возможное толкование нового статуса героя как «властелина двух миров». Теперь ему предстоит вдохновлять новое поколение

героев, как его собственный наставник когда-то влиял на него самого. Отныне герой выполняет **генеративную** функцию. Теперь, когда его путешествие практически подошло к концу, он должен уступить свое место новому герою, наставляя и поддерживая своего ученика. В «Звездных войнах» Люк получает в качестве ученика Хана Соло. Каждый великий герой в конце путешествия должен стать учителем, тем персонажем, с которым он идентифицировал себя вначале.

В «Храбром сердце» все начинается с того, что маленького Уоллеса учит и наставляет его отец, а в конце он сам превращается в наставника для будущего героя, Роберта Брюса. Уоллес вдохновляет Брюса продолжить общее дело после своей смерти. Пусть Уоллесу не удалось добиться освобождения Шотландии, зато это получится у его последователя, Роберта Брюса. Максимус тоже на последней стадии становится наставником Проксимо (Оливер Рид), человека, который когда-то обучал его премудростям гладиаторских боев. Максимус убеждает Проксимо забыть о собственных эгоистичных интересах и присоединиться к борьбе против Коммода, рассказав ему о том, что именно Коммод убил императора Аврелия. Получается, что Максимус, сославшись на их общего наставника, наставляет собственного второго наставника. Суть в том, что герой на этой стадии становится учителем для того, кто придет на смену.

Стадия семнадцатая: свобода жить

На финальной стадии путешествия герой окончательно завершает мифологический цикл – от героя к наставнику и от наставника к **легенде**. Герой-легенда вдохновляет всех людей во все времена. В фильмах, верных традиционной структуре мифа, герой почти всегда погибает: ведь ничто так не потрясает зрителя, как легенды о **мучениках**. Героическая смерть доблестного героя – самый подходящий и драматический конец путешествия героя. Такая **кульминация** выполняет в фильме сразу несколько функций:

- 1) превращает историю героя в легенду, которая всегда будет вдохновлять людей;
- 2) доводит до логического конца идею предназначения героя, показывая его духовное единение с отцом;
- 3) возвращает героя в божественный мир, место в котором ему принадлежит по праву;
- 4) и наконец, героическая смерть – торжественный и трагический момент, который заставляет зрителей задуматься и надолго запомнить легенду о герое.

Вероятно, самый знаменитый героический миф, история Иисуса Христа, заканчивается смертью. Однако символ жизни Иисуса и его заветы – вечны. Подобный символизм присутствует во всех героических сюжетах с трагическим концом.

Уильям Уоллес погибает, но его героическая смерть вдохновляет шотландцев продолжить восстание. Платок, ставший символом его борьбы, после его смерти переходит новому герою, Роберту. В финальной сцене Роберт держит этот платок в руке, когда ведет шотландскую армию в решающую битву, которая принесет Шотландии независимость. Максимусу тоже суждено умереть – но сначала он убивает Коммода и возвращает Риму свободу. А фигурки, которые были так дороги Максимусу, оказываются у одного из вдохновленных им героев, молодого гладиатора. Он зарывает их в землю, словно сажает семена, со словами: «Теперь мы свободны». Образ героя в каждом фильме становится символом «свободы жить», о которой мечтает каждый, – это может быть свобода от тирании или просто свобода прожить свою жизнь так, как этого хочется нам самим. И хотя герой погибает, рассказ о нем становится его символическим **возрождением**. Легенда о нем жива в сердцах зрителей.

Последняя награда

В конце путешествия героя ждет награда. Вознаграждением героя оказывается не только осознание выполненного долга и признание освобожденного народа; ему положен и еще один дар – **любовь**. Обычно это бывает девушка. Хотя Уоллес и Максимус погибают, каждый из них вознаграждается тоже. Умирая, они видят своих жен – и возвращаются к ним. Вознаграждены и зрители, которые выходят из кинозала, чувствуя скорее воодушевление, чем безнадежность. Пусть смерть героя мучительна, зритель может верить, что в загробной жизни его ждет счастье и встреча с любимой женой. Многие фильмы с трагическим концом дают понять, что герою предстоит вечная жизнь в мире ином. Этот прием может показаться несколько искусственным, но на самом деле предлагает разумный компромисс между структурой классического мифа, в котором герой обычно погибает, и структурой голливудского фильма, от которого зритель ждет счастливой концовки.

Предостережение читателю

Мне хотелось бы предостеречь читателя от слишком буквальной трактовки стадий, поскольку это структурные элементы, а не формула или готовая программа. Не надо думать, что все герои проходят все или большую часть стадий в модели Кэмпбелла. Вместе с тем наиболее успешные фильмы в том или ином виде включают многие из этих элементов. Даже фильмы, никак не связанные с мифологией, нередко содержат мифологические архетипы, демонстрируя их власть над эмоциями зрителей – пусть даже они видели подобное миллион раз.



Краткое содержание главы 10

• Стадии путешествия героя, описанные Кэмпбеллом, содержат ключ к пониманию символов героического мифа. Хотя герой, отважившийся войти в мир приключений, обязательно должен столкнуться с внешними препятствиями, на самом деле его поиски – это всегда поиски самого себя. В конечном счете герой всегда стремится обрести свое собственное «Я». Именно символизм *внутреннего путешествия* делает историю героя близкой и понятной каждому.

• Три части путешествия героя: *уход, инициация и возвращение*. Мальчик должен покинуть дом и отправиться на поиски приключений, чтобы повзрослеть и стать наставником для других.

• Путешествие героя начинается *в мире повседневности* – дома. Это и отправная, и конечная точка его путешествия.

• Здесь же, в повседневном мире, герой встречается с фигурой *первого наставника* – то есть отца – в буквальном или переносном смысле.

• Первая стадия путешествия героя – *зов странствий*. Какой-то конфликт гонит героя выйти из привычного мира в мир приключений.

• Призыв в мир приключений обычно исходит от *вестника*. Вестником может быть персонаж, близкий наставнику героя, сам наставник, божества или их посланники.

• Вторая стадия путешествия – *герой отвергает зов*. Нежелание героя отправиться в опасный путь ради какой-то благородной цели символизирует сомнения и страхи, свойственные каждому, когда приходится делать важный выбор.

• Для того чтобы герой принял зов, часто требуется *повысить ставки*.

• На третьей стадии герой получает *сверхъестественную помощь*. Оружие или сверхсила героя имеют сверхъестественную природу, поскольку они тесно связаны с его личностью и мотивацией. Сверхъестественная помощь обеспечивает героя духовной, эмоциональной или психологической силой.

• Четвертая стадия – *преодоление первого порога*. Герой входит в мир приключений.

• Часто герой должен побороть *стража порога*, прежде чем окажется в мире приключений. Страж проверяет, достоин ли герой войти в этот мир – достаточно ли он умен, смел, решителен.

• Герою не всегда приходится сражаться со стражем – нередко он должен использовать свой ум и смекалку, чтобы его миновать. Например, от героя может потребоваться решить загадку или пройти испытание.

• На пятой стадии путешествия герой попадает *в чрево кита*. Он оказывается в самом центре мира приключений, из которого вернется изменившимся и перерожденным.

- Шестая стадия – *путь испытаний*. Это трудности, которые персонажу предстоит преодолеть, чтобы из обычного человека превратиться в героя.
- На седьмой стадии герой *встречается с богиней* и интегрирует архетип богини.
- Восьмая стадия – *встреча с женщиной-искусительницей*. Герой интегрирует архетип анимы.
- Девятая стадия – *примирение с отцом*. Герой принимает урок «мудрого старика» и идентифицирует себя со своим первым наставником. Обычно это подразумевает выполнение какой-то задачи, завещанной герою отцом.
- Десятая стадия путешествия – *апофеоз*. Герой проходит *самое суровое испытание* или преодолевает *главное препятствие*, он ранен или переживает символическую смерть, знаменующую его перерождение. Хотя герой – всего лишь смертный человек, он заглянул в мир богов и благодаря этому получает божественную силу.
- Одиннадцатая стадия – *вознаграждение*. Герой доказал, что достоин награды, которая ожидает его на этом этапе. Он получает то, что искал: «меч», Грааль, магический эликсир или спасенную девушку, – либо убивает злодея, чудовище или врага, мучившего его. Это внешняя репрезентация спасительной силы отражает дар самопознания – главный символ внутреннего путешествия героя.
- На этом этапе герой часто получает и еще одно *вознаграждение* – любовь своей дамы сердца (это может быть спасенная им девушка).
- Двенадцатая стадия – *отказ от возвращения*. Если вначале герой отказывался слышать зов мира приключений, то теперь он не хочет возвращаться в мир повседневности. Но герой быстро преодолевает эту стадию – ведь у него в руках «волшебный эликсир», который он должен отнести людям, чтобы спасти их и завершить свое путешествие.
- Тринадцатая стадия – *волшебное бегство*. До настоящего момента путешествие героя было долгим и трудным, но на обратном пути ему помогает его божественная сила.
- В фильмах «волшебное бегство» обычно означает ускоренное развитие событий в третьей части, часто это бывает какая-нибудь погоня.
- На четырнадцатой стадии герой получает *спасение извне*. Герою помогают вернуться обратно – часто его буквально приносят домой на руках. Иногда его возвращают домой против его воли враги (*добровольное самопожертвование*).
- Пятнадцатая стадия – *преодоление порога на пути в мир повседневности*: возвращаясь домой, герой теряет божественную силу и снова становится смертным.
- Вновь став обычным человеком, совершает последний героический поступок – принимает мученическую смерть ради благородного дела.
- На шестнадцатой стадии путешествия герой становится *властелином двух миров*. Героя чтут за совершенные им подвиги и в обычном мире, и в божественном мире приключений.
- Фигурально говоря, герой воплощает мир героизма и одновременно мир наставничества, так как в финале он должен стать наставником для нового героя, а легенда о нем должна вдохновлять на подвиги будущие поколения.
- Последняя стадия символизирует *свободу жить*. Добровольно принося себя в жертву ради дела, за которое он сражался, герой оставляет людям важное послание: он говорит о независимости, храбрости, свободе самоопределения. В конечном итоге жизнь героя – это и есть тот волшебный эликсир, символ, который вдохновляет на борьбу с тиранией, учит жить свободно и без страха.

Упражнения к главе 10

1. Каков мир повседневности для Фродо во «Властелине колец»?
2. Как услышал зов приключений Рокки в одноименном фильме?
3. Расскажите, как герой отверг зов в «Звездных войнах».
4. Обозначьте стадию сверхъестественной помощи в «Волшебнике страны Оз».
5. Обозначьте стадию преодоления первого порога в «Лоуренсе Аравийском».
6. Обозначьте стадию «во чреве кита» в «Искателях утраченного ковчега».
7. Обозначьте стадию начала пути испытаний в «Короле-льве».
8. Обозначьте стадию встречи с богиней в фильме «Человек-слон».
9. В чем состоит стадия женщины как искусительницы в «Основном инстинкте»?
10. В чем состоит стадия примирения с отцом в «Пиноккио»?
11. Обозначьте стадию апофеоза в фильме «Индиана Джонс и последний крестовый поход».
12. В чем состоит вознаграждение в конце пути в «Эккалибуре»?
13. Обозначьте стадию отказа от возвращения в «Танцах с волками».
14. Обозначьте стадию волшебного бегства в «Братьях блюз».
15. В чем состоит спасение извне в фильме «Империя наносит ответный удар»?

16. Обозначьте стадию преодоления порога в обыденный мир в «Величайшей из когда-либо рассказанных историй».

17. Когда герой «Возвращения джедая» стал властелином двух миров?

18. Что подразумевает понятие «свобода жить» в фильме «Индиана Джонс и храм судьбы»?

Путешествие героя в вашем сценарии

1. Отражает ли ваш сценарий классическую трехчастную структуру мифа: уход, инициация, возвращение? Если нет, может быть, использование такой структуры сделает ваш сценарий интереснее?

2. Даже классические герои, за редким исключением, проходят все стадии путешествия по модели Кэмпбелла. Тем не менее составьте план вашего сценария так, чтобы *каждая стадия* в нем присутствовала. Даже если такой план не окажется для вас полезным, он поможет вам выявить сильные и слабые места в вашей истории или по крайней мере определить направления развития личности героя.

3. Если вы пишете сценарий о героине, попробуйте проанализировать ее историю в рамках модели Кэмпбелла, а затем сравните с моделью Мёрдок, описанной в следующей главе. Какая модель больше подходит героине, над образом которой вы работаете?

| СТАДИИ ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОЯ | |
|---|--|
| Этапы | Примеры из фильмов |
| Герой слышит зов | Император Марк Аврелий просит Максимуса вернуть демократию в Рим |
| Герой отвергает зов | Максимус отказывается выполнить просьбу императора |
| Сверхъестественная помощь | Платок жены Уоллеса / глиняные фигурки Максимуса |
| Преодоление первого порога | Первая битва Уоллеса |
| «Чрево кита» | Арена Колизея для Максимуса / поле битвы для Уоллеса |
| Путь испытаний | Жизнь Максимуса среди гладиаторов / битвы Уоллеса |
| Встреча с богиней | Женщина-искусительница |
| Женщина-искусительница | Воспоминания Максимуса и Уоллеса об умерших женах |
| Примирение с отцом | Апофеоз |
| Апофеоз | Луцилла в «Гладиаторе» / принцесса Изабель в «Храбром сердце» |
| Вознаграждение в конце пути | Уоллес возглавляет восстание |
| Отказ от возвращения | Предательство и ранение Уоллеса в битве в Фолкерке |
| Волшебное бегство | Осознание Максимусом и Уоллесом своей роли освободителей |
| Спасение извне | Уоллес отказывается возглавить восстание баронов |
| Преодоление порога на пути в мир повседневности | Уоллес соглашается присоединиться к восстанию |
| Властелин двух миров | Уоллеса захватывают в плен и везут в Лондон |
| Свобода жить | Максимус и Уоллес добровольно приносят себя в жертву |
| | Уоллес становится наставником Роберта Брюса |
| | Максим и Уоллес приносят свободу своему народу |

Глава 11

Путешествие героини

Хотя у героя были тысячи лиц, его пол неизменно оставался одним и тем же: мужским. Но современная мифология отражает современный мир. И в кино, главном нынешнем творце мифа, немало историй героинь женского пола. Вместе с тем киногероиня – это чаще всего женщина, оказавшаяся в традиционно мужской роли. Изменился пол героя, но структура мифа осталась прежней. Современные сценаристы и режиссеры, создавая фильмы о женщинах, нередко наделяют своих героинь типично мужскими качествами. Фильмы о супергероинях, такие как «Ангелы Чарли» (Charlie's Angels, 2000), «Лара Крофт: расхитительница гробниц» (Lara Croft: Tomb Raider, 2001), «Убить Билла» (Kill Bill, 2003), демонстрируют представление о киногероине как о сексуальной девушке, играющей роль героя. Однако сильные стороны мужчин и женщин принципиально различны. Более того, потребности и желания женщин по своей природе отличаются от мужских.

В книге «Путешествие героини» (The Heroine's Journey, 1990) Морин Мёрдок пересматривает предложенную Джозефом Кэмпбеллом структуру традиционно мужского героического мифа с точки зрения потребностей, проблем и устремлений современных женщин в современном мире. Мы рассмотрим путешествие героини на примере известного фильма «Эрин Брокович» (Erin Brockovich, 2000). Как и мифологический герой Кэмпбелла, Эрин (Джулия Робертс) сталкивается с различными архетипами на разных стадиях путешествия и интегрирует их.

Стадия первая: отказ от женских ценностей

Путешествие современной героини начинается с **отказа от традиционных женских ценностей**. Представления о слабости, зависимости, чувствительности и эмоциональности женщин кажутся устаревшими и унижительными. Стремление Эрин найти работу в начале фильма символизирует ее потребность покончить со старой жизнью, в которой она была просто мамой и домохозяйкой. Эрин не хочет зависеть от бывшего мужа и пытается найти возможность самостоятельно обеспечивать себя и своих детей. Чтобы добиться независимости, она отправляется в традиционно мужской мир – ищет работу. Жизнь Эрин становится еще тяжелее, когда уезжает выручавшая ее соседка, и дети Эрин остаются без няни. Уход няни для Эрин означает разрыв с традиционными женскими ценностями. Образ няни символизирует качества матери и домохозяйки без личных амбиций, чья жизнь ограничивается заботой о доме и детях. Эрин любит своих детей, но ей хочется от жизни большего, чем просто исполнение традиционно женских ролей. Первая стадия для Эрин – дистанцирование от архетипа **богини-матери**, физическим воплощением которого была няня.

Стадия вторая: идентификация с мужскими ценностями

Порвав с женским архетипом, героиня должна найти нового наставника, который поможет ей в профессиональном мужском мире. Роль наставника обязательно должен выполнять мужчина – это все тот же архетип **мудрого старика**. Наставником Эрин становится Эд (Альберт Финни), грубоватый немолодой юрист, который дает Эрин работу и вводит в мир конкуренции и соперничества, в мир юриспруденции.

Стадия третья: путь испытаний

Оказавшись в мире приключений и пройдя инициацию, героиня встает на путь испытаний, как это было и у героя. Сейчас Эрин предстоит встретить и интегрировать **анимус** – развить в себе традиционно мужские черты, такие как целеустремленность, логическое мышление, отвага, сила. Интегрируя эти сильные стороны, героиня преодолевает типично женские слабости. Мёрдок назвала эти слабости «ложными мифами», отражающими традиционно женские стереотипы: **миф о зависимости, миф о женской неполноценности, миф о романтической любви**. Развенчивание этих мифов иллюстрируется в виде борьбы с различными монстрами-архетипами.

Победить двуглавого дракона

Эрин развенчивает миф о зависимости, доказывая, что она может преуспеть в традиционно мужском мире юриспруденции. Двуглавый дракон символизирует стремление героини преуспеть одновременно в двух мирах: на работе и дома. И профессиональным обязанностям, и детям нужно уделять время и внимание. Героине приходится

решать обе задачи сразу – как и герою, сражающемуся с двуглавым драконом. Победить дракона для героини означает найти равновесие между домом и работой.

Победить тирана-людоеда

Эрин разрушает миф о женской неполноценности – она не только добивается своих целей, но и одерживает победу над P. G. & E., многомиллионной корпорацией, воплощающей мужской деспотизм. P. G. & E. становится олицетворением тирана-людоеда, с которым сражается Эрин. Но ей предстоит смирить и своего внутреннего тирана – стремление одержать победу любой ценой. Ей нужно научиться контролировать свою одержимость работой, которая постепенно разрушает ее отношения с детьми и любимым человеком Джорджем (Аарон Экхарт).

Победить рыцаря в сияющих доспехах

Волшебные сказки и легенды о красавицах-принцессах – это все мифы о романтической любви. Они внушают доверчивым маленьким девочкам, что однажды появится прекрасный принц и разбудит их своим поцелуем. Он посадит их на своего белого скакуна и увезет их далеко-далеко. Прекрасный принц решит все их проблемы и всю жизнь будет заботиться о них. Рыцарь в сияющих доспехах – это не чудовище, конечно. Это иллюзия. И для героини вера в то, что какой-нибудь мужчина может решить за нее все ее проблемы, оказывается страшнее любого монстра. Поддавшись этому заблуждению, героиня возвращается назад, к истокам своего путешествия: она перестает быть современной героиней и становится классической **«девушкой в беде»**, терпеливо ждущей на ложе из роз, когда храбрый рыцарь спасет ее.

Когда соперничество с P. G. & E. начинает отнимать все время Эрин, Джордж ставит ей ультиматум: «Найди себе новую работу или нового мужчину». Эрин отказывается выполнить требования Джорджа, развенчивая таким образом миф о романтической любви. Она говорит Джорджу, что в состоянии сама позаботиться о себе. Эрин любит Джорджа, но она не готова позволить мужчине управлять своей жизнью и вместо нее решать, кем она должна быть. Эрин еще раз доказывает, что она сильная, энергичная и независимая женщина.

Стадия четвертая: иллюзорность успеха

В один прекрасный момент героиня может решить, что ей уже удалось выдержать все испытания. На самом деле это заблуждение, неадекватная самооценка, Мёрдок называет это **«загадочностью суперженщины»**. Героиня находится во власти «ошибочных представлений о героизме» и уверена, что может добиться успеха и в мужском, и в женском мирах. Эта загадочная вера суперженщины в то, что можно быть безупречной и на работе, и в материнстве, – самообман. Героиня воображает, что ей удалось обрести равновесие, отказываясь понимать, что она всего лишь человек, а не супергерой. В конце концов она вынуждена признать, что придется делать выбор. Для Эрин этот момент наступает, когда она узнает от Джорджа, что ее ребенок произнес свои первые слова, пока она была на работе.

Стадия пятая: сильные женщины способны сказать «нет»

Когда героиня понимает, что страдает из-за своих иллюзий загадочной суперженщины, героине приходится сказать «нет» некоторым из своих обязанностей. На этом этапе она встречается с архетипом **«короля»** – воплощением мужской требовательности, – который буквально заставляет ее разрываться пополам. Героине приходится отстаивать свои интересы перед боссом, мужем, парнем и т. д. Она должна научиться говорить «нет». Эрин демонстрирует свою силу, отказавшись выполнить ультиматум Джорджа, а также не позволив Эду отдать дело P. G. & E. другому юристу. Но если архетип «короля» представляет внешний образ мужской требовательности, то реальный «король», с которым героиня должна столкнуться – ее «внутренний мужчина» с его требованиями. Героиня должна **«усмирить внутреннего тирана»**, отказаться от нереалистичных задач, которые она себе ставит.

В «Эрин Брокович» внешние символы «короля» представлены удачно, но отношения с внутренним «королем» не показаны. Эрин в традиционной манере героя-мужчины ставит перед собой все более и более сложные задачи, ни разу не дав слабину. Интереснее тема «усмирения внутреннего тирана» раскрывается в фильме «Беби-бум» (Baby Boom, 1987), героиня которого Джей Си (Дайан Китон) в какой-то момент понимает, что она не может быть супермамой и супербизнесменом одновременно. Она говорит «нет» своему начальнику и отказывается от успешной карьеры. Одновременно она говорит «нет» и самой себе, понимая, что ребенок для нее важнее, чем достижения в бизнесе.

Стадия шестая: инициация и возвращение к «богине»

В какой-то момент своего путешествия героиня вновь встречает архетип **богини**, от которого она дистанцировалась на первой стадии. Воплощением такой богини для Эрин становится Донна (Мардж Хелгенбергер), заболевшая из-за отравления окружающей среды в результате деятельности компании P. G. & E. Донна – тоже мать, как и Эрин. Эрин сочувствует Донне и решает добиваться компенсации от P. G. & E., чтобы обеспечить лечение страдающей матери. На самом деле юридическая тяжба символизирует внутреннее путешествие Эрин, необходимое, чтобы излечить страдающую мать внутри себя. Она мучительно хочет быть хорошей матерью для своих детей. Но ее материнские чувства попорчены, так как ей приходится посвящать все свое время и энергию работе.

Стадия седьмая: настоятельная потребность воссоединиться с женским началом

Встреча с богиней заставляет героиню осознать, что, посвятив себя борьбе за успех в «мужском» мире, она утратила важную часть своей женской идентичности. «Настоятельная потребность воссоединиться с женским началом» воплощается в необходимости встретить и интегрировать архетип анимы, то есть вновь вспомнить о своих женских потребностях – физических, эмоциональных, духовных. Для многих героинь такое прозрение связано с пробуждением любви и страсти. Для Джей Си этот этап наступает, когда она находит новую любовь, для Эрин – когда она влюбляется в Джорджа.

Архетип дикой женщины

В своей ставшей бестселлером книге «Бегущая с волками: Женский архетип в мифах и сказаниях» (Women Who Run with the Wolves. Myths and Stories of the Wild Woman Archetype, 1992)^[6] Кларисса Пинкола Эстес говорит об архетипе «дикой женщины» – страстной, эмоциональной, импульсивной стороне женского «Я», представляющего «инстинктивную природу женщины». В какой-то степени Эрин с самого начала это не чуждо: она импульсивная, сильная, страстная, находится в гармонии со своей женской сексуальностью. Она использует свою привлекательность, когда ей нужно заставить кого-то из окружающих мужчин помочь ей. А ее страстность придает ей сил, чтобы справиться с самыми сложными препятствиями. «Дикая женщина» внутри Эрин в полной мере раскрывается в любовной сцене с Джорджем, когда Эрин надевает корону, завоеванную на конкурсе красоты еще подростком. Но стремление Эрин воссоединиться с женским началом связано с ее осознанием того, что она недостаточно времени уделяет своим детям, что они растут без нее. Она мечтает снова интегрировать традиционный женский архетип – заботливой, любящей матери, которая все свое время и энергию отдает детям, а не внешним целям.

Стадия восьмая: преодоление раскола между матерью и дочерью

Модель Мёрдок предполагает, что воссоединение героини с богиней-матерью становится возможным благодаря помощи извне. Такая помощь приходит со стороны «бабушки-паучихи», архетипа, олицетворяющего природную женскую мудрость и целительную силу. Это добрый персонаж, понимающий потребности и матери, и дочери – поэтому именно она помогает исправить ситуацию. Эрин не встречается с такой фигурой, но символически преодолевает раскол *между матерью и дочерью*, помогая Донне – страдающей матери – добиться от P. G. & E. компенсации расходов на лечение. Конечно, деньги – их заслуженная награда, но главным для обеих становится внутренне исцеление, достигнутое благодаря дружбе и заботе друг о друге.

Стадия девятая: открытие внутреннего мужчины с большим сердцем

Функция возлюбленного героини в фильме сродни той, которую выполняет анима в путешествии героя. В «Эрин Брокович» Джордж наделен женскими качествами, обычно ассоциирующимися с анимой: он любящий, сочувствующий, и, как мать, заботится об Эрин и ее детях. Кроме того, Джордж пытается донести до Эрин важную и характерную для анимы идею, что увлеченность работой разрушает ее семью. Хотя принадлежность к мужскому племени предполагает для него роль анимуса, его функция, как в случае объекта любви героя, по духу больше соответствует функции анимы, которая побуждает героя интегрировать сильные женские стороны – нежность, чувствительность, любовь.

Стадия десятая: за пределами дуальности

Как и в путешествии героя, интеграция архетипа противоположного пола равносильна иерогамусу, «священному браку», в результате которого рождается «божественный младенец». Интегрировав мужское и женское начало, героиня достигает высшей точки развития и становится **властелином двух миров**. Она добивается успеха в мире бизнеса и находит себя в своем личном мире. Юнг считал, что мифологический архетип, представляющий психологическую андрогинность, – это **гермафродит**, часто встречающийся в мифах. Архетип гермафродита воплощает чувство личностной целостности, выходящей «за пределы дуальности». Мёрдок представляла финальную стадию путешествия в виде окружности. Окружность как символ жизни включает все. Она представляет вечный цикл жизни, концентрическую сферу отношений между людьми и возрождение в округлости лона.

Модели Мёрдок и Кэмпбелла – в чем-то очень схожие, а в чем-то совершенно разные – удивительно дополняют друг друга. Мифологический герой Кэмпбелла интегрирует архетипы, чтобы в конце пути достичь легендарной смерти. Современная героиня Мёрдок интегрирует архетипы для достижения психологического равновесия в жизни.

АРХЕТИПЫ В ПУТЕШЕСТВИИ ГЕРОИНИ

По книге Морин Мёрдок
«Путешествие героини» (1990)



Краткое содержание главы 11

- Путешествие героини – предложенная Морин Мёрдок адаптация модели Кэмпбелла. Модель Мёрдок учитывает проблемы современной «освобожденной» женщины в современном обществе.
- Героиня Мёрдок интегрирует несколько архетипов, чтобы достичь *психологического равновесия* между противоположными целями: успехом в мире личных достижений и конкуренции (мужской мир) и чувством удовлетворения, которое приносит традиционная роль матери и жены (женский мир).
- Первая стадия – *дистанцирование от женских ценностей* – отказ от традиционных женских ценностей. Эта стадия обычно сопровождается разрывом с матерью, домохозяйкой, няней – представленными архетипом *богини*.
- Вторая стадия – *идентификация с мужским началом* – героиня встречается наставника, который выполняет функции отца или мудрого старика.
- Третья стадия – *путь испытаний*. Героине предстоит развенчать три мифа.
- Чтобы развенчать *миф о зависимости*, героине нужно одолеть *двуглавого дракона* – она должна доказать, что способна достичь успеха и в личной, и в профессиональной жизни самостоятельно, без мужской помощи.
- Разрушение *мифа о женской неполноценности* становится возможным, когда героиня убивает *тирана-людоеда* – демонстрирует, что она может преуспеть в мире конкуренции ничуть не хуже мужчины.
- Героиня развенчивает *миф о романтической любви*, одерживая победу над *рыцарем в сияющих доспехах*. Ей нужно доказать, что она не старомодная «девушка в беде» и ей не нужен благородный рыцарь на белоснежном коне – она сама может спасти себя.
- На четвертой стадии, *иллюзорности успеха*, героиня оказывается во власти ложных представлений о героизме. Она видит, что пытается жить по принципу «загадочности суперженщины» – иллюзии, что можно

преуспевать и в мужском, и в женском мире одновременно.

• На пятой стадии героиня должна понять, что *сильные женщины могут сказать «нет»*. Она должна отказаться от нереалистичных целей, которые она перед собой ставит. Героиня сталкивается с архетипом *короля* и отклоняет его – либо давая отпор слишком требовательному мужчине, либо заставляя замолчать *внутреннего тирана* в самой себе.

• На шестой стадии, *инициации и возвращения к богине*, героиня вновь встречается с архетипом богини, от которого она дистанцировалась на первой стадии. Она начинает снова идентифицировать себя с некоторыми традиционно женскими ролями, которые отвергла на первом этапе.

• На седьмой стадии героиня испытывает настоящую *потребность воссоединиться с женским началом* и встречает архетип *анимы* – олицетворение женской красоты, эмоциональности, чувствительности и страсти, которые ей предстоит вновь интегрировать.

• Преодоление *раскола между матерью и дочерью* на восьмой стадии символизирует преодоление пропасти между традиционным и современным представлениями о женской сущности. Героиня обретает целостность. Преодоление раскола часто становится возможным благодаря вмешательству еще одного персонажа, символически олицетворяющего архетип *бабушки-научихи*.

• На девятой стадии героиня обнаруживает в себе *внутреннего мужчину с большим сердцем* – то есть встречает и интегрирует архетип *анимуса* (обычно это чувствительный и чуткий возлюбленный).

• На финальной стадии – *за пределами дуальности* – героиня интегрирует все свои архетипы. Она обретает психологическое равновесие и чувство целостности. Достигшая вершины своего развития героиня представляет гармонию андрогинности – равновесие между мужским и женским началами в себе.

Упражнения к главе 11

1. Назовите пять фильмов, главные героини которых – женщины, и проанализируйте их сюжеты с точки зрения модели путешествия Мёрдок.
2. Обозначьте стадию «дистанцирование от женского начала» в «Гориллах в тумане».
3. Обозначьте стадию «идентификация с мужским началом» в «Солдате Джейн».
4. Обозначьте стадию «путь испытаний» в «Волшебнике страны Оз».
5. Обозначьте стадию «иллюзорность успеха» в «Деловой девушке».
6. Обозначьте стадию «сильные женщины могут сказать “нет”» в «Кое-что о Мэри».
7. Обозначьте стадию «инициация и возвращение к богине» в «Белом олеандре».
8. Обозначьте стадию «настоятельная потребность воссоединиться с женским началом» в «Лоскутном одеяле».
9. Обозначьте стадию «преодоление раскола между матерью и дочерью» в «Прерванной жизни».
10. Обозначьте стадию «открытие внутреннего мужчины с большим сердцем» в фильме «Алиса здесь больше не живет».
11. Обозначьте стадию «за пределами дуальности» в «Унесенных ветром».

Путешествие героини в вашем сценарии

1. В фильме «Эрин Брокович» нельзя однозначно выделить первую стадию дистанцирования от женских ценностей, хотя, возможно, она подразумевается. Как эта стадия показана в вашем сценарии? Может быть, более очевидное присутствие такой стадии сделает историю вашей героини интереснее?

2. Мужской архетип в «Эрин Брокович» представлен традиционной отцовской фигурой – ворчливым, но добродушным пожилым человеком. Какой мужской архетип есть в вашей истории о героине? Какой вариант фигуры отца для вас более приемлем – традиционный или наоборот? Должен ли он быть сугубо положительным или будет нести отрицательные ценности?

3. Хотя Эрин встречает нескольких соперников, в фильме нет настоящего злодея – что, по мнению Мёрдок, типично для историй о героинях. Если бы Эрин пришлось бороться не с корпорацией, а с каким-то конкретным персонажем, который бы эту корпорацию представлял, выиграл бы от этого фильм? Или же использование безликой, но грозной корпорации вместо злодея – хорошей прием?

СТАДИИ ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОИНИ

| Стадии | Примеры/архетипы из фильма «Эрин Брокович» |
|--|--|
| Дистанцирование от женских ценностей | Эрин остается без няни и ищет работу |
| Идентификация с мужским началом | Новый босс Эрин Эд |
| Путь испытаний | Эрин получает дело P. G. & E. |
| Иллюзорность успеха | Эрин якобы находит равновесие между работой и семьей |
| Сильные женщины могут сказать «нет» | Эрин отстаивает свою точку зрения перед Джорджем и Эдом |
| Инициация и возвращение к богине | Эрин идентифицирует себя с Донной |
| Настоятельная потребность воссоединиться с женским началом | Эрин влюбляется в Джорджа |
| Преодоление раскола между матерью и дочерью | Эрин «исцеляет» Донну с помощью полученной от P. G. & E. компенсации |
| Открытие внутреннего мужчины с большим сердцем | Джордж демонстрирует качества архетипа анимы |
| За пределами дуальности | Успех в мире бизнеса и удовлетворенность домашней жизнью |

Часть V

Альфред Адлер

Глава 12

Комплекс неполноценности

Альфред Адлер – коллега Фрейда, который, как и Юнг, оказался в немилости, когда его теории стали слишком сильно расходиться с теориями Мастера. Две выдвинутые Адлером гипотезы прямо противоречили классическому учению Фрейда. Во-первых, Адлер считал, что глубоко укоренившееся чувство неполноценности и стремление компенсировать его ведет скорее к невротическому конфликту, чем служит мотивацией. Во-вторых, он предполагал, что соперничество между братьями или сестрами за любовь и внимание родителей зачастую оказывается более сильной бессознательной мотивацией, чем эдипов комплекс и соперничество между отцом и сыном. Заменяв эдипов комплекс комплексом неполноценности и усматривая источник невротического конфликта скорее в соперничестве между братьями, чем в эдиповом соревновании, Адлер стал персоной нон грата для Фрейда и его последователей. Несмотря на это, теории Адлера оказали большое влияние на развитие психоанализа и получили ничуть не меньшее распространение, чем теории самого Фрейда.

Комплекс неполноценности

Адлер считал, что «мы все испытываем чувство неполноценности, так как все оказываемся в ситуациях, которые хотели бы исправить». Мы пытаемся справиться с этим чувством с помощью механизма **компенсации**, склонности компенсировать неудачи в одних областях успехами в других. Как слепота часто компенсируется развитием уникально тонкого слуха, так и комплекс неполноценности мы компенсируем, развиваясь в тех сферах, где чувствуем себя сильнее. Таким образом, инстинктивной реакцией на комплекс неполноценности «всегда будет компенсаторное стремление чувствовать превосходство».

Гамартия

Для классической структуры мифа характерно наличие у героя гамартии – трагического изъяна, который он должен преодолеть. Например, выражение «ахиллесова пята» связано с гамартией Ахиллеса, пятка которого была его единственным уязвимым местом, поскольку мать держала его именно за пятку, купая в магической реке Стикс. Наиболее распространенная гамартия среди классических героев – **гибрис** — высокомерие и тщеславие, что довольно естественно для героев, наделенных сверхспособностями или полубожественным статусом.

Гамартия – первопричина комплекса неполноценности, главный недостаток, самая большая слабость, от которых необходимо избавиться герою. В фильмах тема комплекса неполноценности часто раскрывается как преодоление героем несчастий, мешающих добиться совершенства в какой-то области. Персонаж Джеффри Раша в фильме «Блеск» (Shine, 1996) становится великим пианистом, несмотря на серьезное психическое заболевание. Похожий сюжет используется в «Играх разума» (A beautiful Mind, 2001), где психически больной персонаж Рассела Кроу получает Нобелевскую премию по математике. В фильме «Моя левая нога» (My Left Foot, 1989) герой Дэниэла Дэй-Льюиса, страдающий церебральным параличом, становится великим писателем. Во всех этих фильмах герои компенсируют свои физические недостатки целеустремленностью и настойчивостью в области, в которой они могут преуспеть. Кроме того, ими движет желание чувствовать себя лучшими в выбранной ими сфере.

Комплекс превосходства

Вполне естественно, что чем сильнее комплекс неполноценности, тем сильнее будет и потребность в компенсации. Неадекватно сильная реакция на комплекс неполноценности называется **сверхкомпенсацией**. Если компенсация является нормальной реакцией на невротический конфликт, то сверхкомпенсация представляет собой патологию. Постоянная сверхкомпенсация в разных областях может привести к **комплексу превосходства** – психическому отклонению, выражающемуся в патологическом стремлении доминировать и унижать окружающих. Наверняка потребность Адольфа Гитлера чувствовать расовое и генетическое превосходство над остальными, его патологическое стремление доминировать, унижать и уничтожать людей можно рассматривать как крайнее проявление неконтролируемого комплекса превосходства. Его безумие овладело мыслями и душами целого поколения.

Согласно теории Адлера, сверхкомпенсация Гитлера была экстремальной реакцией на тяжелый комплекс *неполноценности*. Даже беглый взгляд на биографию Гитлера и историческую эпоху, в которой он жил, – крайняя нищета, депрессия, безработица, разруха, унижения, которые немецкому народу приходилось выносить после

Первой мировой войны, – показывает обоснованность адлеровской интерпретации нацизма как экстремальной реакции на личный и коллективный комплекс неполноценности. Раскрывая **комплекс неполноценности**, стоящий за поведением злодея, можно показать его образ менее плоско и однозначно. Зрители поймут, почему этот персонаж перешел на сторону зла, и начнут испытывать к нему не только ненависть, но и жалость.

Сай (Робин Уильямс) в «Фото за час» (One Hour Photo, 2002) нетипичный кинозлодей – это одинокой и неуверенный в себе неудачник, чья опасная одержимость жизнью одной семьи толкает его на безумства и жестокость. Но когда зрители узнают историю Сая, они понимают, что его желание причинить боль отцу семейства на самом деле является сверхкомпенсацией той ярости, которую он испытывает по отношению к собственному отцу, унижавшему и мучавшему его. Раскрывая комплекс неполноценности злодея, вы добавляете новое измерение его образу. Зрителю становится понятнее и интереснее его внутренний конфликт. К отвращению и презрению примешивается жалость, когда оказывается, что злодей не просто мучает окружающих, но и мучается сам.

Суперзлодеи

В фильмах о супергероях обычно присутствуют и суперзлодеи. Это изуродованные, отвратительные персонажи, мучающиеся собственным комплексом неполноценности и стремящиеся во что бы то ни стало доминировать. Шутник (Джек Николсон) в «Бэтмене», Зеленый гоблин (Уиллем Дефо) в «Человеке-пауке» и Большой Мальчик Каприз (Аль Пачино) в «Дике Трейси» (Dick Tracy, 1990) – вот несколько примеров злодеев-психопатов. Физическое уродство стало причиной их комплекса неполноценности, который постепенно начинает полностью определять их поведение. Сверхкомпенсация приводит к развитию у них комплекса превосходства. Мучая и уничтожая людей вокруг, суперзлодей пытается избавиться от чувства стыда, ненависти и отвращения к самому себе. Поведение злодея является крайним проявлением сверхкомпенсации, но в принципе подобная мотивация может быть свойственна и любому другому персонажу в фильме. Ее можно использовать при создании образа героя (особенно трагического), соперников героя, второстепенных персонажей и даже наставников. Скажем, тренер, почти с маниакальным упорством добивающийся победы своей команды, на самом деле движим желанием компенсировать собственные неудачи – вот классический пример комплекса превосходства у наставника.

Детские фантазии

Адлер считал, что все дети в той или иной степени испытывают комплекс неполноценности. Всеобщность этого комплекса у детей он объяснял такими естественными факторами, как маленький рост, слабость, отсутствие опыта, беспомощность, зависимость от взрослых. Поэтому дети всегда с повышенным интересом следят за приключениями героев, с которыми могут себя идентифицировать, – героев, преодолевающих свою неполноценность. Если главный герой фильма – ребенок, это самый надежный способ завладеть воображением детей. Диснеевские сказки о принцессах рассчитаны именно на маленьких девочек. Фильмы «для мальчиков» нередко рассказывают о приключениях классических греческих и средневековых героев – например, «Геркулес» (Hercules, 1997) или «Меч в камне» (Sword in the Stone, 1963). Детские фантазии – о принцессах или супергероях – связаны с врожденным **стремлением к превосходству**, свойственным всем людям, но особенно ярко проявляющимся у детей, чувствующих себя физически, интеллектуально и социально слабее взрослых.

Тайны Диснея

Если вам удастся захватить воображение ребенка, вы завоюете и его сердце. Корпорация Диснея превратилась в настоящую киноимперию именно благодаря пониманию чувства беспомощности и растерянности ребенка во взрослом мире. Диснеевская формула героя, символизирующая психологические испытания и горести ребенка, привлекает преданных поклонников, пока они находятся в том возрасте, когда на них очень легко влиять. Привязанность фанатов ко всему, что несет логотип любимой фирмы, возникает еще в детстве, и на всю жизнь бренд становится дорогим детским воспоминанием и неотъемлемой частью идентичности. В сознании зрителя возникает тесная связь между логотипом Диснея и тем идеализируемым состоянием, которое запомнилось как детство, так что он готов отдать любые деньги, лишь бы вернуть чувство невинности и наивности, которое он испытывал ребенком. А поскольку родители снова переживают свое детство уже в своих детях, они идут в кинотеатр уже всей семьей, мечтая поделиться своими воспоминаниями и ассоциациями со своими детьми.

Конфликт героя-ребенка

Самый серьезный и распространенный среди детей невротический конфликт связан с чувством **беспомощности**: дети малы и беззащитны, а их существование полностью контролируется взрослыми. Дети не могут решать, где им жить, что делать, с кем дружить, как проводить свое время. Каждое движение, каждый поступок осуществляется под надзором назойливого взрослого. «Почисти зубы! Ешь овощи! Ложись спать! Надень свитер! Сделай домашнее задание! Убери кровать! Иди в школу! Выключи телевизор!» – все эти приказы не оставляют в жизни ребенка места для независимости и индивидуальности, что уж говорить о захватывающих дух приключениях. Поэтому детям очень близок конфликт маленького Симбы в «Короле-льве» (Lion King, 1994). Когда его злой дядя изгоняет Симбу из прайда, ему приходится преодолевать собственную беспомощность, прежде чем он сможет вступить в борьбу с дядей.

Беспомощность – главная причина конфликта героя-ребенка, но и взрослые персонажи порой бывают бессильны. В «Искателях утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark, 1981) Индиана Джонс (Гаррисон Форд) остается привязанным к колонне в течение ряда кинокадров – когда героям открывается священный ковчег. В фильме «Империя наносит ответный удар» Люк связан и ничем не может помочь самому близкому товарищу Хану Соло, когда того замораживают в карбоните. Беспомощность главного героя (наиболее активного персонажа на протяжении всего фильма) в решающий момент добавляет напряжения сюжету.

Герои-сироты

История героя-ребенка начинается тогда, когда он внезапно освобождается из-под контроля родителей или других взрослых. Таким образом, в основе сюжета лежит **исполнение желания** героя: он оказывается на свободе, и свобода кажется ему прекрасной. Пиноккио в одноименном мультфильме (Pinnocchio, 1940) сбегает из дома, чтобы стать актером. Дамбо, тоже герой одноименного мультфильма (Dumbo, 1941) наслаждается самостоятельной жизнью в суматошном цирковом мире. Маугли в «Книге джунглей» (Jungle Book, 1967), вообще не знает, кто его родители: он рожден свободным, как дикое животное. Симба в «Короле-льве» отправляется на поиски приключений в лес, подальше от зорких глаз отца и матери. А вот Артур из «Меча в камне», Моисей из «Принца Египта» (Prince of Egypt, 1998), Дороти из «Волшебника страны Оз», Гарри Поттер, Золушка, Белоснежка – все это примеры героев-сирот.

Популярность детских фантазий о сиротстве имеет различные причины. Некоторые дети бессознательно хотят наказать родителей за их жестокость. Другие – освободиться от гнета властных взрослых. Для третьих статус сироты является символом свободного развития личности вне какого-либо влияния со стороны родителей. Поэтому принцесс (например, Золушку или Белоснежку) часто воспитывают злые мачехи или феи-крестные («Спящая красавица»). Другие герои (Люк в «Звездных войнах», Артур, Иисус, Моисей, Персей, Геракл и т. д.) растут в приемных семьях, потому что их настоящие родители – особы королевской крови или даже божества. Все эти истории воплощают детскую фантазию о собственной значимости, величии, героизме – которым нет места в скучном и пресном мире родителей.

Освободившись от родительского контроля, герои-дети усваивают свой первый и самый важный урок: они любят родителей и скучают по дому. Первая стадия развития такого героя связана с пониманием, как на самом деле дорог им **дом** и что «тирания» мамы с папой – всего лишь проявление любви и заботы. Теперь ясна и цель: нужно отыскать дорогу домой. Но вернуться домой – значит только наполовину выиграть сражение. Мечта ребенка о свободе и независимости исполнилась, но осталась еще мечта обрести **силу** и достичь **самоопределения**.

Смена ролей

В реальной жизни ребенка герои – мама и папа. Именно они защищают дом от всевозможных обитающих в окружающем мире монстров. Родители – защитники, дети же – всего лишь беззащитные жертвы. Но в фантазиях ребенка, наоборот, дети наделены силой, и именно они должны победить дракона, одолеть ведьму, сразиться с Черным рыцарем и наказать злодея. В мире фантазии родитель оказывается слабым, беспомощным, полностью беззащитным, и только ребенку под силу спасти его от верной смерти. Ребенок, спасающий родителя (и/или мир), – тема абсолютно всех диснеевских фильмов: Пиноккио спасает Джепетто, Симба – свой прайд и вообще все королевство от злого дяди-тирана. А герои «Детей-шпионов» (Spy Kids, 2001, 2002, 2003) в каждом фильме спасают родителей или мир – либо и родителей, и мир.

Спасение брака

Мир ребенка относительно мал. Брак родителей и отношения между родителями и детьми – цемент **семейной**

ячейки – целая вселенная для ребенка. В фильмах типа «Ловушка для родителей» (Parent Trap, 1961, 1998) воссоединение семьи означает спасение детского мира. Вместо спасения мира, в котором живут родители, герои-дети спасают их брак, что в глазах ребенка ничуть не менее важно, чем спасение вселенной.

Герои-животные

Дети очень любят мультфильмы, в которых животные или даже неодушевленные предметы **наделяются человеческими качествами**, что объясняет популярность мультфильмов «Бемби» (Bambi, 1942), «Дамбо», «Книга джунглей», «Леди и Бродяга» (Lady and the Tramp, 1955), «101 далматинец» (101 Dalmatians, 1961, 1996), «Король-лев» и многих и многих других. Дети также любят представлять себя в роли различных фантастических персонажей – например, монстров из «Корпорации монстров» (Monsters, Inc. 2001). Они даже могут идентифицировать себя с неодушевленными предметами: игрушками – например, «История игрушек» (Toy Story, 1995) – или ожившими предметами мебели и утварью – «Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast, 1999), «Отважный маленький тостер» (The Brave Little Toaster, 1987). Поверить в предлагаемые обстоятельства и идентифицировать себя с несуществующим в реальной жизни персонажем – для ребенка одно удовольствие. Происходить может все, что угодно! Когда животные, предметы или монстры, символизирующие детей, спасают мир, их победа становится для них психологической наградой.

Пиноккио

Можно сказать, что диснеевская версия приключений Пиноккио стала неотъемлемой частью американской души. Популярность мультфильма объясняется тем, что цель героя близка и понятна каждому ребенку. Детям свойственно чувствовать себя «не совсем настоящими», раз взрослые ограничивают их свободу, ссылаясь на то, что они «всего лишь дети». Детская мечта вырасти и получить такую же свободу, как у взрослых, сродни мечте Пиноккио стать «настоящим мальчиком». Приключения Пиноккио начинаются, когда он сбегает от своего «отца» Джепетто (мастера, сделавшего его). Пиноккио хочет вернуться домой, но еще больше он хочет стать человеком, а для этого ему нужна помощь Голубой феи (его «духовной матери», вдохнувшей в деревянную куклу жизнь).

Наставник Пиноккио – говорящий сверчок Джимини. В диснеевских мультфильмах часто сам **наставник** должен преодолеть комплекс неполноценности. Гномам нужно забыть о собственном маленьком росте, чтобы набраться храбрости и защитить Белоснежку от Злой Королевы. Говорящие мыши в «Золушке» тоже слишком малы и боятся кота. Подсвечник и остальные предметы обихода в «Красавице и чудовище» сомневаются, что смогут остановить осаждающую замок толпу. Дракону Мише, помогающему Мулан спасти императора, тоже знаком комплекс неполноценности. В «Пиноккио» сверчок Джимини преодолевает неуверенность в себе, помогая главному герою справиться с гигантским китом Монстро.

Подобно взрослому герою в модели Кэмпбелла, ребенок-герой завершает свое путешествие, возвращаясь домой, к родителям. Пиноккио и Джимини спасают Джепетто. Пиноккио получает награду за свою отвагу: Голубая фея превращает его в мальчика. Но зритель понимает, что не так важно, кем будет Пиноккио, человеком или ожившей куклой, – его самая главная победа заключается в том, что он воссоединился со своим любящим и преданным отцом.

Краткое содержание главы 12

- Все герои должны преодолеть что-то – либо в себе, либо во внешней среде. В этом смысле *гамартия*, или *комплекс неполноценности* – важнейшая часть личности героя, а *компенсация* – основной элемент его мотивации.
- Острое чувство собственной неполноценности может привести к *сверхкомпенсации*, выражающейся в потребности чувствовать свое превосходство (*комплекс превосходства*).
- *Суперзлодеи*, испытывающие аномально сильное желание доминировать, – классический пример комплекса превосходства.
- Характер злодея можно сделать более интересным и глубоким, если раскрыть чувства, лежащие в основе его *комплекса неполноценности*.
- Фильмы для детей, особенно диснеевские, обычно обращены к *детским фантазиям* и психологическим потребностям.
- Детские фантазии о супергероях связаны со стремлением ребенка *почувствовать свое превосходство*, в основе которого лежит комплекс неполноценности «маленького» человека, живущего в мире, которым управляют «большие» люди.

- *Беспомощность* – главный конфликт героя-ребенка.
- Если главный герой (взрослый) оказывается беспомощным в самый критический момент фильма, это добавляет сюжету напряжения.
- Дети – главные герои фильмов часто бывают *сиротами*. Этот распространенный сюжетный ход содержит элемент *осуществления мечты* детей о неограниченной свободе и независимости. Кроме того, он ставит ясную цель: воссоединиться с родительскими архетипами.
- *Смена ролей*, когда ребенку приходится спасать родителей, очень популярна среди юных зрителей, поскольку дает им возможность почувствовать себя защитниками своих беспомощных родителей.
- *Герои-животные* встречаются во многих детских фильмах, так как дети особенно легко идентифицируют себя с любимыми анимационными персонажами и объектами.
- Конечная цель героя почти во всех фильмах для детей – *вернуться к любимым родителям*.

Упражнения к главе 12

1. Назовите пять супергероев и проанализируйте их комплекс неполноценности.
2. Как эти герои компенсируют свой комплекс?
3. Вспомните пять суперзлодеев и подумайте, какое чувство неполноценности стало причиной развития у них комплекса превосходства.
4. Каким образом эти суперзлодеи добиваются суперкомпенсации своей неполноценности?
5. Определите, в чем состоит гамартия – слабость или изъян – названных вами супергероев.
6. Назовите пять героев-детей и проанализируйте их главную цель и мотивацию. Связан ли сюжет всех пяти фильмов в той или иной степени с чувством беспомощности героя?
7. Попробуйте вспомнить всех известных вам великих героев мифов, легенд и кино. Сколько из них сироты или по какой-то причине оказались без опеки родителей в детстве?
8. Назовите десять детских фильмов, в которых используется прием смены ролей.
9. Назовите десять детских фильмов, где главные герои или другие персонажи – животные.
10. Проанализируйте следующие фильмы с точки зрения формулы героя-ребенка: «Король-лев», «Золушка», «Принц Египта», «Белоснежка», «Мulan», «Геракл», «История игрушек», «Дамбо», «Меч в камне», «Храбрый маленький тостер».

Комплекс неполноценности в вашем сценарии

1. В чем состоит гамартия, комплекс неполноценности вашего героя? Какой недостаток он вынужден компенсировать?
2. Есть ли в вашем сценарии герой с комплексом превосходства? Если да, подумайте, как сделать его характер более интересным, раскрыв комплекс неполноценности, стоящий за сверхкомпенсационным поведением.
3. Подумайте, сможет ли эпизод, в котором ваш герой оказывается беспомощным, добавить напряжения сюжету.

ФОРМУЛА ГЕРОЯ-РЕБЕНКА

| Элементы формулы | Функция | Примеры |
|--|--|--|
| Чувство беспомощности | Потребность в переменных, мечта о независимости и власти | Конфликт Дороти в первой части «Волшебника страны Оз» |
| Исполнение мечты | Удивительные приключения Свобода от контроля родителей | Пиноккио в цирке Пиноккио на острове Удовольствий |
| Герои-сироты | Свобода от родительского контроля Желание вернуться к родителям | Пиноккио, Гарри Поттер, Дороти, Артур, Золушка |
| Смена ролей | Ребенок становится могущественным и сильным | «Дети-шпионы» |
| Спасение родителей/родительского брака | Воссоздание или спасение семьи – главной ценности для ребенка | «Ловушка для родителей», «Дети-шпионы» |
| Герои-животные | Персонажи, которых детям нравится вообразить и с которыми им легко себя идентифицировать | «Дамбо», второстепенные персонажи в «Книге джунглей» |
| Животные-наставники | Понимающе и мудрые наставники, которые не пытаются доминировать или контролировать героя | Сверчок Джимини в «Пиноккио» Мишу в «Мулан» |
| Воссоединение с родителями | Возвращение в отправную точку путешествия в качестве полноправного героя | Заключительные эпизоды в «Пиноккио» или «Волшебнике страны Оз» |

Глава 13

Соперничество между братьями и сестрами

Фрейд считал, что конкурентная мотивация человеческого поведения связана с эдиповым комплексом и потребностью в родительской любви и одобрении. По мнению Адлера, соперничество между братьями/сестрами важнее эдипова комплекса. Эта тема встречается во многих мифах и легендах, ее можно назвать старейшим из драматических конфликтов. Соперничество лежит в основе всех героических сюжетов: у великих героев должен быть и великий соперник: Лекс Лютор у Супермена, Шутник у Бэтмена, Зеленый гоблин у Человека-паука, профессор Мориарти у Шерлока Холмса... Даже у Бога есть соперник – Сатана, величайший и сильнейший из ангелов. Хотя в данной главе мы будем анализировать тему соперничества в кино именно с точки зрения отношений между братьями, основные элементы этой архетипической темы можно использовать в работе над любым сценарием, не обязательно рассказывающем о взаимоотношениях между братьями или сестрами.

К востоку от рая

В западной культуре наиболее яркое выражение тема соперничества между братьями получила в библейской истории двух первых сыновей Адама и Евы, Каина и Авеля. В Библии [Исход 4:16] рассказывается о том, как Каин убил своего брата Авеля и в наказание был изгнан Богом. «И пошел Каин от лица Господня, и поселился в стране Нод на восток от Едема». Каин и Авель соперничают не за любовь Адама и Евы, а за любовь Бога – отца всего сущего. Поэтому и рассматривать их соперничество следует не как ссору двух реальных братьев, а как архетип, символ вечного соперничества братьев за любовь родителей. Джон Стейнбек переписал историю Авеля и Каина в своем романе «К востоку от рая», экранизированном Элиа Казаном в 1955 г. Главные герои фильма: Кэл (Джеймс Дин) и Арон (Ричард Давалос) – братья, соперничающие за любовь отца Адама (Рэймонд Мэсси).

Плохой ребенок/хороший ребенок

Кэл – «плохой» сын, а Арон – «хороший», так же как Каин был «плохим», а Авель – «хорошим». Такое четкое противопоставление плохого ребенка и хорошего ребенка символизирует дуальность персоны и тени в нашем «Я». В более широком смысле это олицетворение добра и зла в каждом человеке, в мире и в самой природе. Конфликт между «хорошим» и «плохим» сыном в кино часто отражает дихотомию герой/злодей. Герой во всем хорош, а злодей – безнадежно плох.

В фильме «К востоку от рая» зло связывается с сексуальностью и эгоизмом в людях. Добро сродни невинности и внутренне присущей доброте других людей. В этом смысле Кэл и мать братьев «плохие», а Арон и отец – «хорошие». Когда Кэл встречает мать и узнает, что она ушла от его отца, чтобы иметь возможность жить собственной жизнью, эта встреча помогает ему лучше понять самого себя и, соответственно, стать сильнее. Он убеждает брата встретиться с матерью, но осознание того, что их мать жива, оказывается слишком тяжелым ударом Арона. Он не в состоянии понять, как можно бросить своих детей ради того, чтобы содержать бордель. В конце концов, из рая изгнан именно Арон, хороший сын, потому что его видение мира основано на Библии, а не на реальности.

Родительские любимчики

Причина конфликта между братьями – борьба за родительскую любовь. Один из детей считает себя хорошим, а второй – плохим именно потому, что родители любят первого и порицают второго. Ребенок думает: «Раз папа меня любит, значит, я хороший». Или, соответственно: «Наверное, папа меня не любит, потому что я плохой». И дети пытаются соответствовать этим ролям – причем на протяжении всей своей жизни. Внешне соперничество может выражаться в самых разнообразных формах, но конфликт сохраняется – соперничество за родительскую любовь.

Часто конфликт между детьми осложняется тем, что отец больше любит одного ребенка, а мать – другого. В таком случае конфликт между матерью и отцом распространяется на детей, которые продолжают его в своих отношениях. Кэл в фильме «К востоку от рая» чувствует, что отец не любит его, и страдает из-за того, что ему отведена роль «плохого сына». Но встретив мать, он начинает спокойнее воспринимать отношение отца: он понимает, что больше похож на мать и что она больше любит его. Это помогает ему примириться с самим собой и попытаться поладить с отцом – и в этом главная идея фильма.

Смена ролей: соперник/наставник

Поскольку родители – главные наставники, то очевидна связь между родителями и братьями/сестрами, а следовательно, и связь между архетипическими фигурами соперника и наставника. Поэтому в фильмах нередко бывший соперник героя становится его союзником и/или наставником. Такой сюжет отражает вполне реальную ситуацию в жизни, когда старший брат или сестра занимают место родителей, если они умирают, бросают детей или еще по каким-то причинам не могут или не хотят исполнять свои обязанности. Эта тема получила развернутую трактовку в пяти фильмах «Рокки».

1. В «Рокки» (Rocky, 1976) Мики (Берджесс Мередит), наставник Рокки (Сильвестр Сталлоне), вдохновляет его на борьбу с его соперником Аполло (Карл Визерс).

2. В «Рокки-2» (Rocky II, 1979) Рокки одерживает победу над своим соперником.

3. В «Рокки-3» (Rocky III, 1982) Клуббер Лэнг (Мистер Ти), убивший первого наставника Рокки, становится его новым соперником. А бывший соперник Рокки Аполло теперь превращается в его наставника.

4. В «Рокки-4» (Rocky IV, 1985) Рокки становится наставником Аполло, решившего вернуться на ринг (таким образом, бывшие соперники в какой-то момент играют роли наставников друг для друга). Аполло погибает от рук Ивана Драго (Дольф Лунгрен), и последний, соответственно, оказывается новым соперником Рокки. А его наставником теперь становится бывший наставник Аполло Бак (Тони Бертон).

5. В «Рокки-5» (Rocky V, 1990) Рокки – наставник молодого бойца Томми. Но Томми вскоре уходит к новому наставнику – Дюку, который раньше был наставником Рокки и Аполло. Теперь Рокки приходится соперничать с Дюком (за роль наставника) и Томми (на ринге).

Рольевые трансформации в этих фильмах демонстрируют, как легко архетипы соперника и наставника могут менять своих хозяев. У двух этих образов в фильме схожая функция – и наставник, и соперник в конечном итоге должны вдохновлять героя на борьбу, подталкивать его к успеху.

Соперники в любви

Соперничество за любовь девушки часто становится еще одним элементом соперничества между братьями. Так, в фильме «К востоку от Рая» Кэл и Арон оба пытаются завоевать любовь Абри (Джули Харрис). Соперничество братьев одновременно раскрывает и внутренний конфликт девушки: она любит нежного и доброго «хорошего» сына, но вместе с тем испытывает влечение к сексуальному и загадочному «плохому парню».

Потребность в одобрении

Основная причина соперничества между братьями – потребность в любви, внимании, одобрении родителей. В фильмах психологический конфликт, лежащий в основе соперничества между братьями, обычно выражаются через борьбу за какую-то **внешнюю цель**. Но эта видимая цель служит только символическим выражением внутреннего бессознательного мотива, который движет братьями: желание родительского одобрения. Часто соперничество за внешнюю цель связано с разрешением **морального конфликта** между плохим и хорошим братом.

Кэл хочет заработать денег, чтобы помочь отцу, который обанкротился. Он надеется таким образом добиться одобрения отца и занять место Арона, любимого сына. Он придумывает, как можно быстро разбогатеть на военных спекуляциях. Арон же уверен, что война аморальна и всякий, кто на ней наживается, – тоже. Внешняя цель, деньги, неотделима от морального конфликта между братьями из-за разных представлений об этике войны.

Ключевое значение имеет сцена, в которой Кэл приносит отцу заработанные деньги. Он хочет сделать Адаму сюрприз, но тот отказывается от подарка Кэла, как Бог отверг приношение Каина. Отказавшись от подарка одного сына, Адам в той же сцене символически принимает подарок от второго: он радуется новости о помолвке Арона и Абри. И, как отказ Бога принять жертву от Каина и готовность принять ее от Авеля ведет к братоубийству, так и отказ Адама от подарка Кэла вызывает гнев Кэла и стремление уничтожить брата. Центральная тема обоих сюжетов – отчаянная потребность ребенка в любви и одобрении родителей.

«Дуэль под солнцем»

В эпическом вестерне Кинга Видора «Дуэль под солнцем» (Duel in the Sun, 1946) соперничество между двумя братьями, Джесси (Джозеф Коттен) и Льютом (Грегори Пек), развивается на всех шести описанных выше уровнях:

1. Джесси – хороший сын: добрый, внимательный, вежливый, высоконравственный. Льют – плохой: жестокий,

злой, непослушный, распушенный.

2. Джесси – любимчик матери (Лиллиан Гиш), Льют – отца (Лайонел Берримор).

3. Оба брата влюблены в одну и ту же девушку, полукровку красавицу Перл (Дженнифер Джонс).

4. Братья стремятся завоевать отцовскую любовь и одобрение.

5. Внешняя причина соперничества – конфликт из-за строительства железной дороги, проходящей через принадлежащие семье земли.

6. Моральный конфликт связан и со строительством дороги, и с отношением братьев к Перл. Джесси поддерживает строительство, поскольку верит, что железная дорога пойдет на пользу Техасу. Льют – против, потому что железная дорога помешает их отцу и дальше владеть огромными участками земли. Джесси относится к Перл с уважением и теплотой, Льют же груб и эгоистичен. Он спит с ней, но не готов предложить ничего, кроме физической близости, потому что она «полукровка».

Краткое содержание главы 13

- Классическая тема соперничества братьев, нашедшая отражение прежде всего в библейской истории Каина и Авеля и ставшая основным объектом анализа Альфреда Адлера, предлагает классическую модель для сценария – поскольку ни один фильм немислим без соперничества между героями.

- Основывается эта модель на противостоянии *«хорошего» и «плохого» сыновей*. Эта дихотомия подобна дуальности героя-мстителя, в которой каждый великий герой неотъемлем от столь же великого злодея.

- Классическая трактовка темы соперничества между братьями предполагает, что родители больше любят одного из них. Конфликт между братьями может оказаться еще более напряженным и неоднозначным, если мать выбирает себе любимчиком одного ребенка, а отец – другого.

- Фигура соперника по природе своей схожа с фигурой наставника: оба эти персонажа побуждают героя добиваться успеха. И поскольку функции этих персонажей тесно связаны, часто бывший соперник становится наставником, и наоборот.

- Еще один элемент формулы соперничества – борьба за объект любви.

- И наконец, почти всегда соперничество означает стремление добиться какой-то внешней цели – выиграть матч, одержать победу на выборах, получить какой-то приз.

- Достижение цели нередко бывает связано с необходимостью решить моральную проблему, которая позволяет ярче продемонстрировать различия между хорошим и плохим братом. Например, хороший брат стремится победить на выборах, чтобы помочь своему городу, а плохой – чтобы заключить сделку с нечестным нефтяным магнатом.

Упражнения к главе 13

1. Назовите три фильма, посвященных классической теме соперничества между братьями/сестрами.

2. Присутствуют ли в отношениях соперничающих героев в этих фильмах элементы, описанные в настоящей главе?

3. Вспомните три фильма, где тема соперничества братьев/сестер представлена менее буквально: соперники не братья или сестры, они не соревнуются за родительскую любовь, у них нет общего объекта любви, их нельзя однозначно назвать хорошими или плохими.

4. Присутствуют ли в этих фильмах какие-то из элементов, описанных в настоящей главе?

5. Проанализируйте тему соперничества в следующих фильмах: «Что случилось с Бэби Джейн?», «Преступления и проступки», «Семейка Тенненбаум».

6. У вас есть братья или сестры? Проанализируйте свои отношения с ними и подумайте, присутствует ли в ваших отношениях какой-то элемент соперничества. Подумайте, как соперничество с братом или сестрой могло повлиять на ваши собственные поступки и цели в жизни.

Соперничество братьев/сестер в вашем сценарии

1. У большинства киногероев есть соперник – хотя это необязательно должен быть брат/сестра героя. Это может быть даже какой-то второстепенный персонаж. Шейн в одноименном фильме встречает соперника в самом начале, подравшись с ковбоем в салуне. Конфликт с «второстепенным» соперником предвещает решающее столкновение в конце фильма с Уилсоном – главным соперником героя. Соперничество дает герою возможность продемонстрировать такие качества, как сила, ум, храбрость, смекалка. В вашем сценарии есть хотя бы одна сцена, в которой герою противостоит какой-нибудь соперник?

2. Соперничество за любимого человека – эта сюжетная линия присутствует почти во всех фильмах, не только

романтических. Соперничество добавляет конфликт и напряжение романтической линии сюжета. У вашего героя есть соперник, с которым ему приходится сражаться за объект любви?

3. В противостоянии соперников обычно присутствует моральный аспект. Например, Шейн стремится защитить фермеров, а его соперник Уилсон встает на сторону злодея – богатого скотовода. В чем заключается моральный конфликт между героем и его соперником в вашем сценарии?

4. Герой с комплексом превосходства? Если да, подумайте, как сделать его характер более интересным, раскрыв комплекс неполноценности, стоящий за сверхкомпенсационным поведением.

5. Подумайте, сможет ли эпизод, в котором ваш герой оказывается беспомощным, добавить напряжения сюжету.

| СОПЕРНИЧЕСТВО МЕЖДУ БРАТЬЯМИ/СЕСТРАМИ | | |
|---|---|---|
| Элементы | Описание | Примеры из фильма «К востоку от рая» |
| Дуальность хороший ребенок / плохой ребенок | Одному ребенку в семье суждено быть хорошим, второму – плохим | Арон – хороший брат, Кэл – плохой |
| Любимчики родителей | Оба родителя больше любят одного ребенка по сравнению с другим. Или же один – любимец матери, а второй – отца | Арон – любимчик отца. Кэл считает, что больше похож на мать |
| Соперники в любви | Соперничество братьев/сестер за один и тот же объект любви | Кэл и Арон соперничают за любовь Абры |
| Потребность в одобрении | В основе соперничества братьев – потребность в одобрении родителей | Потребность Кэла в одобрении отца заставляет его ревновать к Арону и завидовать ему |
| Внешняя цель | Соперничество в достижении какой-то внешней цели | Кэл хочет помочь отцу, чье дело обанкротилось |
| Моральный конфликт | Моральный конфликт наглядно демонстрирует различия между хорошим и плохим ребенком | Кэл наживается на войне, Арон против войны |

ФОРМУЛА ГЕРОЯ-РЕБЕНКА

| Элементы формулы | Функция | Примеры |
|--|---|--|
| Чувство беспомощности | Потребность в переменных, мечта о независимости и власти | Конфликт Дороти в первой части «Волшебника страны Оз» |
| Исполнение мечты | Удивительные приключения Свобода от контроля родителей | Пиноккио в цирке Пиноккио на острове Удовольствий |
| Герои-сироты | Свобода от родительского контроля Желание вернуться к родителям | Пиноккио, Гарри Поттер, Дороти, Артур, Золушка |
| Смена ролей | Ребенок становится могущественным и сильным | «Дети-шпионы» |
| Спасение родителей/родительского брака | Воссоздание или спасение семьи – главной ценности для ребенка | «Ловушка для родителей», «Дети-шпионы» |
| Герои-животные | Персонажи, которых детям нравится воображать и с которыми им легко себя идентифицировать | «Дамбо», второстепенные персонажи в «Книге джунглей» |
| Животные-наставники | Понимающие и мудрые наставники, которые не пытаются доминировать или контролировать героя | Сверчок Джимиини в «Пиноккио» Мишу в «Мулан» |
| Воссоединение с родителями | Возвращение в отправную точку путешествия в качестве полноправного героя | Заключительные эпизоды в «Пиноккио» или «Волшебнике страны Оз» |

Глава 14

Стили жизни

Теория стремления к превосходству Альфреда Адлера во многом опирается на философские взгляды Фридриха Ницше (1844–1900), чьи оригинальные и провокационные идеи послужили источником вдохновения для целого поколения европейских интеллектуалов, в том числе Фрейда, Юнга, Эриксона и большинства других великих психоаналитиков. Адлер использовал предложенное Ницше понятие **«воля к власти»** для объяснения стремления к превосходству как универсальной потребности человеческой природы. Вслед за Ницше Адлер считал стремление к превосходству скорее свойственной каждому человеку мечтой о некоем воображаемом идеале, чем попыткой достичь какой-то реальной цели. Ницше писал, что «человек – это мост, ведущий к сверхчеловеку». С точки зрения эволюции один человек не в состоянии достичь совершенства. Но эволюция наделила нас стремлением к совершенству, заставляя ставить все более великие цели – так что каждый человек становится «мостом» к следующей стадии развития человечества в целом.

Сверхчеловек и неудачник

Классические герои древнегреческих мифов королевского или божественного происхождения обладали великой силой – слава и власть им были предназначены по праву рождения. В **иудейско-христианской**^[7] традиции, напротив, воспевались «неудачники». Ницше объяснял это тем, что греко-римская мифология складывалась одновременно со становлением мощных империй – первого и второго рейхов, как он их назвал. Именно поэтому греки и римляне ценили знатность, власть и верили в божественное предназначение, предполагающее господство одной цивилизации над другими. Иудейско-христианская традиция формировалась в обществах рабов, и поэтому ей свойственно смирение, служение Богу и вера в то, что нищета, убожество и смирение в этой жизни будут вознаграждены после смерти. Ницше считал естественным, что мифология **«расы господ»** строится на **«морали господ»**, проповедующей, что победы достоин сильнейший. Соответственно, мифология **«расы рабов»** опирается на **«мораль рабов»**, подразумевающую, что кроткие наследуют Землю. Поэтому греко-римский герой – это «сверхчеловек» (Übermensch), а иудейско-христианский герой – «недочеловек», неудачник.

Битва между сверхчеловеком и неудачником символична не только благодаря победе человека над личной неполноценностью, но и благодаря исторической победе иудейско-христианской этики над этикой «расы господ» Древней Греции и Рима, а также над нацистской этикой расового превосходства. Такие фильмы, как «Рокки», обращаются к теме противостояния сверхчеловека и неудачника довольно буквально: борьба между ними происходит на ринге. Так, Рокки должен победить соперника, гораздо лучше подготовленного и уже завоевавшего не один чемпионский титул. Его сопернику не случайно досталось имя греческого бога Аполлона. В фильмах о Второй мировой войне тема соперничества сверхчеловека и неудачника раскрывается через сопротивление нацистам. Фильмы жанра пеплум показывают противостояние древних иудеев и христиан мощным империям древних египтян, римлян и греков. В других фильмах конфликт между сверхчеловеком и неудачником показан в виде внутренней борьбы, переживаемой героем.

Супергерои

Характер супергероев в кино представляет необычную смесь черт греко-римского и иудейско-христианского героя: обычно в них есть что-то и от сверхчеловека, и от неудачника, и комплекс превосходства, и комплекс неполноценности. Но это раздвоение личности прекрасно решается распределением ролей героя в разных ситуациях. В обычной жизни Кларк Кент мягкий, тихий, застенчивый, неловкий, неуверенный в себе. Но в критический момент он превращается в Супермена, «стального героя», самое сильное существо на свете. Питер Паркер тоже ничем не примечательный, слабый и незаметный юноша. Но когда он становится Человеком-пауком, ему нет равных на Земле. Зрители, особенно дети, легко идентифицируют себя с современными супергероями и сопереживают им – ведь им присущи тот же внутренний конфликт, та же двойственность. В принципе, мы все постоянно испытываем чувство недовольства собой и страдаем от сознания собственного несовершенства (наш внутренний Кларк Кент), одновременно мечтая о превосходстве (наш внутренний Супермен), что мотивирует нас на великие поступки.

Стили жизни

В более поздних работах Альфреда Адлера, вдохновленного учением Ницше о «воле к власти», центральное место занимает тема разных «стилей жизни», используемых людьми в борьбе за превосходство. В киносценарии Адлеровская теория конфликтующих стилей может использоваться в качестве модели невротического конфликта как применительно к внутреннему миру героя, так и для демонстрации межличностного конфликта между персонажами. Адлер выделял четыре основных стиля жизни, причем все, кроме одного, он считал ошибочными.

1. Управляющий тип – индивид стремится к превосходству и доминированию над другими.

2. Получающий тип – индивид во всем полагается на других, ничего не делая для окружающих и даже для самого себя.

3. Избегающий тип – индивид избегает сложных задач, ответственности, обязательств.

4. Социально полезный тип – индивид занимается общественно полезной деятельностью.

Только социально полезный стиль не является ошибочным, поскольку стремление к превосходству направлено на самосовершенствование и улучшение жизни общества, а не на достижение эгоистических целей. В отличие от теорий Фрейда, учение Адлера оптимистично: он не считал, что стиль жизни человека предопределен. Гуманист-Адлер верил в «творческое “Я”» и в то, что воля человека может изменить (даже коренным образом) его стиль жизни. Герои фильмов отлично демонстрируют эту теорию, так как на протяжении фильма они обязательно меняются. Очень часто развитие личности героя в кино связано со сменой ошибочного стиля жизни на социально полезный.

Модель для внутреннего и межличностного конфликта

Во многих фильмах стили жизни предстают в виде *межличностного конфликта*. Классический герой – это обычно высоконравственный и социально полезный человек. Союзники, которых ему предстоит найти, сначала представляют избегающий тип, но потом присоединяются к герою и тоже начинают вести социально полезный стиль жизни. Злодей и его приспешники олицетворяют, соответственно, управляющий и получающий типы. Эта формула часто используется в фильмах с «группой героев», например, в «Семи самураях» Акиры Куросавы. Здесь самурай-ронин (социально полезный тип) собирает вместе опустившихся воинов (избегающий тип) для борьбы с бандитами (получающий тип) и их злым господином (управляющий тип).

В других фильмах стили жизни используются для отражения *внутреннего конфликта* героя. Обычно антигерой начинает как управляющий тип – бандит или изгой-одиночка. Затем он слышит зов странствий, но отказывается ему следовать, что символизирует избегающий тип. В конце концов он все-таки следует зову, то есть выбирает социально полезный стиль жизни. Герой побеждает злодея, который является воплощением управляющего стиля. Герой фильма «Телохранитель» Акиры Куросавы ронин старается заработать денег в качестве наемника (получающий тип) и поначалу отказывается помочь бедным горожанам (избегающий тип), но в конце концов решает спасти город и убивает главарей правящей банды (социально полезный тип).

Спартак

Красс (Лоуренс Оливье), беспощадный патриций в «Спартаке», воплощает управляющий тип личности. Он обращается с рабами и подчиненными, словно это игрушки, предназначенные для его развлечения. Рабы для него не люди, а неодушевленные предметы, чья функция заключается в том, чтобы потакать его извращенным сексуальным фантазиям и потребности доминировать. Батиат (Питер Устинов) – жадный владелец школы гладиаторов – символизирует получающий тип. За несколько золотых монет он готов продать родную мать. Перед бесправными рабами он изо всех сил старается продемонстрировать свое превосходство, но на самом деле он не собственник, а всего лишь мелкий торговец, покупающий и перепродающий товар. Жадность и эгоизм Батиата наглядно демонстрируются в эпизоде, когда он встречается со своими покупателями-патрициями. Он моментально забывает о своих «благородных» замашках и готов унижаться ради малейшей прихоти Кассия. Батиат даже продает Крассу свое главное достояние, красавицу Варинию (Джин Симмонс), приглянувшуюся тому. Батиат, повинувшись желанию Красса и вопреки здравому смыслу, соглашается организовать гладиаторский бой на смерть в своей школе. Он не может отказать Крассу – ведь таких, как Батиат, очень просто купить. Заставив учеников-гладиаторов биться друг с другом на смерть в своем собственном доме, он окончательно переполняет чашу терпения и без того несчастных и измученных рабов. Бой становится причиной бунта гладиаторов, а потом вспыхивает настоящее восстание рабов – и все из-за жадности Красса и алчности Батиата.

В начале фильма Спартак, один из гладиаторов в школе, является воплощением избегающего типа. Он знает, даже слишком хорошо, свое место в жизни. Ему пришлось испробовать горький вкус наказания: в самом начале фильма рассказывается, как за попытку защитить другого раба от охранника Спартак приговаривают к смерти. Его

приковывают к скале, где ему суждено умереть на испепеляющем солнце. От смерти его спасает Батиат, решивший купить Спартака, прельстившись сниженной ценой. Спартак больше не готов рисковать своей жизнью ради других. Но затем мученическая смерть одного из рабов и ярость Спартака, когда жестокие хозяева разлучают его с возлюбленной Варинией, заставляют его отказаться от избегающего стиля жизни. Спартак становится предводителем самого крупного восстания рабов за всю историю Рима. Теперь его образ олицетворяет лидерские качества и социальный интерес, свойственные социально полезному типу. И даже смерть Спартака служит общественному благу, вдохновляя рабов во всем мире.

«Плещаница»

Один из героев библейского эпоса «Плещаница» (The Robe, 1953), трибун Марцелл Галлион (Ричард Бёртон), демонстрирует все четыре стиля жизни, описанные Адлером. Марцелл – римский патриций, представитель правящей рабовладельческой элиты, подчиняющей себе другие народы и провозгласившей свою власть над миром. Перед нами классический греко-римский герой, но в этом религиозном фильме ему предстоит преодолеть свой комплекс превосходства и превратиться в героя иудейско-христианской традиции. В первой части Марцелл – воплощение управляющего типа. Комплекс превосходства даже заставляет его на аукционе купить раба, приглянувшегося самому Калигуле, наследнику римского императорского трона. В наказание Марцелла назначают офицером в римской армии и отправляют служить в отдаленную провинцию, дику Иудею.

Внутреннее путешествие – трансформация личности – Марцелла начинается после того, как он принимает участие в распятии Иисуса Христа. Чувство вины Марцелла из-за убийства столь чистого и невинного человека, физически воплощается в муках, которые он испытывает, надев хитон распятого. Сначала чувство вины становится проклятием, сводящим Марцелла с ума. Он пытается сбежать от себя, уехав из Иудеи и вернувшись в Рим. Попытки бегства обычно свойственны избегающему типу. Но сумасшествие не оставляет Марцелла и в Риме. Придворный лекарь убеждает Марцелла, что его заколдовал распятый им «чародей» Иисус. Император Тиберий отправляет Марцелла обратно в Иудею, чтобы тот нашел и уничтожил хитон Христа. Кроме того, Марцеллу поручено найти последователей нового опасного учения – христианства. Их тоже нужно казнить. Теперь Марцелл превращается в получающий тип: все, что его интересует, – собственные потребности. Кажется, что Марцелл должен исполнить волю императора, но на самом деле Галлиона волнует только его собственная жизнь. Все, чего он хочет, – получить что-то для себя.

Марцелл возвращается в Иудею и отыскивает хитон. Но прикосновение к реликвии снова пробуждает в нем чувство вины, вызывает еще одну трансформацию – превращение в социально полезный тип. Трансформация Марцелла наглядно демонстрирует различия между римской и христианской моралью. Римская этика построена на гордости, идеализации власти, знатности и силы.

В основе христианского мировоззрения лежит понятие вины, связанные с ней осознание социальной ответственности и смирение, особенно в отношениях с бедными, физически неполноценными, рабами – всеми, кто оказался на низшей ступени общества. Используя терминологию Ницше, можно сказать, что психологической силой, лежащей в основе «морали господ», является гордость, а в основе «морали рабов» – вина. Приняв христианство, Марцелл побеждает свою гордыню и смиренно принимает свою вину.

В третьей части фильма Марцелл доказывает, что теперь он действительно олицетворяет социально полезный тип. Он борется с римлянами, одним из которых раньше был сам, чтобы спасти своего бывшего раба, а сейчас брата во Христе. Последний драматический акт самопожертвования, доказывающий окончательную трансформацию Марцелла, – спасение им раба (Виктор Мэтью), купить которого когда-то его заставила жажда превосходства. Мученическая смерть Марцелла значима не только потому, что она знаменует его победу над собственной гордыней, но и потому, что он – римский патриций – приносит свою жизнь в жертву ради бесправного раба.

Эта смерть становится воплощением христианского идеала о жертвенной смерти ради других. Расставаясь с собственной жизнью ради представителя самого бедного и бесправного сословия, Марцелл показывает идентификацию с Иисусом в качестве наставника и верность христианскому идеалу.

Краткое содержание главы 14

• Теория Адлера о четырех взаимоисключающих *стилях жизни*, основанная на философских взглядах Ницше, может служить моделью для построения как внутреннего, так и внешнего конфликта в фильме. Адлер выделял четыре типа личности в зависимости от стиля жизни. В основе классификации лежит поведение индивида, с помощью которого он воплощает свое стремление к превосходству.

• *Управляющий тип* стремится доминировать и чувствовать собственное превосходство по отношению к окружающим.

- *Получающий тип* зависит от других, удовлетворяет собственные потребности за чужой счет.
 - *Избегающий тип* бежит от ответственности, уклоняется от выполнения обязательств.
 - *Социально полезный тип* бескорыстно занимается общественно полезными делами.
- В некоторых фильмах стили жизни отражают *межличностный конфликт*. Например, герой воплощает социально полезный тип, а его помощники или союзники – избегающий, злодей – управляющий, приспешники – получающий.
- В других фильмах стиль жизни позволяет отразить *внутренний конфликт героя*. Например, фигура антигероя появляется в фильме как получающий тип. Затем он трансформируется в тип избегающий – он слышит зов, но отвергает его. В конце концов герой превращается в социально полезный тип – он следует зову и уничтожает злодея (который, в свою очередь, обычно воплощает управляющий тип).

Упражнения к главе 14

1. Проанализируйте известные вам фильмы и назовите пять персонажей, воплощающих стиль жизни получающего типа.
2. Назовите пять персонажей, воплощающих избегающий тип.
3. Назовите пять персонажей, воплощающих управляющий тип.
4. Назовите пять персонажей, воплощающих социально полезный тип.
5. Вспомните и проанализируйте фильм, в котором межличностный конфликт показан как противостояние четырех типов личности, описанных в настоящей главе.
6. Вспомните и проанализируйте фильм, в котором внутренний конфликт героя стал причиной его трансформации из одного типа личности в другой. Может быть, вам удастся назвать фильм, где герой на разных стадиях своего развития олицетворяет все четыре типа.

Стили жизни Адлера в вашем сценарии

1. Является ли герой вашего фильма скорее греко-римским «сверхчеловеком» или же иудейско-христианским «неудачником»? Почему?
2. Становится ли ваш герой социально полезным типом? Если нет, подумайте о том, что, возможно, такое развитие личности героя сделает ваш сценарий интереснее.
3. Проанализируйте развитие героя в фильмах «Человек-паук», «Безумный Макс–2»: Воин дороги», «Король-рыбак», с точки зрения теории стилей жизни Адлера.

| О СТИЛЯХ ЖИЗНИ АДЛЕРА ВКРАТЦЕ | | |
|-------------------------------|--|---|
| Стиль жизни | Черты характера героя | Примеры |
| Управляющий тип | Потребность доминировать и чувствовать собственное превосходство | Красс в «Спартаке» Галлион Марцелл в первой части «Плещаницы» |
| Получающий тип | Зависимость от других, стремление жить за чужой счет | Батиат в «Спартаке» |
| Избегающий тип | Уклонение от ответственности и выполнения обязательств | Спартак до начала восстания Питер в «Человеке-пауке» |
| Социально полезный тип | Стремление к достижению социально полезных целей | Спартак после начала восстания Галлион в третьей части «Плещаницы» |

Глава 15

Экзистенциальный конфликт

Ролло Мэй был психоаналитиком, обладавшим глубокими познаниями в теологии и экзистенциальной философии. Видя связь психоанализа с экзистенциализмом, Мэй понимал, что невротическая тревожность часто напрямую связана с тем, что экзистенциалисты обозначали немецким словом *angst*, или экзистенциальной тревогой. Мэй стал основателем новой школы экзистенциального психоанализа, по-новому интерпретировав тревогу как экзистенциальную болезнь, выходящую за рамки личности. Тревога как экзистенциальный конфликт появляется тогда, когда человек не видит своего места в мире. Это конфликт между присущей человеку убежденностью в том, что все должно иметь смысл, и неспособностью найти смысл в собственной жизни.

Метафора игры в мяч

Экзистенциальный конфликт часто объясняют с помощью метафоры игры в мяч, противопоставляя **игрока** и **зрителя**. В каждом матче есть моменты наибольшего напряжения, например решающая подача в бейсболе. И игрок, и зритель испытывают в такие моменты огромное волнение. Но если игрок может что-то сделать – ударить по мячу, поймать его и т. д., то зрителю остается только хлопать и кричать, хотя эти действия никак и не могут сказаться на игре. Именно поэтому напряжение и беспокойство зрителя сильнее, чем волнение игрока – он ведь не может дать выход своим эмоциям с помощью каких-то значимых действий. Ролло Мэй считал, что состояние экзистенциального конфликта сходно с чувствами, которые испытывает зритель на стадионе. Когда нам кажется, что жизнь проходит мимо, что мы никак не можем контролировать происходящее вокруг, мы испытываем тревогу. Мэй доказывал, что проблема заключается в том, что мы смотрим на собственную жизнь, как зрители на игру, а не участвуем в ней, как игроки на поле. Вместо того чтобы предпринимать активные действия, мы занимаем пассивную позицию и предоставляем каким-то внешним силам возможность определять нашу личность, нашу судьбу и наши жизненные цели.

Экзистенциальный конфликт в реальной жизни – сложное психологическое явление, но его внешнее выражение на экране выглядит достаточно просто. Герой чувствует себя подавленным, несчастным или испытывает беспокойство, так как ему кажется, что его жизнь бессмысленна, бесполезна и абсурдна. Герою необходимо найти какую-то задачу (внешняя цель), выполнение которой придаст значение и смысл его существованию. Чувство тревоги преобразуется в энергию, позволяющую ему отправиться в путь. Если в начале фильма герой только зритель «игры в мяч», то в конце это уже не просто игрок, а настоящий чемпион.

Самосознание

Мэй считал, что разрешение экзистенциального конфликта человека в современном обществе возможно благодаря самосознанию, процессу осознания собственных проблем и трудностей. Человек, страдающий экзистенциальным неврозом, должен занять более активную жизненную позицию, перестать быть просто зрителем и включиться в игру. Как только он изменит взгляд на собственную жизнь, изменится его самоощущение, изменится его поведение – изменится вся его жизнь. Он преодолеет чувство бессмысленности существования, определит значимые лично для себя цели, увидит смысл в казавшейся недавно бессмысленной жизни. Главным в этом процессе Мэй считал самоанализ, интроспекцию и инсайт. В кино самосознание героя обычно изображается как взаимодействие комбинации внешних факторов и его внутреннего развития.

Стадии самосознания

В ставшей классической книге «Человек в поисках себя» (Man's Search for Himself, 1953)^[8] Мэй выделял четыре стадии самосознания:

1. Невинность – личность еще не осознает себя.
2. Бунт – попытка освободиться и найти внутреннюю силу.
3. Обычное осознание своего «Я» – здоровое состояние личности.
4. Творческое осознание своего «Я» – «экстаз», выход за границы собственной личности.

Последняя стадия – не состояние, а скорее момент трансцендентности, когда человек выходит за пределы субъективного самовосприятия и смотрит на себя и свою жизнь как объективный и всезнающий наблюдатель,

способный увидеть в собственном существовании новые стороны и смыслы.

Стадии самосознания и развитие героя

Хотя Мэй рассматривал свою модель применительно к различным стадиям жизни, ее можно соотносить со стадиями развития героя в фильме.

1. Невинность: герой **непричастен**, не осознает какую-то проблему в себе или окружающем мире либо безразличен к ней.

2. Бунт: что-то во внешнем мире подталкивает героя к осознанию экзистенциального конфликта, что ведет его к интроспекции и **переоценке ценностей**.

3. Обычное самосознание: герой посвящает себя значимой **внешней цели** и отправляется в путешествие, чтобы достичь ее.

4. Творческое самосознание: высшая точка путешествия героя – он переживает **«прозрение»** в отношении самого себя.

В кино стадии самосознания обычно выглядят как переключение энергии сознания с внутреннего конфликта на внешние цели. На первой стадии энергия сознания еще дремлет. На второй стадии что-то, происходящее во внешнем мире, пробуждает эти внутренние силы. На третьей – внутренний конфликт героя приобретает форму внешней цели. И наконец, на четвертой стадии приближение к цели или ее достижение вызывает мощный прилив энергии сознания и понимание героем собственной сути. Эту последнюю стадию Мэй обозначил классическим психологическим термином «экстаз». Для нас более приемлемо драматическое понятие – «прозрение». На последней стадии своего путешествия герой не только достигает внешней цели, но и прозревает, открывает собственную идентичность и место в мире.

Стадия первая: невинность

На первой стадии развития героя он «невиновен»: пока еще не вовлечен в какой-либо конфликт (внутренний либо внешний). Это не значит, однако, что он не догадывается о существовании такого конфликта. Так, в начале «Звездных войн» Люк – наивный мальчик, живущий на пустынной и отдаленной планете. Конечно, ему известно о восстании против Империи Зла, но он не принимает в этом противостоянии никакого участия. И хотя он смутно испытывает некое беспокойство и нетерпение, его внутренний конфликт пока еще не достиг «точки кипения». Помните, что первая стадия развития вашего героя в сценарии определяет дальнейший ход событий. Ваш герой еще не искатель приключений, но уже близок к этому, даже если сам этого не осознает. На этом этапе перед нами лишь потенциальный герой. Но достаточно небольшого внешнего толчка, чтобы в нем проснулась его героическая природа.

Стадия вторая: бунт

На второй стадии какое-то внешнее событие заставляет героя пробудиться от «спячки», в которой он пребывал до сих пор. Появляется **внешняя цель**, заставляющая героя осознать, что он не реализует свои возможности, что у него есть предназначение, но он его не выполняет. Герой начинает испытывать такое же волнение и беспокойство, как и зритель на стадионе (в метафоре игры в мяч), – он остро переживает конфликт, но ему кажется, что он ничего не в состоянии изменить. Внутренняя задача героя на этой стадии – бунт против сил, удерживающих его от активных действий, чтобы стать одним из игроков.

Смерть невинного

Часто конец стадии невинности для героя бывает связан со смертью кого-то из близких ему людей. Так, в «Звездных войнах» штурмовики убивают тетю и дядю Люка. Эти случайно пострадавшие люди становятся жертвами в конфликте Империи с повстанцами. Их гибель не оставляет Люку выбора: больше он не может оставаться в стороне. Привязанность к тете и дяде была последним, что мешало ему вступить в борьбу. Для Люка смерть этих невинных означает и конец собственной невинности. Тот же прием используется в «Храбром сердце», в «Гладиаторе» и многих других фильмах, чтобы показать, что заставило героя перейти к активным действиям. Кроме того, «смерть невинного» символизирует разрыв эмоциональной связи героя с его прошлым, с «невинным» миром.

Силы мщения

Смерть близкого человека может к тому же стать мощным стимулом для героя. Один из сильнейших психологических мотивов, вероятно, **месть**. Все, что вам нужно, – сделать в самом начале фильма эпизод, в котором герою приходится столкнуться с какой-нибудь вопиющей несправедливостью, и зрители будут поддерживать мечтающего о мести героя и сопереживать ему на протяжении всего оставшегося фильма. Зрители готовы часами ждать финального акта возмездия: не зря ведь принято говорить, что месть – блюдо, которое лучше подавать холодным. Для некоторых героев, как, например, Уайетта Эрпа, месть является основной, но не единственной мотивацией. Уайетт занимает пост начальника полиции Тумстоуна, чтобы отомстить за смерть брата. Но став шерифом, он решает навести порядок в городе и положить конец беззаконию. Для других же месть так и остается единственной целью. В «Жажде смерти» (Death Wish, 1974) бандиты убивают жену и насилуют дочь главного героя (Чарльз Бронсон). Его жажда мести столь сильна, что он продолжает преследовать бандитов не только на протяжении всей второй и третьей частей фильма, но и в четырех фильмах-продолжениях.

Одержимые дьяволом

Поначалу миссию и цель героя определяет жажда мести. Хотя эта цель сомнительная и эгоистичная, она служит источником сильнейшего вдохновения для героя, особенно на ранних стадиях путешествия. Главное, чтобы месть не превратилась в единственную цель жизни героя. Мэй говорил о любой навязчивой идее как **об одержимости дьяволом** – внутренним демоном, который медленно пожирает душу. В «Искателях» (The Searchers, 1956) сначала Итаном (Джон Уейн) движет стремление спасти свою племянницу от команчей, напавших на ее дом. Постепенно желание Итана превращается в дьявольскую одержимость: теперь он мечтает отомстить команчам и убить собственную племянницу, которая после долгих лет жизни с индейцами стала одной из них.

Если на бунт героя толкает темное чувство: месть, ярость, разрушение, ненависть, – то в какой-то момент он должен справиться со своей дьявольской одержимостью и выбрать другую, социально значимую и неэгоистическую цель. Хотя первоначально мотивация Люка связана с желанием отомстить за смерть тети и дяди, вскоре его целью становится спасение «девушки в беде» (Принцессы Леи), а потом он присоединяется к общему делу – борьбе с Империей. И хотя Итан одержим идеей убить племянницу (Натали Вуд), в момент прозрения он преодолевает эту темную страсть.

Стадия третья: обычное самосознание

Третья стадия развития (обычно это вторая часть сценария) совпадает с самыми интересными приключениями героя. Герой поборол сомнения и теперь отдает все силы на поле сражения и полностью посвятил себя делу. Экзистенциальный кризис позади, так как теперь есть цель жизни – дело, которому он служит. На этой стадии обычно происходит **катарсис**, разрядка эмоционального напряжения героя, когда цель достигнута.

Момент катарсиса можно сделать еще более драматичным, если он будет совпадать со смертью злодея, убившего невинного человека в первой части фильма. В таком случае в одном эпизоде герой утоляет жажду мести и достигает цели своего путешествия. Но теперь, когда внешний конфликт разрешен, вновь возникает конфликт внутренний. Когда внешняя цель достигнута, перед героем встает вопрос: «Ради чего мне жить теперь?» В чем смысл существования героя, выполнившего свою миссию?

Стадия четвертая: творческое самосознание

Тема утраты идентичности, особенно в фильмах с **амнезией**, очень популярна в кино. «Идентичность Борна» (The Bourne Identity, 2002), «Завороженный» (Spellbound, 1945), «Помни» (Memento, 2000), «Сердце ангела» (Angel Heart, 1987) – примеры фильмов, герои которых пытаются обрести свою идентичность. В момент **прозрения** они осознают, кто они на самом деле. В сущности, цель путешествия всех героев одна и та же. Люк отправляется в путь, чтобы достичь внешней цели – отомстить за смерть тети и дяди и спасти Принцессу Лею. Но в момент откровения Люк осознает, что ему суждено стать великим воином-джедаем, как и его отец. И хотя первоначальные задачи выполнены, Люк присоединяется к восстанию, и теперь эта новая цель наполнит его дальнейшую жизнь смыслом.

Разрешение конфликта как развязка фильма

Постановка новых целей и обретение идентичности – основные факторы развития героя. Эти темы должны

быть отражены в **развязке** – «развязывании» всех сюжетных линий фильма. Если не все сюжетные линии получают логическое завершение, то в конце фильма останется эмоциональное напряжение, и зритель будет чувствовать неудовлетворенность и разочарование. Особенно важны сюжетные линии, связанные с героем. Хотя история заканчивается, жизнь главного героя и остальных персонажей продолжается и после окончания фильма. Таким образом, функция развязки – не только довести до конца рассказ, но и разрешить проблему **развития героя**. Для этого надо показать зрителю, как изменился герой и как отныне изменится его жизнь.

В конце фильма должен быть дан ответ на два вопроса: «Что случилось?» и «Что произойдет потом?». Если ваш герой не погибает в конце (как в классическом мифе), развязка в вашем сценарии должна показать, как изменились представления героя о собственной идентичности и смысле жизни.

Часто сюжет ближе к концу развивается такими темпами, что развязка происходит молниеносно. Иногда роль развязки играет последний кадр или голос за кадром – это просто информация, которую доносят до зрителя. Что-то в таком роде: «Итак, злодей умер, город спасен, герой и девушка жили долго и счастливо». И если зрители зачастую мирятся с такой развязкой, это не оправдывает лень сценариста. Развязка требует от вас не меньше сил и стараний, чем завязка.

Краткое содержание главы 15

- Ролло Мэй считал, что единственная возможность преодолеть *экзистенциальную тревогу* связана с пробуждением собственной воли и целеустремленности – этот процесс он назвал «*самосознанием*».

- Первая стадия самосознания – *невинность*. В кино мы видим героя, который не ставит перед собой значимых целей.

- На этом этапе ваш персонаж еще только *потенциальный герой*. Он психологически готов посвятить свою жизнь какой-то цели – но ему нужен «толчок» извне.

- Вторая стадия самосознания – *бунт*. Герой осознает свой экзистенциальный конфликт и стремится его разрешить.

- Переход на стадию бунта обычно становится возможным благодаря какой-то *внешней цели* или проблеме, которая возникает в жизни героя.

- Часто толчком для героя становится *смерть «невинного»* – например, любимого человека.

- Нередко героем движет *жажда мести*. Эта мотивация настолько сильна, что может перерасти в дьявольскую одержимость, как называл такое состояние Ролло Мэй. Герой должен преодолеть эту одержимость, прежде чем закончится история.

- Третья стадия самосознания – *обычное самосознание*. Герой ставит перед собой цель и посвящает свою жизнь ее достижению.

- Кульминацией третьей стадии часто становится *катарсис* – высвобождение эмоциональной и долго подавляемой энергии, когда герой достигает цели (например, убивает злодея).

- Четвертую стадию самосознания – момент *прозрения, или откровения*, Ролло Мэй называл «*творческим самосознанием*». Герой понимает себя и свою идентичность, не просто с точки зрения поставленной цели, но на более глубоком уровне.

- В идеальном сценарии развязка фильма должна означать не только окончание всех сюжетных линий, но и подведение итогов развития героя. В конце фильма должны быть ответы и на вопрос «Что произошло?», и на вопрос «Что будет дальше?».

Упражнения к главе 15

1. Назовите десять героев, которых жажда мести превращает в одержимых «демоническим» стремлением к разрушениям и убийствам.

2. Как этим героям удастся изгнать своих демонов?

3. Проанализируйте приведенные вами примеры: совпадает ли момент изгнания внутренних демонов и эмоционального катарсиса?

4. Используя модель четырех стадий самосознания, проанализируйте развитие героя в пяти своих любимых фильмах.

5. Используя модель четырех стадий самосознания, проанализируйте развитие героев в следующих фильмах: «Храброе сердце», «Сумасшедший Макс», «Матрица», «Властелин колец: Братство кольца», «Легенда».

6. Назовите пять фильмов, в которых главный конфликт героя связан с потерей им своей идентичности.

7. Что становится моментом откровения для этих героев?

8. Проанализируйте фильм «Помни» с точки зрения экзистенциального конфликта. Уделите особое внимание

Экзистенциальный конфликт в вашем сценарии

1. Смерть близкого человека в первой части – классический пример завязки истории. Она дает герою мотивацию – месть и знаменует эмоциональный разрыв с домом. Переживает ли ваш герой потерю близкого человека в первой части? Если нет, каким образом он утрачивает свою «невинность»?

2. Во второй части герой часто оказывается во власти «дьявольской одержимости»: им движет жажда мести, ненависть, ярость, стремление к разрушению. Герой должен побороть эту одержимость. Удастся ли вашему герою «изгнать дьявола» (как Люку в «Возвращении джедая») или же он остается одержимым, как Гарри Каллахэн в фильмах «Грязный Гарри»?

3. Довольно часто концовка фильма бывает внезапной, так что развязка не кажется убедительной. Зрителями интересно не только то, что происходит во время фильма, но и что произойдет с героями после его окончания. Теперь, когда герой завершил свое путешествие, как изменится его жизнь? Он посвятит себя какому-то новому делу или продолжит начатое на новом уровне? Подумайте, как показать в развязке фильма, что ваш герой изменился за время своего путешествия и стал лучше.

| ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ | | |
|---------------------------|---|--|
| Стадии | Приемы построения сценария | Примеры из «Звездных войн» |
| Невинность | Будущий герой | Люк мечтает покинуть родную планету |
| Бунт | Смерть невинного Дьявольская одержимость | Гибель тети и дяди Люка Люк мечтает о мести |
| Обычное самосознание | Бескорыстная внешняя цель Катарсис | Спасение принцессы Лей и победа над Дартом Вейдером Уничтожение Звезды смерти |
| Творческое самосознание | Откровение Развязка | Люк осознает, что он – джедай Люк вновь готов участвовать в восстании |

Глава 16

Архетипы века нарциссизма

В более поздних работах Мэй уделял главное внимание проблеме **нарциссизма**, которую считал характерной болезнью нашего времени. Он называл вторую половину XX века «**Веком нарциссизма**», поскольку считал, что современный человек перестал интересоваться чем-либо, кроме своей собственной персоны. Причину Мэй видел в повсеместном распространении американского мифа, воспевающего крайний индивидуализм, независимость, изоляцию. Идеальному американскому герою не нужен никто, он привык считаться только со своим собственным мнением. Мэй доказывал, что такие нарциссические черты характера ведут к одиночеству, жестокости, жадности и депрессии – к тем симптомам **экзистенциального отчаяния**, которые обычно пытаются «лечить» алкоголем и наркотиками. Архетипы века нарциссизма стали результатом идеализации независимости и индивидуализма. А воплощением этих качеств стал герой голливудского кино, главного творца современной американской мифологии.

Американский герой

Американский архетипический герой чаще всего встречается в классическом американском мифе – вестерне, хотя наблюдать его можно не только в декорациях Дикого Запада. Во время войны, например, американский герой надевает военную форму. Когда вестерны утратили прежнюю популярность, конь сменился патрульным автомобилем, а широкополая ковбойская шляпа – полицейским шлемом. Джордж Лукас даже перенес традиционного американского героя в космос. Неважно, гоняет ли он в прериях скот или бороздит галактики, в его характере всегда присутствуют одни и те же черты. Типичный американский герой – грубоватый, сильный и упрямый. Он не всегда следует правилам (а чаще даже откровенно плюет на их), но у него есть свой **кодекс чести**, который он свято соблюдает, в каких бы обстоятельствах ни оказался. Он может быть наглым, необразованным, дерзким, безрассудным – но всегда готов взглянуть в глаза опасности; он смел, справедлив и упорен. В общем, американский герой далеко не идеален, но именно на такого парня можно положиться. А самое главное – этот персонаж практически гарантирует, что фильм получится хороший.

Герой-ковбой

Королем американских ковбоев навсегда останется Джон Уэйн, но аналогичные роли есть в арсенале любого актера, чья карьера пришлась на золотой век вестернов. Генри Фонда, Грегори Пек, Чарлтон Хестон, Тайрон Пауэр, Джеймс Стюарт, Гэри Купер, Кларк Гейбл, Марлон Брандо, Рок Хадсон, Алан Лэдд, Кирк Дуглас, Берт Ланкастер, Монтгомери Клифт, Пол Ньюман, Уильям Голден – вот лишь некоторые из имен, ставших известными благодаря ковбойским фильмам. Ковбои – это всегда одиночки, которым в жизни не нужно ничего, кроме коня, ружья и прерии. Ковбои могут быть на страже закона, а могут оказаться и преступниками. В любом случае они независимы и горды и подчиняются только своему кодексу чести.

Одинокий рыцарь

В фильме «Ровно в полдень» (High Noon, 1952) Гарри Купер играет шерифа, который собирается уйти из полиции, когда в город возвращается опасный преступник. В самую трудную минуту оказывается, что никто из представителей цивилизованного общества не в состоянии дать отпор бандиту. Городской судья, пастор, друзья шерифа, его заместитель, его жена (Грейс Келли) и даже его наставник, тоже бывший полицейский (Лон Чейни-младший) советуют Уиллу уехать из города. Они уверены, что благоразумнее бежать от опасности, чем пытаться ее преодолеть. Но одинокий рыцарь не может нарушить свой кодекс чести. И только этот храбрец сможет принести правосудие в мир хаоса. Одинокий рыцарь в образе героя вестерна может появиться и за пределами Дикого Запада, например в городе.

Полицейский-бунтарь

Когда вестерны начали терять популярность в 1960–1970-е гг., ковбой перебрался в большой город. Джон Уэйн повесил ковбойскую шляпу на гвоздь и надел полицейскую форму, чтобы сняться в «Браннигане» (Brannigan, 1975) и «Маккью» (McQ, 1974). За ним последовали и другие ковбои: Стив Маккуин в «Буллит» (Bullit, 1968), Чарльз Бронсон в «Каменном убийце» (The Stone Killer, 1973). Клинт Иствуд привел в полицию своего одинокого и

склонного к насилию героя в фильмах о Грязном Гарри: «Грязный Гарри» (Dirty Harry, 1971), «Высшая сила» (Magnum Force, 1973), «Блюстителю закона» (The Enforcer, 1976), «Внезапный удар» (Sudden Impact, 1983), «Игра в смерть» (The Dead Pool, 1988). Похожие роли Иствуд исполнил в фильмах «Сквозь строй» (The Gauntlet, 1977), «Петля» (Tightrope, 1984), «Заваруха в городе» (City Heat, 1984), «Кровавая работа» (Blood Work, 2002).

Хотя герой-полицейский – представитель закона, тем не менее он вне закона, так как ради того, чтобы поймать преступника, неизменно нарушает все правила. После череды дисциплинарных взысканий со стороны раздраженного шефа зрителю становится ясно, что главный герой – бунтарь, пренебрегающий должными методами и процедурами. Классическим воплощением архетипа полицейского-бунтаря в 1980–1990-е гг. стали герои Мела Гибсона в фильмах «Смертельное оружие», Эдди Мерфи в трилогии «Полицейский из Беверли-Хиллз» и Брюса Уиллиса в «Крепком орешке». Как и ковбой, полицейский-бунтарь – одиночка, не гнушающийся никакими методами и подчиняющийся только своему кодексу чести. Подобных фильмов было снято так много, что в мультипликационном телесериале «Симпсоны» даже появилась пародия на образ героя-полицейского (Макбэйн). Популярность пародий на полицейских героев может означать, что этот жанр выходит из моды. Сейчас самыми известными актерами, исполняющими роли бунтарей-полицейских, можно назвать Вина Дизеля и Марка Уолберга. Но если в ближайшее время не появится какой-нибудь фильм, который реанимирует этот жанр – как в свое время оживили жанр вестерна «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид» (Butch Cassidy and the Sundance Kids, 1969), «Дикая банда» (The Wild Bunch, 1969) или «Непрощенный» (Unforgiven, 1992), то архетип полицейского-бунтаря может просто исчезнуть.

Герои-гангстеры

Герой вне закона обитает не только на Диком Западе, но и в городе. Персонажи Джеймса Кэгни в фильмах «Врата в ад» (Doorway to Hell, 1930), «Враг общества» (The Public Enemy, 1931), «Мэр ада» (The Mayor of Hell, 1933), «Любимец женщин» (Lady Killer, 1933) стали воплощением образа героя-гангстера периода Великой депрессии. Хотя жанр гангстерских фильмов возник гораздо раньше (наиболее заметные из них – фильмы Тода Браунинга), образ гангстера – героя вне закона стал особенно популярен в годы Великой депрессии: нищета, из которой зрители не видели выхода, заставляла их мечтать о незаконном богатстве. В конце вестерна ковбой обычно уезжает куда-то в прерию, гангстер же в конце фильма получает заслуженное наказание. Судьба гангстера – продукт жизни большого города. Гангстеру некуда бежать и негде укрыться. Он оказывается в ловушке – и рано или поздно его настигнут те, на чьей беде он наживался. Поэтому героя-гангстера угнетает чувство безысходности, мучают темные предчувствия – идеальная атмосфера для фильма-нуар.

Частный детектив

Если роль классического гангстера в фильмах-нуар исполнил Кэгни, то Хамфри Богарт воплотил на экране образ классического сыщика. Он сыграл Сэма Спейда в «Мальтийском соколе» (Maltese Falcon, 1949) Джона Хьюстона и Филиппа Марлоу в «Глубоком сне» (Big Sleep, 1946) Говарда Хоукса. Его герой – небогатый, но честный частный детектив, который борется с преступностью по своему разумению. Поскольку он не полицейский, ему необязательно следовать полицейским процедурам. Он, как ковбой, играет по собственным правилам. Такой сыщик – не просто изгой, а изгой среди изгоев. Он не полицейский и не преступник, он оказался где-то посередине между миром «хороших» и «плохих», так что ему часто приходится получать угрозы и тумачи и от тех, и от других – и все это за несколько долларов в день плюс возмещение расходов.

Плохой полицейский, хороший полицейский

Полицейские живут в очень опасном мире. В окружении преступности и коррупции им постоянно угрожает опасность заразиться бациллой зла, с которым они поклялись бороться. В некоторых фильмах злейшие враги полицейского – его товарищи или даже он сам. «Серпико» (Serpico, 1973) и «Полицейские» (Cop Land, 1997) рассказывают о честных копах, оказавшихся частью коррумпированной системы. Им приходится бороться с искушением, ведь очень сложно отказаться от денег, когда взятки берут все коллеги. Они переживают острейший конфликт, потому что перед ними стоит сложный выбор: забыть о долге либо предать людей, носящих такую же форму, и нарушить «полицейский код молчания». В фильме «Плохой полицейский» (Bad Lieutenant, 1992) герой переживает несколько другой конфликт: продажному полицейскому предстоит искупить свои грехи и заслужить прощение.

Безумный ученый

Последний архетип Века нарциссизма – продукт одержимости XX века научными открытиями. Безумные ученые исполняют главную роль в «Кабинете доктора Калигари» (Cabinet of Dr. Caligari, 1920), «Метрополисе» (Metropolis, 1927), «Человеке-невидимке» (The Invisible Man, 1933), а также многочисленных вариациях на тему «Доктора Джекила и мистера Хайда» и «Франкенштейна». Сумасшедший профессор – **одинокий гений**, настолько увлеченный своей работой, что воспринимает людей как подопытные объекты, забывая о том, что перед ним живые существа. Нарциссическая привязанность ученого к предмету своих исследований заставляет его жить в изоляции в своей интеллектуальной вселенной. Нередко безумный ученый вынашивает дьявольские планы уничтожения или завоевания мира – они символизируют его потребность контролировать всех и все вокруг. Главная ошибка этого нарциссического героя заключается в его самоизоляции от общества и маниакальной концентрации на своих эгоистичных целях. Его работа, в свою очередь, нарциссична – в своих кощунственных экспериментах он самонадеянно пытается сотворить жизнь.

Полное название книги Мэри Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей» говорит о нарциссическом характере ее главного героя, пытающегося изменить естественный порядок вещей с помощью современных научных достижений. Безумный ученый – обладатель классического комплекса превосходства. Он считает себя сверхчеловеком, а всех остальных – «недолюдьми». Комплекс превосходства сумасшедшего ученого перерождается в «комплекс бога». Он использует свой ум, чтобы оправдать несоблюдение принятых в обществе правил, использование людей как подопытных кроликов и даже попытки сотворить жизнь или манипулировать ею, невзирая на возможные последствия для себя и окружающих.

Одинокий гений

У доктора Хартдегена в «Машине времени» (Time Machine, 2002) не остается ни одного близкого человека, когда погибает его невеста Эмма (Сиенна Гиллори). В отчаянной попытке вернуть Эмму он отправляется в прошлое. Его поиски символизируют поиски любого гения-одиночки. Вызов, стоящий перед этим архетипом, – **преодолеть изоляцию**, вернуть любовь и вновь стать частью общества. Франкенштейн (Колин Клайв) в одноименном фильме (Frankenstein, 1931) осознает ошибочность своего поведения, только когда сотворенный им монстр чуть не убивает его самого и его невесту. Доктор Джессуп (Уильям Херт) в «Других ипостасях» (Altered States, 1980) признается в любви собственной жене только после того, как его безумные эксперименты чуть не превратили их обоих в неандертальцев. Одержимость математикой доктора Нэша (Рассел Кроу) в «Играх разума» (Beautiful Mind, 2001) ставит под удар его брак. Во всех этих фильмах осознание своего безумства приходит к герою только тогда, когда работа начинает разрушать его жизнь и герой оказывается перед выбором: любовь или наука.

Экзистенциальный разворот

Архетип сумасшедшего ученого отражает свойственную американцам излишнюю увлеченность работой, избыточное внимание, которое в современном обществе принято уделять внешним целям. Это один из архетипов Века нарциссизма, потому что безумный ученый «одержим дьяволом», собственной эгоистической мечтой сыграть роль бога и доказать миру свой ум и величие. Мораль здесь в том, что зрелость личности предполагает равновесие между любовью и работой (lieben und arbeiten). Гений-одиночка должен понять, что, как бы ни была важна его работа, она не является центром его существования. Развитие такого героя связано с экзистенциальным разворотом: вместо того чтобы жертвовать личной жизнью ради работы, он должен научиться жертвовать работой ради близких ему людей. Чаще всего прозрение у сумасшедшего ученого наступает только тогда, когда его эксперименты выходят из-под контроля и угрожают уничтожить не только его самого, но и его возлюбленную. В кульминационный момент фильма ему приходится уничтожать дорогое для него (хотя и опасное) творение, чтобы спасти жизнь любимой.

Монстры Франкенштейна

Отношения ученого и его создания – это символическое отражение отношений отца и сына. Кроме того, это воплощение связи между Богом, главным архетипом творца, и Его творением – человеком. Можно сказать, что архетип сумасшедшего ученого выражает главную проблему Века нарциссизма: безбожие и замену веры в Бога наукой. В начале XX века творения сумасшедшего ученого, **монстры**, символизировали страх обывателя перед техническим прогрессом и тем, что наука постепенно занимает место Бога. Соответственно, такие «монстры» иногда вызывают сочувствие зрителя. Они представляют несчастное человечество в мире, где больше нет Бога.

Зомби в «Кабинете доктора Калигари», рабочие в «Метрополисе», мутанты доктора Моро из «Острова потерянных душ» (The Island of Lost Souls, 1933), монстр из «Франкенштейна» – всё это создания, которых **эксплуатируют** их безответственные создатели. Они символизируют положение рабочих масс постиндустриальной эпохи, ненавидящих правящий класс и с подозрением относящихся к науке и современным технологиям. Их ярость рано или поздно вырвется наружу и выльется в волну насилия, которая уничтожит не только их господ, но и их самих. Единственный способ избежать такого развития событий – заставить сумасшедшего ученого осознать свою ошибку и прекратить свои кощунственные эксперименты, отказаться от одержимости наукой ради человеческих отношений.

Архетип творца

Фильмы всегда ставят перед зрителями экзистенциальные вопросы – особенно это относится к научно-фантастическим фильмам и хоррорам, в которых человек берет на себя роль творца. В своем эссе «Ответ Иову» Карл Юнг писал об отношениях между человеком и Богом: «Встреча с творением меняет творца». Верно это утверждение в отношении Бога и Иова или нет, но изменение героя в результате какой-то встречи – архетипическая тема в мифах и фильмах, особенно научно-фантастических. Безумный ученый играет роль Бога, ведет себя как Бог и даже становится Богом, сотворив некое создание по своему подобию. Но его создание – воплощение его собственной тени, материальное отображение его нарциссизма и изоляции. Когда безумный ученый встречается свою тень – творец сталкивается со своим творением, – у него происходит прозрение, и наконец он осознает, какую ошибку совершил. Уничтожая свое творение, безумный ученый очищается от собственного нарциссизма и гордости и воссоединяется с обществом. Он снова становится человеком.

Добровольная жертва

Развитие нарциссического героя должно привести к полной трансформации его личности и готовности жертвовать собой ради других. Поставив коллективные интересы выше собственных, герой отказывается от индивидуализма и независимости и полностью посвящает себя интересам других. Так, Шейн, уезжающий в прерии в конце фильма, на самом деле доказывает, что ради фермеров готов пожертвовать личной мечтой о новой жизни. Мифологические герои, например, Уоллес в «Храбром сердце» или Максимус в «Гладиаторе», добровольно приносят себя в жертву ради свободы своего народа.

Часто самопожертвование совершает наставник героя. В «Звездных войнах» Оби-Ван складывает световой меч и погибает от руки Дарта Вейдера – что меняет Люка окончательно. Жертва наставника заставляет героя окончательно забыть о собственных интересах ради общей цели. Герою необязательно погибать, чтобы показать, что он готов на жертву. Достаточно, чтобы смерть другого персонажа подвигла его рискнуть своей жизнью и продемонстрировать готовность идти до конца ради святого дела. С этой точки зрения сюжет любого фильма может предложить новую трактовку классических историй – о Моисее, Иисусе, Артуре – историй о героях и их наставниках, готовых жертвовать собой, чтобы вдохновить свой народ.

Краткое содержание главы 16

• Ролло Мэй назвал XX век *Веком нарциссизма*. В первую очередь он имел в виду архетип нарциссического американского героя – воплощения крайней независимости, непримиримого индивидуализма и беззастенчивого изоляционизма.

• *Архетип американского героя* встречается чаще всего в американской мифологии – на киноэкране, – особенно в вестернах.

• *Герой-ковбой* – одинокий рыцарь, который свято чтит свой кодекс чести и не гнушается насилия.

• *Архетип полицейского-бунтаря* в кино представлен традиционным американским героем в городских условиях.

• *Герои-гангстеры* и *частные детективы* – тоже американские антигерои в городских декорациях.

• *Безумный ученый* – архетип *гения-одиночки*, который должен воссоединиться с обществом, чтобы искупить свои грехи и исправить ошибки.

• Образ безумного ученого особенно актуален в век нарциссизма. Безумный ученый самонадеянно *играет роль Бога*, проводя свои дьявольские эксперименты, добровольно изолирует себя от близких, а его *эгоцентричный трудоголизм* и *манья величия* ставят под угрозу и его собственную жизнь, и жизнь окружающих.

• *Незадачливое творение* безумного ученого – яркое олицетворение человека в современном мире. Это существо – робот, которого эксплуатирует и которым манипулирует его безответственный хозяин.

• Творение безумного ученого символизирует *отчуждение* эксплуатируемых масс в постиндустриальную эпоху, *разочарование* и растущее неверие общества в век современной науки.

• История одержимого ученого заканчивается тем, что создатель сталкивается лицом к лицу со своим творением и *интегрирует его*, что символизирует объединение масс и господ, смертных и бессмертных.

Упражнения к главе 16

1. Назовите пять героев-ковбоев из известных вам фильмов.
2. Назовите пять киногероев полицейских-бунтарей.
3. Назовите четыре героя-гангстера.
4. Назовите три частных детектива в кино.
5. Назовите пять фильмов о безумных ученых.
6. Какова развязка каждой из этих историй? Происходит ли встреча и интеграция творца с его безумным творением?

Современные архетипы в вашем сценарии

1. Можете ли вы назвать главного персонажа вашего сценария американским героем? Почему?
2. Какие нарциссические черты присущи вашему герою? Представляют ли эти черты силу или слабость героя? Если эти черты – проявления слабости, то преодолевает ли их герой в какой-то момент?

3. Бунт против нарциссического персонажа – еще одна распространенная тема в фильмах. Например, одинокой ковбой Итан (Джон Уэйн) в «Искателях» – воплощение архетипа нарциссического героя. Мартин (Джеффри Хантер) – молодой землевладелец, которого раздражает поведение Итана и его попытки доминировать. Есть ли в вашем сценарии персонаж, который противостоит нарциссическому герою, злодею, наставнику, возлюбленной или второстепенному персонажу? Если нет, подумайте, можно ли внести нарциссические черты в портрет одного из перечисленных персонажей. А затем придумайте конфликт между противоположными героями.

СОВРЕМЕННЫЕ АРХЕТИПЫ

| Архетипы | Приемы построения сюжета или создания персонажа | Примеры |
|----------------------------|---|---|
| Американский герой | Независимый индивидуалист | Скарлетт О'Хара в «Унесенных ветром» |
| Герой-ковбой | Одиноким рыцарь, следующий кодексу чести | Шейн в одноименном фильме Итан в «Искателях» |
| Одиноким рыцарь | Герой, в одиночку борющийся со злом и коррупцией | Маршал Кейн в фильме «Ровно в полдень» Терри Малой в фильме «В порту» |
| Полицейский-бунтарь | Нарушает правила, чтобы исполнить свой долг | Сержант Риггз в «Смертельном оружии» Инспектор Каллахэн в «Грязном Гарри» |
| Гангстер | Антигерой из большого города | Тони из фильма «Лицо со шрамом» |
| Частный детектив | На две трети полицейский-бунтарь, на одну треть гангстер | Хамфри Богарт в «Мальтийском соколе» и «Глубоком сне» |
| Противоречивый полицейский | Хороший полицейский, отказывающийся брать взятки, но не доносящий на своих продажных коллег | Серпико в одноименном фильме Шериф Хефлин в «Полицейских» Дэниел Чьелло в «Принце в городе» |
| Безумный ученый/творец | Одиноким гений, играющий роль Бога и создающий опасное творение | Франкенштейн в одноименном фильме Доктор Джекил в мистере Хайд в одноименном фильме |
| Монстры/создания | Существа, созданные и эксплуатируемые безответственным творцом | Рабочие в «Метрополисе» Мутанты в «Острове потерянных душ» |

Говорящий праяобразами говорит как бы тысячьоу голосов, он пленяет и покоряет, он поднимает описываемое им из однократности и временности в сферу вечносущего... Такова тайна воздействия искусства. Творческий процесс... складывается из бессознательного одухотворения архетипа, из его развертывания и пластического оформления вплоть до завершенности произведения искусства. Художественное развертывание праяобраза есть в определенном смысле его перевод на язык современности, после чего каждый получает возможность, так сказать, снова обрести доступ к глубочайшим источникам жизни, которые иначе остались бы для него за семью замками.

– Карл Густав Юнг. *Об отношении аналитической психологии к поэтико-художественному творчеству* (1922)^[9]

Как и любое творчество, написание сценария – по большей части бессознательный процесс. Откуда мы берем идеи для сценария и персонажей? Они таятся где-то в глубинах бессознательной памяти, эмоций, опыта, о которых мы лишь догадываемся. Некоторые писатели и художники считают, что рациональное понимание бессознательных процессов, стоящих за рождением образов и истории, может помешать. Автор этой книги абсолютно не согласен с такими утверждениями!

Лично я уверен, что понимание психологических принципов творческой работы невероятно помогало мне на каждом этапе – от идеи и создания структуры до построения каждой фразы, которую когда-либо написал. Психологические теории, о которых я рассказал в этой книге, оказали неоценимое влияние как на мою профессиональную, так и на личную жизнь, и я искренне надеюсь, что эти идеи окажутся полезными и для вас. Каждая теория предлагает свой подход к построению конфликта, структурированию сценария и развитию героя. Продемонстрировать эти подходы и было главной задачей моей книги. Здесь уместно вспомнить старую английскую поговорку: «Есть много способов содрать шкуру с кота» – ведь в кино так часто встречаются ходячие сюжеты, избитые образы, шаблонные диалоги. Я построил книгу так, чтобы предложить вам множество психологических подходов к написанию сценария, чтобы у вас был разнообразный выбор. Чем больше возможностей для выбора, тем больше свободы в творчестве.

В каком-то смысле структурирование и креативность являются одновременно и взаимодополняющими, и взаимоисключающими элементами в работе над сценарием. С одной стороны, структура сценария позволяет превратить ваши идеи в логически связную историю, с другой – слишком жесткие требования к структуре могут задушить фантазию, перекрыть доступ к оригинальным и незабываемым персонажам и сюжетам. Но вам как писателю всегда должны быть интересны новые теории в области искусства. Если вы придумаете свой подход или иную структуру и сумеете воплотить их в вашем сценарии, то, по словам Джозефа Кэмпбелла, перед вами откроются двери там, где их до этого не было. Я надеюсь, что моя книга поможет сценаристам открыть даже не одну, а несколько дверей в мир творчества.

Важно отметить, что предложенные здесь теории нельзя считать жесткой моделью для структурирования конфликта, сценария или героев. Такой модели – готового шаблона для создания фильма – просто не существует. Конечно, есть определенные формулы структуры, есть проверенные временем типаж и сюжетные линии, но бездумное их использование никуда вас не приведет. Написание сценария – творческая работа, так что, если вы хотите добиться успеха, вам придется предложить продюсерам новые, оригинальные и необычные сюжеты и героев. Поэтому, давая анализ основных формул структуры, сюжетных линий, типов героев и основных жанров кино, я надеялся помочь вам лучше понять эти элементы, чтобы использовать их для создания собственных оригинальных историй и персонажей. Если творческий аспект работы сценариста вас не интересует, то и психологический анализ процесса создания сценария вряд ли окажется полезным для вас.

И напоследок я хотел бы дать ответ на вопрос, который мне часто задают: «Какую психологическую теорию лучше использовать в работе над сценарием, который я пишу сейчас?» Еще будучи начинающим психологом, я понял, что есть только один ответ на любой вопрос, касающийся индивидуальной психологии или развития личности. К сожалению, правда, не всех устраивает этот ответ: «Все зависит от ситуации». В данном случае ответ тот же. Какой подход выбрать при работе над сценарием, зависит от того, какой сценарий вы пишете. Ведь каждый персонаж, как и каждый человек, – индивидуален. И каждый сценарий точно так же, как история каждого человека, уникален. Я не смогу посоветовать, какой подход выбрать именно вам, потому что в мире существуют миллиарды историй и героев, и только вам самим известно, какую историю пишете вы.

Старое правило архитектуры гласит: форма зависит от функции. Точно так же и подход к персонажам и сюжету

зависит исключительно от цели, которую вы ставите перед собой. Если вы возьмете за основу психологическую теорию, не продумав ее функцию в вашей истории, ваш сценарий от этого только проиграет. Цель этой книги – предложить вам несколько психологически узнаваемых и убедительных формул и объяснить, как их применять, чтобы получилась именно та история, которую вы хотели написать. В конце концов, она ведь находится в вашей голове. Все теории великих психологов, изложенные в данной книге, – всего лишь инструменты, призванные помочь вам найти истории, которые вы сами прячете в вашем бессознательном.

Фильмография

«101 далматинец» (101 Dalmatians, 1961)

Режиссеры: Клайд Джероними, Хэмилтон Ласки, Вольфганг Рейтерман
По книге Доди Смит
Автор сценария Билл Пит
Роли озвучивали: Род Тейлор, Бетти Лу Джерсон, Кейт Бауэр

«101 далматинец» (101 Dalmatians, 1996)

Режиссер Стивен Херек
По книге Доди Смит
Автор сценария Джон Хьюз
В ролях: Гленн Клоуз, Джефф Дэниэлс, Джоэли Ричардсон

«Алиса в Стране чудес» (Alice in Wonderland, 1951), анимационный

Режиссеры: Клайд Жероними, Уилфред Джексон
По романам Льюиса Кэрролла
Автор сценария Уинстон Хиблер
Роли озвучивали: Кэтрин Бомон, Эд Вин, Ричард Хейдн

«Американский пирог» (American Pie, 1999)

Режиссеры: Пол Вайц, Крис Вайц
Автор сценария Адам Херц
В ролях: Джейсон Биггз, Крис Клейн

«Ангелы Чарли» (Charlie's Angels, 2000)

Режиссер Макджи
На основе телесериала по сценарию Айвана Гоффа и Бена Робертса
Авторы сценария: Райан Роу, Эд Соломон, Джон Огаст
В ролях: Камерон Диас, Дрю Бэрримор, Люси Лью, Билл Мюррей, Сэм Роквел, Келли Линч, Тим Карри, Криспин Гловер, Люк Уилсере, Джон Форсат, Мэтт Леблан, Том Грин, LL Cool J, Шон Уэйлен

«Аптечный ковбой» (Drugstore Cowboy, 1989)

Режиссер Гус ван Сент
По роману Джеймса Фогла
Авторы сценария: Гус ван Сент, Дэниел Йост
В ролях: Мэтт Диллон, Келли Линч, Джеймс Легро, Хизер Грэм

«Африканская королева» (African Queen, The, 1951)

Режиссер Джон Хьюстон
По роману Сесила Скотта Форестера

Автор сценария Джеймс Эйджи
В ролях: Хамфри Богарт, Кэтрин Хепберн, Роберт Морли
Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль (Хамфри Богарт)

«Бассейн» (Swimming Pool, 2003)

Режиссер Франсуа Озон
Авторы сценария: Франсуа Озон, Эммануэль Бернхейм
В ролях: Шарлотта Рэмплинг, Людивин Санье, Чарльз Дэнс

«Баффи – истребительница вампиров» (Buffy the Vampire Slayer, 1992)

Режиссер Фран Рабел Кусуи
Автор сценария Джосс Уидон
В ролях: Кристи Свэнсон, Дональд Сазеранд, Пол Рубенс

«Бейб: Четвероногий малыш» (Babe, 1995)

Режиссер Крис Нунан
По роману Дика Кинг-Смита
Авторы сценария: Джордж Миллер, Крис Нунан
В ролях: Джеймс Кромвелл, Роли озвучивали: Кристин Кавано, Мириам Марголиес

«Белое каление» (White Heat, 1949)

Режиссер Рауль Уолш
Авторы сценария: Вирджиния Келлогг, Айван Гофф, Бен Робертс
В ролях: Джеймс Кэгни, Вирджиния Майо, Эдмонд О'Брайен

«Белоснежка и семь гномов» (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937), анимационный

Режиссер Дэвид Хэнд
Авторы сценария: Тед Сирс, Ричард Кридон
Роли озвучивали: Рой Атвелл, Стюарт Бьюкэнэн, Адриана Казелотти
Премия «Оскар»: почетная премия Уолту Диснею

«Бемби» (Bambi, 1942), анимационный

Режиссер Дэвид Ханд
По роману Феликса Зальтена
Авторы сценария: Ларри Мори, Перс Пирс
Роли озвучивали: Харди Олбрайт, Стэн Александер

«Бешеный бык» (Raging Bull, 1980)

Режиссер Мартин Скорсезе
По книге Джейка и Джозефа Картера
В ролях: Роберт Де Ниро, Кэти Мориарти, Джо Пеши
Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль (Роберт Де Ниро)

«Блеск» (Shine, 1996)

Режиссер Скотт Хикс
Авторы сценария: Скотт Хикс, Ян Сарди
В ролях: Джеффри Раш, Джастин Брейн, Соня Тодд
Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль (Джеффри Раш)

«Блюститель закона» (The Enforcer, 1976)

Режиссер Джеймс Фарго
Авторы сценария: Гарри Джулиан Финк, Рита Финк, Гейл Морган Хикман, СУ Шурр, Стерлинг Силлифант, Дин Райснер
В ролях: Клинт Иствуд, Тайн Дейли, Гарри Гардино

«Большое приключение Пи-Ви» (Pee Wee's Big Adventure, 1985)

Режиссер Тим Бертон
Авторы сценария: Фил Хартман, Пол Рубенс, Майкл Вэрхол
В ролях: Пол Рубенс, Элизабет Дейои, Марк Холтон

«Большое разочарование» (The Big Chill, 1983)

Режиссер Лоуренс Кэздан
Авторы сценария: Барбара Бенедек, Лоуренс Кэздан
В ролях: Том Беренджер, Гленн Клоуз, Джефф Голдблум, Уильям Херт, Кевин Кляйн, Мери Кей Плейс, Мег Тилли

«Большой Лебовски» (The Big Lebowski, 1998)

Режиссер Джоэл Коэн
Авторы сценария: Итан Коэн, Джоэл Коэн
В ролях: Джефф Бриджес, Джон Гудмен, Джулианна Мур, Стив Бушеми

«Большой побег» (The Great Escape, 1963)

Режиссер Джон Стерджес
По роману Пола Брикхилла
Автор сценария Джеймс Клавелл
В ролях: Стив Маккуин, Джеймс Гарнер, Ричард Аттенборо, Чарльз Бронсон, Дональд Плезенс, Джеймс Кобурн

«Большой» (Big, 1988)

Режиссер Пенни Маршалл
Авторы сценария: Гари Росс, Энн Спилберг
В ролях: Том Хэнкс, Элизабет Перкинс, Роберт Лоджиа

«Бригада дьявола» (The Devil's Brigade, 1968)

Режиссер Эндрю Маклаглен
По роману Роберта Эдлмана, Джорджа Уолтона
Автор сценария Уильям Робертс
В ролях: Уильям Холден, Клифф Робертсон, Винс Эдвардс

«Брэнниган» (Brannigan, 1975)

Режиссер Дуглас Хикок
Авторы сценария: Майкл Батлер, Уильям Нортон, Кристофер Трамбо
В ролях: Джон Уэйн, Ричард Аттенборо, Джуди Гисон

«Буллит» (Bullitt, 1968)

Режиссер Питер Йетс
По роману Роберта Пайка «Немой свидетель»
Авторы сценария: Алан Трастман, Гарри Клейнер
В ролях: Стив Маккуин, Роберт Вон, Жаклин Биссет, Дон Гордон, Роберт Дюваль
Премия «Оскар» за лучший монтаж (Фрэнк Келлер)

«Бум вокруг младенца» (Baby Boom, 1987)

Режиссер Чарльз Шайер
Авторы сценария: Нэнси Мейерс, Чарльз Шайер
В ролях: Дайан Китон, Сэм Шеперд, Гарольд Рамис

«Бунтарь без идеала» (Rebel Without a Cause, 1955)

Режиссер Николас Рэй
Авторы сценария: Николас Рэй, Ирвинг Шульман, Стюарт Стерн
В ролях: Джеймс Дин, Натали Вуд, Сэл Минео

«Буч Кэссиди и Саденс Кид» (Butch Cassidy and the Sundance Kid, 1969)

Режиссер Джордж Рой Хилл
Автор сценария Уильям Голдман
В ролях: Пол Ньюман, Роберт Редфорд, Кэтрин Росс
Премия «Оскар» за лучший оригинальный сценарий (Уильям Голдман)

«В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark, 1981)

Режиссер Стивен Спилберг
Авторы сценария: Джордж Лукас, Филип Кауфман, Лоренс Кэздан
В ролях: Харрисон Форд, Карен Аллен, Пол Фриман, Рональд Лейси, Джон Рис-Дейвис, Эллиотт, Альфред Молина Вульф Калер

«В чужом ряду» (Changing Lanes, 2002)

Режиссер Роджер Мичелл
Авторы сценария: Чап Тейлор и Майкл Толкин

В ролях: Бен Аффлек, Сэмюел Лерой Джексон, Ким Стаунтон, Тони Коллетт, Сидни Поллак

«Великолепная семерка» (*The Magnificent Seven*, 1960)

Режиссер Джон Стерджес

Авторы сценария: Уильям Робертс, Уолтер Ньюман

В ролях: Юл Бриннер, Эли Уолах, Стив Маккуин

«Величайшая из когда-либо рассказанных историй» (*The Greatest Story Ever Told*, 1965)

Режиссеры: Джордж Стивенс и Дэвид Лин

Авторы сценария: Джеймс Ли Баррет, Генри Денкер

В ролях: Макс фон Сюдов, Майкл Андерсон-младший, Кэррол Бейкер

«Властелин колец: Братство кольца» (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001)

Режиссер Питер Джексон

По книге Дж. Р. Р. Толкина

Авторы сценария: Фрэнсис Уолш, Филипп Бойенс, Питер Джексон

В ролях: Элайджа Вуд, Иэн Маккеллен, Вигго Мортенсен, Лив Тайлер, Шон Астин, Кейт Бланшетт, Джон Рис-Дэвис, Билли Бойд, Доминик Монаган, Орландо Блум, Кристофер Ли, Хьюго Уивинг, Шон Бин

«Внезапный удар» (*Sudden Impact*, 1983)

Режиссер Клинт Иствуд

Авторы сценария: Гарри Джулиан Финк, Рита Финк, Чарльз Пирс, Эрл Смит, Джозеф Стинсон

В ролях: Клинт Иствуд, Сондра Лок, Пэт Хингл

«Во всем виноват Рио» (*Blame it on Rio*, 1984)

Режиссер Стэнли Донен

Авторы сценария: Чарли Питерс, Ларри Гелбарт

В ролях: Майкл Кейн, Джозеф Болонья, Валери Харпер, Мишель Джонсон, Деми Мур, Жозе Левгой

«Ворота в ад» (*The Doorway to Hell*, 1930)

Режиссер Арчи Майо

Авторы сценария: Роулэнд Браун, Джордж Розенер

В ролях: Лью Эйрз, Чарльз Джуделс, Дороти Мэтьюз

«Враг общества» (*The Public Enemy*, 1931)

Режиссер Уильям Уэллман

По рассказу Джона Брайта «Пиво и кровь»

Авторы сценария: Кьюбек Глазмон, Харви Тью

В ролях: Джеймс Кэгни, Эдвард Вудс, Джин Хэрлоу

«Все без ума от Мэри» (*There's Something About Mary*, 1998)

Режиссеры: Боби Фаррелли, Питер Фаррелли

Авторы: сценария Эд Дектер, Джон Штраус, Питер Фаррелли, Бобби Фаррелли

В ролях: Камерон Диас, Мэтт Диллон, Бен Стиллер, Ли Эванс

«Вся королевская рать» (All the King's Men, 1949)

Режиссер Роберт Россен

По роману Роберта Пенна Уоррена

Автор сценария Роберт Россен

В ролях: Бродерик Кроуфорд, Джон Айрленд, Джоан Дрю, Джон Дерек

Премии «Оскар»: лучшая мужская роль (Бродерик Кроуфорд), лучшая женская роль второго плана (Мерседес Маккэмбридж)

«Вторжение похитителей тел» (Invasion of the Body Snatchers, 1956)

Режиссер Дон Сигел

По роману Джека Финней

Автор сценария Дэниэл Мейнуоринг

В ролях: Кевин Маккарти, Дана Уинтер, Ларри Гейтс, Кинг Донован, Кэролин Джонс

«Выпускник» (The Graduate, 1967)

Режиссер Майк Николс

По роману Чарльза Уэбба

Авторы сценария: Колдер Уиллингем, Бак Генри

В ролях: Энн Бэнкрофт, Дастин Хоффман, Кэтрин Росс

Премия «Оскар» за лучшую режиссуру (Майк Николс)

«Высшая сила» (Magnum Force, 1973)

Режиссер Тед Пост

Авторы сценария: Гарри Джулиан Финк, Рита Финк, Джон Милиус, Майкл Чимино

В ролях: Клинт Иствуд, Хэл Холбрук, Митч Райан, Дэвид Соул, Тим Мэтисон

«Газовый свет» (Gaslight, 1940)

Режиссер Торолд Дикинсон

Авторы сценария: А. Р. Роулинсон, Бриджет Боланд

В ролях: Атон Вальбрук, Диана Виньяр, Фрэнк Петтинджелл

«Ганнибал» (Hannibal, 2001)

Режиссер Ридли Скотт

По роману Томаса Харриса «Ганнибал»

Автор сценария Дэвид Мэмет, Стивен Заиллян

В ролях: Энтони Хопкинс, Джулианна Мур, Джанкарло Джаннини, Гэри Олдмен, Рэй Лиотта, Фрэнки Фэйсон, Франческа Нери

«Гарольд и Мод» (Harold & Maude, 1971)

Режиссер Хэл Эшби
Автор сценария Колин Хиггинз
В ролях: Рут Гордон, Бад Корт

«Геркулес» (Hercules, 1997), анимационный

Режиссеры: Рон Клементс, Джон Маскер
Авторы сценария: Рон Клементс, Барри Джонсон
Роли озвучивали: Тейт Донован, Джошуа Китон, Роджер Барт

«Гладиатор» (Gladiator, 2000)

Режиссер Ридли Скотт
Авторы сценария: Дэвид Франзони, Джон Логан, Уильям Николсон
В ролях: Рассел Кроу, Хоакин Феникс, Ричард Харрис
Премии «Оскар»: лучший актер (Рассел Кроу), лучший фильм (Дуглас Уик, Дэвид Франзони, Бранко Лустиг)

«Глубокий сон» (The Big Sleep, 1946)

Режиссер Говард Хоукс
По роману Рэймонда Чандлера
Авторы сценария: Уильям Фолкнер, Ли Брэкетт, Джулс Фертман
В ролях: Хамфри Богарт, Лорин Бэколл, Джон Риджли

«Головокружение» (Vertigo, 1958)

Режиссер Альфред Хичкок
По роману Пьера Буало и Томаса Нарсежака
Авторы сценария: Сэмюэл Тейлор, Алек Коппел
В ролях: Джеймс Стюарт, Ким Новак

«Госфорд-парк» (Gosford Park, 2001)

Режиссер Роберт Олтмен
Автор сценария Боб Балабан, Джулиан Феллоуз
В ролях: Мэгги Смит, Майкл Гэмбон, Кристин Скотт Томас, Камилла Рутерфорд, Чарльз Данс
Премия «Оскар» за лучший оригинальный сценарий (Джулиан Феллоуз)

«Грабёж» (The Heist, 2001)

Режиссер Дэвид Мэмет
Автор сценария Дэвид Мэмет
В ролях: Джин Хэкмен, Алан Билзерян, Ричард Фрейдмен, Дэнни Де Вито

«Гражданин Кейн» (Citizen Kane, 1941)

Режиссер Орсон Уэллс
Авторы сценария: Герман Манкевич, Орсон Уэллс
В ролях: Орсон Уэллс, Джозеф Коттен, Дороти Комингор, Агнем Мурхед

Премия «Оскар» за лучший оригинальный сценарий (Герман Манкевич, Орсон Уэллс)

«Грязная дюжина» (*The Dirty Dozen*, 1967)

Режиссер Роберт Олдрич

По роману Е М Натансона

Авторы сценария: Наннели Джонсон, Лукас Хеллер

В ролях: Ли Марвин, Эрнест Боргнайн, Чарльз Бронсон, Джим Браун

«Грязный Гарри» (*Dirty Harry*, 1971)

Режиссер Дон Сигел

Авторы сценария: Гарри Джулиан Финк, Рита Финк

В ролях: Клинт Иствуд, Гарри Гуардино, Рени Сантони

«Дамбо» (*Dumbo*, 1941), анимационный

Режиссер Бен Шарпстин

По книге Хелен Аберсон

Роли озвучивали: Герман Бинг, Билли Блетчер

«Дейв» (*Dave*, 1993)

Режиссер Айван Райтман

Автор сценария Гэри Росс

В ролях: Кевин Кляйн, Сигурни Уивер, Фрэнк Ланджелла

«Деловая девушка» (*Working Girl*, 1988)

Режиссер Майк Николс

Автор сценария Кевин Уэйд

В ролях: Харрисон Форд, Сигурни Уивер, Мелани Гриффит, Алек Болдуин, Джоан Кьюсак

«Дети шпионов» (*Spy Kids*, 2001)

Режиссер Роберт Родригес

Автор сценария Роберт Родригес

В ролях: Антонио Бандерас, Карла Гуджино, Алекса Вега, Дэрил Сабара, Алан Камминг, Тони Шалуб, Тери Хэтчер, Чич Марин, Роберт Патрик, Дэнни Трехо

«Дети шпионов-2: Остров несбывшихся надежд» (*Spy Kids 2: Island of Lost Dreams*, 2002)

Режиссер Роберт Родригес

Автор сценария Роберт Родригес

В ролях: Антонио Бандерас, Карла Гуджино, Алекса Вега, Дэрил Сабара, Алан Камминг, Тони Шалуб, Чич Марин, Дэнни Трехо, Стив Бушеми

«Дети шпионов-3: Игра окончена» (*Spy Kids 3-D: Game Over*, 2003)

Режиссер Роберт Родригес

Автор сценария Роберт Родригес

В ролях: Антонио Бандерас, Карла Гуджино, Алекса Вега, Дэрил Сабара, Рикардо Монталбан, Холланд Тэйлор, Сильвестр Сталлоне

«Джерри Магуайер» (Jerry Maguire, 1996)

Режиссер Кэмерон Кроу

Автор сценария Кэмерон Кроу

В ролях: Том Круз, Кьюба Гудинг-младший, Рене Зеллевегер

Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль второго плана (Кьюба Гудинг-младший)

«Джесси Джеймс Герой вне времени» (Jesse James, 1939)

Режиссеры: Генри Кинг, Ирвинг Каммингс

Автор сценария Наннэли Джонсон

В ролях: Тайрон Пауэр, Генри Фонда, Нэнси Келли, Рэндольф Скотт

«Джилы» (Gigli, 2003)

Режиссер Мартин Брест

Автор сценария Мартин Брест

В ролях: Бен Аффлек, Терри Камильери, Дэвид Бэкус

«Дик Трейси» (Dick Tracy, 1990)

Режиссер Уоррен Битти

Авторы сценария: Честер Гулд, Джим Кэш, Джек Эппс-младший

В ролях: Уоррен Битти, Чарли Корсмо, Майкл Доннован О'Доннелл

«Дикарь» (The Wild One, 1953)

Режиссер Ласло Бенедек

По роману Фрэнка Руни

Автор сценария Джон Пакстон,

В ролях: Марлон Брандо, Мэри Мерфи, Роберт Кейт, Ли Марвин

«Дикая банда» (The Wild Bunch, 1969)

Режиссер Сэм Пекинпа

Автор сценария Уолон Грин, Рой Сикнер, Сэм Пекинпа

В ролях: Уильям Холден, Эрнест Боргнайн, Роберт Райан, Эдмон О'Брайен

«До свиданья, мистер Чипс» (Goodbye, Mr Chips, 1969)

Режиссер Герберт Росс

По роману Джеймса Хилтона

Автор сценария Теренс Рэттиган

В ролях: Джордж Бейкер, Питер О'Тул, Петула Клар

«Доктор Стрейнджлав» (Dr Strangelove, 1964)

Режиссер Стэнли Кубрик
По роману Питера Джорджа
Автор сценария Стэнли Кубрик
В ролях: Питер Селерс, Джордж Скотт, Стерлинг Хейден

«Дорогая мамочка» (Mommie Dearest, 1981)

Режиссер Фрэнк Перри
По роману Кристин Кроуфорд
Автор сценария Роберт Гетчелл
В ролях: Фэй Данауэй, Дайана Скаруид, Стив Форрест

«Дракула» (Dracula, 1931)

Режиссер Тод Браунинг
По роману Брэма Стокера
Авторы сценария: Джон Болдерсон, Гамильтон Дин
В ролях: Белла Лугоши, Хелен Чендлер

«Другие уюности» (Altered States, 1980)

Режиссер Кен Рассел
По роману Пэдди Чаефски
Автор сценария Пэдди Чаефски
В ролях: Уильям Херт, Блэр Браун, Боб Бэлэбэн

«Дуэль под солнцем» (Duel in the Sun, 1946)

Режиссеры: Кинг Видор, Отто Брауер
По роману Нивена Буша
Автор сценария Оливер Гаррет
В ролях: Дженнифер Джонс, Джозеф Коттен, Грегори Пек, Лайонел Бэрримор

«Жажда смерти» (Death Wish, 1974)

Режиссер Майкл Уиннер
По роману Брайена Гарфилда
Автор сценария Уенделл Майес

«Жестяной кубок» (Tin Cup, 1996)

Режиссер Рон Шелтон
Авторы сценария: Джон Новилл, Рон Шелтон
В ролях: Кевин Костнер, Рене Руссо, Дон Джонсон, Чич Марин

«Жить» (Ikiru, 1952)

Режиссер Акира Куросава
Авторы сценария: Синобу Хасимото, Акира Куросава, Хидэо Огуни
В ролях: Такаси Симура, Синъити Химори, Харуо Танака

«Заваруха в городе» (City Heat, 1984)

Режиссер Ричард Бенджамин
Авторы сценария: Блейк Эдвардс, Джозеф Стинсон
В ролях: Клинт Иствуд, Берт Рейнолдс, Джейн Александр

«Завороженный» (Spellbound, 1945)

Режиссер Альфред Хичкок
Авторы сценария: Энгус Макфейл, Бен Хект
В ролях: Ингрид Бергман, Грегори Пек, Майкл Чехов
Премия «Оскар»: лучшая музыка (Миклош Рожа)

«Звездные войны. Эпизод I: Скрытая угроза» (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, 1999)

Режиссер Джордж Лукас
Автор сценария Джордж Лукас
В ролях: Лиам Нисон, Юэн Макгрегор, Натали Портман, Ллойд

«Звездные войны. Эпизод II: Атака клонов» (Star Wars: Episode II – Attack of the Clones, 2002)

Режиссер Джордж Лукас
Автор сценария Джордж Лукас
В ролях: Юэн Макгрегор, Натали Портман, Хейден Кристенсен, Кристофер Ли, Сэмюэл Л. Джексон

«Звездные войны. Эпизод V: Империя наносит ответный удар» (Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back, 1980)

Режиссер Ирвин Кершнер
Авторы сценария: Джордж Лукас, Ли Брэкетт, Лоуренс Кэздан
В ролях: Марк Хэмилл, Харрисон Форд, Кэрри Фишер, Билли Ди Уильямс

«Звездные войны. Эпизод VI: Возвращение джедая» (Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi, 1983)

Режиссер Ричард Маркуанд
Авторы сценария: Джордж Лукас, Лоуренс Кэздан
В ролях: Марк Хэмилл, Харрисон Форд, Кэрри Фишер, Билли Ди Уильямс

«Звездные войны» (Star Wars, 1977)

Режиссер Джордж Лукас
Автор сценария Джордж Лукас
В ролях: Марк Хэмилл, Харрисон Форд, Кэрри Фишер, Питер Кушинг, Алек Гиннесс

«Зверинец» (Animal House, 1978)

Режиссер Джон Лэндис

Авторы сценария: Гарольд Рамис, Дуглас Кенни, Крис Миллер

В ролях: Джон Белуши, Тим Мэтисон, Том Халс, Стефен Ферст, Марк Меткалф

«Злые и красивые» (The Bad and the Beautiful, 1952)

Режиссер Винсент Минелли

По рассказу Чарльза Брэдшоу

Автор сценария Чарльз Шни

В ролях: Лана Тернер, Кирк Дуглас, Уолтер Пиджон, Дик Пауэлл

Премии «Оскар»: лучшая женская роль второго плана (Гория Грэм), лучший адаптированный сценарий (Чарльз Шни)

«Золушка» (Cinderella, 1950), анимационный

Режиссеры: Клайд Джероними, Уилфред Джексон, Гамильтон Ласки

Авторы сценария: Кен Андерсон, Гомер Брайтман

Роли озвучивали: Эйлин Вудс, Элеонор Одли, Верна Фелтон

«Игра в смерть» (The Dead Pool, 1988)

Режиссер Бадди Ван Хорн

Авторы сценария: Гарри Джулиан Финк, Рита Финк, Стив Шэррон, Дерк Пирсон, Сэнди Шоу

В ролях: Клинт Иствуд, Патрисия Кларксон, Лиам Нисон

«Игры разума» (A Beautiful Mind, 2001)

Режиссер Рон Ховард

По роману Сильвии Назар

Автор сценария Акива Голдсман

В ролях: Рассел Кроу, Эд Харрис, Дженнифер Коннели, Кристофер Пламмер

Премии «Оскар»: лучшая женская роль второго плана (Дженнифер Коннели), лучшая режиссура (Рон Ховард), лучший фильм (Брайан Грейзер, Рон Ховард), лучший адаптированный сценарий (Акива Голдсман)

«Идентификация Борна» (The Bourne Identity, 2002)

Режиссер Даг Лайман

По роману Роберта Ладлэма

Авторы сценария: Тони Гилро, Уильям Блек Херрон

В ролях: Мэтт Деймон, Франка Потенте, Крис Купер, Клайв Оуэн, Брайан Кокс, Адевале Акиннуойе-Агбадже, Габриель Манн

«Искатели» (The Searchers, 1956)

Режиссер Джон Форд

По роману Алана Ле Мэй

Автор сценария Фрэнк Ньюджент

В ролях: Джон Уэйн, Джеффри Хантер, Вера Майлс

«История игрушек» (Toy Story, 1995)

Режиссер Джон Лассетер

Авторы сценария: Джон Лассетер, Эндрю Стэнтон

Роли озвучивали: Том Хэнкс, Тим Аллен, Дон Риклз, Джим Вэрни

«К востоку от рая» (East of Eden, 1955)

Режиссер Элиа Кэзан

Автор сценария Пол Осборн

В ролях: Джули Харрис, Джеймс Дин, Реймонд Мэсси, Берл Ив, Ричард Давалос, Джо Ван Флит

Премия «Оскар» за лучшую женскую роль второго плана (Джо Ван Флит)

«К северу через северо-запад» (North by Northwest, 1959)

Режиссер Альфред Хичкок

Автор сценария Эрнест Леман

В ролях: Кэри Грант, Эва Мари Сейнт, Джеймс Мэйсон

«Кабинет доктора Калигари» (The Cabinet of Dr Caligari, 1920)

Режиссер Роберт Вине

Авторы сценария: Ганс Яновиц, Карл Майер

В ролях: Вернер Краус, Конрад, Фейдт, Фридрих Фейер

«Как вода для шоколада» (Like Water for Chocolate, 1992)

Режиссер Альфонсо Арау

По книге Лауры Эскивель

Автор сценария Лаура Эскивель

В ролях: Марко Леонарди, Луми Кавасос, Регина Торне

«Каков отец, таков и сын» (Like Father, Like Son, 1987)

Режиссер Род Дэниэл

Авторы сценария: Лорн Кэмерон, Дэвид Хоселтон

В ролях: Дадли Мур, Кирк Кэмерон, Маргарет Колин

«Капитан Кидд» (Captain Kidd, 1945)

Режиссер Роуленд Ли

Авторы сценария: Роберт Ли, Норман Рейи

В ролях: Чарльз Лоутон, Рэндольф Скотт, Барбара Бриттон

«Капля» (The Blob, 1958)

Режиссер Ирвин Йоворт

Авторы сценария: Кей Линэкер (под псевдонимом Кейт Филлипс), Ирвинг Миллгейт, Теодор Симонсон

В ролях: Стив Маккуин, Анета Корсаут, Эрл Роу

«Касабланка» (Casablanca, 1942)

Режиссер Майкл Кертиц

По пьесе Мюррея Бернетта и Джоан Элисон

Авторы сценария: Джулиус Эпштейн, Филип Эпштейн, Говард Кох

В ролях: Хамфри Богарт, Ингрид Бергман, Пауль Хенрайд, Клод Рейнс

Премии «Оскар»: лучший режиссер (Майкл Кертиц), лучший фильм (Хэл Уоллис), лучший сценарий (Джулиус Эпштейн, Филип Эпштейн, Говард Кох)

«Китайский квартал» (Chinatown, 1974)

Режиссер Роман Полански

Автор сценария Роберт Таун

В ролях: Джек Николсон, Фэй Данауэй, Джон Хьюстон

Премия «Оскар» за лучший оригинальный сценарий (Роберт Таун)

«Клуб “Завтрак”» (The Breakfast Club, 1985)

Режиссер и автор сценария Джон Хьюз

В ролях: Эмилио Эстевес, Пол Глисон, Энтони Майкл Холл, Джон Капелос, Джон Нельсон, Молли Рингуолд, Элли Шиди

«Книга джунглей» (The Jungle Book, 1967), анимационный

Режиссер Вольфганг Рейтерман

По книге Редьярда Киплинга

Автор сценария Ларри Клеммонс

Роли озвучивали: Фил Харрис, Себастиан Кабо, Луи Прима

«Кокон» (Cocoon, 1985)

Режиссер Рон Ховард

Авторы сценария: Том Бенедек, Дэвид Сейперстин

В ролях: Дон Амичи, Уилфорд Бримли, Хьюм Кронин, Брайан Деннехи

Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль второго плана (Дон Амичи)

«Команда из штата Индиана» (Hoosiers, 1986)

Режиссер Дэвид Ансло

Автор сценария Анджело Пиццо

В ролях: Джин Хэкмен, Барбара Херши, Деннис Хоппер

«Король комедии» (The King of Comedy, 1983)

Режиссер Мартин Скорсезе

Автор сценария Пол Циммерман

В ролях: Роберт Де Ниро, Джерри Льюис, Диан Эббот, Сандра Бернанд

«Король-лев» (The Lion King, 1994), анимационный

Режиссер Роджер Аллерс, Роб Минкофф,

Авторы сценария: Ирен Меччи, Джонатан Робертс

Роли озвучивали: Мэтью Бродерик, Джозеф Уиллиамс, Джонатан Тейлор Томас

«Корпорация монстров» (Monsters, Inc, 2001), анимационный

Режиссеры: Питер Доктер, Дэвид Сиверман

Авторы сценария: Роберт Бейрд, Джилл Калтон

Роли озвучивали: Джон Гудман, Билли Кристал, Мэри Гиббс, Стив Бушеми, Джеймс Коберн, Дженнифер Тилли

«Кошмар на улице Вязов» (A Nightmare On Elm Street, 1984)

Режиссер Уэс Крейвен

Автор сценария Уэс Крейвен

В ролях: Джон Сэксон, Рони Юлэкли, Хизер Ландженкамп

«Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast, 1991) анимационный

Режиссеры: Гари Трусдейл, Кирк Уайз

Авторы сценария: Роджер Оллерс, Келли Эзбери

Роли озвучивали: Пейдж О'Хара, Робби Бенсон, Ричард Уайт

«Красная река» (Red River, 1948)

Режиссеры: Говард Хоукс, Артур Россон

По рассказу Бодена Чейза

Авторы сценария: Борден Чейз, Чарльз Шни

В ролях: Джон Уэйн, Монтгомери Клифт, Джоанн Дрю, Цолтер Бреннан

«Красота по-американски» (American Beauty, 1999)

Режиссер Сэм Мендес

Автор сценария Алан Болл

В ролях: Кевин Спейси, Аннет Бенинг, Тора Берч, Уэс Бентли, Мина Сувари, Питер Галлахер, Эллисон Дженни, Крис Купер, Скотт Бакула

Премии «Оскар»: лучшая мужская роль (Кевин Спейси), лучшая операторская работа (Конрад Холл), лучшая режиссура (Сэм Мендес), лучший фильм (Брюс Коэн, Дэн Джинкс), лучший оригинальный сценарий (Алан Болл)

«Крепкий орешек» (Die Hard, 1988)

Режиссер Джон Мактирнан

По роману Родерика Торпа «Ничто не вечно»

Авторы сценария: Джеб Стюарт, Стивен де Соуза

В ролях: Брюс Уиллис, Алан Рикман, Бонни Беделиа

Премия «Оскар» за лучший монтаж (Фрэнк Уриосте и Джон Линк)

«Крестный отец» (The Godfather, 1972)

Режиссер Френсис Форд Coppola

По роману Марио Пьюзо

Авторы сценария: Френсис Форд Coppola, Марио Пьюзо

В ролях: Марлон Брандо, Аль Пачино, Джеймс Каан, Ричард Кастеллано, Роберт Дюваль

Премии «Оскар»: лучший актер (Марлон Брандо), лучший фильм (Альберт Рудди), лучший адаптированный сценарий (Френсис Форд Coppola, Марио Пьюзо)

«Кровавая работа» (Blood Work, 2002)

Режиссер Клинт Иствуд

По роману Майкла Коннели

Автор сценария Брайан Хелгеленд

В ролях: Клинт Иствуд, Джефф Дэниэлс, Анжелика Хьюстон

«Лара Крофт – расхитительница гробниц» (Lara Croft: Tomb Raider, 2001)

Режиссер Саймон Уэст

Авторы сценария: Сара Купер, Майк Верб, Майкл Коллери, Саймон Уэст, Патрик Массет, Джон Цинман

В ролях: Анджелина Джоли, Джон Войт, Иан Глен, Ноа Тейлор, Дэниел Крейг

«Леди и Бродяга» (Lady and the Tramp, 1955), анимационный

Режиссеры: Клайд Жероними, Уилфред Джексон

Авторы сценария: Уорд Грин, Эрдман Пиннер

Роли озвучивали: Пегги Ли, Барбара Ладди, Ларри Робертс

«Леди из Шанхая» (The Lady from Shanghai, 1947)

Режиссер Орсон Уэллс

По роману Шервуда Кинга

Автор сценария Орсон Уэллс

В ролях: Рита Хейворт, Орсон Уэллс, Эверетт Слоун

«Лицо в толпе» (A Face in the Crowd, 1957)

Режиссер Элиа Кэзан

Автор сценария Бадд Шульберг (основано на рассказе «Твой арканзасский странник»)

В ролях: Энди Гриффит, Патриция Нил, Энтони Франоза, Уолтер Маттау

«Лицо со шрамом» (Scarface, 1983)

Режиссер Брайн Де Пальма

Автор сценария Оливер Стоун

В ролях: Аль Пачино, Стивен Бауэр, Мишель Пфайффер, Мэри Элизабет Мастратонио, Роберт Лоджиа

«Ловелас» (Tadpole, 2002)

Режиссер Гари Виник
Авторы сценария: Хезер Макгоун, Нильс Мюллер, Гари Виниёк
В ролях: Сигурни Уивер, Кейт Мара, Джон Риттер

«Ловушка для родителей» (The Parent Trap, 1961)

Режиссер Дэвид Свифт
По книге Эриха Кестнера «Лотти и Лиза»
Автор сценария Дэвид Свифт
В ролях: Хэйли Миллс, Морин О'Хара, Брайан Кит

«Ловушка для родителей» (The Parent Trap, 1998)

Режиссер Нэнси Мейерс
По книге Эриха Кестнера «Лотти и Лиза»
Авторы сценария: Дэвид Свифт, Нэнси Мейерс, Чарльз Шиер
В ролях: Линдсей Лохан, Дэннис Куэйд, Наташа Ричардсон

«Лолита» (Lolita, 1962)

Режиссер Стэнли Кубрик
По роману Владимира Набокова
Автор сценария Владимир Набоков
В ролях: Джеймс Мейсон, Шелли Уинтерс, Сью Лайон

«Любовь и смерть» (Love and Death, 1975)

Режиссер Вуди Аллен
Автор сценария Вуди Аллен
В ролях: Вуди Аллен, Дайан Китон, Джордж Адет

«Маккью» (McQ, 1974)

Режиссер Джон Стерджес
Автор сценария Лоуренс Роман
В ролях: Джон Уэйн, Эдди Альберт, Диана Малдур

«Маленькая принцесса» (The Little Princess, 1939)

Режиссеры: Уолтер Лэнг, Уильям Сайтер
По повести Фрэнсис Ходжсон Бернетт
Авторы сценария: Эталь Хилл, Уолтер Феррис
В ролях: Ширли Темпл, Ричард Грин, Анита Луиз

«Малкольм Икс» (Malcolm X, 1992)

Режиссер Спайк Ли

По книге Алекса Хэйли и Малкольма Икс «Автобиография»

Авторы сценария: Арнольд Перл, Спайк Ли

В ролях: Дензел Вашингтон, Анджела Бассетт, Альберт Холл, Эл Фриман-младший, Делрой Линдо, Спайк Ли, Тереза Рэндл

«Малыш-каратист» (The Karate Kid, 1984)

Режиссер Джон Эвилдсен

Автор сценария Роберт Марк Кеймен

В ролях: Ральф Маччио, Пэт Морита, Элизабет Шу

«Мальтийский сокол» (The Maltese Falcon, 1941)

Режиссер Джон Хьюстон

По роману Дэшиела Хэммета

Автор сценария Джон Хьюстон

В ролях: Хамфри Богарт, Мэри Астор, Глэдис Джордж, Питер Лорре

«Манхэттен» (Manhattan, 1979)

Режиссер Вуди Аллен

Авторы сценария: Вуди Аллен, Маршалл Брикман

В ролях: Вуди Аллен, Дайан Китон, Майкл Мерфи, Мариэль Хемингуэй, Мэрил Стрип, Энн Бирн Хоффман, Карен Людвиг

«Машина времени» (The Time Machine, 2002)

Режиссер Саймон Уэллс

По повести Герберта Уэллса

Авторы сценария: Дэвид Данкан, Джон Логан

В ролях: Гай Пирс, Марк Эдди, Филлида Ло

«Медвежатник» (The Score, 2001)

Режиссеры: Фрэнк Оз, Роберт Де Ниро

Авторы сценария: Даниэль Тейлор, Карио Салем, Лем Доббс, Скотт Маршалл Смит

В ролях: Роберт Де Ниро, Эдвард Нортон Марлон Брандо, Анджела Бассет

«Мексиканец» (The Mexican, 2001)

Режиссер Гор Вербински

Автор сценария Дж Х Уайман

В ролях: Брэд Питт, Джулия Робертс, Джеймс Гандольфини, Дж. К. Симмонс

«Метрополис» (Metropolis, 1927)

Режиссер Фриц Ланг

По роману Теа фон Харбоу

Авторы сценария: Фриц Ланг, Теа фон Харбоу
В ролях: Альфред Абель, Густав Фролих, Бригитта Хелм

«Меч в камне» (*The Sword in the Stone*, 1963), анимационный

Режиссер Вольфганг Райтерман
По книге Теренса Хэнбери Уайта
Автор сценария Билл Пит
Роли озвучивали: Карл Свенсон, Рики Соренсен, Себастиан Кабо

«Мизери» (*Misery*, 1990)

Режиссер Роб Райнер
По книге Стивена Кинга
Автор сценария Уильям Голдман
В ролях: Джеймс Каан, Кэти Бейтс, Ричард Фарнсуорт
Премия «Оскар» за лучшую женскую роль (Кэти Бейтс)

«Милдред Пирс» (*Mildred Pierce*, 1945)

Режиссер Майкл Кертис
По роману Джеймса Кейна
Автор сценария Рэнальд Макдугалл
В ролях: Джоан Кроуфорд, Джек Карсон, Захари Скотт
Премия «Оскар» за лучшую женскую роль (Джоан Кроуфорд)

«Миллионы Брюстера» (*Brewster's Millions*, 1985)

Режиссер Уолтер Хилл
По роману Джорджа Барра Маккэтчиона
Авторы сценария: Хершел Уайнград, Тимоти Харрис
В ролях: Ричард Прайор, Джон Кэнди, Лонетт Маки, Стивен Коллинс

«Мистер Дидс переезжает в город» (*Mr. Deeds Goes to Town*, 1936)

Режиссер Фрэнк Капра
Авторы сценария: Кларенс Баддингтон Келланд, Роберт Рискин
В ролях: Гэри Купер, Джин Артур, Джордж Бэнкрофт
Премия «Оскар»: лучший режиссер (Фрэнк Капра)

«Мистер Смит едет в Вашингтон» (*Mr. Smith Goes to Washington*, 1939)

Режиссер Фрэнк Капра
Авторы сценария: Льюис Фостер, Сидни Бакмент
В ролях: Джин Артур, Джеймс Стюарт, Клод Рейнс
Премия «Оскар» за лучший оригинальный сценарий (Льюис Фостер)

«Могучие утята» (*The Mighty Ducks*, 1992)

Режиссер Стивен Херек
Автор сценария Стивен Брилл
В ролях: Эмилио Эстевес, Джосс Экланд, Лейн Смит

«Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs, 1991)

Режиссер Джонатан Демми
По роману Томаса Харриса
Автор сценария Тед Талли
В ролях: Джоди Фостер, Энтони Хопкинс, Скотт Гленн, Энтони Хилд, Тед Ливайн
Премии «Оскар»: лучшая мужская роль (Энтони Хопкинс), лучшая женская роль (Джоди Фостер), лучшая режиссура (Джонатан Демми)

«Мотылек» (Papillon, 1973)

Режиссер Франклин Шаффнер
По роману Анри Шарьера
Авторы сценария: Далтон Трамбо, Лоренцо Семпле-младший
В ролях: Стив Маккуин, Дастин Хофман

«Моя дорогая Клементина» (My Darling Clementine, 1946)

Режиссер Джон Форд
По роману Стюарта Лейка «Вьятт Ирп – приграничный маршал»
Авторы сценария: Сэмюел Энджел, Сэм Хеллман, Уинстон Миллер
В ролях: Генри Фонда, Линда Дарнелл, Виктор Мэтьюс, Кэти Даунс, Уолтер Бреннан

«Моя жизнь» (My Life, 1993)

Режиссер Брюс Джоэл Рубин
Автор сценария Брюс Джоэл Рубин
В ролях: Майкл Китон, Николь Кидман, Бредли Уитфорд, Куин Латифа, Майкл Константин

«Моя левая нога» (My Left Foot, 1989)

Режиссер Джим Шеридан
По книге Кристин Браун
Авторы сценария: Шейн Коннотон, Джим Шеридан
В ролях: Дэниел Дэй-Льюис, Бренда Фрикер, Элисон Уэлан
Премии «Оскар»: лучшая мужская роль (Дэниел Дэй-Льюис), лучшая женская роль второго плана (Бренда Фрикер)

«Мужья и жены» (Husbands and Wives, 1992)

Режиссер Вуди Аллен
Автор сценария Вуди Аллен
В ролях: Ник Метрополис, Вуди Аллен, Миа Фэрроу, Сидни Поллак, Джуди Дэвис

«Мумия» (The Mummy, 1932)

Режиссер Карл Фройнд
Авторы сценария: Нина Уилкокс Патнем, Ричард Шайер, Джон Балдерстон
В ролях: Борс Карлофф, Зита Йоханн, Дэвид Мэннерс

«Мыс страха» (Cape Fear, 1962)

Режиссер Ли Томпсон
По роману Джона Макдональда «Палачи»
Автор сценария Джеймс Вебб
В ролях: Грегори Пек, Роберт Митчем, Полли Берген

«Мыс страха» (Cape Fear, 1991)

Режиссер Мартин Скорсезе
По роману Джона Макдональда «Палачи»
Автор сценария Уэсли Стрик
В ролях: Роберт Де Ниро, Ник Нолти, Джессика Лэнг, Джульетт Льюис, Джо Дон Бейкер, Роберт Митчем, Грегори Пек

«Мэр ада» (The Mayor of Hell, 1933)

Режиссеры: Арчи Майо, Майкл Кертиц
Авторы сценария: Айслин Остер, Эдвард Ходоров
В ролях: Джеймс Кэгни, Мэдж, Эванс, Артур Байрон

«Мятеж на Баунти» (Mutiny on the Bounty, 1935)

Режиссер Фрэнк Ллойд
По роману Чарльза Нордхоффа и Джеймса Нормана Холла
Авторы сценария: Талбо Дженнингс, Жюль Фуртман, Кэри Уилсон
В ролях: Чальз Лоутон, Кларк Гейбл, Франшо Тоун

«Назад в будущее» (Back to the Future, 1985)

Режиссер Роберт Земекис
Авторы сценария: Роберт Земекис, Боб Гейл
В ролях: Майкл Фокс, Кристофер Ллойд, Лиа Томпсон, Криспин Гловер, Томас Уилсон, Клаудиа Уэллс, Марк Маклюр

«Найти Форрестера» (Finding Forrester, 2000)

Режиссер Гас Ван Сент
Автор сценария Майк Рич
В ролях: Шон Коннери, Роб Браун, Ф. Мюррей Абрахам, Анна Пакуин, Баста Раймс

«Неверная» Unfaithful (2002)

Режиссер Эдриан Лайн
Авторы сценария: Клод Шарболь Элвин Саргент, Уильям Бройлс-младший

В ролях: Дайан Лэйн, Ричард Гир, Оливье Мартинез

«Незнакомец на третьем этаже» (Stranger on the Third Floor, 1940)

Режиссер Борис Ингстер
Автор сценария Фрэнк Патрос
В ролях: Питер Лорре, Джон Макгуайр, Маргарет Талллише

«Непрощенный» (Unforgiven, 1992)

Режиссер Клинт Иствуд
Автор сценария Дэвид Уэбб Пиплс
В ролях: Клинт Иствуд, Джин Хэкмен, Морган Фриман, Ричард Харрис
Премии «Оскар»: лучшая мужская роль второго плана (Джин Хэкмен), лучшая режиссура (Клинт Иствуд)

«Несносные медведи» (The Bad News Bears, 1979)

Режиссеры: Норман Эббот, Уильям Ашер, Брюс Билсон, Джеффри Ганз, Джеффри Хейден, Алан Майерсон, Джин Нелсон
Автор сценария Билл Ланкастер
В ролях: Джек Уорден, Кэтрин Хикс, Филлип Аллен

«Ночи в стиле буги» (Boogie Nights, 1997)

Режиссер Пол Томас Андерсон
Автор сценария Пол Томас Андерсон
В ролях: Луис Гузман, Берт Рейнолдс, Джулианна Мур, Рико Буэно, Джон Рейли, Николь Ари Паркер, Дон Чидл, Хизер Грэм, Марк Уолберг, Уильям Мейси

«Ночь охотника» (The Night of the Hunter, 1955)

Режиссер Чарльз Лоутон
По роману Дэвис Грабба
Автор сценария Джеймс Эйджи
В ролях: Роберт Митчем, Шелли Уинтерс, Лилиан Гиш

«О сердцах человеческих» (Of Human Hearts, 1938)

Режиссер Кларенс Браун
По рассказу Оноре Морроу
Автор сценария Брэдбери Фут
В ролях: Уолтер Хьюстон, Джеймс Стюарт Credits

«О Шмидте» (About Schmidt, 2002)

Режиссер Александр Пэйн
По роману Луис Бэгли
Авторы сценария: Александр Пэйн, Джим Тейлор
В ролях: Джек Николсон, Хойп Дэвис, Дермот Малруни, Кэти Бейтс

«Общество мертвых поэтов» (Dead Poets Society, 1989)

Режиссер Питер Уир
Автор сценария Том Шульман
В ролях: Робин Уильямс, Роберт Шон Леонард, Итан Хоук, Джош Чарльз
Премия «Оскар» за лучший оригинальный сценарий (Том Шульман)

«Обыкновенные люди» (Ordinary People, 1980)

Режиссер Роберт Редфорд
По роману Джудит Гест
Автор сценария Элвин Сарджент
В ролях: Дональд Сазерленд, Джадд Хирш, Тимоти Хаттон, Эммет Уолш, Элизабет Макговерн
Премии «Оскар»: лучшая мужская роль второго плана (Тимоти Хаттон), лучшая режиссура (Роберт Редфорд), лучший фильм (Рональд Швари), (лучший адаптированный сценарий (Элвин Сарджент))

«Один дома» (Home Alone, 1990)

Режиссер Крис Коламбус
Автор сценария Джон Хьюз
В ролях: Маколей Калкин, Джо Пеши, Дэниэл Стерн

«Одиннадцать друзей Оушена» (Ocean's Eleven, 2000)

Режиссер Стивен Содерберг
Авторы сценария: Джордж Клейтон Джонсон, Джек Голден Рассел, Гарри Браун, Чарльз Ледерер, Тед Гриффин
В ролях: Джордж Клуни, Сесилия Энн Бирт, Пол Нолан

«Основной инстинкт» (Basic Instinct, 1992)

Режиссер Пол Верховен
Автор сценария Джо Эстерхаз
В ролях: Майкл Дуглас, Шэрон Стоун

«Остаток дня» (The Remains of the Day, 1993)

Режиссер Джеймс Айвори
По книге Кадзуо Исигуро
Автор сценария Рут Джабвала
В ролях: Энтони Хопкинс, Эмма Томпсон, Джеймс Фокс, Кристофер Рив, Питер Фоган, Хью Грант

«Остров потерянных душ» (The Island of Lost Souls, 1933)

Режиссер Эрл Кентон
По роману Герберта Уэллса «Остров доктора Моро»
Авторы сценария: Вальдемар Янг, Филип Вайли
В ролях: Чарльз Лотон, Ричард Арлен, Лейла Хайамс

«Отважный маленький тостер» (The Brave Little Toaster, 1987), анимационный

Режиссер Джерри Рис
По книге Томаса Диша
Автор сценария Томас Диш
Роли озвучивали: Джон Ловиц, Тимоти Стэк, Тимоти Дэй

«Отныне и во веки веков» (From Here to Eternity, 1953)

Режиссер Фред Циннеман
По роману Джеймса Джонса
Автор сценария Дэниел Тарадаш
В ролях: Берт Ланкастер, Монтгомери Клифт, Дебора Керр, Донна Рид, Фрэнк Синатра
Премии «Оскар»: лучшая мужская роль второго плана (Фрэнк Синатра), лучшая женская роль второго плана (Донна Рид), лучший фильм (Фред Циннеман), лучшая режиссура (Уилям Лион), лучший адаптированный сценарий (Дэниел Тарадаш)

«Офицер и джентльмен» (An Officer and a Gentleman, 1982)

Режиссер Тейлор Хэкфорд
Автор сценария Дуглас Дэй Стюарт
В ролях: Ричард Гир, Дебра Уингер, Дэвид Кит, Роберт Лоджиа, Лиза Блаунт, Лиза Эйлбахер, Луис Госсетт-младший
Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль второго плана (Луис Госсетт-младший)

«Парк Юрского периода» (Jurassic Park, 1993)

Режиссер Стивен Спилберг
По роману Майкла Крайтона
Авторы сценария: Майкл Крайтон, Дэвид Кепп
В ролях: Сэм Нилл, Лора Дерн, Джефф Голдблюм, Ричард Аттенборо

«Патриот» (The Patriot, 2000)

Режиссер Роланд Эммерих
Автор сценария Роберт Родэт
В ролях: Мел Гибсон, Хит Леджер, Джоэли Ричардсон, Джейсон Айзекс, Крис Купер

«Петля» (Tightrope, 1984)

Режиссер Ричард Таггл
Автор сценария Ричард Таггл
В ролях: Клинт Иствуд, Женеvьев Бюжо, Дэн Хедая, Элисон Иствуд

«Пиноккио» (Pinocchio, 1940), анимационный

Режиссер Хэмилтон Ласки, Бен Шарпстин
По книге Карло Коллоди
Автор сценария Аурелиус Баггалия
Роли озвучивали: Мел Бланк, Дон Броуди

«Плащаница» (The Robe, 1953)

Режиссер Генри Костер
По роману Ллойда Дугласа
Авторы сценария: Джина Каус, Альберт Мальтц, Филипп Данн
В ролях: Ричард Бартон, Джин Симмона, Виктор Мэтьюр

«Плохой полицейский» (Bad Lieutenant, 1992)

Режиссер Абель Феррара
Авторы сценария: Абель Феррара и Зои Ланд
В ролях: Харви Кейтель, Брайан Макэлрой, Фрэнки Аккиарито

«Побег из Алькатраса» (Escape From Alcatraz, 1979)

Режиссер Дон Сигел
По роману Кэмпбелла Брюса
Автор сценария Ричард Таггл
В ролях: Клинт Иствуд, Патрик МакГухэн

«Подозрение» (Suspicion, 1941)

Режиссер Альфред Хичкок
По роману Энтони Беркели «Перед фактом» (под псевдонимом Фрэнсис Айлз)
Авторы сценария: Самсон Рафаэлсон, Джоан Харрисон, Альма Ревиль
В ролях: Кэри Грант, Джоан Фонтейн, Седрик Хардвик
Премия «Оскар» за лучшую женскую роль (Джоан Фонтейн)

«Полицейские» (Cop Land, 1997)

Режиссер Джеймс Мэнголд
Автор сценария Джеймс Мэнголд
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Харви Кейтель, Рэй Лиотта, Роберт Де Ниро, Питер Берг, Джанин Гарофало, Роберт Патрик, Майкл Рапапорт, Аннабелла Шиорра

«Полтергейст» (Poltergeist, 1982)

Режиссеры: Тоуб Хупер, Стивен Спилберг
Авторы сценария: Стивен Спилберг, Майкл Грейс, Марк Виктор
В ролях: Джобет Уильямс, Крэйг Нильсон, Беатрис Стрэйт

«Помни» (Memento, 2000)

Режиссер Кристофер Нолан
Авторы сценария: Кристофер Нолан, Сюзан Тодд
В ролях: Гай Пирс, Керри-Энн Мосс, Джо Пантолиано, Марк Бун-младший, Расс Фега, Джорджа Фокс, Стивен Тоболовски

«Порки» (Porky's, 1982)

Режиссер Боб Кларк
Автор сценария Боб Кларк
В ролях: Дэн Монахан, Марк Хэриер

«Потерянный уик-энд» (The Lost Weekend, 1945)

Режиссер Билли Уайлдер
По роману Чарльза Джексона
Авторы сценария: Чарльз Брэккетт, Билли Уайлдер
В ролях: Рэй Милланд, Джейн Уаймэн Филлип Терри, Ховард Да Силва
Премии «Оскар»: лучший актер (Рэй Милланд), лучшая режиссура (Билли Уайлдер), лучший киносценарий (Чарльз Брэккетт, Билли Уайлдер)

«Преступления и проступки» (Crimes and Misdemeanors, 1989)

Режиссер Вуди Аллен
Автор сценария Вуди Аллен
В ролях: Билл Бернстейн, Мартин Ландау, Клэр Блум

«Принц Египта» (The Prince of Egypt, 1998), анимационный

Режиссеры: Бренда Чапман, Стив Хикнер
Авторы сценария: Кен Харша, Кэрол Холлидей
Роли озвучивали: Вэл Килмер, Рэйф Файнс, Мишель Пфайффер, Сандра Буллок, Джефф Голдблюм, Дэнни Гловер, Патрик Стюарт, Хелен Миррен, Стив Мартин, Мартин Шорт

«Психоз» (Psycho, 1960)

Режиссер Альфред Хичкок
По роману Роберта Блоха
Автор сценария Джозеф Стефано
В ролях: Энтони Перкинс, Вера Майлз, Джон Гэвин, Мартин Болсам

«Пятница, 13-е» (Friday the 13th, 1980)

Режиссер Шон Каннингем
Автор сценария Виктор Миллер
В ролях: Бетси Палмер, Эдриан Кинг

«Раскрепощение» (Spanking The Monkey, 1994)

Режиссер Дэвид О'Рассел
Автор сценария Дэвид О'Рассел
В ролях: Джереми Дейвис, Элизабет Ньюит, Бенджамин Хендриксон, Альберта Уотсон

«Ребенок Розмари» (Rosemary's Baby, 1968)

Режиссер Роман Полански
По роману Афры Левин

Автор сценария Роман Полански
В ролях: Миа Фэрроу, Джон Кассаветис, Рут Гордон
Премия «Оскар» за лучшую женскую роль второго плана (Рут Гордон)

«Рио Браво» (Rio Bravo, 1959)

Режиссер Говард Хоукс
Авторы сценария: Ли Брэккет, Жюль Фуртман, Б. Х. Маккэмпбелл
В ролях: Джон Уэйн, Дин Мартин, Рики Нельсон, Энджи Дикинсон, Уолтер Бреннан

«Ровно в полдень» (High Noon, 1952)

Режиссер Фред Циннеман
Авторы сценария: Джон Каннингем, Карл Форман
В ролях: Гэри Купер, Томас Митчелл, Ллойд Бриджес, Кэти Хурадо, Грейс Келли
Премии «Оскар»: лучшая мужская роль (Гэри Купер), лучший монтаж (Элмо Уильямс, Гарри Герстад)

«Рождественский гимн» (A Christmas Carol, 1938)

Режиссер Эдвин Марин
По рассказу Чарльза Диккенса
Автор сценария Хьюго Батлер
В ролях: Реджинальд Оуэн, Джин Локхарт, Кэтлин Локхарт

«Рокки II» (Rocky II, 1979)

Режиссер Сильвестр Сталлоне
Автор сценария Сильвестр Сталлоне
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Талия Шайр, Берт Юнг, Карл Уэзерс

«Рокки III» (Rocky III, 1982)

Режиссер Сильвестр Сталлоне
Автор сценария Сильвестр Сталлоне
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Талия Шайр, Берт Юнг, Карл Уэзерс

«Рокки IV» (Rocky IV, 1985)

Режиссер Сильвестр Сталлоне
Автор сценария Сильвестр Сталлоне
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Талия Шайр, Берт Юнг, Бриджит Нильсен, Карл Уэзерс

«Рокки V» (Rocky V, 1990)

Режиссеры: Сильвестр Сталлоне, Джон Эвилдсен
Автор сценария Сильвестр Сталлоне
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Талия Шайр, Берт Юнг, Сейдж Сталлоне, Берджесс Мередит

«Рокки» (Rocky, 1976)

Режиссер Джон Эвилдсен
Автор сценария Сильвестр Сталлоне
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Талия Шайр, Берт Юнг, Карл Уэзерс
Премия «Оскар»: лучшая режиссура (Джон Эвилдсен)

«Роман с камнем» (Romancing the Stone, 1984)

Режиссер Роберт Земекис
Автор сценария Дайан Томас
В ролях: Майкл Дуглас, Кэтлин Тернер, Дени Де Вито, Зак Норман, Альфонсо Арау

«С меня хватит» (Falling Down, 1993)

Режиссер Джоэл Шумахер
Автор сценария Эбби Рои Смит
В ролях: Майкл Дуглас, Роберт Дюваль, Барбара Херши

«Самолетом, поездом и автомобилем» (Planes, Trains & Automobiles, 1987)

Режиссер Дон Хьюз
Автор сценария Джон Хьюз
В ролях: Стив Мартин, Джон Кэнди, Лила Робинс, Майкл Маккин, Кевин Бэкон, Дилан Бейкер

«Самородок» (The Natural, 1984)

Режиссер Барри Левинсон
По роману Бернарда Маламуда
Автор сценария Роджер Фил Тоун
В ролях: Роберт Редфорд, Роберт Дюваль, Гленн Клоуз, Ким Бейсингер, Уилфорд Бримли, Барбара Херши, Роберт Проски, Ричард Фарнсуорт

«Сверкающие седла» (Blazing Saddles, 1974)

Режиссер Мел Брукс
Авторы сценария: Эндрю Бергмэн, Мел Брукс, Ричард Прайор, Номан Стайнберг, Алан Угер
В ролях: Кливон Литтл, Джин Уайлдер, Слим Пикенс

«Семейка Тенненбаум» (The Royal Tennenbaums, 2001)

Режиссер Уэс Адерсон
Автор сценария Уэс Адерсон, Оуэн Уилсон
В ролях: Джин Хэкмен, Анжелика Хьюстон, Гвинет Пэлтроу, Бен Стиллер, Люк Уилсон, Оуэн Уилсон, Дэнни Гловер, Билл Мюррей, Алек Болдуин, Сеймур Кассель

«Семь самураев» (Seven Samurai, 1954)

Режиссер Акира Куросава
Авторы сценария: Синобу Хасимото, Акира Куросава
В ролях: Такаси Симура

«Сердце ангела» (*Angel Heart*, 1987)

Режиссер Алан Паркер
По роману Уильяма Хьюортсберга
Автор сценария Алан Паркер
В ролях: Микки Рурк, Роберт Де Ниро, Лиза Боне, Шарлотта Рэмплинг

«Сержант Йорк» (*Sergeant York*, 1941)

Режиссер Говард Хоукс
Авторы сценария: Гарри Чандли, Эйб Финкль
В ролях: Гэри Купер, Уолтер Бреннан, Джоан Лесли
Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль (Гэри Купер)

«Серпико» (*Serpico*, 1973)

Режиссер Сидни Люмет
По книге Питера Мааса
Авторы сценария: Уолдо Солт, Норман Векслер
В ролях: Аль Пачино, Джон Рэндольф, Джек Кехоу

«Синий бархат» (*Blue Velvet*, 1986)

Режиссер Дэвид Линч
Автор сценария Дэвид Линч
В ролях: Изабелла Росселлини, Кай Маклахен, Дэнним Хоппер, Лора Дерн

«Сияние» (*The Shining*, 1980)

Режиссер Стэнли Кубрик
По роману Стивена Кинга
Авторы сценария: Стэнли Кубрик, Дайан Джонсон
В ролях: Джек Николсон, Шелли Дюваль

«Сквозь строй» (*The Gauntlet*, 1977)

Режиссер Клинт Иствуд
Авторы сценария: Майкл Батлер, Деннис Шриак
В ролях: Клинт Иствуд, Сондра Лок, Пэт Хингл

«Скрипач на крыше» (*Fiddler on the Roof*, 1971)

Режиссер Норман Джуисон
По произведениям Шолом-Алейхема «Дочери Тевье» и «Тевье-молочник»
Автор сценария Джозеф Стайн

В ролях: Хаим Тополь, Норма Крэйн, Леонард Фрэй

«Славные парни» (Goodfellas, 1990)

Режиссер Мартин Скорсезе

По роману Николаса Пиледжи «Умник»

Автор сценария Николас Пилдежи, Мартин Скорсезе

В ролях: Роберт Де Ниро, Рэй Лиотта, Джо Пеши, Лоррейн Бракко, Пол Сорвино,

Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль второго плана (Джо Пеши)

«Смертельное оружие» (Lethal Weapon, 1987)

Режиссер Ричард Доннер

Автор сценария Шейн Боэк

В ролях: Мел Гибсон, Дэнни Гловер, Гэри Бьюзи

«Сновидения» (In Dreams, 1999)

Режиссер Нил Джордан

По роману Бари Вуд

Автор сценария Брюс Робинсон

В ролях: Аннет Бенинг, Кэти Сагона, Айдан Куинн, Роберт Дауни-младший

«Сокровища Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre, 1948)

Режиссер Джон Хьюстон

По роману Б. Травена

Автор сценария Джон Хьюстон

В ролях: Хамфри Богарт, Уолтер Хьюстон, Тим Холт, Брюс Беннетт

Премии «Оскар»: лучшая мужская роль второго плана (Уолтер Хьюстон), лучшая режиссура (Джон Хьюстон), лучший сценарий (Джон Хьюстон)

«Солдат Джейн» (G. I. Jane, 1997)

Режиссер Ридли Скотт

Авторы сценария: Даниэль Александра, Дэвид Туи

В ролях: Деми Мур, Вигго Мортенсен, Энн Бэнкрофт

«Соломенные псы» (Straw Dogs, 1971)

Режиссер Сэм Пекинпа

По роману Гордона Уильямса

Авторы сценария: Сэм Пекинпа

В ролях: Дастин Хоффман, Сюзан Джордж, Питер Вогану

«Спартак» (Spartacus, 1960)

Режиссер Стэнли Кубрик

По роману Говарда Фаста

Автор сценария Далтон Трамбо

В ролях: Кирк Дуглас, Лоуренс Оливе, Джин Симмонс, Чарльз Лоутон, Питер Устинов, Джон Гэвин

Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль второго плана (Питер Устинов)

«Список Шиндлера» (*Schindler's List*, 1993)

Режиссер Стивен Спилберг

По книге Томаса Кеннилли

Автор сценария Стивен Заиллян

В ролях: Лиам Нисон, Бен Кингсли, Рэйф Файнс, Кэролайн Гудолл, Джонатан Сегал, Эмбет Дэвидд

Премии «Оскар»: лучшая режиссура (Стивен Спилберг), лучший адаптированный сценарий (Стивен Заиллян)

«Спящая красавица» (*Sleeping Beauty*, 1959), анимационный

По сказке Шарля Перро

Авторы сценария: Эрдман Пенне, Миль Банта, Уинстон Хиблер

Роли озвучивали: Мэри Коста, Билл Ширли, Элеонор Одли

«Странная парочка» (*The Odd Couple*, 1968)

Режиссер Джин Сэкс

По пьесе Нила Саймона

Автор сценария Нил Саймон

В ролях: Джек Леммон, Уолтер Мэттау, Джон Фидлер

«Супермен» (*Superman*, 1978)

Режиссер Ричард Доннер

По комиксам Джерри Сигела и Джо Шустера

В ролях: Марлон Брандо, Джин Хэкмен, Кристофер Рив, Гленн Форд

Премия «Оскар» за лучший монтаж (Стюарт Бейрд)

«Супермен-2» (*Superman II*, 1980)

Режиссер Ричард Лестер, Ричард Доннер

По комиксам Джерри Сигела и Джо Шустера

В ролях: Джин Хэкмен, Кристофер Рив

«Счастливым случаем» (*It Could Happen to You*, 1994)

Режиссер Эндрю Бергман

Автор сценария Джен Андерсон

В ролях: Николас Кейдж, Бриджитт Фонда, Розы Пере, Уэндел Пирс, Исаак Хейс

«Твои друзья и соседи» (*Your Friends & Neighbors*, 1998)

Режиссер Нейл Лабут

Автор сценария Нейл Лабут

В ролях: Эми Бреннеман, Аарон Экхарт, Кэтрин Кинер, Настасья Кински, Джейсон Патрик, Бен Стиллер

«Телохранитель» (Yojimbo, 1961)

Режиссер Акира Кurosава
Авторы сценария: Риузо Кикошима, Акира Куросава
В ролях: Тоширу Мифуне

«Терминатор-2» (Terminator 2, 1991)

Режиссер Джеймс Кэмерон
Авторы сценария: Джеймс Кэмерон, Уильям Вишер-младший
В ролях: Арнольд Шварценеггер, Линда Хэмилтон, Эвард Ферлонг, Роберт

«Титаник» (Titanic, 1997)

Режиссер Джеймс Кэмерон
Автор сценария Джеймс Кэмерон
В ролях: Леонардо Ди Каприо, Кейт Уинслет, Билли Зейн, Кэти Бейтс, Билл Пэкстон, Глория Стюарт
Премия «Оскар» за лучшую режиссуру (Джеймс Кэмерон)

«Тихий человек» (The Quiet Man, 1952)

Режиссер Джон Форд
Авторы сценария: Фрэнк Наджент, Морис Уолш
В ролях: Джон Уэйн, Морин О'Хара, Барри Фицджеральд, Уорд Бонд, Виктор Маклаглен
Премия «Оскар»: лучшая режиссура (Джон Форд)

«Убийственная леди» (Lady Killer, 1933)

Режиссер Рой Дел Рут
Авторы сценария: Лилли Хейворд, Бен Марксон
В ролях: Джеймс Кегни, Мэй Кларк, Маргарет Линдсдей

«Убить Билла» (Kill Bill, 2003)

Режиссер Квентин Тарантино
Автор сценария Квентин Тарантино,
В ролях: Ума Турман, Дэвид Кэррадайн, Люси Лью, Вивика Фокс, Майкл Мэдсен

«Увлечение Стеллы» (How Stella Got Her Groove Back, 1998)

Режиссер Кевин Родни Салливан
По роману Терри Макмиллана
Авторы сценария: Терри Макмиллан, Рональд Басс
В ролях: Анджела Бассет, Тэе Диггс, Вупи Голдберг, Реджина Кинг

«Увлечение» (The Crush, 1993)

Режиссер Алан Шапиро

Автор сценария Алан Шапиро
В ролях: Алисия Сильверстоун, Кэри Элвис

«Унесенные ветром» (*Gone with the Wind*, 1939)

Режиссер Виктор Флеминг
По роману Маргарет Митчелл
Автор сценария Сидни Ховард
В ролях: Томас Митчелл, Барбара О'Нил, Вивьен Ли
Премии «Оскар»: лучшая женская роль (Вивьен Ли), лучшая женская роль второго плана (Хэтти Макдэниел), лучший режиссер (Виктор Флеминг), лучший монтаж (Хэл Кем, Джемс Ньюком), лучший сценарий (Сидни Ховард)

«Уолл-стрит» (*Wall Street*, 1987)

Режиссер Оливер Стоун
Авторы сценария: Стэнли Вайзер, Оливер Стоун
В ролях: Чарли Шин, Тамара Тюни, Фрэнклин Ковер, Джеймс Карен, Майкл Дуглас
Премия «Оскар» за лучшую мужскую роль (Майкл Дуглас)

«Фаворит» (*Seabiscuit*, 2003)

Режиссер Гэри Росс
По книге Лауры Хиллебранд
Автор сценария Гэри Росс
В ролях: Тоби Магуайр, Дэвид Маккаллах, Джефф Бриджес, Пол Винсент О'Коннор, Крис Купер

«Фатальное влечение» (*Fatal Attraction*, 1987)

Режиссер Эдриан Лайн
Авторы сценария: Джеймс Дирден, Николас Мейер
В ролях: Майкл Дуглас, Гленн Клоуз, Энн Арчер

«Фото за час» (*One Hour Photo*, 2002)

Режиссер Марк Романек
Автор сценария Марк Романек
В ролях: Робин Уильямс, Конни Нильсен, Майкл Вартан, Дайлан Смит, Эрин Дэниельс

«Франкенштейн» (*Frankenstein*, 1931)

Режиссер Джеймс Уэйл
По роману Мери Шелли, по мотивам пьесы Пегги Уэблинг
В ролях: Колин Клайв, Мэй Кларк, Джон Болс

«Французский связной» (*The French Connection*, 1971)

Режиссер Уильям Фридкин
По роману Робина Мура
Автор сценария Эрнест Тайдмэн

В ролях: Джин Хэкмен, Фернандо Рей, Рой Шайдер

Премии «Оскар»: лучший актер (Джин Хэкмен), лучший фильм (Уильям Фридкин), лучший адаптированный сценарий (Эрнест Тайдмэн)

«Хладнокровный убийца» (*The Stone Killer*, 1973)

Режиссер Майкл Уиннер

По книге Джона Гарднера

Автор сценария Джералд Уилсон

В ролях: Чарльз Бронсон, Мартин Болсам, Джек Колвин

«Храброе сердце» (*Braveheart*, 1995)

Режиссер Мел Гибсон

Автор сценария Рэндол Уоллас

В ролях: Мел Гибсон, Джеймс Робинс, Шон Лоуло

Премия «Оскар»: лучший фильм (Мел Гибсон)

«Хэллоуин» (*Halloween*, 1978)

Режиссер Джон Карпентер

Авторы сценария: Джон Карпентер, Дебра Хилл

В ролях: Дональд Плезенс, Джейми Ли Кертис

«Цветы на чердаке» (*Flowers in the Attic*, 1987)

Режиссер Джеффри Блум

По роману Вирджинии Эндрюс

Автор сценария Джеффри Блум

В ролях: Луиза Флетчер, Виктория Теннант, Кристи Свэнсон

«Цыганка» (*Gypsy*, 1962)

Режиссер Мервин ЛеРой

Авторы сценария: Артур Лорентс, Джипси Роуз Ли, Леонард Спигельглас

В ролях: Розалинда Рассел, Натали Вуд, Кард Молден

«Человек-волк» (*The Wolf Man*, 1941)

Режиссер Джордж Уоггнер

Автор сценария Курт Сиодмак

В ролях: Клод Рейнс, Уоррен Уильям, Ральф Беллами

«Человек-мотылек» (*The Mothman Prophecies*, 2002)

Режиссер Марк Пеллингтон

По роману Джона Кила

Автор сценария Ричард Хэйтем

«Человек-невидимка» (*The Invisible Man*, 1933)

Режиссер Джеймс Уэйл
По роману Герберта Уэллса
Автор сценария РС Шеррифф
В ролях: Клод Рейнс, Глория Стюарт, Уильям Харриган

«Человек-паук» (*Spider-Man*, 2002)

Режиссер Сэм Рейми
По комиксам Стэна Ли, Стива Дитко
Автор сценария Дэвид Кепп
В ролях: Тоби Магуайр, Уиллем Дефо, Кирстен Данст, Джеймс Франко, Клифф Робертсон, Розмари Харрис

«Человек-слон» (*The Elephant Man*, 1980)

Режиссер Дэвид Линч
По книгам Фредерика Тривза, Эшли Монтегю
Авторы сценария: Кристофер Де Вор, Эрик Бергрэн
В ролях: Энтони Хопкинс, Джон Херт, Энн Бэнкрофт, Джон Гилгуд

«Челюсти» (*Jaws*, 1975)

Режиссер Стивен Спилберг
По роману Питера Бенчли
Авторы сценария: Питер Бенчли, Карл Готтлиб
В ролях: Рой Шайдер, Роберт Шоу, Ричард Дрейфусс, Лоррейн Гари, Мюррей Гамильтон

«Чумовая пятница» (*Freaky Friday*, 1976)

Режиссер Гэри Нельсон
По роману Мэри Роджерс
Автор сценария Мэри Роджерс
В ролях: Барбара Харрис, Джоди Фостер, Джон Астин, Пэтси Келли, Дик Ван Паттепе

«Чумовая пятница» (*Freaky Friday*, 2003)

Режиссер Марк Уотерс
По роману Мэри Роджерс
Авторы сценария: Хетер Хеч, Лесли Диксон
В ролях: Джейми Ли Кертис, Линдси Лохан, Гарольд Гулд, Чад Майкл Мюррей, Марк Хэрмон, Стивен Тоболовски, Кристина Вайдэл

«Шейн» (*Shane*, 1953)

Режиссер Джордж Стивенс
По роману Джека Шефера
Автор сценария Альфред Бертрам Гатри-младший
В ролях: Алан Лэдд, Джин Артур Ван Хефлин, Джек Пэлэнс, Бен Джонсон

Премия «Оскар»: лучший оператор (Лойал Григгс)

«Эккалибур» (Excalibur, 1981)

Режиссер Джон Бурмен
По роману Томаса Мэлори «Смерть Артура»
Авторы сценария: Роспо Палленберг, Джон Буман
В ролях: Найджел Терри, Хелен Миррен, Николас Клэй

«Элис» (Alice, 1990)

Режиссер Вуди Аллен
Автор сценария Вуди Аллен
В ролях: Джо Мантенья, Миа Фэрроу, Уильям Херт

«Эльдорадо» (El Dorado, 1966)

Режиссер Говард Хокс
По роману Гарри Брауна
Автор сценария Ли Брэккетт
В ролях: Жон Уейн, Роберт Митчем, Джемс Каан

«Энни Холл» (Annie Hall, 1977)

Режиссер Вуди Аллен
Авторы сценария: Вуди Аллен, Маршалл Брикмен
В ролях: Вуди Аллен, Дайан Китон, Кэрол Кейн, Пол Саймон, Шелли Дюволл
Премии «Оскар»: лучшая женская роль (Дайан Китон), лучшая режиссура (Вуди Аллен), лучший фильм (Чарльз Джофф), лучший оригинальный сценарий (Вуди Аллен и Маршалл Брикмен)

«Эпоха невинности» (The Age of Innocence, 1993)

Режиссер Мартин Скорсезе
По роману Эдит Уортон
Авторы сценария: Джей Кокс, Мартин Скорсезе
В ролях: Дэниел Дэй-Льюис, Мишель Пфайффер, Вайнона Райдер, Алексис Смит, Джеральдина Чаплин

«Эрин Брокович» (Erin Brockovich, 2000)

Режиссер Стивен Содеберг
Автор сценария Сюзанна Грант
В ролях: Джулия Робертс, Дэвид Брисбин, Альберт Финни
Премия «Оскар»: лучшая актриса (Джулия Робертс)

«Эта прекрасная жизнь» (It's a Wonderful Life, 1946)

Режиссер Фрэнк Капра
По рассказу Филипа ван Дорена «Величайший подарок»
Авторы сценария: Фрэнсис Гудрич, Альберт Хэкетт, Фрэнк Капра

В ролях: Джеймс Стюарт, Донна Рид, Лайонел Бэрримор

«Это случилось однажды ночью» (*It Happened One Night*, 1934)

Режиссер Фрэнк Капра

Авторы сценария: Сэмюэл Хопкинс Адамс, Роберт Рискин

В ролях: Кларк Гейбл, Клодетт Колбер, Уолтер Конноли

Премии «Оскар»: лучшая мужская роль (Кларк Гейбл), лучшая женская роль (Клодетт Колбер), лучшая режиссура (Фрэнк Капра), лучший сценарий-адаптация (Роберт Рискин)

«Ядовитый плющ» (*Poison Ivy*, 1992)

Режиссер Кэтт Ши

Авторы сценария: Мелисса Годдард, Энди Рубен, Кэтт Ши

В ролях: Сара Гилберт, Дою Бэрримор, Том Скерритт, Шерил Лэдд

notes

Кэмпбелл Д. Тысячеликий герой. – М.: Ваклер, Рефл-бук, 1997.

Фигура отца – человек, воплощающий для ребенка отцовские качества. – *Прим. ред.*

Эго-идентичность, или тождественность своего «Я» означает целостность развивающейся личности; тождественность и непрерывность нашего «Я» при всех изменениях, которые происходят в процессе роста и развития. – *Прим. ред.*

Полианна – героиня одноименного детского романа-бестселлера американской писательницы Элеанор Портер. Имя героини стало синонимом оптимизма, жизнерадостности и доверчивости. – *Прим. пер.*

Понимание слова «апофеоз» как кульминации, венца событий – вторичное. Первоначально термин означал причисление человека к сонму богов, обожествление, прославление. Здесь слово имеет оба эти смысла. – *Прим. ред.*

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

Иудейско-христианский – термин, используемый для обозначения общих религиозных и этических представлений в иудаизме и христианстве. – *Прим. ред.*

Мэй Р. Человек в поисках себя. – М.: Институт общегуманитарных исследований, 2012.

Цит. по сб.: Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв. Трактаты. Статьи. Эссе. – М.: Издательство московского университета, 1987.