

EGY HŐS ÚTJA

A következőkben megvizsgáljuk, hogyan épül föl a hős mitologikus története. Először olvasd el a lépéseket, és helyettesítsd be a Prométheusz-, Aeneas, János vitéz, a Fehérlófia, a Csillagok Háborúja vagy a Harry Potter-történettel (elképzeld, hogy nem fogsz minden lépést megtalálni), majd alkoss történetet a lépések segítségével egy ismert történelmi, média- vagy fikciós személyiség létező életrajzi adatai alapján! Ha van kedved, alkothatsz saját, teljesen új történetet is.

A. A KEZDETEK

1. Kalandra hívás

Ez az a pont, amikor a hős először észreveszi, hogy a körötte lévő világ változik.

- Milyen életszakaszában, milyen helyzetben van a hős?
- Mivel találkozik? Mi érheti el, hogy elinduljon?
- Mit csinál, amikor a hívás érkezik? Véletlen, váratlan vagy várt ez a hívás?

2. A hívás visszautasítása

A hős általában először nem vállalja a kalandot. Ennek oka lehet gyávaság, félelem, határozatlanság, vagy bármi, ami miatt a hős számára a saját megszokott világa vonzóbb.

- Megtagadja-e a hős a hívást?
- Ha igen, miért teszi ezt, mi motiválja? Félelem? Önbizalomhiány? A feladat elutasítása?
- Készen áll-e a hős arra, hogy elhagyja otthonát? Készen áll-e a felnőtté válásra?

3. Természetfölötti segítség

Amikor a hősré (akár tud róla, akár nem) rábízják a feladatot, egy természetfölötti segítőtárs jelenik meg, vagy válik felismerhetővé.

- Milyen különleges barátai vagy segítői vannak a hősnek?
- Kap-e valamilyen segítséget, varázstárgyat, talizmánt vagy tanácsot?
- Segít-e neki valaki felkészülni az útra? Elkíséri-e valaki?

4. Az első küszöb átlépése

Ez az a pont, ahol a hős valóban a tettek mezejére lép, elhagyja saját világa ismert határait, és belép az új területre, melynek törvényeit és szabályait nem ismeri.

- Milyen világot hagy el a hős, milyen világba lép?
- Ki vagy mi őrzi ezt a küszöböt?
- Milyen tényleges akadályokat kell a főhősnek legyőznie, hogy elkezdhesse az utat?
- Mi a küszöb és hogyan lépi át a hős?

5. A bálna gyomrában

A bálna gyomra a végső elkülönülést jelképezi a hős ismert világától. Ez az a pont, ahol a hős világok és saját személyiségei között utazik. Átmenet, egy sötét, félelmetes hely, innen nyílik az új világ, a hős itt metamorfózison, átváltozáson megy át.

- Készen áll-e a hős az átalakulásra? Önként vagy kényszerítve lép be?
- Melyik énjét hagyja el? Gyermekkor? Vagy nem teljes felnőtté válás? Milyen én várja?
- Mi jelképezi a bálna gyomrát?

B. INDULÁS

1. A próbák útja

Ebben a szakaszban a hősnek különböző teszteken, feladatokon, megpróbáltatásokon kell átmennie. Egy vagy több próbát el is bukhat. Ezek a próbák megváltoztatják, fejlesztik

hősünk jellemét, vagy ezek segítségével derül fény valódi tulajdonságaira. Megismerhetjük hősünket abból a szempontból is, hogy milyen megoldási stratégiákat választ. (pl. cselek).

- Milyen kalandok és megpróbáltatások várnak a hősré?
- Mitől fél, és milyen formában szembesül ezekkel a félelmekkel?
- Milyen képességek, stratégiák, tulajdonságok segítik?
- Milyen segítsége van a próbák teljesítéséhez?

2. Találkozás az Istennővel

Ez az a pont, ahol a hős (vagy a hősnő) találkozik a szerelemmel, fölfedezi annak hatalmát. Ezzel megváltozik az élete, abból a szempontból is, hogy a korábbi duális világképbe (vagyok *én* és van minden más, a *világ*), belép a *másik* is. Innentől kezdve nem én egyedül, hanem ketten leszünk fontosak. Ez lehet átvitt értelmű is: jó/rossz, földi/égi, férfi/nő vagy élet/halál problémája is.

- A történet melyik pontján jelenik meg a szerelem, a „másik”?
- Megtalálja-e hősünk „lelke másik felét”? Ha nem, miért nem?
- Melyik probléma jelenik meg?

3. A Nő mint kísértő

Ezen a szinten a főhőst kísértés éri, amely eltérít(het)i a helyes útról. Az előző ponthoz hasonlóan nem kell, hogy okvetlenül nő (vagy férfi) formájában jelenjen meg a kísértés. Lehet ez a pénz, a hatalom, a könnyebb élet, a „sötét oldal” kísértése is.

- Milyen kísértés éri a hőst?
- Valós, fizikai, vagy lelki, spirituális?
- Vannak-e olyan jellemvonásai, amelyek fogékonyá vagy kevésbé fogékonyá teszik a kísértésre?

4. Megbékélés az Apával

Ezen a ponton a hős azzal az erővel kerül szembe és küzd meg, amelyik a legvégső hatalmat jelenti az életében, Nagyon sok mitikus történetben ez az apa, vagy egy apa-figura, aki élet-halál ura. Ez az út középpontja. Minden, ami eddig történt e felé a találkozás felé vezetett, és minden ebből fog következni. A hősnak itt bizonyos értelemben meg kell halnia (legalábbis elhagynia fontos dolgokat, lelke, élete tulajdonságai egyes elemeit), hogy új életet kezdhessen.

- Hogyan dönti el a főhős, hogy mi lesz, ami majd meghatározza életét?
- Milyen tapasztalatok készítik elő erre a váltásra?
- Milyen tulajdonságait, értékeit kell feláldoznia?

5. Apoteózis

Az apoteózis az istenné válás. A fizikai halál után a lélek más formában továbbélhet, valamilyen isten-szerű állapotban, nyugalomban, békében. Bármilyen lehet, ami a mennyországot jelenti a hős számára.

- Mi jelentheti a mennyországot a hős számára?
- Mit tapasztalt meg a hős férfiról és nőről, jóról és gonoszról, életről és halálról?
- Ad-e a hős magának egy pillanatot az elért dicsőségben való sütkérezésre?

6. A végső adomány

Ez az út céljának megvalósítása, véghezvitele. Ez a cél, amiért a hős útra kelt. Az összes korábbi lépés célja az volt, hogy a hős megtisztuljon, felkészüljön a cél elérésére. (Rögtön az út elején ugyanis nem lenne alkalmas erre.) Az adomány nagyon sok mitikus történetben

egy valóban létező tárgy, például életelixír, vagy a Szent Grál.

- Mi lehet a végső adomány az adott hős számára?
- Volt egy előre meghatározott adomány? Esetleg változott közben? Többet tanult a hős, mint amennyit az út elején remélt?
- Milyen viszonyba került saját életével, halálával, a túlvilággal, a halhatatlansággal?

C. A VISSZATÉRÉS

1. A hazahívás elutasítása

Most, hogy a hős mindent elért, az istenek közt élhet boldogan és dicsőségben, miért kéne visszatérnie a hétköznapi élet küzdelmei közé?

- Visszatér-e a hős a mindennapi életbe?
- Mi lehet az oka, ha nem tér vissza? Nem hallja a hívást? Elutasítja? Miért?

2. A varázslatos repülés

A hősnek sokszor menekülnie kell az adománnyal. A hazaút gyakran ugyanolyan veszélyes, mint az odafelé vezető.

- Akadályozza-e bármi a hőst a hétköznapi életbe való visszatérésben?
- Ismerve a hős hátterét, jellemét, mi lehet az az akadály, amely igazán nehézséget okozhat?
- Adnak-e többletet ezek az akadályok a hős jellemének, a célnak, az adománynak jobb megértéséhez?

3. Kiszabadítás a kívül-ből

Ugyanúgy, ahogy a hősnek segítségre volt szüksége a feladat végrehajtásához, ugyanúgy gyakran kell ahhoz is, hogy visszatérhessen a hétköznapi életbe, különösen, ha megsebesült vagy elgyengült a küzdelemben. Lehetséges, hogy nem veszi észre, hogy itt a visszatérés ideje, vagy mások is meg akarják szerezni az adományt.

- Ki kell-e szabadítani a hőst útjából?
- A korábbi segítők szerepelnek most is?

4. A visszatérés küszöbének átlépése

A trükk tehát: úgy térjen vissza a hős a hétköznapi világba, hogy áthozza magával a bölcsességet, amit az út során megszerzett. Ezt a bölcsességet építi bele saját életébe, esetleg megosztja másokkal is.

- Mi jelzi a hős visszatérését a hétköznapi életbe?
- Milyen kihívásokkal kerül szembe a hős, amikor megpróbálja saját életébe beépíteni tapasztalatait?
- Megosztja tapasztalatait és bölcsességét másokkal is?
- Hogyan fogadják a többiek a visszatérőt?

5. Két világ ura

A mítoszokban ez a lépés általában olyan transzcendens hősöknél jelenik meg, mint Jézus vagy Buddha. Az emberi hős számára a cél egyensúlyt találni a két világ (hétköznapi – másik, földi – égi stb.) között. A hős mindkét világban egyformán otthonos.

- Mi az a két világ, amelyben a hős működik?
- Bemutatja-e hatalmát a hős mindkét világban?

6. Az élet szabadsága

Az a hatalom, amely a halálfélelemből a szabadságba, az életbe vezet. Jelentheti azt is, hogy a hős harmóniában, a mában él; nem gondolkodik a múlton, és nem fürkészi a jövőt.

- Képes-e a főhős eljutni ide az események végére?

Harry Potter

Harry Potter számára eddig nem sok jót tartogatott az élet: árvaként nőtt fel rokonai házában. Nagy nehezen eljut hozzá levél, melyben az áll, hogy Harryt felvették a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola tanulói, az ifjú varázslónövendékek közé. Harry végre megtudja az igazságot családjáról is: a szülei híres varázslók voltak, és nem autóbaleset miatt veszítette el őket, ahogy eddig hallotta, hanem minden idők leghatalmasabb sötét mágusa, Voldemort nagyúr ölte meg őket. Máiig rejtély, hogy az egyéves Harry hogyan élte túl a támadást, de nevét azóta áhíttattal emlegetik a varázslók között. Harry nem vágyik vissza a gardróbba, ezért Hagrid oldalán elindul a londoni pályaudvarra, ahol a kilenc és háromnegyedik vágányon már várja a diákokat a piros mozdonyos Roxfort Expressz. Az úton Harry megismeri Ront és Hermionét, akikkel együtt fedezik majd fel a varázstudományokat, új iskolájuk rejtélyeit, és hogy mi is valójában a Bölcsek Köve. A Roxfort lesz Harry új otthona, a társai pedig a családja. Élete egyszerre izgalmas kalanddá változik, a világ pedig csodákkal, bűbájjal, de egyben sötét titkokkal teli helyé, ahol a legkülönösebb és legfélelmetesebb dolgok is megtörténhetnek.

Fehérlófia

A mesehős természetfeletti eredetű, állatanyától: fehér lótól, tehéntől, juhtól, medvétől származott vagy gyümölcstől, levéltől, virágtól, víztől, szélből fogant nagy erejű ifjú. Állatanyja 7 (3 x 7) évig szoptatja. Minden alkalommal egy-egy tölgyfát kell a földből gyökerestől kitépnie. Mikor ezt már a legnagyobbal is meg tudja tenni, vándorútra indul. Nagy erejű társak, Fanyúvó, Vasgyúró, Kőmorzsoló (Hegyhengergető) szegődnek hozzá (miután erőpróbán legyőzte őket). Ezekkel három eltűnt lány keresésére indul. Gúzszt készíteni (vadászni) erdőbe mennek. Az ebéd főzni otthon hagyott társakat a bakarasznai, hétsingszakállú ember sorra legyőzi, a forró kását a hasukról eszi meg. Csak Fehérlófiának sikerül őt ártalmatlanná tennie: szakállát egy nagy fa hasítékába csípteti. Az arasznyi ember azonban a fát szakállánál fogva kihúzza és eltűnik. Követik a nyomát, s az az alvilágba szolgáló lyukhoz vezet. A társak vonakodnak, Fehérlófia azonban nyírfahéjból készült gúzs segítségével leereszkedik. Madárlábon forgó réz, ezüst és arany várban három sárkányt megöl, ezek hatalmából a három elrabolt lányt kiszabadítja. Ebben a keretben: a hős megvendéglése ólomgaluskával, melyhez fakést adnak, birkózás a réz, ezüst, arany szérűn (mezőn, csűrben). A várakat réz, ezüst és arany vessző segítségével réz-, ezüst- és aranyalmává változtatják. A három megszabadított lányt a fennmaradt társak felhúzzák, az általuk Fehérlófiának vélt követ (vagy magát a hőst) visszajejtik. Bolyongása közben griffmadárfészket talál. A fiókákat megmenti a jégesőtől (kígyótól), az anyamadár hálából felhozza őt a felső világra. A hűtlen társak a hős kedvesét várától megfosztják, őt magát házasságra kényszerítik, fiát megalázó szolgálatba állítják. Fehérlófia megjelenik, társait megbünteti, kedvesét, az aranyhajú királykisasszonyt feleségül veszi.

Csillagok háborúja

Luke Skywalker békésen éldegél nagybátyja és nénikéje házában, mígnem egy napon droidokra tesznek szert, melyek egyikében titkos vészüzenetre bukkannak. Az üzenetből kiderül, hogy Leia hercegnőt, az ellenállók vezérét elfogták a birodalmi erők, és egyedül Obi-Wan Kenobi segíthet. A fiatal Luke-ra hárul a feladat, hogy felkutassa Kenobit ..

A *Gonosz* erői még a birodalmi lépegetőket is bevetik a jeges Hoth bolygón rejtőző *Luke Skywalker*, *Han Solo*, *Leia hercegnő* és *Chewbacca* ellen. Hannek és Leiának sikerül elmenekülnie, Luke pedig nekivág, hogy felkutassa a Dagobah-n élő Jedi Mestert, *Yodá*-t. Az ő segítségével felkészülhet a végső összecsapásra *Darth Vader*-rel.

Luke, miután megmentette barátját, *Han Soló*-t és a szépséges *Leia* hercegnőt a biztos pusztulástól, ismét csatlakozik *Yodá*-hoz, hiszen igazi Jedi Lovaggá kell válnia ahhoz, hogy szembeszállhasson *Darth Vader*-rel és az *Erő* sötét oldalával. Eljött a végső összecsapás ideje.