

Apie mito struktūrą

Į pagalbą rašančiajam

Mitas labai dažnai gali būti suprantamas kaip kelionė. Fizinė (gali būti nuosekli nuotykių kelionė kaip Odisejo), fizinė - dvasinė (pvz. labirinto kelionė kaip Hario Poterio) arba vien dvasinė (čia svarbu ne atstumas, o keliautoją keičiantys patyrimai), kuri teoriškai įmanoma ir nejudant iš vietos. Visais atvejais herojus pajuda kelionėn, patiria nuotykius, sukrėtimus ir patirtis, o tuomet grįžta pasikeitęs. Tai gali būti pavadinta Herojaus Kelione.

Jos pagrindiniai taškai yra šie (rasite juos ir Homero, ir Šekspyro, ir J.R.R. Tolkien knygoje, ir Holivudo filmuose. Ne visada tie taškai yra tiksliai tokie, tačiau žemiau pateikta schema tikrai pravers kaip pasakojimo šablonas):

1. Išvykimas. Herojus priverstas leistis į kelionę.

Įvyksta svarbus įvykis, verčiantis herojų ieškoti išėjimo ir nusistatyti sau kelionės tikslą. Tai gali būti nusivylimas esama padėtimi, išvargimas, kieno nors mirtis, skrybros, bankrotas, žinia apie mirtiną ligą ir pan. Herojus yra priverstas išeiti iš savo komforto zonos į nežinomą teritoriją.

2. Lemiamas žingsnis. Įvykis po kurio nebėra kelio atgal.

Herojus įvykdo kažką, kas nebeleis jam sugrįžti. Parduoda namus, pasirašo sutartį, parašo atsisveikinimo laišką, perka bilietą, balnoja žirgą, pažeidžia įstatymą. Tokiu būdu jis iš ŽINOMOS teritorijos patenka į NEŽINOMĄ.

3. Peripetijos. Priešai, draugai, mokytojai.

Čia, o kartais ir ankstesnėse pakopose, išryškėja didžiausia kliūtis herojaus kelyje, arba didžiausias jo priešas. Tai gali būti žmogus ir ne žmogus: tironas, skriaudėjas, piktoji dvasia, drakonas, mirtina liga, žalingas įsitikinimas. Su priešu herojų sieja pats stipriausias jausmas ir sąmoningai ar nesąmoningai herojus keliauja į neišvengiamą susitikimą su juo.

Peripetijose herojus patiria visą eilę nuotykių. Pakeliui sutinka kitus pakeleivius: mokytojus, draugus, apgavikus, mylimą žmogų. Jie visi herojui svarbūs tiek, kiek padeda arba trukdo nugalėti priešą. Herojus keliauja per nežinomą teritoriją ir mes laukiame kuo baigsis jo kelionė.

4. Kulminacija. Mirtis ir prisikėlimas.

Herojus susitinka savo priešą akis į akį. Stipriuose pasakojimuose kulminacija beveik visada yra dviejų dalių: mirties ir prisikėlimo. Tai yra: pirmoje kulminacijos dalyje herojaus gyvybė arba likimas pakimba ant plauko. Antroje kulminacijos dalyje herojus netikėtai nugalėta priešą.

5. Nušvitimo momentas kulminacijoje.

Tarp abiejų kulminacijos dalių labai dažnai atsitinka įvykis, galutinai perkeičiantis herojų ir tik to galutinio pasikeitimo dėka jis nugalėta. Čia herojui gali padėti draugai arba mylimieji, čia jis gali galutinai suprasti kas jam iki šiol trukdė. Herojus gali ir žūti nugalėdamas – tokios pasakojimo struktūros yra labiausiai dramatiškos, nes tiesiai nurodo į žmogiškojo likimo neišvengiamybę.

6. Atomazga. Kelias atgal.

Pasakojimas sugrįžta iš nežinomos teritorijos į žinomą. Parodoma, kas ir kaip pasikeitė. Paprastai tai yra palengvėjimo, o kartu melancholijos jausmas, nes šalia to, kas įgyta, įvertinama ir tai, kas prarasta kelionėje ir kovoje. Džiaugiamasi pasiektu tikslu, įgyta meile, draugyste, liūdima dėl žuvusių kovoje arba to, kas buvo paaukota vardan pergalės.