

# A HŐS ÚTJAI MESEI ÉS MÍTOSZI KARAKTEROLÓGIÁK ÉS TIPOLOGIÁK PROPP UTÁN

## THE HERO'S JOURNEYS TYPOLOGIES AND CHARACTEROLOGIES IN THE TALES AND MYTHS AFTER V. Y. PROPP

Galuska László Pál <sup>\*1</sup>

\* Művészeti és Anyanyelvi Nevelés Tanszék, Pedagógusképző Kar, Kecskeméti Egyetem (PAE),  
Magyarország

---

### Kulcsszavak:

tipológia  
karakterológia  
mítoszok  
mesék  
struktúra

### Keywords:

typology  
characterology  
myths  
tales  
structure

### Cikktörténet:

Beérkezett 2016. október 10.  
Átdolgozva 2016. október 31.  
Elfogadva 2016. november 5.

---

### Összefoglalás

*Dolgozatunkban a Henderson, ill. a Campbell–Vogler-féle karaktertipológiával, ill. a Campbell–Vogler-féle cselekménystruktúrával foglalkozunk. Ezek a tipológiák és struktúrák lehetőséget adnak a mesék és a mítoszok újabb szemléletű értelmezésére.*

### Abstract

*In this essay we talk about character-typology of Henderson and Campbell & Vogler, and the act structure of Campbell & Vogler. These typologies and structures open the door to additional aspect of the tales and myths.*

## 1. Bevezetés

A mese- és mítoszkutatással foglalkozó szakemberek mindegyike találkozott már a Propp-féle mesemorfológiával. A Propp által összeállított rendszer igen alapos és hatékony, azonban kizárólag a mesék, és ezen belül is, leginkább a tündérmesék értelmezésére biztosít lehetőséget. Mivel jelen sorok írója általánosabb elemzésekre készül (és inkább a fantasy, mint a mese területén), ezért szükségessé vált egy újabb szemléletű, egyszerűbb, és általánosabban alkalmazható rendszer a szövegelemzésekhez. A fantasy (fantázia) irodalom leginkább az az angolszász kultúrából ered, és ezért olyan modell a legalkalmasabb a vizsgálódásainkhoz, amely maga is ebben a kultúrkörben született meg. Munkánkban három szerző tipológiai és cselekménystruktúráját értelmező rendszerét mutatjuk be.

Amikor a meséket és a mítoszokat összehasonlítjuk egymással, akkor számtalan modell kínálkozik az összevetésre. A magunk részéről két markáns tipológiai rendszer elemeit hívjuk segítségül, az egyik a freudi-jungjiánus alapú Henderson-féle karaktertipológia,<sup>2</sup> a másik a

---

<sup>1</sup> Kapcsolattartó szerző: Dr. Galuska László E-mail cím: [galuska.laszlo@tfk.kefo.hu](mailto:galuska.laszlo@tfk.kefo.hu)

<sup>2</sup> Erről bővebben: Henderson, Joseph L. (1997) 110 – 113. p.

Campbell-Vogler-féle,<sup>3</sup> amely kitűnően alkalmas a mese és a mítoszok nyomán megszületett fantasy és a modern hőstörténetek (pl. képregények, szuperfilmek) szereplőinek vizsgálatára, osztályozására is, és egyben azt is bizonyítja, hogy a mesei univerzum nemcsak világképe, de karakterei és cselekményszerkezete szempontjából is könnyedén vizualizálható.<sup>4</sup>

Mindkét főntebb említett rendszer az eurázsiai és az amerikai őslakos mitológiák közös nevezőit iparkodott megragadni, ezért meglehetősen rugalmasak, és egyetemleges értelmezésekre is alkalmasnak bizonyultak. Továbbá mindkettő nagy hatást gyakorolt a késő XX. és a XXI. század mitológiai kutatásaira, de a dolgozatomban később tárgyalt mesterséges mitológiák létrehozására is. Ez különösen a Campbell-féle tipológia és cselekménystruktúra esetében igaz: többen is említik,<sup>5</sup> hogy George Lucas bölcsészhallgató korában nagy lelkesedéssel olvasta Campbell írásait (ebből írta szakdolgozatát is), és annak elemeit – Vogler adaptációjának aggályos figyelembevételével – beledogozta a *Star Wars*-sorozat univerzumába. Nem különben jártak el a Wachowski-fivérek a *Mátrix* című, a *Star Wars*hoz hasonlóan kultikussá vált trilógia cselekményépítésekor, a *Star Trek* alkotógárdája... és hosszan folytathatnánk még a sort.

## 2. A Henderson-féle karakertipológia

Joseph L. Henderson az általa fölvázolt karakertipológia elemeit Paul Radin 1948-as *A Winnebago hősi mondakör* c. tanulmányából emeli ki, és szintetizálja. Eszerint négy alapvető hőstípus különíthető el a mítoszokban (és a mesékben). Ezek a típusok a freudi-jungianus mentális egyedfejlődés szintjeit tükrözik, a tisztára ösztönöstől az etikain keresztül, egészen a racionális szintig.<sup>6</sup> A Henderson által elkülönített négy karakter a következő: 1. Trickster (Tréfacsináló); 2. Hare (Nyúl); 3. Red Horn (Vörös szarv); 4. Twins (Ikrek).

### 2.1. Trickster (Tréfacsináló)

Ez a legősibb hőstípus, egyben a legöszönösebb és legamorálisabb (leginfantilisabb). Gyakran tűnik fel állatalakban. Fizikai vágyai uralják, kiszámíthatatlan, néha értelmetlenül kegyetlen, ravasz. Pl. Reinhard a róka,<sup>7</sup> ill. a tréfás (állat- és emberszereplős) mesék főhősei őrzik alakját az európai folklórban.

### 2.2 Hare (Nyúl)

Maga az elnevezés egy algonquin mítoszból ered. Manabus (vagy Nanabosho) egy ún. manido vagy monido (teremtő szellem), aki nyúlalakban született, később antropomorf figurává változott.<sup>8</sup> Kezdetben magatartása tréfacsináló-szerű, később szocializált lényé, sőt, kultúrhérosszá (az emberi kultúra őrévé, újjáépítőjévé) formálódik.<sup>9</sup> Az indiánoknál a nyúl mellett még megjelenik a prérifarkas (coyote) alakjában is. (A magyar népmesekincsben talán leginkább Fehérlófia testesíti meg.) Gyakran demiurgosz (emberteremtő) és tűzhozó.

### 2.3 Red Horn (Vörös szarv)

Neve szintén algonquin mítoszból ered: ezek egyik hőse, egy Gyöngytoll (Csakekenapok) nevű manido vörösre festett varkocsában hordja az erejét. Több (leggyakrabban tíz vagy három)

<sup>3</sup> Campbell, Joseph: (2010) A karakterológia a fejezetekben folyamatosan kerül kifejtésre, a 47. oldalon felvázolt, és a későbbiekben részletesen is kibontott cselekménystruktúra mentén. Vogler Campbell rendszerét értelmezte és gondolta tovább. Lásd: Vogler, Christopher (2007).

<sup>4</sup> Voglert azzal is megvádolták a *The Writer's Journey* megírásakor, hogy a „lusta, írásképtelen stúdióvezetők” lelkesedtek leginkább a művéért, mivel úgy vélték, hogy megtalálták az tökéletes elixírt, s a (*Writer's Journey* előzményeként megírt) *Practical Guide*-ot „csalhatatlan varázspirulaként nyomták le az írók torkán” „elfojtva a kreativitásukat egy olyan technológiával, amelynek kapcsán azt a fáradságot sem vették, hogy egyáltalán megértsék.” A kritikákról lásd pl.: Vogler, Christopher (2007), xix. p. „...*lazy, illiterate studio executives, eager to find a quick-bucks formula, had seized upon the "Practical Guide" as a cure-all and were busily stuffing it down the throats of writers, stifling their creativity with a technology the executives hadn't bothered to understand.*”

<sup>5</sup> Lásd pl. Rhoades, Shirrel (a Marvel képregénykiadó-vállalat alelnöke) Comic Books c. könyvében. (2008) 110. p.

<sup>6</sup> A freudisták és jungianusok véleménye szerint az egyén intellektuális fejlődése során a magatartás és gondolkodás az ösztönös (id) felől az erkölcsin (superego) keresztül a ráció (ego) felé tart. Ugyanez a folyamat az emberiség szellemi fejlődése során is végbemegy, és a mítoszok alakulása kapcsán is megfigyelhető. Lásd pl.: Jung, Carl Gustav (1993.) 67 – 82. p.

<sup>7</sup> Kalandjairól magyarul is olvashatunk Benedek Elek magyarításában. Goethe-Benedek Elek (1925)

<sup>8</sup> Történetét lásd pl.: Ortutay Gyula (1969) 270 – 289. p.

<sup>9</sup> Henderson „átalakítóként” nevezi meg. (Henderson, 1997. 111. p)

fiútestvér legifjabbika. Testvéreivel rivalizál, esetleg testvérei közül csak ő marad életben. Ellentmondásos alak. Inkább brutális, emberfeletti ereje mutatkozik, de ha kell, ravasz is. Gyakorta sebezhetetlen (vagy egyetlen ponton sebezhető). Viselkedése a morális-immorális közt ingadozik. Talán ő a legemberibb (bár gyakorta hérosz, azaz isteni, félisteni eredetű), és tragédiája abból ered, hogy indulatai, ösztönei elragadják a morál vagy a ráció ellenében. (Gyöngytoll pl. megöli saját anyját.) A különböző mitologikus orientációjú történetekben számtalan alakban öltött testet: őt láthatjuk többek között az akkád Gilgames; a görög Héraklész (Hercules), és Akhilleusz; a germán Sigurd/Siegfried; a kelta Setanta/Cú Chulainn figurájában, de még Arany János Toldi Miklósa is magán hordozza attribútumait. Történeteinek visszatérő eleme, hogy testvér-szerű segítőtársat kap, aki kezdetben ellenfélként, később szövetségeseként viselkedik, s több tulajdonságában ellentéte (amivel kiegészíti a Vörös Szarv-típusú hős hiányosságait). E jóbarát általában tragikus véget ér, s halála kétségbeesést majd bosszút vált ki hősnkből. (Néhány híres páros a már említettek közül: Gilgames-Enkidu; Akhilleusz-Patroklosz; Toldi-Bence stb.) Megemlíteném még, hogy a Vörös Szarv gyakran sárkányölő (vagy egyéb óriási szörnyeteget fékez meg/pusztít el). A népmesékben ő a legyőzhetetlenül erős, de nem túl értelmes hős, aki testi erejével és elpusztíthatlan életenergiájával győz minden ellenfelén.

#### 2.4. *Twins* (Ikrek)

Az Ikrek a Vörös Szarv nyomán alakulnak ki, mindig kettős alakban állnak elénk, s ezek a legkevésbé isteni hősök. Az egykori Tréfacsináló zoomorf (állati) attribútumaiból annyi maradt meg bennük, hogy nevelőjük gyakorta valamely állati vagy félállati kreatúra. Minden fontosabb mitológiában előfordulnak. Henderson (és Radin) természetesen szintén az indián mitológiából meríti alakjukat.<sup>10</sup> Szüleiket elveszítve állatok nevelik fel őket (előfordul az is, hogy elszakadnak egymástól), s külön-külön is félelmetes hősökké fejlődnek, akik egyesítik erejüket. Alapvetően két típusuk van:

- a. versengő ikrek (Káin és Ábel, Jákob és Ézsau, Romulus és Remus stb.)
- b. szövetséges, egymást kiegészítő ikrek (Kasztor és Pollüdeikész)

A versengő ikrek esetében az ikerpár egyik tagja inkább emberi/isteni, morális, racionális, teremtő, építő karakter; a másik inkább állati/emberi immorális, ösztönös, pusztító, romboló alak. A történet végül a két iker harcába torkollik, s az egyik elpusztítja a másikat.

A szövetséges ikrek közös antagonistá ellenében lépnek föl. Megtörténik, hogy egyiküket legyőzik, de a másik végül megmenti fivérét, s együttes erővel elpusztítják a közös ellenséget. Számos népmesében is megjelennek, pl. a Grimmek *A két testvér* c. adaptációjában.

### 3. A Campbell–Vogler-féle karakertipológia

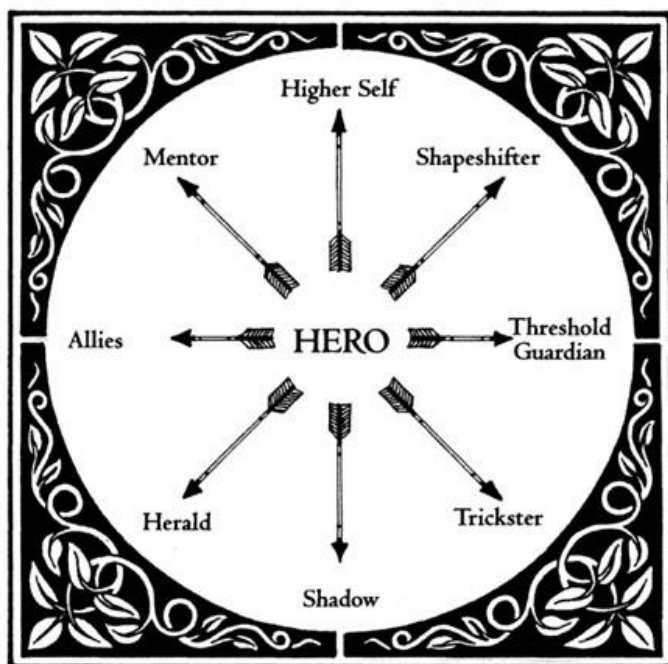
Ez a karakertipológiai rendszer Hendersonénál már jóval részletesebb és kidolgozottabb, mindenképpen a századfordulós mítoszelméleti és kultúranropológiai kutatások hatásait tükrözi. Henderson főleg a főhős tipizálására törekedett, a Campbell–Vogler-féle rendszer azonban a mítoszok minden meghatározó karakterét vizsgálat alá veszi. Az ábrán a mitikus karaktereket mint archetipikus emanációkat (az ősi történet főhősének mintegy kisugárzásait, megtestesüléseit, változatait) szemlélhetjük. Campbell és Vogler elméletének lényege szerint a történetben való előrehaladás folyamán az egyes szereplőtípusok a főalak belső, lelki változásait jelenítik meg a kalandor (utazás, quest) folyamán. A (főhőssel együtt) kilenc típusból hat (a Hős, az Ellenség, a Mentor, a Küszöbőr, a Bajkeverő és a Felsőbb Én szerepel Campbellnél is. Az Árnyék, a Hírvívó, a Segítő, és az Alakváltó csak említés szintjén vagy nem karaktreológiai értelmezésben fordulnak elő, ezeknek a figuráknak Vogler adott plaszticitást. Meg kell még említenünk a Világanya/Tudós Asszony alakját, aki viszont csak Campbellnél kap hangsúlyos szerepet.

<sup>10</sup> Ismert pl. a szeneka mitológiából egy teremtő ikerpár: Tűz és Rügyecske története. Lásd: Ortutay (szerk.), 1969. 128 – 130. p.

### 3.1. A Hős (Hero)<sup>11</sup>

Propp *protagonistaként* aposztrófálja,<sup>12</sup> s a történet főszereplője, a személy, aki az értékek védelmében lép föl, és erkölcsi vagy fizikai győzelmet arat. A szó angol változata (hero/hérosz) görög eredetű, a félisteneket jelölték vele, a későbbi korokban azonban minden kultúrhéroszra általánosan kiterjesztették. A kifejezés szó szerinti jelentése: „Szolgálni és védeni” (ebből származik a magyaron kívül pl. a Los Angeles-i Rendőrség jelmondata is).<sup>13</sup> Olyasvalaki, aki hajlandó arra, hogy akár önfeláldozás árán is megvédje és szolgálja a rábízott közösséget. Tulajdonképpen őt (és ezzel saját magát) jellemzi Jézus Krisztus is, a Jó Pásztorról szóló

THE ARCHETYPES AS EMANATIONS OF THE HERO



1. ábra: Az archetípusok, mint a hős emanációi. Képforrás: Vogler 2007 25. p.

példázatában. (Jn. 10:1-16) Egy jól megformált hős egyidejűleg képes eltökéltséget és bizonytalanságot sugározni, magával ragadó, de némely dolgokban hanyag, külsőleg erőt mutat, de legbelül sebezhető. Ha alkotója jól dolgozott, a befogadó számára hitelesen, egyéniségként („valós személyként”) és nem típusfiguraként jelenik meg. A cselekvő (aktív) és a nem-cselekvő (passzív) hős alakját – Propp után – Vogler is határozottan elkülöníti. A fentebb említett két alaptípuson kívül Vogler felsorolja még a „közösségi hős”, a „magányos hős”, az „antihős”, a „tragikus hős”, a „katalizátor-hős” figuráit. Ezek közül „közösségi hős” és a „tragikus hős” a legősibbek, a többiek inkább már a modernebb kori elbeszélésekben tűnnek föl.<sup>14</sup> (Az „antihős” az a figura, aki egyáltalán nem „hősszerű”, inkább gyenge és esendő, mint a középkorú és enyhén pocakos Zsákos Bilbó Tolkien *Hobbitjában*, ám az események előrehaladtával képes igazi hőssé válni. Sok fantasztikus történet gyermekhősei is ebbe a kategóriába sorolhatók. A „katalizátor hős” pedig

nem igazán cselekvésével, hanem cselekvésre késztetésével mozdítja előre az eseményeket. Erre is számos példa mutatkozik: itt ismét megemlíthetjük Bilbót, aki nem saját személyében pusztítja el Szmógot, a sárkányt, hanem a sárkányölő szerepre inkább alkalmas Bardot tájékoztatja arról, hol van a bestia sebezhető pontja.) Fontos még megjegyezni, hogy némelyik hős (megint inkább az újabbak közül) megjelenhet más archetípusok, pl. az Alakváltó, a Mentor vagy éppen az Árnyék álarcában is. Természetesen a hőstípusok osztályozásának más lehetőségei is vannak. Pl. megkülönböztethetünk „ártatlan”, „árva”, „mártír”, „kósza” (vagy „kalandor”), „harcos”, „gondoskodó”, „kereső”, „szerelmes”, „pusztító”, „teremtő”, „uralkodó”, „varázsló”, „bölc” és „balga” hősöket is.<sup>15</sup> A mesék minden pozitív főszereplője rendelkezik az attribútumaival. Az újabb történetekben fölbukkan még egy típus, a Bűnbánó vagy Bukott Hős. Alakja mintegy előrevetíti, mi

<sup>11</sup> Campbell, Joseph (2004) 291 – 338. p., magyar kiadás: 323 – 372. p. Voglernél lásd: Vogler, Christopher (2007), 29 – 37. p.

<sup>12</sup> Propp, Vladimir Jakovlevich (1997) Többször is említésre kerül, pl. 23. p.

<sup>13</sup> Vogler, Christopher (2007) 29. p.

<sup>14</sup> Vogler, Christopher (2007) 34. p.

<sup>15</sup> Ezekről bővebben lásd: Pearson, Carol S (2015). A szerző a 21 – 26. oldalig rövid áttekintést ad a hőstípusairól, de lényegében az egész kötet ezekről szól. Érdekes nézőpontot kínál fel még egy másik szerző az osztályozáshoz: a hagyományos „maszkulin” hős mellett alaposan áttekinti a női hősöket (hősnők) típusait. Murdock, Maureen (1990).

lehetne a sorsa a főhősnek, ha letérne a megfelelő morál ösvényéről. A Bukott/Bűnbánó összemósódhat az Alakváltó, a Szövetséges, ill. a Bajkeverő figurájával.

### 3.2. Az Ősi Tudás Mestere/Öreg Bölcs/Mentor (Ancient Mystagogue)<sup>16</sup>

Ahogy a neve is mutatja, ez a karakter nem más, mint egy korosabb (vagy ösöreg) bölcs férfiú, esetleg asszonyság, aki tanítja, vezeti, alkalmanként pedig megajándékozza a Hőst. Egyes esetekben előfordulhat, hogy a Hős szexuális beavatását is ő végzi. Igen fontos szerepe van a protagonista elindításában. Természetesen az ő figurájának is számos altípusa létezik, pl. a „sötét mentor” (az Árnyék, ill. az „Alakváltó” attribútumaival megjelenő Hős beavatója); a (legalábbis kezdetben) kedvetlennek, kiégettnek, fáradtnak és elutasítónak mutatkozó „bukott mentor”; a többször felbukkanó „visszatérő mentor” (ilyen pl. Mary Poppins); a végig a Hős mellett maradó „állandó mentor” (Propp Mágikus Segítője); a több alakban jelentkező, s a Hőst számos dologra külön-külön megtanító „megsokszorozódó mentor” és az újabb kori típus, a „komikus mentor”, aki Shakespeare óta általában a Hős egyik jópofa barátja/barátnője, jellegzetesen vígjátéki karakter. Kezdetben a Mentor gyakran volt samanisztikus (táltosi) képességekkel megáldva, a későbbi korokban képességei egyre átlagosabbá koptak. Ez persze nem zárja ki az újabb kori történetekben sem a mágikus mentorok fölbukkanását. A modernebb idők eposzaiban már nem ritka, hogy tapasztalt és teljesen harcedzett Hősök lépnek színre, akiknek látszólag nincs szükségük tanításra. Azonban még ők is erőt nyernek egy-egy Mentortól, ezek azonban nem közvetlenül, hanem közvetve, pl. emlékek, álmok stb. útján tudnak segíteni. Vogler „rejtett mentorként” (*inner mentor*) aposztrofálja őket.<sup>17</sup> Az emlékekből, ill. a tudattalan világából előhívott Mentor bölcsessége még ilyen indirekt módon is segítheti a Hőst célja elérésében. A mesék világában ők az út közben előtalált öregemberek, öregasszonyok, illetve táltosok (táltos lovak).

### 3.3. Világanya/Tudós Asszony/Magna Mater<sup>18</sup>

Ez a karakter Campbellnél hangsúlyosabb. Igen fontos, önálló szereplő a mitológiai rendszerekben, aki részint a világteremtésben részt vevő, esetenként azt akár el is indító női princípium (pl. Rheia, Nut stb.), másrészt az a protagonistát megszülő, fölnevelő, kitanító alak. (Thétisz, Mária stb.) Voglernél lényegesen egyszerűbb módon: a Mentor női megfelelőjeként – tehát tanítóként, vezetőként – jelenik meg. legszebb és legősibb népmeséinkben, a *Fehérlófiában*, a *Vörös tehénben* és ezek változataiban állatalakban jelenik meg, szép példajaként a népmesék-mítoszok totemisztikus eredetének.

### 3.4. Az Ellenség (Enemy)<sup>19</sup>, ill. Árnyék (Shadow)<sup>20</sup>

Propp *antagonistaként* is említi.<sup>21</sup> A Hős (protagonista) ellenlábasa, értelemszerűen értékromboló (és ezért végül vesztes) szerepkörben. Nem kell mondanunk, hogy minden mítosz vagy mitikus alapú történet legfontosabb karaktere (talán meghatározóbb, mint maga a Hős), az Ellenség, szorongásaink, félelmeink, rejtett agresszióink, gyűlöletünk kivételése, manifesztuma. Ahogy a fény nem élhető meg a maga teljességében az árnyék, a jó a gonosz, a boldogtalanság a fájdalom, az élet a halál nélkül, úgy a Hős cselekedeteinek sincs intencionalitása az Ellenség gonoszsága nélkül. Igazából az Ellenség leginkább kétféle módon jelenhet meg: aljas, hitvány gazemberként (*villain*) vagy nagyformátumú *antagonistaként*.<sup>22</sup> Mindkét alak bukása meghatározó pszichológiai

<sup>16</sup> Pl.: Campbell, Joseph (2004) 70. p., magyar kiadás: 20. p. Voglernél lásd: Vogler, Christopher (2007), 39 – 47. p. Az egyik Mentortípus (az Ajándékozó – Gift-Giving) Propp karaktertipológiájából származik. A proppi karaktertipológiáról több: Propp, Vlagyimir Jakovlevics (2005) 78 – 90. p. Az Ajándékozóról uő: 78. p.

<sup>17</sup> Vogler, Christopher (2007), 47. p

<sup>18</sup> Világanya, pl.: Campbell, Joseph (2004) 275. p. magyar kiadás: 305 – 306. p. Tudós Asszony, pl.: Campbell, Joseph (2008) 346. p. magyar kiadás: 382. p. Vogler a Mentor egyik változatoként mint „Tudós Asszonyt” említi. Lásd: Vogler, Christopher (2007), 39. p.

<sup>19</sup> Pl.: Campbell, Joseph (2004) 143. p. magyar kiadás: 165. p. Voglernél lásd: Vogler, Christopher (2007), 138. p. Vogler megemlíti egy ellenségtípust: a Riválist, akit szinte bizonyosan Propp Álhős nevű karaktertípusából vezet le. Propp Az Álhősről (2005), 79. p.

<sup>20</sup> Vogler, Christopher (2007), 65 – 68. p.

<sup>21</sup> Propp, Vladimir Yakovlevich: 1997. 199. p.

<sup>22</sup> Vogler, Christopher (2007), 65. p

effektust vált ki: az aljasság legyőzése megkönnyebbülést, a hatalmasság megsemmisülése (minél roppantabbnak és legyőzhetetlenebbnek tűnt annál inkább) felszabadultságot, katarzist eredményez. Amilyen fontos a történet sikere és hatása szempontjából a megfelelő Hős megalkotása, legalább annyira (ha nem még inkább) lényeges a megfelelő Ellenség fölléptetése. Az Ellenség figurájának árnyalásához, színesítéséhez („hitelesítéséhez”) gyakran eredményesen hozzájárul, ha más archetípusok (mint például a Bajkeverő, a Küszöbőr és néha az Elhívó/Hírhozó) funkcióit gyakorolják. Az Árnyék-ellenség az egyik legérdekesebb megjelenési forma: itt a Hős ellenpárja (Campbellnél pedig még megdöbbentőbb módon: az Apa, a Hős nemzője).<sup>23</sup> Maga az Ellenség természetesen megkettőződhet (háromszorozódhat, megsokszorozódhat.), ilyenkor több, közel azonos, esetleg egyre fokozódó erejű Ellenséggel kell számolnunk, de az is gyakori, hogy egyetlen főgonoszt kell legyőzni, ez esetben nála jóval gyengébb szolgálain, afféle agyatlan hordalények légióin kell átverekednünk magunkat, amíg Hősünkkel megküzdehetünk vele.

Megjelenése alapvetően kettős: van egy „inhumán” (embertelen) létmódja, ebben az esetben arctalan, emberalatti vagy éppen emberfeletti szörny, megfoghatatlan, sötét – esetenként valóban „árnyékszerű” lény – ilyen pl. a Sátán, a Halál, de ilyen a mesterséges mitológiákban Stoker Drakulája, Tolkien Szauronja, vagy a Mátrix. A népmesékben gyakorta sárkány, bestia, ördög stb. És létezik egy ún. „humanizált” árnyék, aki alapvetően emberi formában létezik,<sup>24</sup> de – a gonoszág mellett – mindenképpen van egy embertelen vagy már-már természetfeletti vonása, amely démonivá teszi. Példaként Vogler a *101 kiskutyából* ismert Szörnyella de Frászt említi, de szóba kerül a kannibál hajlamú Dr. Hannibal Lecter is. A népmesékben tipikusan ezt a kategóriát személyesíti meg az emberfaló vasorrú bába. Az Árnyék olykor a főhős „sötétebbik énjeként” is fölbukkanhat, ez esetben meg kell küzdeni vele, hiszen a jobbik én létezését veszélyezteti. (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde* vagy Gollam Tolkiennél)

### 3.5. A Küszöb Őrzője (*Threshold Guardian*)<sup>25</sup>

Campbell egyszerűbben a Hős előtt álló próbatétel(ek), küszöb(ök) őrének tekinti. Proppnál is megjelenik (nem ezen a néven), az Adományozó, ill. Próbára Tevő alakjában.<sup>26</sup> Campbellnél nem feltétlenül rosszindulatú alak, csupán a „normális” világot a szupernaturális világtól elválasztó küszöb őrzője, tulajdonképp szintén próbára tevő.<sup>27</sup> Vogler azonban végtetesebben jellemzi. Az Ellenséghez tartozik, bár semmiképp sem ő a fő ellenfél, hanem annak „bizalmi” embere, „hadnagya”,<sup>28</sup> akadályt képez, de végül viszonylag könnyen legyőzhető: voltaképp a szupernaturális szféra „alkatrésze”. Legfontosabb funkciója a Hős „tesztelése”, ill. „kiképzése”: a vele való összecsapás erősíti, ill. fölkészíti az protagonistát a Főellenséggel való összecsapásra. Nem igazán ő jelenti a veszélyt, inkább afféle „stoptáblaként” értelmezhető: a közelgő Sötét Hatalom figyelmeztető jelzéseként.<sup>29</sup>

### 3.6. Hírhozó/Elhívó/Elindító/Kalandra Hívó (*Herald*)<sup>30</sup>

Campbellnél nem látjuk, Voglernél azonban önálló alfejezet foglalkozik vele. A herald/herold a lovagkorban a tornák hírvívője, címerhordozó, aki bejelentette a az elkövetkező bajvívást, és annak résztvevőit. A tradicionális elbeszélésekben megjelenhet még követként. Tipikus kalandra hívó, ill. követ szerepkörben jelenik meg az ókori mítoszokban Hermész/Mercurius. Feladata a történetben a kihívás, ill. az elhívás. Ez, ill. ennek elutasítása indítja el a cselekményt. Figurája gyakorta vegyített, nem önálló: megjelenhet a Mentor, az Ellenség vagy Küszöbőr variánsaként is.

<sup>23</sup> Lásd pl.: Campbell, Joseph (2004) 12. p.

<sup>24</sup> Vogler, Christopher (2007) 67. p.

<sup>25</sup> Pl.: Campbell, Joseph (2004) 71 – 72. p. magyar kiadás: 88. p. Voglernél lásd: Vogler, Christopher (2007), 49 – 52. p.

<sup>26</sup> Propp, Vlagyimir Jakovlevics, 2005. 97. p.

<sup>27</sup> Campbell, Joseph (2004) 51. p.

<sup>28</sup> Vogler, Christopher (2007) 49. p.

<sup>29</sup> Vogler, Christopher (2007) 51. p.

<sup>30</sup> Vogler, Christopher (2007), 55 – 57. p. A szövegösszefüggések alapján itt is Propp hatását érezhetjük, akire Vogler több ponton is hivatkozik. A Hírhozó/Elhívó megfeleltethető Propp Útnak Indító szereplőjének. Lásd: Propp (2004), 78. p.

### 3.7. Alakváltó (*Shapeshifter*)<sup>31</sup>

Ezen a néven nem szerepel Propp rendszerében. Campbell említi, de Mentorként, Szövetségesként jellemzi. Csupán Vogler tipizálja külön. Alapvetően a hős ellenlábasa, ellentettje, amelyből később azonban válhat társ, szövetséges (ebben a tekintetben leginkább Henderson Vörös Szarv vagy Ikrék típusú karakterével vethető össze). Vogler szerint gyakran nem csupán természetében, hanem nemében is a Hős ellentettje, amit akár a neve is kifejezhet. (Vogler példát egy modern mítosz: a *Csillagok Háborúja – Star Wars* – világából ad: Leia Organa és Han Solo összevetésével. Azon felül, hogy egy kezdetben rivalizáló, a későbbiekben pedig együttműködő párosról beszélünk, meg kell említenünk, hogy Leia nő, Han pedig férfi – a történet folyamán szerelmes- és szülőpár is lesz belőlük. Nevük is kifejező: Organa: szerves/szervezett – közösségi; Solo: magányos.) Nyilván találhatunk példákat ősbibb mitológiákból: pl. a *Gilgames* c. eposzban a címadó hős, aki „kétharmadrészt isten, egyharmadrészt ember”, és társa/ellenlábasa, Enkidu, aki „kétharmadrészt állat, egyharmadrészt ember”. Az Alakváltó tehát tulajdonképp a protagonista szövetséges, aki kezdetben ellenfélnek tűnik: innen a neve. Vogler szerint gyakori megjelenési formája a *femme fatale*, az egyszerre csábító és pusztító Végzet Asszonya. Ugyanakkor archetípusaként az Odüsszeiából ismert Próteuszt, az alakváltó istenséget nevezi meg.<sup>32</sup> A mesékben nemritkán állatalakban megjelenő nőalak, aki segít a Hősnek végrehajtani a feladatát, s közben emberi formát nyer. (Pl. *A szép Meluzina*, *A macskamenyasszony*, stb.)

### 3.8. Segítő/Szövetséges (*Ally*)<sup>33</sup>

Campbell ezen a néven nem különíti el, Vogler pedig – nem is titkoltan – Propp tipológiájából építkezik a figura leírásánál. A Segítő elválaszthatatlan a Hőstől, általában kettejüket együtt szokás emlegetni. Gilgamest Enkiduval, Héraklést lolaossal, Don Quijotét Sancho Panzával, Csongort Balgával Toldit Bencével, Zsákos Frodót Csavardi Samuval stb. Hűsége mellett fontos sajátossága, hogy a hőshöz képest emberalattibb, fizikálisabb, gyakorta szerényebb szellemi képességekkel bír. A mesékben ezért aztán nemritkán állatalakban van jelen, mint a *Csizmás kandúr* címadó karaktere. Egyes történetekben alakja megsokszorozódhat, mint Iaszón és az Argonauták mítoszában, vagy a több meseváltozatban is fölbukkanó hét szolga alakjában, akik a Hőst kísérik. Annyira szervesen beépült archetipus, hogy a cseppet sem fantasztikus történetek állandó karaktere, mint pl. Falstaff vagy Doktor Watson. Alakja gyakran összemosódik a Tréfacsinálóéval, s a modern történetek ezt a mixet receptúraszerűen alkalmazzák is, amint erről számos Disney-rajzfilm tanúskodik.

### 3.9. Tréfacsináló/Bajkeverő/Bohóc (*Clown/Trickster*)<sup>34</sup>

Hogy ez a nagyon ősi, a legrégebbi mítoszokban még önálló főhősként megjelenő karakter hogyan degradálódott mindaddig, amíg szinte zsánerszerű clown lett belőle, az hosszú történet. Mint Henderson tipológiájában is láthattuk, a Trickster eredendően egy olyan hős, akiben még az emberi ösztönök dolgoznak, alapvetően kényelemre és fizikai megelégedettségre törekszik, s ezek a vágyak fölülírják vagy elfojtják benne a magasabb értelemben vett morált. Campbellnél világteremtőként, de legalább világformálóként (másodteremtőként) említett, példaképpen a germán Loki, ill. a görög Hermész nevét hozza fel.<sup>35</sup> A Tréfacsináló hős nem tűnt el teljesen: ő a középkor Till Eulenspiegelje, Robin Hoodja, és számos okos bolondja, beleértve még az egyszerre az őskor és a kora-újkor gyermekeként számon tartott Hamletet is. Későbbiekben azonban egyszerű komikus háttéralakká vált, és összeolvadt a Segítő figurájával.

## 4. A Campbell–Vogler-féle cselekménystruktúra

<sup>31</sup> Vogler, Christopher (2007), 59 – 63. p. ill. Campbell, Joseph (2004) 353 – 354. p.

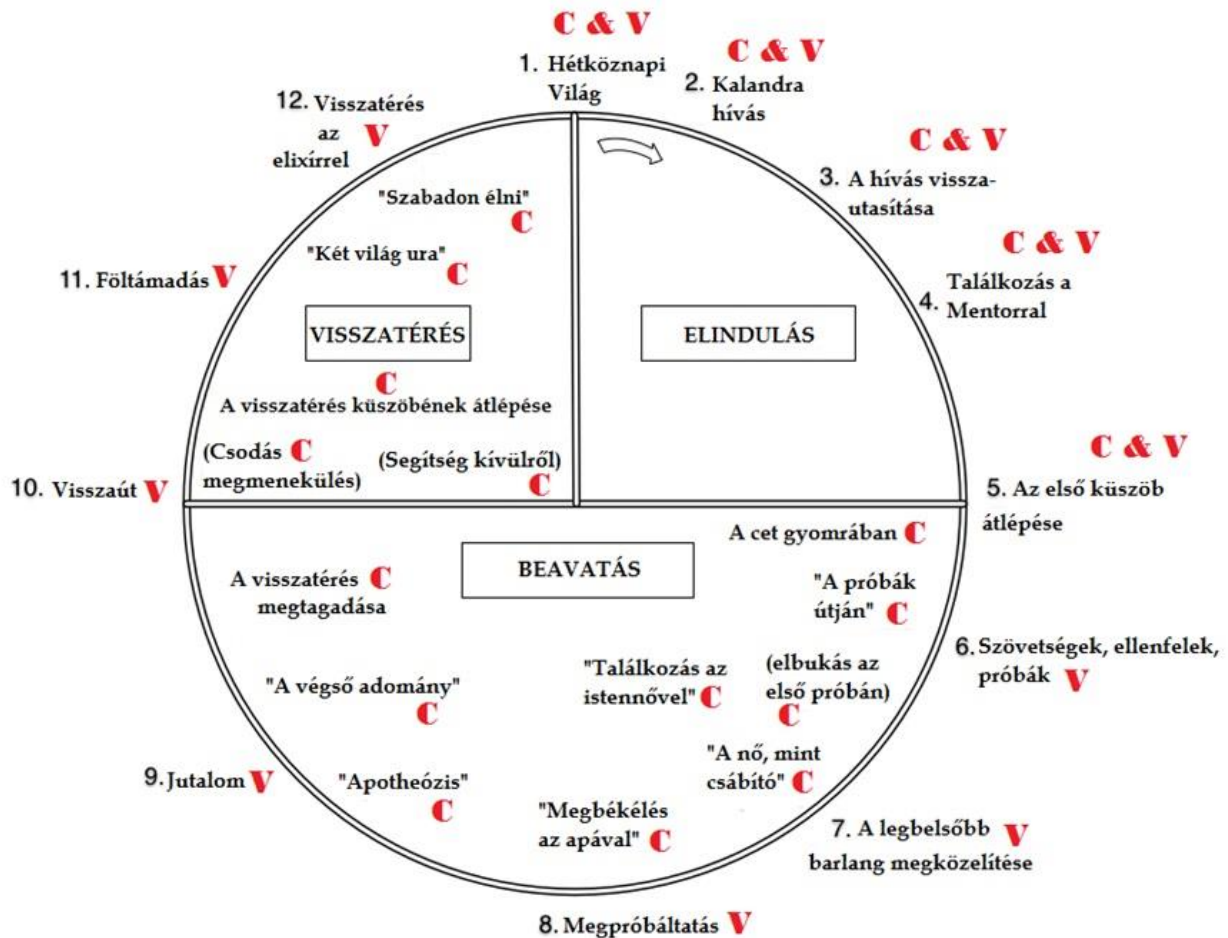
<sup>32</sup> Vogler, Christopher (2007), 62. p.

<sup>33</sup> Vogler, Christopher (2007), 71 – 75. p. Ebben a karakertípusban is határozottan proppi elemek vannak. Propp megnevez egy Segítőtársat, akinek több funkciót is tulajdonít a cselekményben. Lásd: Propp (2004), 78. p., ill. 81. p.

<sup>34</sup> Pl.: Campbell, Joseph (2004) 271. p. magyar kiadás: 299. p. Voglernél lásd: Vogler, Christopher (2007), 77 – 80. p.

<sup>35</sup> Campbell, Joseph (2004) 347. p.





10. ábra: Campbell és Vogler: A Hős útja (egyesített ábra)

C = Campbell megnevezése

V = Vogler megnevezése

C & V = Campbell és Vogler együttes megnevezése

Mint bevezetőnkben is említettük, a Propp-féle morfológia igen alapos, átgondolt, és jól alkalmazható, de csak a mesék, és a műfajon belül is leginkább a varázsmesék kapcsán működőképes. Nem értelmezhetőek vele igazán sem a mitikus történetek sem a mesei-mitikus alapú fantasztikus történetek. Ezenfelül a rendszer nagyon bonyolult és terjedelmes.

A Campbell-Vogler-féle cselekménystruktúra igen egyszerűen felírható.<sup>36</sup> Nemcsak a mesék, mítoszok, hanem minden hősközpontú, konfliktusos felépítésű történet értelmezésére alkalmas, beleértve az irodalom keretein kívüli olyan szintén cselekményalapú kifejezési formákat, mint a dráma vagy a film. Főntebb már említettük: Campbell után épp a filmipar figyelt föl először, épp rendszerének azon vonása miatt, hogy a minden mítoszalapú történetben föllelhető „állandó mintázat”, közös vonások, az ún. „monomitosz” feltérképezésére törekedett.

Campbell struktúrája lényegileg egy önmagába visszatérő kör alapján ábrázolható, amelyet három mezőre bonthatunk. Ez a három mező a Hős által végrehajtott utazás három legfőbb állomása: I. az elindulás; II. a beavatás és III. a visszatérés. A három fő állomáson belül csaknem azonos számú kisebb küszöbön kell áthaladnia a fő karakternek, amíg megújult lélekkel visszatér útjának kezdőpontjához.

### I. Az elindulás

Az elindulás folyamata az elhívástól a korábbi én megtagadásig tart. Ennek folyamán a Hős először egy kalandra hívást kap, amelyet kezdetben elutasít, majd egy közben megjelenő Mentor

<sup>36</sup> A Campbell-Vogler-féle struktúra modelljét lásd: 7. ábra



hatására végül elfogadja a rá váró kalandot. Amint az elfogadás megtörtént, átlépi az első küszöböt: a hétköznapi világ és a természetfeletti közötti határvonalat. Az utazás első szakaszának végén megkezdődik a Hős transzformálódása. Ennek a folyamatnak Campbell a „cethal gyomra” megnevezést adta, utalva arra, hogy több mítoszban és mesében akkor kezdődik meg egy főhős átalakulása, mikor egy óriási szörnyeteg (cethal, sárkány, emberevő óriás) elnyeli.

## II. A beavatás

A beavatás tulajdonképpen testi és lelki próbatételek sora, amelynek során a Hős nemcsak legyőzendő szörnyetegekkel találkozik, hanem a Nővel (Istennővel) is. A nő kétféle érték hordozójaként jelenhet meg: egyrészt magába foglalja mindazt, amiért a Hős számára érdemes küzdeni, másrészt azonban a szexuális csábítás, a késleltetés, sőt, akár a pusztulás edényeként is megjelenik. (A kísértés persze nem mindig női princípium felől érkezik.) Ezt követően kerül sor a Campbell által „megbékélés az apával” aktusnak nevezett eseményre. Itt nem feltétlenül az apával találkozik hősünk (persze, az ősmítoszokban igen), hanem azzal a személlyel, akinek a legnagyobb hatalma van az élete és a sorsa fölött. Ezután következik a megdicsőülés, amely fizikai vagy pszichikai halál: a Hős ezzel végleg elveszíti régi énjét, s megváltozott lélekkel, új emberként támad új életre. A föltámadás után a Hős megszerzi a végső adományt, a jutalmat, amiért elindult.

## III. A visszatérés

Érdekes módon a visszatérés kezdetén szinte megismétlődik az elindulás kezdetén egyszer már megtörtént esemény: a Hős annyira élvezi új, győztes helyzetét, hogy az indulás pillanatában megtagadja a hazatérést. Ekkor azonban a Felsőbb Hatalmak indulásra kényszerítik, sőt: nemritkán hazaútja folyamán üldözőbe is veszik, amely elől csak csoda segítségével tud menekülni. Ilyenkor nagy szerepe van a segítőknek, ahogy az út folyamán persze többször is. A visszatérés küszöbének átlépésekor a Hős visszatér a transzcendenciából a „normális” világba, ám meg kell őriznie azt a lelki-fizikai értéket, amelyet magával hozott Odaatról, sőt, lehetőség szerint meg is kell osztania azt a külső világgal. Ezt úgy képes megvalósítani, hogy „két világ urává” kell válnia: egyensúlyt kell teremtenie a spirituális és a materiális valóság, a Túlvilág és Evilág értékrendje között. Ha ezt sikerül megvalósítani (tragikus végkifejletű történetekben nem mindig), akkor a Hős szabadon élhet: csak a jelennek, megszabadulva a múlttal és a jövővel kapcsolatos szorongásoktól, és jelennek élésben megélve az örökkévalóság békéjét.

Vogler ezt a rendszert vette át. Némileg lerövidítette (Campbell mintegy 17 küszöbe helyett ő a mágikus 12-ig csökkentette a próbatételek számát. (Tulajdonképpen összevonva, újraértelmezve Campbell állomásait.) A könyve alcíme alapján (*Mythic Structure for Writers – Mitikus struktúra írók számára*) látható, hogy ennek az összevonásnak, értelmezésnek a végső célja az volt, hogy egyfajta tankönyvet hozzon létre, amelyet a történetalkotók könnyen értelmeznek, használnak az alkotás folyamatában. A monomitosz-elemek nemcsak jungiánus gyökerűek: azáltal is rokoníthatók Jung archetípus-elméletével, hogy bár leegyszerűsítő jellegűek, de felhívják a figyelmet a különböző kultúrákban jelen lévő sémaazonosságokra, amelyek segítségével minden ember mítosz- és meseteremtő lényé válhat.

Maga Vogler is megjegyzi, hogy a „mitikus modell alapján felépülő történetek” bármily fantasztikusak és kevéssé hihetőek is, az emberek „igaznak” fogadják el őket, mert a lélekben gyökereznek. Ebből adódik, hogy a legtöbb történet még akkor is tartalmazza a monomitosz strukturális alkotóelemeit, ha a szerzője egyébként szándékosan nem törekedett arra, hogy megfeleljen a törvényszerűségeinek.<sup>37</sup>

Bálint Ágnes tanulmányában<sup>38</sup> serdülők 14 – 18 éves koruk között írt eredeti történeteit vizsgálja, és megállapítja, hogy a felnőtté válás folyamatában a Campbell–Vogler-féle monomitosz elemei egyre teljesebb mértékben megjelennek a szövegeikben. Erre ugyan azt az ellenérvet hozhatjuk fel, hogy az ifjú szövegalkotók – olvasmányaik kapcsán – öntudatlanul is elraktározzák, majd írás közben reprodukálják az adott cselekménystruktúrát, azonban a tanulmány szerzőjével mindenképpen egyetérthetünk abban, hogy a szövegek változásai jelzik a fiatalok

<sup>37</sup> Vilana Réka <http://igyneveldaregenyedet.blogspot.hu/2015/06/a-hos-utja-mitikus-tortenetstrukturalol.html> letöltés: 2016. július 22. Erről bővebben lásd még Vogler, Christopher (2007), 4. és 23. p.

<sup>38</sup> Bálint Ágnes <http://digitalia.lib.pte.hu/books/havancsak-alexandra-virtualitas-es-fikcio-tanulmanyok-kutato-diakok-irasai-i-pte-btk-ni-pecs-2013/pdf/havancsak-alexandra-virtualitas-es-fikcio-tanulmanyok-kutato-diakok-irasai-i-pte-btk-ni-pecs-2013.pdf> letöltés: 2016. július 22.

identitásképzésének állomásait, tehát vagy az emberi személyiség alapvető elemeinek tekinthetők, vagy formálódásában legalábbis meghatározó a szerepük. Ez pedig igazolja modellválasztásunkat, ill. továbbsegít minket jövődő kutatásainkban.

## Irodalomjegyzék

- [1] Bálint Ánes (2014): Mérföld-e az identitás fejlődése? A monomitosz-analízis módszere, in: Havancsák Alexandra (szerk.): Virtualitás és fikció, Tanulmányok, PTE BTK Neveléstudományi Intézet, Pécs, 5 – 25. p. [Online]. Available: <http://digitalia.lib.pte.hu/books/havancsak-alexandra-virtualitas-es-fikcio-tanulmanyok-kutato-diakok-irasai-i-pte-btk-ni-pecs-2013/pdf/havancsak-alexandra-virtualitas-es-fikcio-tanulmanyok-kutato-diakok-irasai-i-pte-btk-ni-pecs-2013.pdf> [Megtekintés: 22-Júli-2016]
- [2] Campbell, Joseph (2010): Az ezerarcú hős, Édesvíz, Budapest
- [3] Campbell, Joseph (2004): The Hero with a Thousands Faces, Princeton University Press, Oxford
- [4] Henderson, Joseph L. (1997): Az ősi mítoszok és a modern ember, in: Carl Gustav Jung (szerk.): Az ember és szimbólumai, Göncöl Kiadó, Budapest. pp.105–156.
- [5] Goethe-Benedek Elek (1925): Csili Csali Csalavári csalafintásai, Pantheon, Budapest
- [6] Jung, Carl Gustav (1993): A Tudattalan megközelítése, in: Carl Gustav Jung (szerk.): Az ember és szimbólumai, Göncöl, Budapest. pp. 67 – 82.
- [7] Murdock, Maureen (1990): The Heroine's Journey, Woman's Quest for Wholeness, Shambhala, Boston
- [8] Ortutay Gyula (szerk.) (1969): A mesemondó szikla, (Népek meséi-sorozat) Móra, Budapest
- [9] Pearson, Carol S. (2015): Awakening the Heroes Within, Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World, Harper & Collins (HarperOne), San Francisco
- [10] Propp, Vlagyimir Jakovlevics (2005): A mese morfológiája, Osiris
- [11] Propp, Vladimir Yakovlevich (1997): Theory and History of Folklore, University of Minnesota, Minneapolis
- [12] Rhoades, Shirrel (2008): Comic Books, How the Industry Works, Afterword by Stan Lee, Peter Lang Publishing, New York
- [13] Vilana Réka: A hős útja – a mitikus történetstruktúráról, in: Így neveld a regényedet [Online]. Available: <http://igyneveldaregenyedet.blogspot.hu/2015/06/a-hos-utja-mitikus-tortenetstrukturarol.html> [Megtekintés: 22-Júli-2016]
- [14] <http://igyneveldaregenyedet.blogspot.hu/2015/06/a-hos-utja-mitikus-tortenetstrukturarol.html> [Megtekintés: 22-Júli-2016]
- [15] Vogler, Christopher (2007): The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers, Michael Wiese Productions, Studio City