

3. Arquetips

3.1 VIATGE DE L'HEROI

3.2 ARQUETIPS

3.1 El viatge de l'heroi

Totes les **històries** estan composades per uns **elements estructurals** que trobem en els **mites** universals, en les **rondalles** o en els **films**.

En elles, l'**heroi**, generalment el protagonista, abandona el seu entorn quotidià per embarcar-se en una empresa que el condueix per un món ple de **desafiaments**.

Pot tractar-se d'un **viatge real**, amb un destí clar i ben definit, que el pot portar també a un **viatge interior**, que es pot donar en la ment, en el cor o en l'esperit.

En qualsevol cas, l'**heroi** creix i pateix canvis. És el **viatge de l'heroi**.



Morfologia del conte.

Vladímir Prop és un erudit rus dedicat a l'anàlisi dels **components bàsics** dels contes populars russos dels qual n'identifica els elements narratius irreductibles més simples.

Analitza els **contes populars** fins que descobreix una sèrie de punts recurrents que desenvolupen una estructura constant en totes aquestes **narracions**. És allò que es coneix com "**les funcions de Prop**".

Les etapes que componen aquest viatge són dotze:

Primer acte:

1. **El món ordinari:** l'heroi mostra el seu entorn quotidià.
2. **El crit de l'aventura:** l'heroi s'enfronta generalment a un problema.
3. **El refús de l'aventura:** l'heroi refusa el crit aventurer.
4. **La trobada amb el mentor:** apareix el personatge del mentor.
5. **La travessa del primer llindar:** l'heroi finalment s'interna a l'aventura.

Segon acte:

6. **Proves, aliats, enemics:** nous reptes, nous aliats i enemics.
7. **Aproximació a la caverna:** preparació de l'estratègia a seguir per al moment definitiu.
8. **L'odissea:** l'heroi s'enfronta directament amb qui o què més tem.
9. **La recompensa:** sobreviscut a la mort, l'heroi pren possessió de la recompensa.

Tercer acte:

10. **El camí de retorn:** l'heroi pateix les conseqüències del seu enfrontament amb les forces del mal.
11. **La resurrecció:** quan l'heroi es troba davant d'un segon gran moment de dificultat.
12. **El retorn amb l'elixir:** quan el retorn al món ordinari amb el tresor aconseguit.

Totes aquestes **etapes** formen part d'un **esquelet** que s'enriqueix de **detalls** en funció de la història.

El seu **ordre** no cal que se segueixi amb **rigor**, fins i tot algunes poden arribar a suprimir-se sense que això signifiqui perdre el seu **efecte**.

Aquestes **etapes**, com hem vist, estan relacionades amb els **tres actes** dramàtics.

3.2 Els arquetips

Al llarg del **viatge de l'heroi**, diferents personatges poden fer **acte de presència**.

La seva **funció** o el seu propòsit es pot vincular amb el concepte d'ARQUETIP

Els arquetips més comuns són set:

1. **L'heroi**: és algú capaç de **sacrificar** les seves pròpies necessitats en benefici dels altres. Tendim a **identificar-nos-hi**, perquè l'heroi acostuma a tenir una combinació de **qualitats** i una barreja de **trets** únics i **universals** que responen a unes motivacions **intel·ligibles** per tothom. S'emmarca en una **història** i és en aquesta el personatge que més aprèn i creix. Tard o d'hora s'ha d'enfrontar amb **la mort**, o amb una **mort simbòlica**, de la qual generalment surt **victoriós**, tot i que també pot patir una mort heroica.



2. **El mentor:** és el personatge que **ajuda** o **instrueix** l'heroi. El mentor motiva i ajuda a l'heroi a superar la **por**. Sovint, la funció de l'**arquetip** del **mentor** consisteix a **sembrar** una informació que posteriorment l'heroi recollirà i es revelarà de gran **importància**.
3. **El guardià del llindar:** és un dels primers **obstacles** que troba l'heroi cap a la seva **aventura**. No és l'antagonista de la història, si bé, en algunes ocasions, és una figura **neutra** que forma part de la història.
4. **L'herald:** l'**aparició** d'aquest personatge en el **camí** de l'heroi suposa el detonant que inicia la guerra. És una energia nova que provocarà que res no sigui igual a partir d'aquest moment.

5. **La figura canviant:** l'heroi acostuma a topar amb aquest **arquetip**, essent un personatge **voluble**, **variable**, que posseeix **dues cares**, i desenvolupa la funció que consisteix a introduir el **dubte** i el **suspens** en la història.
6. **L'ombra:** és el personatge **enemic**, **malfactor**; l'*antagonista*, en general. La seva funció consisteix a **desafiar** l'heroi i a proporcionar-li un **oponent** digne amb qui lluitar. Crea el **conflicte** i treu el **millor** de l'heroi com a resultat de posar-lo en una **situació límit** que suposa una amenaça seriosa per a la seva vida.
7. **L'engalipador** [*embaucador*]: és el personatge que plasma les energies de la **malícia** i del desig de **canvi**. Un bufó, un pallaso o un seuaç còmic en són exemples, i aquests desenvolupen la funció de l'**alleujament còmic**. Aquest personatge pot ser un aliat de l'heroi, de l'ombra, o un agent independent.