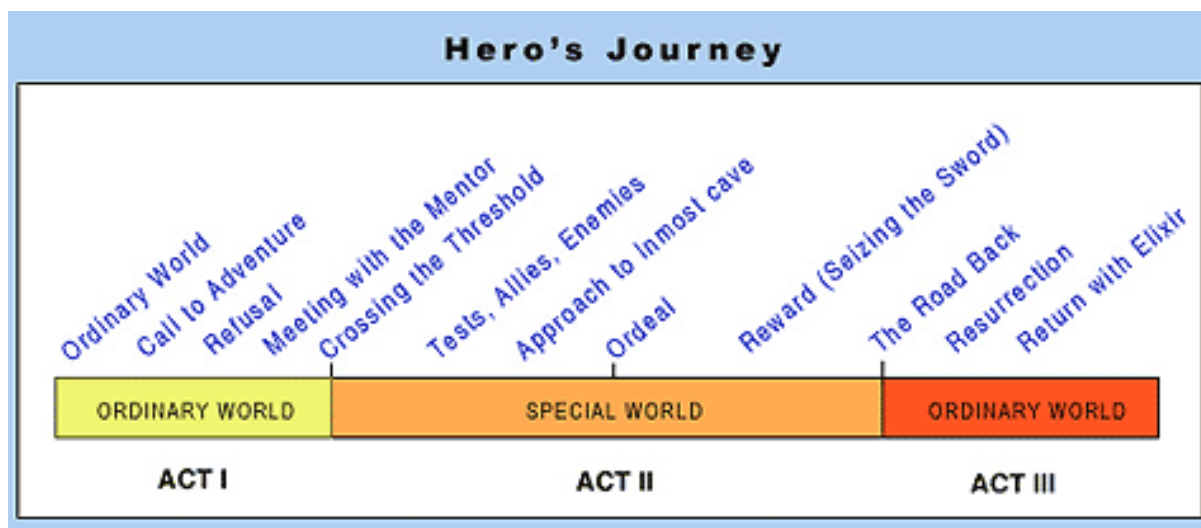


Τα 21 Στάδια του Ταξιδιού του Ήρωα

Μια δημοφιλής μορφή δομής που προέρχεται από τον Αριστοτέλη και μεταγενέστερα από τον Joseph Campbell (Ο ήρωας με χιλιάδες πρόσωπα) και από τον Christopher Vogler. Είναι ένα λεπτομερές σχεδιάγραμμα της ιστορίας του ήρωά σας που περιλαμβάνει τη πιο παραδοσιακή δομή τριών πράξεων.



1. Φυσιολογικός Κόσμος

Ο Φυσιολογικός Κόσμος είναι η αλήθεια του ήρωα που υπάρχει πριν αρχίσει η ιστορία του, μη γνωρίζοντας τις περιπέτειες που έρχονται. Είναι το ασφαλές μέρος του. Η καθημερινή ζωή του, όπου μαθαίνουμε κρίσιμες λεπτομέρειες του ήρωα μας, την αληθινή του φύση, τις δυνατότητές του και τις προοπτικές του στη ζωή. Αυτό παρουσιάζει τον ήρωα ως άνθρωπο, ακριβώς όπως εσείς και εγώ, και μας διευκολύνει να ταυτιστούμε μαζί του και, ως εκ τούτου, αργότερα, να συνδεθούμε με τη δυστυχία του και τις περιπέτειες του.

2. Κλήση για Περιπέτεια

Η περιπέτεια του ήρωα ξεκινά όταν δέχεται μια πρόσκληση για δράση, όπως μια άμεση απειλή για την ασφάλειά του, την οικογένειά του, τον τρόπο ζωής του ή την ειρήνη της κοινότητας στην οποία ζει. Μπορεί να είναι δραματική όσο ένας πυροβολισμός, ή τόσο απλή όσο ένα τηλεφώνημα ή μια συνομιλία, όποια τελικά διαταράσσει την άνεση του Φυσιολογικού Κόσμου του Ήρωα και παρουσιάζει μια πρόκληση ή μια αναζήτηση που πρέπει να αναληφθεί.

3. Άρνηση στη Δράση

Αν και ο Ήρωας μπορεί να είναι πρόθυμος να δεχτεί την αναζήτηση, σε αυτό το στάδιο θα έχει φόβους που πρέπει να ξεπεραστούν. Δεύτερες σκέψεις ή ακόμη και βαθιές προσωπικές αμφιβολίες ως προς το αν είναι ή όχι έτοιμος να δεχθεί την πρόκληση. Όταν συμβεί αυτό, ο Ήρωας θα αρνηθεί την κλήση και ως αποτέλεσμα μπορεί να υποφέρει με κάποιον τρόπο. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζει μπορεί να φαίνεται σε αντιδιαστολή με την άνεση που είχε, παρουσιάζοντας τον επικίνδυνο δρόμο που καλείτε να πάρει. Αυτό θα μας βοηθήσει να συνδεθούμε περαιτέρω με τον απρόθυμο ήρωα.



4. Γνωρίζοντας τον Μέντορα

Σε αυτό το κρίσιμο σημείο καμπής, όπου ο Ήρωας χρειάζεται απεγνωσμένα την καθοδήγηση, συναντά έναν προσωπικό μέντορα που του δίνει κάτι που χρειάζεται. Θα μπορούσε να του δοθεί ένα αντικείμενο μεγάλης σημασίας, μια διορατικότητα στο δίλημμα που αντιμετωπίζει, σοφή συμβουλή, πρακτική κατάρτιση ή ακόμα και αυτοπεποίθηση. Οτιδήποτε παρέχει ο μέντορας, ο ήρωας θα το χρησιμοποιήσει για να διαλύσει τις αμφιβολίες και τους φόβους του και να του δώσει τη δύναμη και το θάρρος για να ξεκινήσει την αναζήτησή του.

5. Περνώντας το Κατώφλι

Ο Ήρωας είναι έτοιμος να δράσει. Παίρνει απόφασή να ξεκινήσει την περιπέτεια και να αρχίσει την αποστολή του, είτε είναι σωματική, πνευματική ή συναισθηματική. Μπορεί να πάει πρόθυμα ή μπορεί να ωθηθεί, αλλά με κάθε τρόπο τελικά διασχίζει το κατώφλι μεταξύ του Φυσιολογικού Κόσμου που είναι εξοικειωμένος στον νέο άγνωστο κόσμο. **Μπορεί να αφήνει την πατρίδα του για πρώτη φορά** στη ζωή του ή να κάνει κάτι που πάντα φοβόταν να κάνει. Ωστόσο, όταν το “κατώφλι” παρουσιάζεται, επισημαίνεται η δέσμευση του Ήρωα για το ταξίδι του και για ό, τι μπορεί να κρύβει για τον ίδιο.

6. Δοκιμές, Σύμμαχοι, Εχθροί

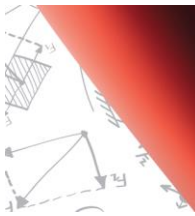
Τώρα τελικά έξω από τη ζώνη άνεσης του, ο ήρωας βρίσκεται αντιμέτωπος με μια όλο και πιο δύσκολη σειρά προκλήσεων που τον δοκιμάζουν με διάφορους τρόπους. Εμπόδια ρίχνονται κατά μήκος του μονοπατιού του. Είτε πρόκειται για φυσικά εμπόδια είτε για ανθρώπους που έχουν την τάση να αποδυναμώνουν την πρόοδό του, ο Ήρωας πρέπει να ξεπεράσει κάθε πρόκληση που του παρουσιάζεται στο ταξίδι προς τον τελικό του στόχο.

Ο ήρωας πρέπει να μάθει ποιους μπορεί να εμπιστευτεί και ποιους δεν μπορεί. Μπορεί να κερδίσει συμμάχους και να συναντήσει εχθρούς που θα βοηθήσουν, με τον δικό τους τρόπο, να τον προετοιμάσουν για τις μεγαλύτερες δοκιμασίες που έρχονται ακόμη. Αυτό είναι το στάδιο όπου δοκιμάζονται οι δεξιότητές του ή / και οι δυνάμεις του και κάθε εμπόδιο που αντιμετωπίζει μας βοηθά να αποκτήσουμε μια βαθύτερη γνώση του χαρακτήρα του και τελικά να τον αναγνωρίσουμε ακόμα περισσότερο.

7. Πλησιάζοντας το Εσωτερικό του Σπήλαιου

Το Εσωτερικό σπήλαιο μπορεί να αντιπροσωπεύει πολλά πράγματα στην ιστορία του Ηρώου, όπως μια πραγματική θέση στην οποία βρίσκεται ένας τρομερός κίνδυνος ή μια εσωτερική σύγκρουση που μέχρι τώρα ο ήρωας δεν είχε να αντιμετωπίσει. Καθώς ο ήρωας προσεγγίζει το σπήλαιο πρέπει να κάνει τελικές προετοιμασίες πριν πάρει το τελικό άλμα προς το άγνωστο.

Πριν την μεγάλη δοκιμασία χρειάζεται να περάσει από το Οροπέδιο. Από το Οροπέδιο μέχρι το Εσωτερικό Σπήλαιο ο ήρωας μπορεί να αντιμετωπίσει και πάλι μερικές από τις αμφιβολίες και τους φόβους που ξεκίνησαν για πρώτη φορά από την έκκλησή του στην περιπέτεια. Μπορεί να χρειαστεί λίγος χρόνος για να αναλογιστεί το ταξίδι του και τον δύσκολο δρόμο μπροστά για να βρει το θάρρος να συνεχίσει. Αυτή η σύντομη ανάπαυλα βοηθά το κοινό να καταλάβει το μέγεθος της δοκιμασίας που περιμένει τον Ήρωα και κλιμακώνει την ένταση εν όψει της τελικής δοκιμασίας του.



8. Η Ανώτατη Δοκιμασία

Η Ανώτατη Δοκιμασία μπορεί να είναι μια επικίνδυνη φυσική δοκιμασία ή μια βαθιά εσωτερική κρίση που ο Ήρωας πρέπει να αντιμετωπίσει για να επιβιώσει ή ακόμα μια απειλή για τον κόσμο στον οποίο ο Ήρωας ζει και χρειάζεται να λύσει για να συνεχίσει να υπάρχει. Είτε πρόκειται για τον μεγαλύτερο φόβο του είτε για τον πιο θανατηφόρο εχθρό του, ο Ήρωας πρέπει να αξιοποιήσει όλες τις δεξιότητές του και τις εμπειρίες του που συγκεντρώθηκαν κατά την πορεία προς το Εσωτερικό του Σπήλαιο προκειμένου να ξεπεράσει την πιο δύσκολη πρόκληση.

Μόνο μέσω κάποιας μορφής «θανάτου» ο ήρωας μπορεί να ξαναγεννηθεί, βιώνει μια μεταφορική έκρηξη που του δίνει κάπως μεγαλύτερη δύναμη ή διορατικότητα για να εκπληρώσει το πεπρωμένο του ή να φτάσει στο τέλος του ταξιδιού του. Αυτό είναι το υψηλό σημείο της ιστορίας του Ηρώου και όπου όλα όσα έχουν σημασία για εκείνον, απειλούνται. Αν αποτύχει, είτε θα πεθάνει ή η ζωή όπως την ήξερε δεν θα είναι ποτέ ξανά η ίδια.

9. Επιβράβευση (Λαμβάνοντας το Σπαθί)

Αφού νίκησε τον εχθρό, επιβιώνοντας τον θάνατο και τελικά ξεπερνώντας τη μεγαλύτερη προσωπική του πρόκληση, ο Ήρωας τελικά μετασχηματίζεται σε ένα νέο καθεστώς, που αναδύεται από τη μάχη ως ισχυρότερο πρόσωπο και συχνά με βραβείο.

Η ανταμοιβή μπορεί να έρθει σε πολλές μορφές: ένα αντικείμενο μεγάλης σημασίας ή δύναμης, ένα μυστικό, μεγαλύτερη γνώση ή διορατικότητα ή ακόμα και συμφιλίωση με έναν αγαπημένο ή σύμμαχο. Όποιος κι αν είναι ο θησαυρός, τον διευκολύνει στην επιστροφή του στον Φυσιολογικό Κόσμο. Ο ήρωας πρέπει να περάσει γρήγορα από την χαρά της επίτευξης, στην προετοιμασία για το τελευταίο σκέλος του ταξιδιού του.

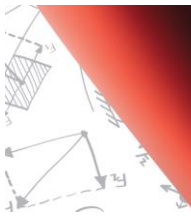
10. Ο Δρόμος της Επιστροφής

Αυτό το στάδιο στο ταξίδι του Ήρωα αντιπροσωπεύει μια αντίστροφη ιστορία της Κλήσης για Περιπέτεια, στο οποίο ο Ήρωας έπρεπε να περάσει στη πρώτη φάση του έργου. Τώρα πρέπει να επιστρέψει στην πατρίδα του με την ανταμοιβή του, αλλά αυτή τη φορά η αναμονή του κινδύνου αντικαθίσταται με την αναγνώριση και ίσως δικαίωση, απαξίωση ή και απαλλαγή, ανάλογα με την ιστορία που πλάθουμε.

Αλλά το ταξίδι του Ήρωα δεν έχει ακόμη τελειώσει και ίσως χρειαστεί μια τελευταία στάση πριν την επιστροφή στον Φυσιολογικό του Κόσμο. Η στιγμή που ο ήρωας τελικά δεσμεύεται στο τελευταίο στάδιο του ταξιδιού του μπορεί να είναι μια στιγμή κατά την οποία πρέπει να επιλέξει μεταξύ του προσωπικού του στόχου και εκείνου μιας ανώτερης αιτίας.

11. Ανάσταση

Αυτή είναι η κορύφωση στην οποία ο Ήρωας πρέπει να έχει την τελευταία και πιο επικίνδυνη συνάντησή του με το θάνατο. Η τελική μάχη αντιπροσωπεύει κάτι πολύ μεγαλύτερο από την ίδια την ύπαρξη του Ήρωα, με αποτέλεσμα να έχει σοβαρές συνέπειες για τον Φυσιολογικό Κόσμο του και τις ζωές εκείνων που άφησε πίσω του.



Εάν αποτύχει, ο κόσμος του θα υποφέρει και αυτό όχι μόνο δίνει περισσότερη βαρύτητα στους ώμους του αλλά συγκρατεί το κοινό έτσι ώστε να αισθάνονται επίσης μέρος της σύγκρουσης και να μοιράζονται τις ελπίδες, τους φόβους και την τρέλα του ήρωα. Τελικά ο ήρωας θα επιτύχει, θα καταστρέψει τον εχθρό του και θα βγει από τη μάχη και θα ξαναγεννηθεί.

12. Η Επιστροφή με το Ελιξίριο

Αυτό είναι το τελευταίο στάδιο του ταξιδιού του Ηρώα, στο οποίο επιστρέφει στο σπίτι του στον Φυσιολογικό Κόσμο ως ένας αλλαγμένος άνθρωπος. Αυτός έχει μεγαλώσει, έχει μάθει πολλά πράγματα, έχει αντιμετωπίσει πολλούς τρομερούς κινδύνους, ακόμη και θάνατο και τώρα προσβλέπει στην αρχή μιας νέας ζωής. Η επιστροφή του μπορεί να φέρει νέα ελπίδα σε εκείνους που άφησε πίσω του, μια άμεση λύση στα προβλήματά τους ή ίσως μια νέα προοπτική για όλους να εξετάσουν.

Η τελική ανταμοιβή που αποκτά μπορεί να είναι κυριολεκτική ή μεταφορική. Θα μπορούσε να αποτελέσει αιτία για εορτασμό, αυτοπραγμάτωση ή τερματισμό της σύγκρουσης, αλλά ό, τι και αν αντιπροσωπεύει καταλήγουμε πάντα σε τρία πράγματα: η **αλλαγή**, η **επιτυχία** και η **απόδειξη** του ταξιδιού του. Η επιστροφή στο σπίτι σηματοδοτεί επίσης την ανάγκη για ανάλυση για τους άλλους βασικούς παίκτες της ιστορίας. Οι αμφισβητίες του ήρωα θα εξοστρακιστούν, οι εχθροί του θα τιμωρηθούν και οι σύμμαχοί του θα ανταμειφθούν (Οδύσσεια). Τελικά ο Ήρωας θα επιστρέψει στο σημείο που ξεκίνησε, αλλά τα πράγματα δεν θα είναι ποτέ ξανά τα ίδια.

Αργύρης Σ. Μάρδας
Σκηνοθέτης - Συγγραφέας
T: 2109841088
K: 6945266448
argyrisnardas@gmail.com