

The Writer's Journey

Broadview[®]
www.broadview.com.cn

Mythic Structure for Writers, 3rd Edition



作家之旅

源自神话的写作要义

第三版

【美】Christopher Vogler 著 王翀 译

 电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

欧美编剧的圣经，好莱坞不朽的经典！

The Writer's Journey

Mythic Structure for Writers, 2nd Edition

I05

作家之旅

源自神话的写作要义

第三版

【美】Christopher Vogler 著 王翀 译



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

如何写作一个吸引人的故事？如何成为一名成功的编剧（作家）？这便是本书所研究的两个终极问题。传奇大师克里斯托弗·沃格勒，吸收了卡尔·荣格的心理学思想和约瑟夫·坎贝尔的神话研究，提出了“英雄之旅”的概念，将故事模型分为“英雄之旅”的12个阶段；将故事人物总结为英雄、导师、信使、阴影等不同原型。此理论一出，立即震动了西方编剧界，《作家之旅》也被公认为好莱坞电影人的必读书目。本书不但讲述写作的智慧，同样讲述人生的哲学。每个人都在各自的“人生之旅”中前行，克里斯托弗·沃格勒此时就是一位资深导师，指点我们走好“作家之旅”。

The Writer's Journey : Mythic Structure for Writers , Third Edition by Christopher Vogler

Copyright © 2007 by Christopher Vogler

This edition arranged with Michael Wiese Productions through Big Apple Tuttle-Mori Agency, Labuan, Malaysia.

Simplified Chinese edition copyright © 2011 Publishing House of Electronics Industry.

All rights reserved.

本书简体中文专有翻译出版权由 Big Apple Tuttle-Mori Agency 代理 Michael Wiese Productions 授予电子工业出版社，专有出版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字：01-2011-5077

图书在版编目（CIP）数据

作家之旅：源自神话的写作要义 /（美）沃格勒（Vogler,C.）著；王翀译. —3版. —北京：电子工业出版社，2011.11

书名原文：The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers, Third Edition

ISBN 978-7-121-14410-3

I. ①作… II. ①沃… ②王… III. ①文学创作—创作方法 IV. ①I05

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2011）第 170145 号

策划编辑：林瑞和

责任编辑：许 艳

印 刷：

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本：787×980 1/16 印张：23.25 字数：370 千字

印 次：2011 年 11 月第 1 次印刷

印 数：5000 册 定价：69.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至 zlt@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

国内名家力荐

很牛的思路，很牛的书！把戏剧、电影、小说都打通了！

——孟京辉，著名导演、编剧，作品有电影《像鸡毛一样飞》、戏剧《恋爱的犀牛》

如果我被分配到一个与世隔绝的地方写剧本，出发的时候，不管行李多重我都会把这本书塞进旅行箱。

——俞白眉，著名编剧

同样的故事，因为讲述者不同，可能讲得无聊乏味，也可能精彩绝伦。这本书揭示了电影艺术的一些基本规律。如果你想学会用电影语言讲一个好故事，就看这本书吧。

——李杨，著名导演、编剧，作品有电影《盲井》、《盲山》

这本书蕴藏着讲故事的智慧和方法，内行外行都应该看看。

——过士行，著名编剧 作品有电影《太阳照常升起》、戏剧《鸟人》和《厕所》

《作家之旅》融合了约瑟夫·坎贝尔的《千面英雄》和罗伯特·麦基的《故事》两书的精华，为我们揭示了故事的原理和真相，编剧必备。

——张小北，资深影评人，编剧

这部《作家之旅》是一本好莱坞电影英雄养成手册，堪称创作指南，它告诉你怎样在电影中讲述一个英雄的故事，实用而具有启发性，对于一系列经典影片英雄叙事的分析，令人有豁然开朗之感，的确是学习电影的一本必备书籍。

——李彬，北京电影学院电影学系副教授

国外名家力荐

只要有编剧问我，我就会说，全都是从这本书开始的。沃格勒召唤出了古代的工具，并交给读者使用的方法，让故事中的所有问题都迎刃而解。

——达伦·阿罗诺夫斯基，导演，作品有《黑天鹅》、《摔跤王》和《梦之安魂曲》

读这本书就像是把故事研讨会上最聪明的人带回了家，在你写剧本的时候它会在耳边告诉你该做什么。在书中，克里斯托弗·沃格勒手把手教我们连接故事与主题，让故事充满活力。

——琳达·奥伯斯特，制片人，作品有《一日钟情》、《超时空接触》和《西雅图夜未眠》

《作家之旅》是一本具有洞察力和启发性的讲故事指南。它所阐述的叙事结构的观念新鲜并且具有时代感，同时关照了我们文化的根——神话。

——查尔斯·罗塞尔，导演，作品有《蝎子王》、《变相怪杰》和《蒸发密令》

这是一本充满了见解和启发性的经典之作。不论专业作家还是业余作家，必读此书。

——理查德·扎纳克，制片人，作品有《爱丽丝梦游仙境》、《为戴茜小姐开车》和《大白鲨》

这本书是关于我们所写的故事——或许更是关于我们生活的故事。在讲故事的艺术、本质和目的方面，这本书是我见过的最有影响力的著作。

——布鲁斯·乔尔·鲁宾，编剧，作品《精灵鼠小弟2》、《天地大冲撞》和《人鬼情未了》

克里斯托弗·沃格勒是《作家之旅》背后的天才，所有电影编剧的书架上都应该有这本书。它研究了古代神话，并将其用于电影叙事。

——《淡入》杂志（文章《你需要知道的100位好莱坞人物》）

这本书是当今业界圣经。

——《间谍》杂志

谨以此书
献给我的父亲和母亲
—— 2000 ——
克里斯托弗·沃格勒

编辑导读

《作家之旅》被普遍看做是西方编剧界的圣经。这本书从问世之初的几页备忘录开始，就被编剧界的大师或后辈们争相传阅，至今欧美的写作圈子里几乎无人不晓。

2010年，我们有幸将本书第三版引入国内，第一次与国内的读者见面。很幸运，青年戏剧导演王翀自告奋勇担任了本书的译者，他保证了本书原汁原味且又能符合国人的阅读习惯。

关于书中注释

英雄之旅这个理论来源于作者对于神话（尤其是西方神话）的钻研，可能涉及一些国内读者不太熟悉的内容，我们便在图书中加入了大量注释，对其周边知识进行解读，便于国内读者理解。一些文中提到的，可能不被国内熟知的电影、图书作品，我们也在注释中作了必要说明。注释一般标注在同一页的正文旁边，自下方对齐。如果同一页注释过多，则余下注释内容在下一页上方逐个列出。

本书注释中的作品（影视作品或图书作品）英文名统一使用英文斜体，敬请注意。

另外，书中涉及的全部电影还可以在本书的附录中查询到英文名称及上映年代，便于读者搜集更多翔实资料。

最后，祝您在旅程中一路顺风。

林瑞和

电子工业出版社 策划编辑

2011年8月

linrh@phei.com.cn（联系邮箱）

weibo.com/rhlin（新浪微博）

第三版序章



从《作家之旅》第一版一石激起千层浪以来，余波直到现在还在荡漾。第二版的印行已有将近十年，世界各地的一些故事工作室努力地检验着第二版里的思想。作为故事结构的讲师和迪士尼公司的故事顾问，我发展出了一系列的想 法，它们在现实世界经历了直接的捶打，但愿能令它们有所成长。

我希望第三版新加入的篇章能够反映英雄之旅观念的新发展。新的内容包括“故事是活的”“两极化”“身体的智慧”“宣泄”，还有我这几年在好莱坞和欧洲讲学和实践过程中发展出来的其他思想。我把这些新的文字集结成了附录，放在“回顾旅程”之后。

在上一版印行以来的九年时间里，我在世界各地游历，把自己的想法应用到写作、出版和电影制作的工作里去，也为好莱坞的大公司做“任期”式的工作。在第二版发行之后开始的第一份工作就是在二十世纪福斯公司（我刚开始工作的时候就在那里做故事分析员）这次回去，一干就又是四年。这回的工作级别比以前稍微高了一些，我成为了福斯 2000^① 故事片的研发经理，责任和压力比以前更大了。我参与了《生死豪情》、《活火熔城》、《安娜与国王》、《细细的红线》和《搏击俱乐部》的故事研发工作。神话结构、约瑟夫·坎贝尔与卡尔·荣格思

① Fox 2000，是二十世纪福斯公司的分支机构。

想影响了我对叙事的理解，不过现在来考验它的不再是动画片，而是面向成人观众的高成本影片。

福斯 2000 对于研究权力的运作来说是梦幻之地。我在过去也知道有这样的地方——关于编剧、故事和电影的决策将在那些会议室里产生，但作为一个故事分析员，我从来没有进去过。这些会议室里的讨论如同炙热的岩浆，以前我只能听到它们在远处嗡嗡作响。而现在，我已经完全置身其中了。

这是我经历过的最成熟的环境，全靠严格基于个人责任的工作原则无声地管理。不允许抱怨，没有借口。同样的高强度也适用于故事。每个构思、每个评论、每个建议都必须经过常识、逻辑和娱乐业直觉的严苛考验。我有幸与业界最棒的故事智囊们一起工作，他们的核心是福斯 2000 的创始人劳拉·泽斯金，除了她以外还有很多天才的经理、编剧、导演和制片人。在这个严格的工作室里，我学到了分析故事的实用技巧，还有描述角色和故事情形的很多方法。我希望这些收获能够丰富这一版的新篇章。

我在福斯 2000 的收获之一是用我的身体来评判故事是否有效。我意识到，好的故事会以各种方式影响我身体的器官，特别好的故事则会同时刺激多个器官。让人印象深刻的故事会抓住你的内脏，掐住你的脖子，让你心跳加快、气喘吁吁，眼睛充满泪水，脸上浮现笑容。如果我从某个故事里没有得到什么生理反应，就会知道它只在理性层面对我有影响，因此它很可能没法打动观众。我写下了关于身体的智慧的新章节，表达了这些想法。

当我结束在福斯 2000 的工作时，我想写作并做一些自己的事情。我很快就开始写一部动画片——这源于我去慕尼黑讲学的经历。在那里，制片人埃伯哈德·容克斯多夫希望我写一部剧本，关于最受欢迎的欧洲中世纪小丑蒂尔·埃伦施比格^②的快乐历险。我小时候就读过关于蒂尔的故事，了解他丰富多彩的性格，于是我就高兴地接受了挑战。容克斯多夫先生是个精力充沛、富有魅力的人，与他以及他的国际艺术家团队一起工作是件很愉快的事。埃伯哈德甚至说服我给电影原声写了两首歌的歌词，这对我来说是真正的挑战。影片以《蒂尔·埃伦施比格》为名在德国上映，我希望有一天它会以英文名《小丑蒂尔》发行英文版。这一经历教给了我非常多的东西，我也试图将其纳入第三版。

之后，我作为执行制片人参与了一部独立电影《P.S.你的猫死了》——由身兼演员/导演/编剧的史蒂夫·古滕贝格改编自詹姆斯·柯克伍德的同名戏剧

② Till Eulenspiegel

和小说。这让我在剪辑室里待了几个月——对我来说，剪辑室也是电影业的神庙，是一个充满欢乐的地方。我喜欢成天坐在黑暗之中，眼睛盯着画面，让电影翩翩起舞。我称剪辑室为潜水艇，那是一个聚精会神的极乐世界，召唤我所有的创造性细胞，并且迫使我阐明自己的想法，与同事创造性地交流。我发现，剪辑的过程和写作的过程在很多方面都有共同点，我想象着将两者组合起来的新可能。我领悟了新的原则，也让原有的理论得到了很好的检验。

对我来说，剪辑的过程非常像制造木船，就像维京人做的豪华龙舟一样。故事的脊柱相当于龙骨，主要的情节节点则是船的肋材，而一场场的戏和对白是厚板和帆缆——它们构成了一艘完整的船，你希望这艘想象力之船会在观众的注视下乘风破浪。

在剪辑室获得的另一个收获是进一步认识到了焦点的重要性。我意识到，注意力是当今这个世界上最稀缺的东西，如果观众花两个小时观看你的作品，他会付出很多的注意力。一部作品里注意力的焦点是有限的，你从结构里拿出越多的东西，就会有越多的焦点留给剩下的部分。剪掉台词、停顿或整场戏会让其余部分的焦点更加突出，相当于把大量散射的灯光集中成几束明亮的光柱，瞄准有选择的重点。

《P.S.你的猫死了》在短暂的上映之后发行了DVD版。在这次冒险之后，我大部分时间在为各地的各种国际影视课程讲学。最近，我回到了好莱坞公司的世界里，在派拉蒙影业任职，也为其他公司做一些顾问工作。我放手尝试新的工作，给漫画《乌色黑骷髅》的第一部写故事，这是一种具有强烈日式风格的连环画。创作这种电影感十足的艺术就像写电影剧本一样，需要非常强调视觉效果。

我希望与各种艺术家合作过程中的收获能提升这本书。跟画家朋友迈克尔·蒙特兹和弗里茨·斯普林迈尔的合作很愉快，本书章首的插画就是他们的作品。

我已经列举了这些年所受的影响——也就是这一版变动的理由。而我把一些最宝贵的时间用于在海滩漫步、思索事物背后的道理和规律。我试图去理解太阳、星辰和月亮划过天际的原因。我意识到，就像声波一样，整个宇宙万物其实都是最初声音的回声和回声的回声。那最初的声音并非大爆炸式的音效，更像是大锣鼓的响动，从一个集中的小点发出了创造性的振动，经过发散、回响和碰撞，

形成了所有的一切——包括英雄之旅。我看着太阳从地平线上升起、落下，通过视线所及的岛屿和山峰看冬夏至和春秋分，把它们当做我自己的巨石阵^③，吸引我苦苦思索故事的位置和自己在故事中的位置。我也希望你能找到自己的位置。未曾接触过英雄之旅的人，祝你们一路平安。对于熟悉以前版本的人，我希望你在这一版中获得新的惊喜、找到新的关系。希望它能助你完成你的创造性之旅。

克里斯托弗·沃格勒
于加州威尼斯
2007年2月26日

③ 很多人相信，英格兰的巨石阵能帮人判断冬夏至和春秋分的准确时间。

第二版前言

“我不是要复制自然。我只想找到她遵循的原则。”

——巴克敏斯特·富勒^①

思想如海浪，从作者的头脑中生发出来，与他人的思想碰撞，激发出新的波浪再返回给作者。在这一过程中产生了更多的思想，波浪越来越多。《作家之旅》这本书中的思维经过传播之后产生了回响，包括有趣的挑战和批评，也有和谐的共振。我将在这里回顾这本书出版之后返回的波浪，并且简述我送出的新波浪。

在这本书里我描述了“英雄之旅（The Hero's Journey）”这一套思路，它来自于卡尔·荣格^②深刻的心理学思想和约瑟夫·坎贝尔^③对神话的研究。我试图把他们的思想应用于当代的故事创作，希望引导作家认识来自于我们内心最深处和遥远过去的贵重礼物。起先，我想寻找设计故事的原则，但在过程中我还发现了另一样东西：一整套的生活原则。我开始相信，英雄之旅也是一本人生手册，这套完整的教程能够教你如何驾驭人生。

英雄之旅不是新发明，它只是对事物的总结。它是一种对美丽结构的认识，

① R. Buckminster Fuller, 1895—1983, 美国建筑设计师、工程师、发明家和诗人。

② Carl Gustav Jung, 1875—1961, 瑞士心理学家和精神分析医师，分析心理学的创立者。

③ Joseph Campbell, 1904—1987, 美国研究神话学的作家。代表作为《千面英雄》（*The Hero with a Thousand Faces*）。

是一套管理人生和讲故事的原则，就像掌管着物质世界的物理学和化学一样。你很难否认英雄之旅以某种方式存在于某处，它就像一种永恒的真理、一种柏拉图式的理想形态、一种神圣的模式。在这种模式的基础上，可以产生无限的和充满变化的衍生品，各个都反映着基本的精神。

英雄之旅会向很多维度延伸，描述着不止一种的真实。它精确地描述了旅行的过程、故事必不可少的部分、作家的希望和失望、灵魂在人生中的旅程，还有很多很多。

这本书的探索对象具有这么多维度，它自然也是多维的。《作家之旅》是给作家的书，而它也可以作为人生的指引——所有时代的故事都精心地包裹着人生的讲义。有些人甚至把它当做某种旅行指南，在实际的旅行中预测不可避免的起伏。

有些人认为，这本书在讲故事和写剧本以外的层面影响了他们，他们或许从英雄之旅的描述中获取了对自我人生的认识、某种看事物的实用方式、某种指出当前问题的语言或原则，还有解决问题的方式。通过神话和文学作品里英雄的磨难，他们认识到了自己的问题，故事给了他们大量经过时间检验的生存策略、成功与幸福指南，给了他们信心。

也有人在这本书里找到了印证自己想法的证据。我经常会遇到没听说过英雄之旅这个名字但却了解它的人。他们在阅读或听人描述之后，会发现这一模式印证着自己在故事和人生中的观察，他们会经历愉悦的震动。当我第一次在坎贝尔的书《千面英雄》里遭遇英雄之旅的概念，并听他充满激情的讲解时，我也有同样的感觉。而坎贝尔第一次听他的导师海因里希·基莫^④讲述神话时也有同感。正是通过基莫，他获得了一种看待神话的态度——神话不是古人抽象的理论抑或离奇的信仰，它们其实是理解如何生活的实用模型。

实用指南

^④ Heinrich Zimmer, 1890—1943, 德国历史学家、印度学专家，在1942年来到纽约，约瑟夫·坎贝尔成为他的学生。

写这本书的最初目的是从那些不着边际的神话元素中整理出容易理解的实用写作手册。在这种实用精神之下，我很满意达成的效果——相当多的读者说这本书能作为实用的写作指导。职业作家、新手和学生都认为它是有效的构思工具，能印证自己的直觉并给他们的写作提供新的思想。影视投资人、制片人和导演们告诉我，这本书影响了他们的创作，帮他们解决了故事当中

的问题。小说家、剧作家、演员和写作教师也在他们的工作中应用着书中的思想。

让人欣慰的是，这本书已被广泛认为是标准的好莱坞电影编剧指南。《间谍》杂志称之为“业界的圣经”。这本书通过在外国的出版（英国版、德文版、法文版、葡萄牙文版、意大利文版、冰岛文版等），将影响力扩展到了大好莱坞地区——全世界讲故事的人群。很多国家的电影编导和学生都表达了对英雄之旅思想的兴趣和对这本实用指南书的喜爱，尤其是在故事构思和解决故事中的问题这两个方面。

使用《作家之旅》的人各不相同，不仅包括文艺形式和类型各异的作家，也包括教师、心理学家、广告经理、监狱辅导员、电子游戏设计师，还有神话和流行文化领域的学者。

我深深地相信，英雄之旅的原则不仅深刻地影响了过去的故事写作，还会在未来发扬光大，越来越多的讲故事的人会有意识地对其进行了解。约瑟夫·坎贝尔的伟大成就是，把故事结构中蕴涵的人生原则阐述清楚。他写出了没人写过的叙事规则，激发作家们挑战、考验和修饰英雄之旅。我看到，作家们摆弄着这些思想，甚至把“坎贝尔式的”语言和术语直接放到了戏里。

清楚地了解英雄之旅模式可能是一把双刃剑，因为从这一母体当中很容易就会产生毫无思想的套路和僵化的角色。如果做作而迟钝地使用这套模型，它就会变得乏味并且毫无悬念，但如果作家能吸收它的思想，并用崭新的思维和惊人的组合重新创造它，它就会由陈旧的古董变化为让人吃惊的新颖形式。

质疑和批评

“因为有强大的敌人，我们才拥有强大的飞机。”

——美国空军谚语

这本书里的某些方面不可避免地受到了质疑或批评。我很喜欢批评，因为这体现了思想的价值。可以肯定的是，挑战的声音比正面回馈更能让我学到东西。就像历史学家保罗·约翰逊^⑤所说的那样，写书或许是“唯一一种系统的、有目的的、能保留的研究方式”。而在正面和负面的反响中收获，也是这种研究的一部分。

⑤ 英国当代历史学家。

自从这本书在 1993 年出版以来，我继续在电影业的故事创作领域工作，参与过迪士尼、福斯和派拉蒙的项目。我有机会在这些大舞台上实践英雄之旅的观念。我看到它发挥了作用，但也看到了自己对它缺乏理解、有待调整的地方。通过参与好莱坞的故事研讨会和全世界的电影市场，我对好故事的理解在世界上最具挑战的舞台上获得了考验，我所尊敬的同事给过我反对、怀疑和质疑，观众也给出过反馈，我希望自己的认识能因他们而成长。

与此同时，我还一直在好莱坞以外的广阔世界中教授着《作家之旅》，它把我带进了世界的好莱坞——国际电影圈。我在巴塞罗那、毛伊岛、柏林、罗马、伦敦、悉尼等地有幸看到英雄之旅的观念在不同的文化中发展。

不同地方的口味和思维方式在很多层面上激烈地挑战着英雄之旅的观念。每种文化对英雄之旅的定位都是独一无二的，当地的角色身上常会有某种特点违背某些规律，对其有着不同的定义，或者强调的重点不一样。我的理论框架经历了来自所有角度的晃动，我觉得它因此更加丰富了。

是格式，而非公式

首先，我必须先讨论一个针对《作家之旅》的反对意见——有些艺术家和评论家怀疑它过于公式化，会导致陈腐情节的重复。我们对于这些原则的理论和实践产生了巨大的分歧。一些职业作家从根本上就不喜欢分析创作的过程，他们强烈主张学生应该无视书本和老师，“想做就做”就行了。一些艺术家选择回避系统化的思考，拒斥所有的原则、典范、思想流派、理论、模式和构思。对于他们来说，艺术创作的过程完全依靠直觉，不可能受经验法则支配，而且不应该被简化为公式。他们说得没错。在每个艺术家的心里都有一块圣地，在那里，所有的规则都被抛弃或故意忘记，只有艺术家的心灵和灵魂能够凭直觉作出判断。

但说到底这也是一种原则，那些声称自己拒绝原则和理论的人也没法否认这么几条：避免公式化；质疑秩序和模式；反对逻辑和传统。

坚持拒斥一切格式的艺术其实也对格式有所依赖。他们的作品所带来的新鲜感和兴奋感来自迥异于普及的文化模式和常规所产生的巨大反差。然而，这些艺术家的风险就是只拥有有限的观众，因为大多数人没法认同彻底反传统的艺术——从根本上说，它没法和通常的审美经验产生交集。他们的作品可能

只有其他的艺术家能够欣赏——他们在任何时代、任何地方都是小众。想影响到广大的观众，就必须符合一定的格式。人们期待格式、喜欢格式——只要它具有某种新颖的组合或设计，只要它没有落入毫无意外的俗气里去。

另一个极端是好莱坞的大公司，它们用传统的模式吸引最广泛的观众。在迪士尼公司，我看到过故事原则的简单应用——比如让主角成为“无水之鱼”——它考验着故事能否吸引广大观众。在当时，迪士尼的决策层相信，研究故事和角色必须回答一些固有的问题：故事里有没有冲突？它有没有主题？这个故事能不能用一句人们常说的话说明白，比如“别以貌取人”或者“爱情价更高”？故事里是否有一系列清晰的发展和行动，让观众在叙事中找到自己的方向和节奏？角色有没有能与观众产生联系的相应背景和可信动机？他们是否经历了情感反应和成长的真实阶段（角色弧）？

即便仅仅出于业务量巨大的原因，制片公司也有理由用原则构思故事，并用某种标准来评价和发展故事。好莱坞一般的公司或制片部门会同时购得或生产 150~200 个故事，作为前提他们每年必须评价经纪人递过来的几千个具有潜力的方案。为了能够处理大量的故事，就必须采用某些批量生产的技巧，比如标准化——但使用的时候必须有所节制，而且得敏感地区别对待每个故事的需求。

标准的语言

最重要的工具就是标准化的语言，它能发出成千上万的信号，对讲述大量故事来说是必不可少的。没人规定这种语言，但它成为了行业不成文的规定，每个人都必须会。新手很快就能学会这些由编剧、电影导演们代代相传的行话、思想和假说。简略的表达方法让大家能够迅捷地交流关于故事的想法。

同时，新术语和概念被不断地创造出来，用以反映变化的情势。下级的制片人会仔细听取老板的见解、哲学和排序原则。人们让领先者领航。所有的专业术语、警句和经验法则都会被总结并传递下去，成为那个公司的企业文化和业界知识的一部分——如果这些传来的智慧能产生成功的、受欢迎的娱乐影片，则更会如此。

很明显，英雄之旅的语言正在成为编剧共用语言的一部分，它的原则被有意识地用于创作非常受欢迎的电影。但这种自我意识中存在着危机。过度依赖

传统的语言或是最新的流行语，会让产品毫无思想，都像从一个模子里出来的。愚蠢的做法是：肤浅而迟钝地使用英雄之旅的概念，把这个象征体系看得太死板，或是把它的格式任意套用到所有故事上。英雄之旅应该被当做格式，而非公式。它是启发灵感的源泉和参考，而非独裁者的命令。

文化帝国主义

标准化语言及方法的另一种危险是地域差异，它能给去往远方的旅途增添情趣和刺激，它也会被批量生产的流水线搞得平淡无味。当前，全世界的艺术家都在警惕着“文化帝国主义”，因为好莱坞故事技巧盛气凌人地输出，抹杀了各地的特色，美国的价值观和西方社会的文化预设产生了威胁性，随时可能抑制其他文化的独特风味。很多观察家认识到，美国文化正在成为世界文化。想想看，如果调料只剩下糖、盐、芥末和番茄酱，那将是多么大的损失啊。

欧洲的编剧已经意识到了这个问题，很多具有独特文化的国家开始联合起来。他们努力创造出超越国界的故事，因为本地的观众可能不够多，不足以支撑越来越大的制作成本。在美国公司正盛气凌人地追逐全世界的电影市场时，他们则跟美国公司激烈地展开了竞争。很多人学用美国的电影技巧，但他们也担心自己独一无二的地方传统会渐渐遗失。

英雄之旅是不是文化帝国主义的工具？它有可能是——如果它被幼稚地解读、盲目地复制，或者不假思索地采用的话。但只要经过仔细地改写和本土化，让它反映当地的地理、气候和人民独一无二、无法复制的特性，它对任何一种文化里的编剧来说都可能成为有用的工具。

我发现，澳大利亚的艺术家对文化帝国主义非常警觉，或许是因为那里的人民不得不通过斗争建立自己的国家吧。他们打造出了跟英格兰不同、也独立于美国和亚洲的东西，受到多方的影响但又非常本土化，其中包含澳洲土地和原住民的神秘能量嗡嗡作响。他们指出了我对英雄之旅理解中隐藏的文化预设。尽管它能超越国界和时间，可以在世界上所有的文化中找到它的身影，但西方或美国式的解读会给它带来微妙的偏差。举例来说，好莱坞有着大团圆结局和把问题解决清楚的偏好，倾向于让有道德、招人爱的英雄凭一己之力战胜邪恶。我的澳大利亚老师指出：这些元素可能会给国际电影市场打造一些好故事，但它们没法反映所有文化的视点。它们让我了解了好莱坞式电影所带有的文化预