

1

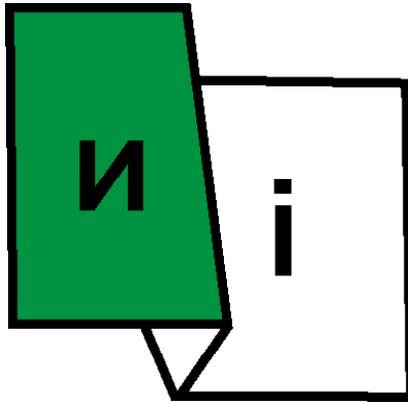
ТЕОРІЯ

Теоретичні напрацювання в письменницькій майстерності, які пропонує вам воркбук, покликані полегшити роботу з вашою історією та структурувати базові знання про героя, сюжет, композицію тощо. Запропонованими класифікаціями користуються письменники та сценаристи. Ці матеріали – допоміжний інструмент у створенні неповторного тексту. Використовуйте їх у процесі письма!

N.B. Герой кожної історії проходить певний шлях. Американський історик та письменник Джозеф Кемпбелл найповніше дослідив міфологію людства і довів, що міфи різних народів побудовані за схожою матрицею. У своєму дослідженні



автор назвав це **мономіфом**. Для письменника важливо розуміти, який шлях проходить його герой протягом сюжету. Помічним у цьому може бути складання плану на початку вашої роботи.



Шлях Героя за Джозефом Кемпбеллом (Мономіф)

1. ВІД'ЇЗД

- **Поклик до мандрів** — герой відчуває якийсь недолік у собі або у світі. Щось чи хтось дає поштовх герою до зміни обставин навколо.
- **Відмова від поклику** — герой сумнівається в успіху подорожі, прагне повернутися в комфортне середовище.
- **Допомога надприродних сил** — під час подорожі герою допомагатимуть надприродні сили.
- **Перший поріг** — герой перетинає кордон безпечного світу. «Сторож» на кордоні світів випробовує героя.
- **«Череву кита»** — герой зазнає поразки від зіткнення з невідомим світом і опиняється в обставинах, які прирівнюються до смерті.

2. ІНІЦІАЦІЯ

- **Шлях випробувань** — долаючи перешкоди, герой відкриває чесноти, необхідні для виконання головного покликання.
- **Зустріч із богинею** — герой зустрічається з уособленням матері. Матір постає богинею, наставницею, чарівницею тощо.
- **Жінка-спокусниця** — потяг до єдності з матір'ю загрожує місії героя.
- **Примирення з батьком** — щоб виконати свою місію, героєві потрібно осягнути протилежності світу. Герой має зіткнутися з уособленням батька (ворогом, охоронцем скарбів тощо).
- **Апофеоз** — герой розв'язує основну проблему, знаходить те, що шукав, перемагає лиходія, рятує людей. Його труднощі опиняються позаду, але повернення додому ще попереду.



- **Найвища нагорода** — герой отримує те, що прагнув.

3. ПОВЕРНЕННЯ

- **Відмова від повернення** — можливе завершення подорожі, герой відмовляється повертатися у початкове комфортне середовище.
- **Чарівна втеча** — герой, заволодівши нагородою, тікає. Його переслідують охоронці скарбу, злі сили або загрожують небезпечні явища.
- **Допомога зовнішніх сил** — посланець зі звичайного світу допомагає знову перетнути кордон.
- **Останній поріг** — герой повертається до звичайного життя.
- **«Володар двох світів»** — герой отримує можливість почати нові пригоди.