MYKOLO ROMERIO UNIVERSITETAS
ŽMOGAUS IR VISUOMENĖS STUDIJŲ FAKULTETAS
KOMUNIKACIJOS INSTITUTAS

RŪTA TAMOŠIŪNAITĖ
(Komunikacija ir kūrybinės technologijos)

KOMUNIKACINĖ HEROJIŠKUMO ARCHETIPO RAIŠKA MARVEL KINO STUDIJOS FILMŲ EPOPĖJOJE „BEGALYBĖS SAGA“

Magistro baigiamasis darbas

Darbo vadovas -
dr. Marius Kalinauskas

Vilnius, 2021 m.

TURINYS

PAVEIKSLO NUORODA IR LENTELIŲ SĄRAŠAS 3
ĮVADAS 4
1. HEROJIŠKUMAS PLĖTOJANT VEIKĖJO CHARAKTERĮ PRAMOGINĖSE MEDIJOSE 7
1.1. Herojiškumo vertinimas ir herojaus atpažinimas 7
1.2. Herojiškumo tipų analizė 10
1.2.1. Epinis herojus 10
1.2.2. Riteriškas herojus 11
1.2.3. Šventieji ir Kankiniai 12
1.2.4. Tragiškas herojus 12
1.2.5. Pikareskiškas herojus 14
1.2.6. Romantinis herojus 14
1.2.7. Realizmo herojus 14
1.2.8. Hibridinis herojus 15
1.2.9. Herojiškumo tipų analizės apibendrinimas 19
1.3. Gebėjimo mėgautis herojiškais veikėjais analizė 22
2. DUOMENŲ RINKIMO IR ANALIZĖS METODIKA 25
3. HEROJIŠKUMO ANALIZĖ MARVEL KINO STUDIJOS EPOPĖJOJE „BEGALYBĖS SAGA“ 30
3.1. Tonis Starkas / Geležinis žmogus 30
3.2. Briusas Beneris / Halkas 33
3.3. Toras 37
3.4. Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika 40
3.5. Dr.Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas 43
IŠVADOS 48
PASIŪLYMAS 49
BIBLIOGRAFIJA 50
SANTRAUKA 54
SUMMARY 55
PRIEDAI 57

PAVEIKSLO NUORODA IR LENTELIŲ SĄRAŠAS

PAVEIKSLO NUORODA

1. pav. Herojiškumo tipų santykis aktyvumo ir paskatų krypties koordinačių sistemoje 21

LENTELIŲ SĄRAŠAS

Lentelė 1.1.1. Monomito stadijos pagal Džozefą Kembelą..... 8

Lentelė 1.2.4.1. Pagrindiniai veikėjai pagal galią ir paskatas Bergstrand ir Jasper (2018)..... 13

Lentelė 1.2.8.1. Antiherojaus samprata Herojiškumo tipų kontekste..... 16

Lentelė 1.2.8.2. Moraliai dviprasmiškų veikėjų tipologija pagal savyje, santykyje su kitais, tarp kitų subjektų kylantį konfliktą..... 18

Lentelė 1.2.9.1. Skirtingų herojiškumo tipų sektinos ir smerktinos savybės. 20

Lentelė 1.2.9.2. Skirtingų herojiškumo tipų aktyvumas ir paskatų kryptys 21

Lentelė 3.1.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Tonis Starkas / Geležinis žmogus“..... 30

Lentelė 3.1.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Tonis Starkas / Geležinis žmogus“..... 31

Lentelė 3.1.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže ,,Tonis Starkas / Geležinis žmogus“..... 32

Lentelė 3.2.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Briusas Beneris / Halkas“..... 34

Lentelė 3.2.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Briusas Beneris / Halkas“..... 34

Lentelė 3.2.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže ,,Briusas Beneris / Halkas“ 35

Lentelė 3.3.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Toras“ ... 37

Lentelė 3.3.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Toras“ 38

Lentelė 3.3.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže ,,Toras“ 39

Lentelė 3.4.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“..... 40

Lentelė 3.4.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“..... 41

Lentelė 3.4.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže ,,Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“ 42

Lentelė 3.5.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“..... 44

Lentelė 3.5.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže ,,dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“..... 44

Lentelė 3.5.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže ,,dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“..... 46

ĮVADAS

Tyrimo aktualumas. Pasakojimai su įvairiais naratyvais iškilo kaip būdas pamokyti, perteikti vertybes (Shafer ir Raney, 2012), nors naratyvo funkcija ir nekito, tipiškai suvokiamų kaip piktadariškų veikėjų populiarumas auga, pvz.: DC Džokeris ar Marvel Tanosas ir Lokis. Piktadariškų, nes jie nebėra grynieji piktadariai, pvz.: Lokis iš Asgardo, išdaigų dievas, oponentas herojui Torui. Lokis yra blogis, kuris turi būti įveiktas, kad Toro herojiškumo mitas galėtų gyvuoti. Lokis yra vienas iš daugelio Mervel kino studijos sukurtų veikėjų, kuriuos vienapusiškai sunku priskirti herojui[1] ar piktadariui. Akademinėje literatūroje terminų, kuriais galima būtų apibūdinti „neherojiškus herojus“ daugėja (pvz.: neveiksnumo herojus – Brombert, 1999; neigiamas socialinis herojus – Pavicevic ir Simeunovic–Patic, 2007; antiherojus–Quinn, 2006; Kjeldgaard-Christiansen, 2017; Prusa 2019), tuo kyla vis daugiau neaiškumų dėl to kas laikytina herojumi, kas yra herojiška ir kas jau nebe. Herojai populiariai siejami su stiprybe, dora ir kitu pavyzdiniu elgesiu (Bergstrand ir Jasper, 2018). Visgi prievartos panaudojimas taip pat yra viena iš herojaus charakteristikų, tik su ta sąlyga, kad prievarta taikoma „bendrajam interesui“ (Pavicevic ir Simeunovic–Patic, 2007). Čia kyla kita problema – sąvoka „bendrasis interesas“ nėra objektyvi. Dėl skirtingoms pusėms aktualių skirtingų „bendrųjų interesų“ kyla nesutarimai, ginčai ir karai. Pokario literatūra antrojoje XX a. pusėje demonstruoja, kad nėra nei grynos pergalės nei pralaimėjimo, nėra nei piktadarių, nei didvyrių (Kadiroğlu, 2012), šiuo laikotarpiu išpopuliarėja jau minėtasis terminas „antiherojus‘‘, kuris tarsi akcentuoja ankstesniojo herojiškumo nuvertėjimą ir yra sutelktas į tai, kas priešinga ligšiolėms vertybėms ir pavyzdiniam elgesiui. Nors medijų moralinė pareiga yra stigmatizuoti nusikalstamą elgesį (Miloševic, 2005), žiniasklaidos ir kino industrijų pasirinkimai vis dažniau renkasi netradicinį šios pareigos interpretavimą. Atsižvelgiant į tai, kad Jungtinių Amerikos valstijų kino industrija daro poveikį kultūros raidai globaliu mastu (Rityer ir Sillman, 2003) ir kad nei vienas herojus nėra epinis dėl to, ką jis daro, o jis tampa epiniu dėl to kaip jis pristatomas (Köthe, 1987), yra svarbu analizuoti numanomai gerai pažįstamus veikėjus ir jų pristatymą, t.y. kokią žinią siekiamą perteikti ir populiarinti modifikuojant ilgaamžius veikėjų įvaizdžius. Viena sėkmingiausių modernių herojinių Kino epopėja „Begalybės saga“, sukurta Marvel kino studijos, pristato daugelį superherojų, vadindama juos herojais. Tačiau ar tikrai jie laikytini herojais? Ar naratyvai paklūsta monomitui, kuris leidžia suformuoti herojų?

[1] Šiame darbe terminai: herojus, protagonistas ir pagrindinis veikėjas – turi atskiras unikalias reikšmes ir nėra vartojami pakaitinai:

- Herojus (angl. *hero*) – spektro kategorija žyminti tam tikrą žavėjimosi vertybių tipą.
- Protagonistas (angl. *protagonist*) – teigiamas istorijos veikėjas
- Pagrindinis veikėjas (angl. *chief/main/principal/lead character*) – veikėjas, kuris yra istorijos ašis.

Tyrimo problema formuojama Lasswell (Beck, 2013) apibrėžties kontekste ir keliama klausimu: Kaip kino studijos Marvel sukurta Kino filmų epopėja „Begalybės saga“ išreiškia šiuolaikinėje visuomenėje vyraujančią herojaus archetipo sampratą?

Magistrinio darbo atlikimui, pagal Arabatzis (2019) klasifikaciją, pasirinkta Komunikacijos mokslo sritis – Medijų poveikio tyrimai. Magistrinio darbo kontekste tiriamas Mediumas yra kino filmas, o tiksliau dvidešimt trijų kino filmų epopėja „Begalybės saga“ sukurta Holivudo kino studijos Marvel.

Tyrimo tikslas – įvertinti komunikacinę herojaus archetipo raišką Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“.

Tyrimo objektas – Kino epopėja „Begalybės saga“, pasitelkiama kaip mediumas perteikti visuomenėje vyraujančią herojaus archetipo sampratą**.**

Tyrimo dalykas – Marvel studijos sukurtų superherojų naratyvai.

Uždaviniai tikslui pasiekti:

1. Suklasifikuoti su herojiškumu susijusius veikėjus į herojizmo spektrą atskleidžiantį pasirenkamo veikėjo tipą kaip komunikacinį mediumą siekiant įtvirtinti skatintinas moralines savybes;
2. Susisteminti akademinę literatūrą susijusią su gebėjimu mėgautis išgalvotais veikėjais
3. Išanalizuoti Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“ pristatomų superherojų įvaizdį herojiškumo spektre.

Tyrimo metodai: sisteminė mokslinės literatūros analizė, sintezė, klasifikavimas, kokybinė turinio analizė, lyginamoji analizė ir apibendrinimas.

Tyrimo teorinis kontekstas. Mokslinio tyrimo metodai taikomi ir objektas tiriamas (a) Skaitytojo atsako teorijos (angl. *Reader responce theory*) (Rosenblatt, cituojama iš Allen, 1988) ir (b) Konotacijų kontrolės teorijos (angl. *Affect centro theory*) (Heise, 2002; Robinson and Smith-Lovin, 2006) rėmuose.

Tyrimo naujumas. Herojiškumas kūryboje tiriamas analizuojant veikėjus kaip konstruktus (pvz.: Bratton, 2004; Kadiroğlu, 2012; Vretionkova, 2015; Cocker, 2017; van Trourhout, 2017; Kjeldgaard-Christiansen, 2017; Rad ir Pishkar, 2018). Tačiau pasigendama tyrimų apie tai, ką konkretaus konstrukto herojiškumo raiška kūrinyje komunikuoja apie visuomenines vertybes ir visuomenės pageidaujamą herojiškumo tipą. Magistrinis tyrimas temos mokslinį diskursą papildo šiomis žiniomis:

1. Atlikta su herojiškumu susijusių veikėjų terminų sintezė suformuojant herojiškumo spektrą;
2. Nustatytas Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“ perteikiamas visuomenėje vyraujantis herojiškumo įvaizdis.

Magistrinio darbo apimtis ir struktūra. Šį darbą sudaro: įvadas; 3 dalys: teorinė analizė, empirinio tyrimo metodika, empirinio tyrimo duomeny analizė; išvados ir pasiūlymas. Tyrimas išdėstytas 61-ame puslapyje dalį informacijos pateikiant ją susisteminus į lenteles (21-ą pagrindinėje teksto dalyje bei 1-ą priede) ir vieną paveikslą. Naudotos mokslinės literatūros sąrašą sudaro 93 šaltiniai.

1. HEROJIŠKUMAS PLĖTOJANT VEIKĖJO CHARAKTERĮ PRAMOGINĖSE MEDIJOSE

1.1. Herojiškumo vertinimas ir herojaus atpažinimas

Herojaus mito naratyvo tyrimų pradžia laikomi 1871 m., kuomet Edvardas Burnetas Teiloras (orig. Edward Burnett Taylor) paskelbė savo pastebėjimus apie pasikartojimus herojų istorijose (Segal ir kt., 1990). Ruso Vladimiro Propo (angl. Vladimir Propp) (Propp, 1928), austro Oto Ranko (orig. Otto Rank) (Rank, 1909), anglo Lordo Raglano (orig. Lord Raglan) (Raglan, 1936, 1956) ir amerikiečio Džozefo Kembelo (orig. Joseph Campbell) (Campbel, 1949) darbai, kuriuos išsamiai palygino Segal ir kt. (1990), atskleidė, kad vienas universalus Herojaus archetipas egzistuoja daugelyje kultūrų. Šis archetipas kūrinyje atskleidžiamas herojaus kelione arba kitaip vadinamu – monomitu (Campbell, 1949). Džozefas Kembelas herojaus kelionę apibūdino siauriau: įprasta mitologinė herojaus kelionė yra išplėtota „perėjimo apeigų“ formulė: išsiskyrimas – iniciavimas – sugrįžimas, kuri gali būti pavadinta monomito branduoliu (Cambell, 2008). Deividas Limingas herojaus kelionę apėmė kaip visą personažo gyvenimą: Herojus gimsta, išgyvena nuotykingą vaikystę, susiduria su išorės pasaulio jėgomis, patenka į akistatą su mirtimi (išgyvena), galiausiai herojus pasikelia į dangiškąjį lygmenį ir yra išgelbstimas dvasiškai (Leeming, 1998, p. 7,8). Berklio universiteto tyrėjai 2010-ais metais paskelbdami savą monomito koncepciją atsiribojo nuo herojaus vaikystės, jie sutelkė dėmesį į kritinį įvykį jo gyvenime, pasak Berklio universiteto tyrėjų herojaus kelionė yra bendras šablonas pastebimas daugelyje pasakojimo kategorijų, kuomet istorijos veikėjas išvyksta į nuotykių kupiną kelionę, kurios metu lemtingo susidūrimo metu pasiekia pergalę ir namo grįžta pasikeitęs (Campbell, 1949). Šį pasikeitimą Bratton (2004, p.8) detalizuoja: „*herojaus pirminė asmenybė ir mąstymas turi „mirti“, kad jo asmenybė persikeltų į kitą egzistencinį lygmenį*“. Tai, kad autorė akcentuoja asmenybę, mąstymą ir minėdama mirtį šį žodį įdeda į kabutes, subtiliai atkreipia dėmesį į tai, kad herojaus archetipo raiškai nėra būtinas fizinis išorės priešas. Campbell (1949) įvestas herojaus kelionės pradžios neapibrėžtumas, kitaip nei herojaus kelionės pradžia jo kūdikystėje, išplečia herojaus kelionės ribas, kadangi kritinis įvykis nebūtinai turi būti užprogramuotas vaikystėje, pvz.: Marvel Lokio kritinis gyvenimo įvykis padėjęs pradžią jo monomitui yra susijęs su Odino pasirinkimu įvaikinti kūdikį, kurį pavadino Lokiu, tačiau kito Odino sūnaus, Toro, monomitui būtinas gyvenimą keičiantis įvykis pasireiškia jam būnant jau suaugusiu vyru. Bergstrand ir Jasper (2018) išskiria dar vieną herojaus kelionės pradžios tašką, t.y. priešininko narsos pripažinimas, šis pradžios taškas aktualus grynojo piktadario (kuris veikia kaip elementas parodyti herojaus didvyriškumą) ir

hibridinio herojaus santykiui, nes piktadarys pripažinęs oponento narsą pradeda savo transformaciją į herojų.

Džozefas Kembelas 1949 metais pirmasis susitemino 17-os stadijų monomito struktūrą (Campbell, 1949) (žr. lentelę 1.1.1., 8-9 psl.).

Lentelė 1.1.1. Monomito stadijos pagal Džozefą Kembelą

Veiksmas	Stadija	Stadijos apibūdinimas
I. Išvykimas	1. Kvietimas nuotykiui	Herojiškumo pradžia yra situacijoje, kuomet įprasta vaga tekančiame gyvenime veikėją pasiekia žinutė kviečianti veikti, kviečianti žengti į nežinomybę – kviečianti nuotykiui. Ši žinutė nebūtinai yra išreikšta tiesiogine kvietimo forma, tačiau gali būti įvykis gyvenime sukeliantis situaciją, kurioje veikėjas turi rinktis tarp pasyvumo ir aktyvumo.
	2. Atsisakymas vykti į nuotykį	Dažnai gavęs žinią veikėjas iš pradžių atsisako žengti į nežinomybę. Ši dvejonė gali kilti iš pareigos jausmo ar baimės, ar plataus spektro kitų priežasčių, kurios gali laikyti veikėją prisirišusį prie esamos situacijos.
	3. Antgamtinių jėgų pagalba	Po to, kai veikėjas priima (sąmoningai ar ne sąmoningai) kvietimą nuotykiui, pasirodo jo vedlys, kuris senuosiuose pasakojimuose paprastai būna mągiškas, tačiau svarbiausia yra tai, kad vedlys yra pranašesnis už vedamąjį. Šis vedlys dovanoja artefaktus, nuveda pas žmones galinčius padėti pasiekti nuotykio tikslą.
	4. Slenksčio peržengimas	Slenksčio peržengimas yra momentas pasakojime, kuomet veikėjas peržengia, dažniausiai fizinę, ribą tarp senosios pažįstamos ir naujosios nepažįstamos aplinkos.
	5. Banginio pilvas	Banginio pilvo stadija simbolizuoja veikėjo atsiskyrimą nuo senojo savęs – jo pasiryžimą transformuotis. Tai gali būti išryškinta nusiteikimo nepasiduoti ir tęsti po pirmosios nesėkmės naujajame pasaulyje.
II. Inicijavimas	6. Išbandymų kelias	Tai grupė išbandymų, kuriuos turi patirti veikėjas, kad prasidėtų jo transformacija.
	7. Susitikimas su deive	Paskutinis išbandymas, kuriuo veikėjas įrodo savo vertę gauti dangiškąsias dovanas, kad galėtų užbaigti savo transformaciją.
	8. Gundytoja	Šioje stadijoje iškyla stipri pagunda nutraukti nuotykį, nesikeisti – „pamesti kelia dėl takelio‘‘.
	9. Susitaikymas	Veikėjas turi stoti į akistatą su tuo, kas valdo jo gyvenimą. Veikėjas sutaiko savo superego ir užspaustąjį id. Senosiose istorijose dažnai atvaizduojama tėvu, tačiau gali būti ir kita būtybė, net magiška.
	10. Išaukštinimas	Šioje stadijoje veikėjas atskleidžia įgautas naujas žinias, aukštesnio (išeinančio už savo poreikių) mąstymo gebėjimą.

III. Sugrįžimas	11. Aukščiausia malonė	Šioje stadijoje pasiekiamas nuotykio tikslas, įgyvendinama tai, ką pirmojoje stadijoje veikėją pasiekusi žinutė kvietė pasiekti. Senosiose istorijose tai gyvenimo eliksyras, nemirtingumo teikiantis augalas, šventasis gralis ir pan.
	12. Atsisakymas sugrįžti	Pasiekęs naują pažinimą veikėjas nebenori grįžti į senąjį pasaulį, tačiau privalo, nes į nuotykį buvo pakviestas tam, kad pasikeitęs grįžtų į savo bendruomenę ir ją mokytų to, ko pats yra išmokęs.
	13. Magiškas skrydis	Ši stadija reikalinga tais atvejais, jei veikėjas turi slapta išsinešti kruopščiai saugomą „aukščiausiąją malonę“.
	14. Pagalba iš išorės	Ši stadija reikalinga tais atvejais, kuomet praplėtus pažinimą, t.y. „aukščiausiąją malonę“ veikėjui nepavyksta pačiam įveikti „atsisakymo sugrįžti“.
	15. Slenksčio peržengimas grįžimui	Tai yra momentas pasakojime, kuomet veikėjas fiziškai peržengia ribą tarp naujai pažintos aplinkos ir senosios, paliktos nuotykio pradžioje. Veikėjo pasiryžimas tai ką patyrė, sužinojo kelionėje perteikti savo bendruomenei.
	16. Dviejų pasaulių valdovas	Veikėjo pajėgumas fiziškai keliauti tarp abiejų pasaulių, bei gebėjimas adaptuoti savo mąstymą priklausomai nuo aplinkos, kurioje tuo metu veikia.
	17. Laisvė gyventi	Laisvė pasireiškia veikėjo suvokimu, kad jos momentas nėra amžinas, kad viskas kinta – jis nebebijo ateities, nebebijo nežinomybės, todėl yra pasirengęs sekančiam nuotykiui.

Šaltinis: sudaryta autorės pagal Campbell (1949)

Vėliau savas klasifikacijas paskelbė Leeming (1981), Cousineau (1990) ir Vogler (2007). Klasifikacijos paskelbtos po Dž. Kembelo laikomos nuklydusios nuo generalizuotu ir universalių (Northup, 2006), todėl toliau magistriniame darbe taikant monomitą yra naudojama Dž. Kembelo 17-os stadijų monomito struktūra.

Herojaus archetipas net ir taikant monomitą gali būti išreikštas įvairiais poelgiais skirtingose moralinėse plotmėse, ką atspindi skirtingų herojiškumo tipų iškilimas. Herojiškumas yra ne moralinės tobulybės idealas, tačiau funkcinio veiksmingumo idealas (Raglan, 1956), todėl herojus yra veikėjas, kuris pasiryžta tiesos paieškoms, net jei jam gresia pavojus (Bratton, 2004). Jis yra vedamas kilnaus tikslo – išsaugoti žmoniją, žmogų ar apginti idealą (Cambell, 1977). Epinis ir Riteriškas herojai šias savybes dar puoselėja, tačiau (išplitus bažnyčios įtakai) kintant visuomenėje skatinamoms vertybėms kinta ir herojaus savybės. Herojaus moralė ir toliau įtvirtinama asmenine auka, gėris kitiems yra svarbiau visko, net nuosavų poreikių, todėl jis gyvena, kad sukurtų reikšmingą poveikį pasauliui, kurio dalimi yra (Perez, 2018). Visgi šventųjų ir kankinių laikais asmeninė auka apribota paklusnumo pančiais. Kintant visuomenės idealams ir dėl to herojiškoms istorijoms artėjant prie kasdienybės, herojus tolsta nuo mitinio tobulumo – nuolatinis konfliktas su išoriniu pasauliu paverčia herojų vis labiau žmogišku (Brombert, 1999). Ši kaita pastebima herojiškumo tipų transformacijoje, kuomet

herojus įgauna vis daugiau ir stipriau išreikštų smerktinų savybių. Herojiškumo kaitos analizė pateikiama kitame skyrelyje.

1.2. Herojiškumo tipų analizė

1.2.1. Epinis herojus

Epinis herojus, dar vadinamas Klasikiniu herojumi, siejamas su senovės Graikija, tiksliau – Homero istoriniais epais. Pasak Aristotelio, herojus – geresnis nei eiliniai vyrai (Aristotelis, cituojama iš 1995 m. leidimo). Herojus – dvasinis modelis mokantis visus vyrus apie tai, kas yra vyriškumas, todėl „herojus‘‘ įgauna mitinį vertinimą ir tampa archetipiniu įvaizdžiu (Vretionkova, 2015). Iš senovės Graikijos darbų Epinis herojus yra geriausiai pažįstamas, tačiau senovės Graikija nėra herojaus gimimo vieta. Herojaus archetipas susiformavo per daugelį amžių ir pažintinu tyrėjams yra tik iš rašytinių šaltinių. Seniausias rašytinis šaltinis susijęs su herojiškumu yra šumerų epas apie Gilgamešą, kuris buvo užrašytas apie VII a. prieš Kristų (Housihan, 1997). Epinis herojiškumas buvo grindžiamas herojumi pusdieviu[2] (Perez, 2018) ar tuo, kuris turi dievų palankumą (Campbell, 1949), taip duodant pagrindą atskirti kuris vyras yra Aristotelio įvardytas kaip „eilinis“, o kuris laikytinas herojumi. Herojaus idealas yra pasiektas tik tuomet kai yra bejėgių, kuriuos galima išgelbėti, ar tironas, kurį reikia nugalėti (Bergstrand ir Jasper, 2018). Herojus nusako kokioms etikos temoms visuomenė pritaria (Klapp, 1962). Epinis herojiškumas siejamas su karinėmis vertybėmis (Miller, 2000; Vretionkova, 2015) tokiomis kaip stiprybė, jėga, lyderystė. Herojiško kario įvaizdis buvo labiausiai paveiktas poreikio saugoti šeimą, bendruomenę, miestą – jų gerovė ir saugumas buvo aukščiausios svarbos (Kendrick, 2010), todėl įstatymai yra visuomet jo pusėje (Rad ir Pishkar, 2018). Epinio herojaus naratyvas teigia, kad herojus yra tas, kuris įveikia manomai neįmanomas kliūtis siekdamas gerovės visuomenei (Perey, 2018), šis naratyvas įkvėpė jaunus vyrus nebijoti mirties, trokšti kovoti už tai kas svarbu jų bendruomenei, kad po mirties jie būtų garbinami kaip herojai (Vernant, 1991). Brombert (1999) atkreipia dėmesį į tai, kad „*epinis herojus yra pajėgus nužudyti siaubūną, bet dažnai ir jis pats yra gąsdinantis ir siaubūniškas*“. Visgi jeigu aukščiausios svarbos poreikiai buvo užtikrinami, herojui buvo „atleidžiama“ įvairūs nusikaltimai ir etikos pažeidimai (Vretionkova, 2015). Kitaip tariant - tyra ar kilni motyvacija užgoždavo bendrą moralės vertinimą (Prusa, 2019). Dėl to, epinio herojaus smurtinis ar net žiaurus elgesys ginant (arba keršijant, jei ginama mirusių artimųjų garbė) yra „teisėta kiekvieno bandito veikla“ (Hobsbawm, 1969, pabrėžimas autoriaus).

[2]Pusdievis – dieviškos ir žmogiškos būtybių vaikas. (Perez, 2018, p. 49)

Epinio herojaus laikais tiek herojus tiek piktadarys buvo išreikštas vienplaniškai, tačiau jie buvo ne vieninteliai veikėjai formuojantys charakteristikas: komiški veikėjai senosiose komedijose yra priešprieša herojui (Kadiroğlu, 2012) - šie veikėjai verti antiherojaus vardo, tačiau jų funkcija (kitokia nei kad vartojant šį terminą siekiama perteikti) yra ne savarankiškai formuoti personažą, tačiau būnant kitokiu nei herojus sustiprinti Epinio herojaus herojiškumo įvaizdį auditorijos akyse. Komiškiems senųjų komedijų veikėjams apibūdinti tikslu būtų taikyti Abrams (1999) antiherojaus apibrėžimą: antiherojus – pagrindinis asmuo moderniame romane ar pjesėje, kurio savybės yra nutolusios nuo to, ką laikome tradiciniu protagonistu ar herojumi rimtame literatūriniame darbe; vietoj to, kad demonstruoti didumą, orumą, galią ar didvyrišką elgesį, antiherojus yra apgailėtinas, niekšiškas, neveiksnus, nesėkmingas ir nenuoširdus. Tačiau toks šio apibrėžimo taikymas būtų netikslus, kadangi Abrams (1999) apie antiherojų kalba kaip apie pagrindinį kūrinio veikėją propaguojantį tam tikrą įvaizdį, o ne kaip antraeilį veikėją stiprinantį kito veikėjo įvaizdį.

Lamont (1976) ir White (2013) bando diskutuoti apie tai, kad Odisėjas yra pirmasis tikras antiherojus literatūrinėje istorijoje. Antiherojus yra XIX a. pabaigos (ir vėlesnio laikotarpio) literatūrinis terminas susijęs su konkrečiai visuomeniniais pokyčiais ir iš to kylančiomis idėjomis. Antiherojaus tematika bus detaliau atskleista kitose darbo dalyse. Herojų naratyvai yra glaudžiai susiję su erdvės ir laiko kontekstu (van Tourhout, 2017), tad Senovės Graikijos laikų personažą vertinti pagal XX-o amžiaus normas nėra adekvatu ir prasminga, to pasekoje ši diskusija magistriniame darbe plačiau neplėtojama.

1.2.2. Riteriškas herojus

Riteriškas herojus iškilo Viduramžių laikais. Šis herojus yra Epinio herojaus variacija pritaikyta pasikeitusiai socialiniai aplinkai. Viduramžių laikų herojus paprastai aukštos kilmės, puikių įgūdžių karys, kuriam patinka kovos, medžioklė, siaubūnų žudymas, šventimas ir išgertuvės (Vretionkova, 2015). Vienas ryškiausių skirtumų nuo Epinio herojaus yra išryškintas meilužio vaidmuo: riteriškas herojus artimas epiniam herojui, tačiau yra stipriai paveiktas riteriškumo kodekso, kariškas įvaizdis menksta, o stiprėja meilužio vaidmuo (Vretionkova, 2015). Cartlige (2012) atkreipia dėmesį į tai, kad stiprėjant meilužio vaidmeniui pradėdavo nukentėti riteriškos herojaus pareigos. Autorius šį kai kurių herojų virsmą priskiria prie antiherojiškumo, oponuojančio to laikmečio herojaus idealui.

Epinio herojaus aplinkos komiški herojai yra užuomazga antraeilių veikėjų, tarnaujančių pagrindinio veikėjo asmeninei pozicijai, stiprinti. Šių veikėjų vaidmuo stipriai išryškėjo Riteriško herojaus laikais. Bergstrand ir Jasper (2018) išskiria dvi grupes antraeilių veikėjų. Bendrai autoriai juos vadina šalininkais (angl. *sidekick*). Riteriško herojaus atveju konkrečiai vadinami ginklanešiais. Šalininkus pagelbstinčius piktadariui autoriai vadina pakalikais (angl. *minions*). Šalininkas turi tokias

pačias dorybes kaip ir personažas, kuriam jis padeda, bet neturi tų pačių galių, o pakalikai yra maži, tauškaliai ir pavojingi jie tampa tik susibūrę daugelyje bei vedami piktadario (Bergstrand ir Jasper, 2018).

1.2.3. Šventieji ir Kankiniai

Stiprėjant bažnyčios įtakai pasaulietiniam gyvenimui kinta visuomenės moralinės vertybės, su tuo keičiasi ir herojus. Herojiškomis savybėmis tampa: pasyvus pasipriešinimas, kantri ištvermė, šlovė kančioj (Vretionkova, 2015). Pasak M. Gregorijaus Kendriko (orig. M. Gregory Kendrick) šventųjų herojiškumas iš dalies artimas epiniam herojiškumui, nes šventieji mėgaujasi dieviškomis malonėmis, turi ypatingų gebėjimų ir galių, o po mirties jų lauks garbinga vieta pomirtiniame gyvenime, tačiau kai kurioms savybėms išlikus bendroms, kitos ženkliai išsiskyrė ir ankstesnių herojų sektinos savybės tapo smerktinomis ir niekinamomis: išdidumas, stiprybė ir laisva valia, dėl ko pasak M. G. Kendriko, buvo padėti pamatai antiherojiškumui populiariam šiais laikais (Kendrick, 2010).

Stiprios bažnyčios įtakos laikotarpiu į herojiškumo sampratą pirmą kartą įvedamas neveiksnumas (priešingai nei Epiniai ir Riteriški herojai, kurie yra fiziškai stiprūs ir aktyvūs vyrai), Brombert (1999) tam pateikė terminą – neveiksnumo herojus, t. y. tas, kuris yra herojus dėl atsisakymo veikti. Šventieji ir kankiniai yra herojai, tačiau fiziškai silpni, nepajėgūs stoti į atvirą kovą, tad jie kaunasine fiziškai, bet dvasiškai – kentėdami už savo įsitikinimus, o ne juos išduodami (Vretionkova, 2015).

1.2.4. Tragiškas herojus

Tragiškas herojus iškilo renesanso literatūros laikotarpiu, kuomet buvo iš naujo atrandamos antikinės vertybės (Vretionkova, 2015). Kuriant pagrindinius veikėjus ir toliau sekama pavyzdinio elgesio atvaizdavimu, tačiau herojus formuojamas, toks, su kuriuo auditorija galėtų susitapatinti: herojus – ne pernelyg geras vyras (Artisotelis). Herojus, kurio sutinkami iššūkiai yra sukelti ne piktadarių ar priešų, tačiau tragiškų nelaimių, ydų ar žmogiškų klaidų (Vretionkova, 2015; Prusa, 2019). Kitaip nei epinis herojus, riteriškas herojus ir šventasis/kankinys, tragiškas herojus nusako ne statišką būseną, o virsmą: sektinos savybės po tragiškos nelaimės ar dėl žmogiškos ydos tampa užgožtos smerktinų savybių – didvyris tampa piktadariu. Tragiškas herojus romantizmo laikotarpiu įgavo gotikinio herojaus vardą (Vretionkova, 2015) ir yra vienas populiariausių šiuolaikinio kino piktadarių formatų. Piktadario kaip Tragiško herojaus poziciją sustiprina ir tai, kad klasikinio piktadario (Epinio herojaus priešininko) stiprybės šaltiniai yra tie patys kaip ir herojaus (Bergstrand ir Jasper, 2018). Klapp (1964) teigia, kad herojus turi net gi daugiau atviros agresijos formų nei

piktadarys. Piktadariui priskiriamos savybės: klastingumas, „makaronų kabinimas“, užuominos, „dantų užkalbėjimas“, patyčios, ginčų skatinimas, valdingumas, žiaurumas (Bergstrand ir Jasper, 2018). Herojui priskiriamos savybės: drąsa, pasipūtimas (nesugebėjusiuose prasimušti), įžūlumas, humoras, satyra, atvira ir sąžininga vienas prieš vieną kova, ne smurtinis spaudimas (Bergstrand ir Jasper, 2018).

Tragiškas herojus sudarė prielaidas plačiam veikėjų diapazono susikūrimui, išreiškiamam per skirtingo lygio galias ir paskatas šias galias naudoti (Bergstrand ir Jasper, 2018). Lentelėje 1.2.4.1. trumpai pristatomas pagrindinių veikėjų pagal galią ir paskatas sąrašas.

Lentelė 1.2.4.1. Pagrindiniai veikėjai pagal galią ir paskatas Bergstrand ir Jasper (2018)

	Stiprūs veikėjai	**Silpni veikėjai**
Gera linkintys	Herojai	Aukos
	Kankiniai, šventieji, išgyvenusieji	
	Teisėjai, rėmėjai	
	Atsivertėliai	
	Draugai	
Pikta linkintys	Piktadariai	Pakalikai
	Išdavikai	Blogi klounai
	Kurstytojai iš išorės	Bailiai pašalėje
	Priešai	Niekšai

Šaltinis: Bergstrand ir Jasper (2018, p.231)

Herojai įkūnija egalitarinio visuomeniškumo idealą, o piktadarių elgsena yra skatinama anti-visuomeniško savanaudiškumo ar tyro piktybiškumo (antagonistinė struktūra) (Kjeldagaard-Christiansen, 2017). Atsižvelgiant į tai, kad „piktadarys“ yra grynai blogas tik tol, kol jis atlieka bazinį priešo vaidmenį, o įsigilinus į piktadario asmenybę, jame atrandamas tragiškas herojus, piktadarys ir jo santykiai su konkrečios istorijos pagrindiniu veikėju šiame darbe nediskutuojami. Šiuo atveju herojiškumas analizuojamas monomito kontekste, o ne istorijos protagonisto ir antagonisto santykyje.

1.2.5. Pikareskiškas herojus

Pikareskiškas herojus iškilo ispanų literatūroje (Vretionkova, 2015). Pikareskiškas herojus siejamas su XVI a. ispanų literatūroje iškilusiu tipu (Eisenberg, 1979; Abrams, 1999; Turner ir Lopez, 2003). Šį herojų nuo ankstesniųjų atskiria pagrindinis jo bruožas „*meistriškumas išlikti*“ (Kendrick, 2010, p. 190). Pikareskiškas herojus, iš iki šiol pristatytų, yra labiausiai nutolęs nuo Epinio herojaus tipo ir labiausiai priartėjęs prie eilinio žmogaus. Baldick (2001) pikareskišką herojų lygina su išjuoktu epiniu herojumi, kadangi jo ryškiausios savybės yra tiesiogiai priešingos ryškiausioms epinio herojaus sektinoms savybėms.

1.2.6. Romantinis herojus

Romantinis herojus yra idealistinis personažas (Wilson, 1979). Jis itin susitelkęs į save, melancholiškas, pasižymi neįprastu jautrumu, kuris jį/ją dažniausiai atveda prie smurto prieš kitus ar save (Knapp, 1986). Vretionkova (2015) apibūdina du romantinius herojaus tipus priklausomai nuo smurto krypties: smurtaujantį prieš kitus autorė vadina Baironiškuoju herojumi.

Prie romantinių herojų priskirtini ir kiti terminai taikomi apibūdinti pagrindinį veikėją kūrinyje: pvz. Mistinis herojus ar Neveiksnumo herojus. „*Mistinis herojus – uždaras, tylus, iš pažiūros šaltas individas“* (Cockert, 2017, p. 100). Neveiksnumo herojus – silpnas, neveiksnus, išblyškęs, pažemintas, savimi abejojantis, neišmanėlis (Baldick, 2001). Balzako, Stendalio, Flamberto pagrindiniai knygų veikėjai. Neveiksnumo herojus yra tas Romantinis herojus, kuris pasiduoda kitų valiai ir nesiima smurto. Šio herojaus laimėjimu laikomas jo atsitraukimas nuo visuomenės į savo pasaulį (Furst, 1976) arba tiesiog pasirinkimas nedalyvauti kovoje, nekovoti (Kadiroğlu, 2012).

Romantinis herojus pasak Furst (1976) yra paskutinis herojiškas herojus. Taip teigdama autorė žymi antžmogiško pagrindinio veikėjo populiarumo pabaigą ir realistinio pagrindinio veikėjo iškilimą.

1.2.7. Realizmo herojus

Idealistinis romantizmo herojus neatlaikė staigios XVIII-XIX a. industrializacijos ir sukūrė sąlygas iškilti naujo tipo herojiškumui. M. G. Kendrikas šį naują herojų apibūdino kaip vieną iš daugelio, kaip tam tikros socialinės aplinkos atstovą „*jis yra eilinis žmogus, tipinis jo socialinės klasės atstovas, kuriam būdingos savybės yra bendros tai visuomenei iš kurios jis kilęs*“ (Kendrick, 2010, p. 13). Žmogaus, kaip socialinės klasės suformuotos asmenybės idėja, užbaigė idealizuoto antžmogio herojiškumą ir ryškino žmogiškąsias savybes. Darvinizmo teorijos iškilimas šią kryptį dar sustiprino

ir išryškino animalistines žmogaus savybes: godumą, geismą, žiaurumą ir galios troškimą (Roche, 1987). Realizmo herojus perėmė vis daugiau Tragiško herojaus smerktinų savybių. Tragiškas herojus niekino savo trūkumus ir dėl to kankinosi, o Realizmo herojus priima save tokį koks pats yra ir siekia savo potencialo išnaudojimo. Pagrindiniam veikėjui priartėjus prie žmogiškojo gėrio ir blogio dualumo ir nutolus nuo (daugelį amžių analizuotų) sektinų savybių propagavimo išpopuliarėja antiherojus. Smerktinas savybes, kaip žmogaus būties dalį, buvo bandyta analizuoti nuo Tragiško herojaus iškilimo, visgi „blogoji“ žmogaus pusė yra menkai atskleista: *antiherojus yra neatpažintas herojaus potencialas* (Bratton, 2004, p. 14). Lamont (1976) pastebi, kad personažai su dominuojančiomis smerktinomis savybėmis iškilo stiprių socialinių pokyčių metu, kuomet žmoniją ištiko kultūrinis nuosmukis ir grėsė nusistovėjusių moralinių vertybių ir idealų išnykimas.

Realizmo herojus kūrinio protagonistą maksimaliai priartino prie auditorijos. Ankstesni herojų tipai pasižymėdavo didesniu intelektu, galia ar laisvėmis nei juos priimanti auditorija. Tuo herojai buvo siektini, bet dažnai nepasiekiami idealai. Po II-ojo pasaulinio karo tikėjimas ankstesniems herojams padėjusiomis aukštesniosiomis jėgomis išnyko (Campbel, 2008). Smerktinų savybių persismelkęs Realizmo herojus yra reali alternatyva, kuri pasąmoningai skatina auditorijos narius norėti būti geresniais nei jis (Frye, 2003). Klasikinio herojiškumo samprata nenunyko, o tik pakeitė kryptį: buvusi nukreipta į vyro ir aplinkos santykį, šį santykį nukreipė į vyro vidų, t.y. herojaus veiksmai pradėjo simbolizuoti „*vyro ambicijas peržengti slegiančias žmogaus gležnumo ribas ir pasiekti pilnesnį, energingesnį gyvenimą*“ (Bowra, 1952, p. 4). Šią sampratą toliau plėtojo Miller (2000) ir Campbell (2004) sukonkretindami, kad herojus yra vyras ar moteris, kurio/kurios netradiciniai elgesio pasirinkimai padėjo nugalėti asmenines ir visuomenės primestas normalumo ribas.

Realizmo herojus iškilęs kaip tam tikros socialinis grupės atspindys, pavirto jos ydų atspindžiu „*atskalūnas ar nepritapėlis dažnai tampa bendruomenės sąžine, tapdamas jos griaunamąja galia*“ (Gurung, 2010, p. 23). Šį herojaus vaidmenį van Tourhout (2017) įvertina kaip nusakantį vidines ir išorines visuomenės gaires. Ši Realizmo herojaus atmaina literatūroje kol kas neturi nusistovėjusio termino.

1.2.8. Hibridinis herojus

Naujo herojaus tipo iškilimui Rugsėjo 11-osios teroro išpuolis Jungtinėse Amerikos valstijose suvaidino kritinį vaidmenį (van Tourhout, 2017). Kintant herojaus tipui sektinosios savybės vargiai kito, smerktinosios taip pat (žr. 1.2.8.1. lentelę). Realistinis herojus įtvirtino suvokimą, kad herojus su kuriuo auditorija gali susitapatinti yra žmogiškas – turi ir sektinų ir smerktinų savybių, todėl nauji herojai nebegali grįžti atgal (nebegali neturėti smerktinų savybių, kaip Epinis herojus) ir iš to

išvedamas naujas tipas: „*hibridinis herojus – šiuolaikinė didvyriškumo ir piktadariškumo simbiozė“* (van Tourhout, 2017, p. 1). Veikėjų savybių hibridizavimą Bakhtin (1981) aiškino kaip skirtingų socialinių plotmių ar kitų diferencijuojančių veiksnių suliejimą vienoje visumoje. Hibridinio herojaus atveju van Tourhout (2017, p. 6) hibridizavimas tai „*klaidingų moralinių vertybių sekimas geru ir didvyrišku būdu arba gerų tikslų siekimas blogu elgesiu*“. Ankstesniuose darbuose (Shafer ir Raney, 2012; Perez, 2018; Rad ir Pishkar, 2018) šios savybės atskirai buvo priskiriamos terminui „antiherojus“.

Terminas „antiherojus“ išplito šalia Realizmo herojaus, tačiau neišskiriamas kaip atskiras tipas, dėl savo daugialypiškumo – tai terminas reiškiantis ir viską ir nieką (žr. lentelę 1.2.8.1., 16-17 psl.). Kaip pagrindiniai kūrinių veikėjai, antiherojai demonstruoja ir herojų ir piktadarių savybes (Lott, 1977); net siekiant kilnių tikslų jų elgesys yra moraliai dviprasmiškas ar net nepateisinamas (Shafer ir Raney, 2012) - kaip jau minėta ankstesnėje pastraipoje, tai yra reikšmingas pokytis herojiškumo tipui, tačiau pats terminas „antiherojus“ tiek išblaškytas, kad apibendrinant autorių darbus nenusako jokios vienos kaitos krypties.

Lentelė 1.2.8.1. Antiherojaus samprata Herojiškumo tipų kontekste

Antiherojaus samprata	Autorius	Priskirtinas herojaus tipas
Antiherojaus pasižymi nusivylimu, susvetimėjimu ar atsitraukimu nuo visuomenės problemų, išreiškiamas prieštaravimas ar maištas prieš šias problemas, ar šaipymasis iš pačių herojų.	Smith (1976, p.18)	Pikareskiškas herojus
Modernus antiherojus – atstumtas individas, kuris imasi veiksmų ar pasyvios laikysenos rinkdamasis sprendimus	Kaufmann (cituojama iš Walker, 1989, p.15)	Romantinis herojus
Antiherojus yra auka, ne tas kuris veikia kitus, bet tas, kuris yra paveiktas	Hassan (1995, p.59)	Tragiškas herojus
Antiherojus yra pralaimėtojas-laimėtojas, kuris savo silpnybes paverčia stiprybėmis, savo baimę – ginklu, gudrumą – skydu; jis gyvena priešiškame pasaulyje, yra persekiojamas, atstumtas, besigrumiantis su sunkumais, kuris galiausiai visada išvengia nesėkmės.	Melo (2003, p. 77)	Tragiškas herojus
Antiherojus yra alegorija apie žmogaus kelionę į giliausią save ir atgal, tai istorija apie dvasinius išbandymus, mirtį ir atgimimą.	Bratton (2004, p. 5)	Grynasis herojaus monomito branduolys (žr. lentelę 1.1.1.)
Antiherojus yra moraliai dviprasmiškas pasimėgautinas nepritapėlis.	Koniju ir Hoorn (2005), Kokowiak ir Oliver (2012)	Pikareskiškas herojus
Antiherojus yra bailys, silpnas, nepajėgus ar tiesiog nelaimėlis	Quinn (2006, p.28-29)	Pikareskiškas/Romantinis herojus
Antiherojus – naujoviškas eilinis žmogus	Neimek (2013, p. 2)	Realizmo herojus

Antiherojus yra blogas herojus	White (2013, p. 3)	Tinka septyni iš aštuonių tipų – išskyrus Epinį herojų, nes jis vienintelis, kuris neturi smerktinų savybių. Visi kiti gali būti įvardyti kaip „blogi herojai“
Antiherojus – yra nesėkmės, atstūmimo, kasdienybės ir kovos už išlikimą pokario pasaulyje įvaizdis.	Vretionkova (2015, p. 8)	Realizmo herojus
Antiherojus yra per geras būti piktadariu ir per blogas būti didvyriu, jis atstovauja pilkumą tarp šių dviejų kraštutinumų.	Selvik (2016, p. 6)	Hibridinis herojus
Antiherojus yra pašalietis, kuris konfliktuoja su socialinio gyvenimo normomis ir formomis	Rad ir Pishar (2018, p.45)	Hibridinis herojus

Šaltinis: sudaryta autorės remiantis Smith (1976), Walker (1989), Hassan, (1995), Melo (2003), Bratton (2004), Koniju ir Hoorn (2005), Quinn (2006), Kokowiak ir Oliver (2012), Neimek (2013), White (2013), Vretionkova (2015), Selvik (2016), Rad ir Pishar (2018)

Cocker (2017), analizuodamas smerktinų savybių gausėjimą kūrinių pagrindiniuose veikėjuose, priėjo prie termino „ydingas antiherojus“, kaip aiškinančio terminą „antiherojus“. Ši sąvoka kalbiniu požiūriu velia daugiau neaiškumo, nei padeda suprasti ir taip sudėtingą antiherojaus termino vartojimą. Selvik (2016) apibendrino, kad kiekvienas antiherojiškas veikėjas yra vis kitoks savo veiksmais ir poelgiais. Terminas „antiherojus“ atklydo į kūrybos darbų analizę XIX a. kaip sąvoka, nusakanti pagrindinį veikėją, nepasižymintį Epinio herojaus savybėmis. Tačiau terminas greit pasiklydo tarp herojiškumą apibūdinančio ir pagrindinį veikėją įvardijančio (pvz.: Kadiroğlu, 2012; Shafer ir Raney, 2012; Vretionkova, 2015; Cocker, 2017; Kjeldgaard-Christiansen, 2017). Termino „antiherojus“ netinkamumą iliustruoja Brombert (1999, p. 6) pateikdamas minimos sąvokos apibrėžimą: *antiherojus – tai žmogus su daugeliu veidų*. Archetipas yra veikėjo funkcijos apibūdinimas (Bratton, 2004), todėl veikėjas su „daugeliu veidų“ atliekantis daugiau nei vieną funkciją netelpa į vienos funkcijos archetipą. Pasak Quinn (2006) antiherojus yra pagrindinis veikėjas pjesėje ar romane, kuris demonstruoja savybes laikomas herojiškumui priešingomis, Kadiroğlu (2012) atkreipia dėmesį, kad toks apibendrinimas nepalieka skirtumo tarp antiherojaus ir piktadario. Antiherojus yra slidus terminas, kuris sukelia daug maišaties, nes antiherojus nėra herojaus priešprieša, bet specializuotas herojaus tipas, toks kuris gali būti atskalūnas ar piktadarys iš visuomenės požiūrio taško, bet kuriam auditorija jaučia simpatiją (Vogler, 1998). Vieni autoriai antiherojų tapatina su piktadariu, kiti su herojumi, treti su abiejų mišiniu, nes „antiherojus“ neatstovauja konkretaus herojiškumo tipo. Be to, „antiherojumi“ galima įvardinti daugumą vakarų ir rytų kultūrų mitų veikėjų (Rad ir Pishkar, 2018), dėl išvardytų priežasčių ši sąvoka vertinam niekine ir plačiau nediskutuojama.

Epinis herojus savo pusėje turi įstatymus – kaip moralės principų įtvirtinimą. Abstrakčių, nuo gyvenimo nutolintų, istorijų laikais, šią poziciją išlaikyti buvo paprasta dar ir dėl to, kad egzistavo

(palyginus su šiais laikais) ribotas kiekis meno kūrinių, analizuojančių moralę. Modernios technologijos suteikė erdvę gausiai ir sparčiai kūrinių sklaidai, įvairovė tapo kuriama per istorijų individualumą ir herojų unikalumą. Ilgaamžė herojiškumo taisyklė „*būti piktadariu (*angl. *evil) yra būti „ne moraliu“...priešintis tradicijai nepaisant to ar ji racionali ar kvaila*“ (Nyčė, cituojama iš Bratton, 2004) tapo per paprasta.

Hibridinis herojus būdamas dvilypis, pasak van Tourhout (2017), kūryboje gali atlikti vieną iš dviejų vaidmenų: pavyzdžio arba prieš pavyzdinio veikėjo. Herojaus dvilypumas pasireiškia per moralės dvilypumą, kuris kyla iš hibridinio herojaus patiriamo konflikto (žr. lentelę 1.2.8.2., 18-19 psl.).

Lentelė 1.2.8.2. Moraliai dviprasmiškų veikėjų tipologija pagal savyje, santykyje su kitais, tarp kitų subjektų kylantį konfliktą

Konfliktas		**Aprašymas**
Nauda	**Žala**	
Savanaudiškumas	Savanaudiškumas	Konfliktas kyla kuomet susikerta veikėjo asmeniniai siekiai, pvz.: profesinio tobulėjimo ir asmeninės moralės išlaikymo siekis
Savanaudiškumas	Nepotizmas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo karjeros ar asmeninio tobulėjimo siekis, neišvengiamai sukeltų žalą, neigiamas pasekmes šeimos nariams.
Savanaudiškumas	Abipusiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekis sukurti naudą sau, neišvengiamai sukurtų žalą kitiems visuomenės nariams.
Savanaudiškumas	Abstrakčios taisyklės	Konfliktas kyla kuomet veikėjo karjeros ar asmeninio tobulėjimo siekis, neišvengiamai pažeistų jo pareigą saugoti ir užtikrinti abstrakčių taisyklių veikimą.
Nepotizmas	Nepotizmas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekis sukurti naudą vienam savo šeimos nariui sukeltų žalą kitam šeimos nariui.
Nepotizmas	Savanaudiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekis sukurti naudą vienam savo šeimos nariui sukeltų žalą jam pačiam.
Nepotizmas	Abipusiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekis sukurti naudą savo šeimai (gali būti ir siekis dar didesnio praturtėjimo ar siekis išgelbėti šeimos narį iš nelaimės), neišvengiamai sukeltų žalą kitiems visuomenės nariams.
Nepotizmas	Abstrakčios taisyklės	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekiai susiję su šeimos gerove (pvz.: kerštas už pražudytus artimuosius), neišvengiamai sukeltų abstrakčių taisyklių pažeidimus (pvz.: žmogus tampa įstatymų nepaisančiu atskalūnu).
Abipusiškumas	Savanaudiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo noras priklausyti ir būti pilnaverčiu visuomenės nariu kertasi su asmeninės galios siekiu.

Abipusiškumas	Nepotizmas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekis sukurti naudą visuomenės nariams, neišvengiamai sukurtų žalą šeimos nariams.
Abipusiškumas	Abipusiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekis sukurti naudą savo bendruomenės nariams, sukeltų žalą kitiems tos pačios bendruomenės nariams ar kitai bendruomenei.
Abipusiškumas	Abstrakčios taisyklės	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekiai visuomeninei santarvei (pvz. numalšinti kylantį pilietinį karą) yra įgyvendinami taikant visuomenėje nepriimtinus metodus (pvz. pražudant ar įkalinant konfliktuojančių pusių lyderius).
Abstrakčios taisyklės	Savanaudiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekiai visuomeninei santarvei, neišvengiamai sukurtų neigiamas pasekmes jam pačiam.
Abstrakčios taisyklės	Nepotizmas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekiai visuomeninei santarvei, sukeltų neigiamas pasekmes jo šeimos nariams.
Abstrakčios taisyklės	Abipusiškumas	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekiai visuomeninei santarvei, sukeltų žalą jo bendruomenei.
Abstrakčios taisyklės	Abstrakčios taisyklės	Konfliktas kyla kuomet veikėjo siekiai visuomeninei santarvei sukeltų chaosą toje visuomenėje, kurios gerovę siekia užtikrinti.

Šaltinis: išplėsta Kjeldgaard-Christiansen (2017m, p.108) klasifikacija

Tokio herojaus iškilimas išlaisvina kūrėjus nuo aristoteliškos prievolės ginti visuomenines vertybes – kūrėjai įgauna laisvę kelti iššūkį nusistovėjusioms, bet nebūtinai aktualioms visuomeninėms moralinėms nuostatoms (Lübecker, 2015[3]). Kūrėjas yra išlaisvinamas rinktis tokį/tokius herojų tipus, kuris/kurie geriausiai atspindi kūrėjo diskutuojamą problemą. Hibridinis pagrindinio veikėjo sudėtingumas leidžia kūrėjams analizuoti sudėtingas visuomenines problemas, priešingai nei Epinio herojaus ir grynojo Piktadario dualumą, kuris leidžia svarstyti dvi vienos problemos puses. Marvel ir DC kino studijų darbai šia laisve pasinaudojo kraštutinėje jos riboje: pvz.: DC Betmenas prieš Supermeną ir Marvel ,,Keršytojų pilietinis karas“ – kuomet kūrėjai ne tik vertina moralines normas, tačiau sustatydami skirtingus herojus į priešpriešą, analizuoja moralines vertybes superherojų naratyvų ir jų tarpusavio sąveikos kontekste.

1.2.9. Herojiškumo tipų analizės apibendrinimas

Herojiškumo analizės metu išskirti aštuoni bendrieji herojiškumo tipai: Epinis herojus, Riteriškas herojus, Šventas ar Kankinys, Tragiškas herojus, Pikareskiškas herojus, Romantinis herojus, Realizmo herojus ir Hibridinis herojus. Kiekvienas tipas pasižymi tam tikromis sektinomis

[3]Autorius vartoja terminą ,,moraliai dviprasmiškas“

ir (išskyrus Epinį herojų) smerktinomis savybėmis (žr. lentelę 1.2.9.1., psl. 20). Kaip jau minėta skyrelyje pristatančiame Epinį herojų, Lamont (1976) ir White (2013) teigia, kad Odisėjas yra pirmasis tikras antiherojus literatūrinėje istorijoje. Šį požiūri autoriai grindžia Odisėjo žiaurumu, išgertuvėmis ir kitais poelgiais ir veiklomis, kurios yra smerktinos XX-ame ir XXI-ame amžiuose, amžiuose, kuriuose galioja moralės normos suformuotos religinės institucijos pastangomis. Religinės institucijos, kuri buvo sukurta ženkliai vėliau nei atsirado Epiniai herojai. Epinis herojus pateikiamas kaip neturintis smerktinų savybių, nes tai yra vienas iš bruožų, kuris skyrė jį nuo Aristotelio „eilinio žmogaus“ – herojus yra antžmogiškas – jis neklysta.

Lentelė 1.2.9.1. Skirtingų herojiškumo tipų sektinos ir smerktinos savybės.

Tipas	Sektinos savybės	Smerktinos savybės
Epinis herojus	Stiprybė, jėga, lyderystė, gebėjimas apsaugoti, tyri motyvai	*Neturi*
Riteriškas herojus	Kilmingas, puikių įgūdžių karys, kuriam patinka kovos, medžioklė, siaubūnų žudymas, šventimas ir išgertuvės, pasiaukojimas šventiems siekiams, asistavimas moterims.	Bailumas, mirties baimė, melavimas, išdavikiškumas
Šventas ar Kankinys	Pasyvus pasipriešinimas, kantri ištvermė, savęs engimas, šlovės jautimas kančioje	Išdidumas, stiprybė, laisva valia
Tragiškas herojus	Išskirtinis, kilmingas, gabus, drąsus, kilnių siekių žmogus	Ištvirkęs, savanaudiškas, žiaurus
Pikareskiškas herojus	Žemos kilmės, susirūpinęs savo asmenine gerove, kupinas vilties, įžvelgia ir nenutyli visuomenės ydų	Pasyvumas
Romantinis herojus	Melancholiškumas, artistiškumas, jautrumas, intelektualumas	Polinkis į smurtą
Realizmo herojus	Buvimas savimi, gebėjimas iškilti nesvetingoje aplinkoje, savo klasės atstovavimas	Godumas, geismas, žiaurumas, galios troškimas
Hibridinis herojus	Stiprus, ryžtingas, drąsus	Egoizmas, tuštybė, nuožmumas, emocinis šaltumas

Šaltinis: sudaryta remiantis (Furst, 1976; Roche, 1987; Miller, 2000; Baldick, 2001; Gurung, 2010; Kendrick, 2010; Cartlige, 2012; Kadiroğlu, 2012; Vretionkova, 2015; Kjeldagaard-Christiansen, 2017; Rad ir Pishkar, 2018; Bergstrand ir Jasper, 2018; Prusa, 2019)

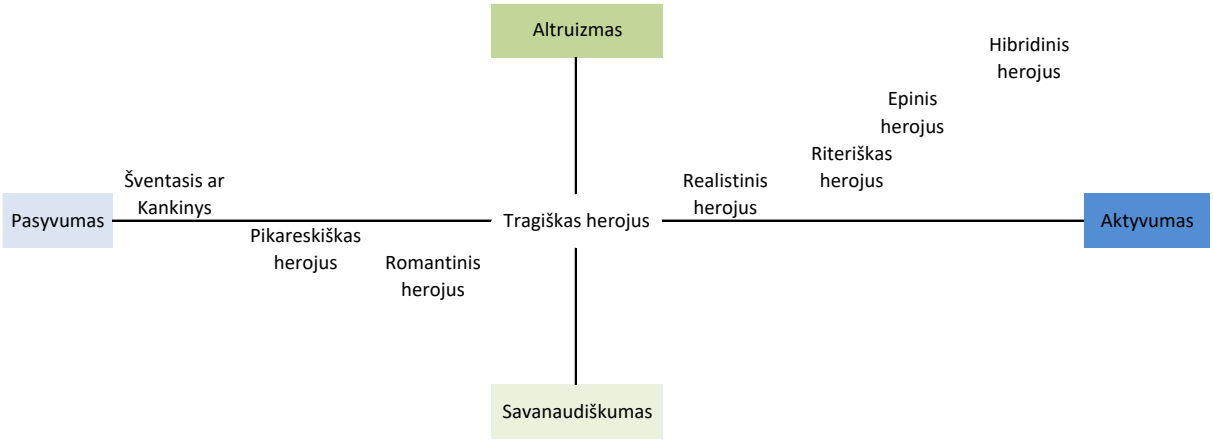
Herojaus sektinoms ir smerktinoms savybėms taikantis prie visuomeninių normų kaitos kinta ir herojaus aktyvumas bei paskatų kryptis (žr. lentelę 1.2.9.2., psl. 21).

Lentelė 1.2.9.2. Skirtingų herojiškumo tipų aktyvumas ir paskatų kryptys

Tipas	Aktyvumas	Paskatų kryptis
Epinis herojus	Įsitraukia aplinkos pastūmėtas ir aktyviai dalyvauja	Visuomenės vertybes
Riteriškas herojus	Įsitraukia aktyviai, tačiau tik susidarius stumiančioms aplinkos sąlygoms	Visuomeninės, kol padeda ir asmeninėms
Šventas ar Kankinys	Susitelkęs į neveiksnumą	Visuomeninės vertybės
Tragiškas herojus	Dalyvauja tame, kur aplinkos sąlygos jį natūraliai pastumia	Neatskiria asmeninių ir visuomeninių vertybių
Pikareskiškas herojus	Neveiksnus, bet iškalbingas apie reikalingus veiksmus	Visuomeninės, kol padeda ir asmeninėms
Romantinis herojus	Neveiksnus, tačiau trokštantis veiksmo	Asmeninės
Realizmo herojus	Aktyvus tiek, kad priartėtų prie įtakos darymo	Asmeninės, kuriuos aktualios visam jo socialiniam sluoksniui
Hibridinis herojus	Proaktyviai dalyvauja	Visuomeninės, net jei nukentės pats

Šaltinis: sudaryta autorės remiantis (Furst, 1976; Roche, 1987; Miller, 2000; Baldick, 2001; Gurung, 2010; Kendrick, 2010; Cartlige, 2012; Kadiroğlu, 2012; Vretionkova, 2015; Kjeldagaard-Christiansen, 2017; Rad ir Pishkar, 2018; Bergstrand ir Jasper, 2018; Prusa, 2019)

Herojiškumo tipų santykis aktyvumo ir paskatų krypties kontekste vizualiai pateikiamas 1. paveiksle.



Šaltinis: sudaryta autorės

1. pav. Herojiškumo tipų santykis aktyvumo ir paskatų krypties koordinačių sistemoje

Skirtingi herojų tipai pasižymi skirtingu aktyvumo lygiu. Šventasis ar Kankinys, Pikareskiškas herojus ir Romantinis herojus yra pasyvūs procesų dalyviai, kurie nebent žodžiu išreiškia savo nepritarimą susidariusiai situacijai. Tragiško herojaus aktyvumas priklauso nuo to ar jis pats imasi veiksmų, nes jaučiasi aplinkos priverstas ar aplinka daro poveikį jam. Realistinis herojus, Riteriškas herojus, Epinis herojus ir Hibridinis herojus yra aktyviai veikiantys veikėjai. Hibridinis herojus yra pats aktyviausias, nes šio tipo herojai yra vieninteliai kurie gina visuomenę nuo neteisybės, kuomet kiti aktyvieji herojai aktyviai veikia tik tuomet kai iškyla neatidėliojama grėsmė.

Pagrindinės kryptys kurios išsiskiria Herojiškumo tipų analizėje yra ar herojų veikti motyvuoja naudos sau siekimas (savanaudiškumas) ar herojų veikti motyvuoja naudos visuomenei siekimas. Romantinis herojus yra savanaudiškiausias, nes visas jo elgesys yra nukreiptas į jo jausmus, jo gerovę. Pikareskiškas herojus taip pat yra savanaudiškas, jis įžvelgia visuomenės problemas, tačiau dėl jų veikti gali sukelti žalos jam, tad Pikareskiškas herojus aktyvumas apsiriboja viešu visuomenės problemų komentavimu, šaipymusi iš jų. Tragiškas herojus ir šioje ašyje patenka į vidurį, nes jo veiklos motyvai, kaip ir aktyvumas yra nulemiamas aplinkos: gins savo ar visuomenės interesus priklausomai nuo to į kurių interesų problematiką jis yra pastumiamas aplinkos. Realistinis herojus gina savo interesus gindamas visos socialinės klasės interesus kuriai jis priklauso. Riteriškas herojus dalyvauja visuomenės interesų gynime, tačiau tik tol, kol tai naudinga jam ar neišvengiama. Šiuo aspektu Riteriškas herojus šiek tiek panašus į Pikareskišką herojų: jie abu rodosi susidomėję visuomenės interesais, tik Riteriškas herojus, dėl savo aukšto socialinio statuso (jei nori jį išlaikyti), negali sau leisti pasyvumo. Epinis herojus aktyviai stoja į kova kai iškyla grėsmė ar yra nuskriausti jo artimos aplinkos žmonės (šeima, bendruomenė). Hibridinis herojus įžvelgęs visuomenės problemas (be neatidėliotinos fizinės grėsmės) aktyviai imasi jas spręsti nepaisydamas savo gerovės ir net fizinio saugumo.

Herojiškumo tipas keitėsi besikeičiant visuomenės vertybėms ir moralinėms nuostatoms, tai rodo, kad gebėjimas mėgautis tam tikru herojišku veikėju yra susijęs su bendromis visuomeninėmis nuostatomis. Auditorijos gebėjimas mėgautis herojiškai veikėjais analizuojamas kitame skyriuje.

1.3. Gebėjimo mėgautis herojiškais veikėjais analizė

Auditorijos gebėjimas mėgautis išgalvotais veikėjais turi kritinę reikšmę kūrinio sėkmingumui. Moraliai gryni (tik geri ar tik blogi) veikėjai tarnauja hedonistiniams žmonių poreikiams ir visiškai neįtraukia intelektualumo komponento (Lewis ir kt., 2014), visai kitokia situacija yra su moraliai dviprasmiškai veikėjais: „*veikėjo nutolimas nuo moraliai priimtino elgesio yra palankiai susijęs su gebėjimu identifikuotis su veikėju ir dėl to padidėjusiu mėgavimusi naratyvu“* (Kjeldagaard-Christiansen, 2017, p. 116). Nuo Realizmo herojaus įvedimo į išgalvotų personažų sritį, vis dažniau

pagrindiniai kūrinio veikėjai pasižymėdavo ryškiomis smerktinomis savybėmis (žr. lentelę 1.2.9.1). Moralinių trūkumų turintis pagrindinis veikėjas yra patrauklus, nes jis yra realiai įmanomas moralės ir elgsenos pavyzdys (angl. *role-model*), kitaip nei be jokių ydų, o tik dvasingas ir geras (White, 2013; Cocker, 2017). Dviprasmiški veikėjai šalia to, kad yra priešiški ar pavojingi, jie yra ir nuotykių ieškantys ir atviri naujovėms, todėl auditorija jiems jaučia antipatiją su gailesčiu ar pagiežingu žavėjimusi (Carroll ir kt., 2012). Veikėjo pamėgimas yra susijęs su auditorijos gebėjimu susitapatinti su tais veikėjais (Fitch, 2005; Raney ir kt. 2009; Oliver ir Bratsch, 2010, 2011; Vaage, 2014). Klano tradicijos likučiai sąmonėję kreipia mąstymą, kad tai kas yra susiję su mumis yra gera, o kas mums svetima matoma kaip neutralu, ar dažniau net negatyvu (Kostic, 2002), todėl auditorijos galėjimas identifikuotis su pateikiamu veikėju daro reikšmingą įtaką patiriamo mėgavimosi stiprumui. Didėjant susitapatinimui didėja mėgavimasis: kuo geriau pažįstama situacija, tuo geriau įsijaučiama, ir auditorija geriau gali vertinti ir dėl to gali stipriau mėgautis kūriniu (Festinger, 1954).

Veikėjai kurie pateikiami kaip moraliai tyri ir teisingi nebeatrodo įtikimi, su jais sunku susitapatinti, nes žmonės patys nesijaučia galį būti tokie realybėje (Michael, 2013). Tai nereiškia, kad žmonės nutolo nuo gėrio: *atgaila ir pasekmės yra du aspektai su kuriais dabartinė karta gali susitapatinti ir nors herojai ydingi, žmonės vis tiek tikisi, kad gėris laimės prieš blogį* (Cocker, 2017, p. 96). Žmonės vertina veikėjo elgesį ir elgesio motyvus (Shafer ir Raney, 2012) ir yra linkę atleisti amoralų elgesį tiems, kuriuos pažįsta, ir kurių elgesio priežastis supranta (Baumeister, 2001; Shafer ir Ranez, 2012; Kjeldagaard-Christiansen, 2017). Auditorijai patinka tikroviškas žmogaus psichikos atvaizdavimas (Cocker, 2017), o pažinti veikėją, t. y. jo psichiką, jo elgesio motyvus yra reikalinga jį pamatyti įvairiose situacijose, kas vieno ribotos apimties kūrinio[4] sąlygomis yra sudėtinga: *gebėjimas mėgautis moraliai dviprasmiškais veikėjais reikalauja veikėjo charakterių plėtojimo laike* (Shafer ir Ranez, 2012, p. 1028).

Žmones žavi moraliai dviprasmiški veikėjai nes jie suteikia formą sudėtingoms socialinėms situacijoms (Kjeldagaard-Christiansen, 2017). Pagrindinis kūrinio veikėjas yra tas, su kuriuo auditorija yra kviečiama susitapatinti, todėl jis yra matas, atspindinti visuomenėje aktualius klausimus. Susitapatinusieji su herojais stengiasi atkartoti herojų veiksmus (Cambell, 1977), todėl herojų, su kuriais auditorija pajėgia susitapatinti, kūrėjai turi galią kreipti visuomenės vertybes pasirinkta linkme.

Kritinė funkcija kūryboje yra suteikti galimybę auditorijai išgyventi stiprias emocijas, pasinerti į simuliuotus realių problemų sprendimus – saugiau ir paprasčiau nei kad tai būtų patirta realiame gyvenime (Boyd, 2009; Carroll, 2011; Clase, 2012; Carrol, 2016; Kjeldagaard-Christiansen, 2017). Tai, kad auditorijai patinka moraliai dviprasmiški veikėjai, yra paremta nuspėjamomis auditorijos

[4] Magistrinio darbo kontekste turima omenyje filmą

charakteristikomis (Kjeldagaard-Christiansen, 2017). Tikrovėje sunku tirti amoralų elgesį, nes „*moralus mąstymas skirtas elgesiui visuomenėje*“ (Hoidt, 2007, p. 999), amoralus elgesys greit susilauktų pasekmių, o kūrinyje pasekmes patiria veikėjai. Visgi Pavicievic ir Simenovic-Patic (2007) nerimauja, kad amoralus ir net dažnai kriminalinis vaizduojamas pasaulis, kuriame gyvuoja hibridinių herojų naratyvai, pristatomas kaip vienintelė erdvė, kurioje gali būti garantuotas išlikimas. Shafer ir Ranez (2012) teigia, kad naratyvai istoriškai tarnauja kaip būdas įtvirtinti, pamokyti, skatinti tam tikras moralines normas visuomenėje, o naratyvai, kurie vaizduoja moralinių vertybių atpalaidavimą dėl auditorijos malonumo nuvertina naratyvą, arba naratyvai veda visuomenė prie dažnesnio atsiribojimo nuo moralinių vertybių tikrovėje. Visgi autoriai neatsižvelgia į tai, kad naratyvas gali įgauti naują funkciją. Shafer ir Ranez (2012) vertinimas apima hibridinių herojų naratyvus, kurie autorių nuomone arba iškelia ryškiąsias savybes (kurios hibridinių herojų atveju dažniausiai yra smerktinosios) arba išniekina naratyvą kaip fiksuotų vertybių puoselėtoją. Tačiau autoriai neatsižvelgia, kad hibridinio herojaus naratyvas kviečia į diskusiją apie tai, kokios vertybės turėtų būti fiksuotos ir puoselėjamos.

Aristotelio požiūriu geri vyrai neturėtų būti vaizduojami kaip savo fortūną panaudojantys blogiui, o suktiems neturėtų būti leidžiama pereiti iš blogosios į gerąją fortūnos pusę, nes ši kaita nekelia auditorijoje baimės ar pykčio, o tik sukrečia jausmus (Aristotle, 1932), visgi auditorijos pomėgis patirti amoralias herojiško pasaulio plotmes veda kūrybą nuo statinių vertybių vaizdavimo į kvietimą diskutuoti visuomenines vertybes.

2. DUOMENŲ RINKIMO IR ANALIZĖS METODIKA

Empirinio tyrimo teorinis pagrindimas. Köthe (1987) teigė, kad nei vienas herojus nėra epinis dėl to, ką jis daro, o jis tampa epiniu dėl to kaip jis pristatomas. Nusistovėjusių įvaizdžių kaita žadina suklusti į tai, kokią žinią siekiamą perteikti populiarinant ne įprasta kryptimi modifikuotus ilgaamžius veikėjų įvaizdžius ir kuriant dviprasmiškus naujus superherojus. Pavyzdžiui: (a) Skandinavų mitologinis dievas Lokis, vienas populiariausių Marvel kino studijos superherojų, tipiškai yra vaizduojamas kaip grynai piktadariškas veikėjas, o epopėjoje „Begalybės saga“ priartinamas prie monomito; (b) pagrindinis oponentas epopėjoje „Begalybės saga“ nėra savanaudis piktadarys ir susilaukė ne mažesnio populiarumo nei epopėjos filmų protagonistai. Nuo XX a. pramoginėse medijose negatyvių veikėjų populiarumas lenkia kitus (Vretionkova, 2015). Atsižvelgiant į išvardintas priežastis, duomenų rinkimui ir analizei pasirenkamos Skaitytojo atsako teorija (angl. *Reader responce theory*) ir Konotacijų kontrolės teorijos (angl. *Affect control theory*).

Skaitytojo atsako teorija analizuoja kūrinį priimančiojo poveikį to kūrinio prasmėms. Skaitytojo atsako teorijos autorė Luiza Rouzenblat teigia, kad skaitytojas ir tekstas yra neatsiejamai susiję atskleidžiant teksto reikšmes (cituojama iš Becker, 1999). „*Eilėraštis ar romanas yra tiek pat prasmingi kaip ir rašalo dėmės ant popieriaus iki tol kol skaitytojas transformuoja jas į prasmingų simbolių rinkinį*“ (L. Rouzenblat, cituojama iš Cocker, 2017, p. 93) – priskiriamos reikšmės varijuos priklausomai nuo to kas skaito, bei nuo to kada yra skaitoma (Selden ir kt., 2005).

Magistriniam tyrimui Skaitytojo atsako teorija nustato duomenų rinkimo perspektyvą:

1. Kaip komunikuojamos vertybinės nuostatos Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“?
2. Kokia herojiškumą atskleidžianti elgsena demonstruojama Marvel kino studijos interpretacijoje?

Konotacijų kontrolės teorija analizuoja žmonių siekį valdyti reikšmes formuojančias jos/jo pasaulį. Kaip simbolinio interakcionizmo šakos, Konotacijų kontrolės teorijos pagrindinė prielaida yra ta, kad į kiekvieną situaciją žmogus įeina atsinešdamas tam tikras išankstines nuostatas, kurias aktyviais veiksmais siekia patvirtinti. Patirties situacijoje metu, susikurtos nuostatos patvirtinamos arba yra sukuriamas poreikis pakeisti susiformavusius įsitikinimus (Heise, 2002; Robinson ir Smith-Lovin, 2006; Bergstrand ir Jasper, 2018). Neapibrėžtumo ir didelės kaitos sąlygomis žmonės yra motyvuoti išsaugoti ankstesnes, stabilumą kūrusias reikšmes (Hase, 1979).

Magistriniam tyrimui Konotacijų kontrolės teorija nustato duomenų analizės perspektyvą:

1. Kokį įvaizdį siekiama sukurti?
2. Kokius jausmus siekiama sukelti?
3. Prie kokių prasmių siekiama priartinti žiūrovą?

Empirinio tyrimo tikslas – ištirti Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ superherojų elgsenos charakteristikas, kurios atskleistų komunikuojamą herojiškumo kryptį.

Empirinio tyrimo objektas – herojiškų veikėjų naratyvai Marvel kino studijos interpretacijoje.

Empirinio tyrimo uždaviniai:

1. Išanalizuoti personažą formuojančias Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ superherojų elgsenos charakteristikas ir įvertinti jų herojiškumo raišką.

2. Nustatyti Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ herojiškų veikėjų herojiškumo tipus.

3. Susisteminti Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“ pasirinktą herojiškumo kryptį.

Empirinio tyrimo tipas ir metodas. Šaltinių tyrimui taikoma kokybinis tyrimas. Pasirinktas tyrimo metodas – Dokumentų turinio analizė. Pasirinkimas grindžiamas tuo, kad Marvel Kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“ herojiškų veikėjų naratyvai yra išgalvoti ir pateikti vaizdo dokumentų forma, todėl duomenys reikalingi iškeltam tikslui kitu būdu negali būti surinkti.

Kiekviename tyrime surinktų duomenų ir pateiktų rezultatų validumas yra tyrėjo siekiamybė (Cohen ir kt., 2000), todėl yra svarbu parinkti tyrimo tipą ir metodą, kuris galėtų tai užtikrinti. Kokybinis tyrimas nusako duomenų rinkimo formą: duomenys renkami žodine forma, reiškiami teiginiais ar kategorijomis ir vertinami subjektyviai (Bitinas, 2008). Siekiant sumažinti subjektyvumą iki minimumo, duomenys renkami ir vertinami, pagal jau publikuotas (ir dėl to recenzavimo procese validuotas) kategorijas. Kokybinė analizė yra herojiškumo tyrimuose (pvz.: Bratton, 2004; Kadiroğlu, 2012; Vretionkova, 2015; Cocker, 2017; van Trourhout, 2017; Kjeldgaard-Christiansen, 2017; Rad ir Pishkar, 2018) vyraujantis pasirinkimas, todėl įvertinamas kaip pagrįsčiausias.

Duomenų rinkimo plotmė išsikeltam tikslui pasiekti yra filmų turinio analizė. Pasak LeComte ir Preissle (1993), Prosser (1998) ir Alfonso (2004) filmas yra vaizdo dokumentas, todėl filmų analizei dera dokumentų turinio analizės metodas.

Dokumentų turinio analizei pasirenkama Naratyvo strategija. Ši strategija paremta pasakojimais apie veiklą, patirtį ir išgyvenimus – biografijos tyrimais (Bitinas, 2008). Herojiškumo raiškos analizei ši strategija yra tinkama, nes herojiškumas ir yra atskleidžiamas per personažo veiklas, patirtis ir išgyvenimus – personažo biografiją. Atsižvelgiant į tai, kad „*nėra griežtos nuomonės, kaip [Naratyvų tyrime] pateikti išanalizuotus duomenis ir galutinę biografinio tyrimo ataskaitą*“ (Bitinas ir kt., 2008, p. 278), sekančioje pastraipoje pristatomi ir pagrindžiami magistrinio tyrimo šaltiniai ir duomenų rinkimas.

Empirinio tyrimo šaltiniai ir duomenų rinkimas. Marvel kino studijos epopėją „Begalybės saga“ sudaro dvidešimt trys filmai:

1. Geležinis žmogus (2008)

2. Nerealusis Halkas (2008)
3. Geležinis žmogus 2 (2010)
4. Toras (2011)
5. Kapitonas Amerika: Pirmasis keršytojas (2011)
6. Keršytojai (2012)
7. Geležinis žmogus 3 (2013)
8. Toras: Tamsos pasaulis (2013)
9. Kapitonas Amerika: Žiemos karys (2014)
10. Galaktikos sergėtojai (2014)
11. Keršytojai: Altrono amžius (2015)
12. Skruzdėliukas (2015)
13. Kapitonas Amerika: Pilietinis karas (2016)
14. Daktaras Streindžas (2016)
15. Galaktikos sergėtojai 2(2017)
16. Žmogus-Voras: grįžimas namo(2017)
17. Toras: Pasaulių pabaiga(2017)
18. Juodoji pantera(2018)
19. Keršytojai: Begalybės karas (2018)
20. Skruzdėliukas ir Vapsva (2019)
21. Kapitonė Marvel (2019)
22. Keršytojai: Pabaiga (2019)
23. Žmogus-Voras: toli nuo namų (2019).

Tyrimui atrenkami superherojų naratyvai, kurie turi kritinę reikšmę epopėjos atomazgai (žr. 1-ą priedą). Keršytojų epopėjos ašis yra šeši Begalybės akmenys (Proto, Jėgos, Tikrovės, Sielos, Erdvės ir Laiko) – kas valdo akmenis, tas valdo visatą. Valdymas pasireiškia akmenų naudojimu arba pasirinkimų jų nenaudoti – tas kas turi akmenis, turi galią spręsti. Superherojų reikšmingumas vertinamas per jo/jos tiesioginę sąsają su bet vienu iš Begalybės akmenų epopėjos kontekste ir nepakeičiamu indėliu į epopėjos atomazgą. Vertinami tie epopėjos veikėjai, kurių naratyvai pristatyti atskiru filmu (ar filmų serija kaip pvz. Toras), arba jei neturi atskiru filmu pristatyto naratyvo, bet dalyvauja bent viename kitame filme nei kitą vieną naratyvą pristatantis filmas/filmų serija. Atsižvelgiant į Marvel kino studijos epopėjos „Keršytojai“ superherojų reikšmingumo vertinimą, empiriniame tyrime analizuojami penki superherojų naratyvai (pateikiama tokia tvarka, kokia auditorija juos sutiko epopėjoje):

- Tonis Starkas / Geležinis žmogus,
- Briusas Beneris / Halkas,

- Toras,
- Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika,
- Styvenas Streindžas / Dr. Streindžas.

Analizės rezultate išryškėjo dar šeši, abu kriterijus atitinkantys naratyvai: Gomora, Senoji mistike, Klintas Bartonas / Erelio akis, Nebula, Juodoji našlė, ir Tanosas. Gomora bei Senoji mistikė atitinka abu kriterijus tik todėl, kad vieną kriterijų atitinka pagrindinėje laiko juostoje, o antrą – alternatyvioje. Alternatyviose laiko linijose jos nėra visiškai tas pats asmuo, todėl neįtraukiamos į analizę. Klinto Bartono / Erelio akies asmenybė išplėtota, iš herojiškų šaltinių kylančios stiprybės ir herojiško gerumo demonstravimas ryškus, tačiau šio superherojaus analizei pagal monomitą trūksta informacijos apie veikėjo gyvenimo įvykius. Tai gali būti aiškinama tuo, kad Erelio akies charakteris plėtojamas per dalyvavimą kitų superherojų filmuose ar bendruose „Keršytojų“ projektuose. Erelio akis neturi savo filmo pristatančio herojaus kilmę. Nebulos herojiškos stiprybės ir gerumo šaltiniai išreikšti kiek silpniau nei Klinto Bartono / Erelio akies, tačiau ji taip pat neturi kilmę pristatančio filmo, todėl lyginimas su monomitu, dėl informacijos stygiaus, kol kas nėra galimas. Natalija Romanof / Juodoji našlė yra dar vienas personažas, kuris pasižymi stipriomis herojiškomis savybėmis, tačiau dėl gyvenimo istoriją atspindinčio filmo stygiaus, negali būti palygintas su herojaus monomitu. Tanoso herojiškumas gali būti analizuojamas, tačiau atsižvelgiant į tai, kad „Begalybės sagoje“ jis yra antagonistas (dėl to atstovaujantis ne skatinamas vertybes), Tanosas kaip herojus nepatenka į tyrimo lauką.

Empirinio tyrimo duomenų analizė ir pateikimas. Duomenų analizė pristatoma kaip pasiektų uždavinių rezultatai.

Uždaviniui nr. 1. Personažų elgsenos charakteristikos analizuojamos vertinant Marvel kino studijos superherojų stiprybę ir gerumą. Pasak Bergstrand ir Jasper (2018) ir didvyrių ir piktadarių stiprybės šaltiniai yra tie patys, todėl išskirti šaltiniai tinka vertinti skirtingus herojiškumo tipus. Autorius išskiria šiuos šaltinius: Asmeninė fizinė jėga, Sumanumas, Įvairūs įgūdžiai, Gyvybingumas, Kūrybiškumas, Drąsumas, Kilmingumas, Antgamtinių jėgų palankumas, Turtas, Moralinis tyrumas. Superherojų gerumas vertinamas Bergstrand ir Jasper (2018) išskirtais šešiais herojaus gerumo šaltiniais: Nekaltumas, Kitų saugojimas, Pripažintų visuomenės normų paisymas, Noras aukoti save dėl kitų, Dosnumas, Paslaugumas. Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ superherojų herojiškumas vertinamas jų naratyvus lyginant su monomitu.

Uždaviniui nr. 2. Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ herojiškų veikėjų herojiškumo tipai nustatomi palyginant superherojui būdingus bruožus su magistriniame darbe susistemintomis Herojaus sektinomis ir smerktinomis savybėmis.

Uždaviniui nr. 3. Palyginus pirmo ir antro uždavinio rezultatus pateikiama susisteminta Marvel kino studijos epopėjoje „Keršytojai“ komunikuojama herojiškumo raiška.

Susisteminti duomenys su lyginamosios analizės rezultatais pateikiami skyriuje ,,Herojiškumo analizė Marvel kino studijos epopėjoje ,,Begalybės saga“.

3. HEROJIŠKUMO ANALIZĖ MARVEL KINO STUDIJOS EPOPĖJOJE „BEGALYBĖS SAGA“

3.1. Tonis Starkas / Geležinis žmogus

Tonio Starko / Geležinio žmogaus asmenybė išreikšta per filmus: Geležinis žmogus (2008), Geležinis žmogus 2 (2010), Keršytojai (2012), Geležinis žmogus 3 (2013), Keršytojai: Altrono amžius (2015), Kapitonas Amerika: Pilietinis karas (2016), Žmogus-Voras: grįžimas namo (2017), Keršytojai: Begalybės karas (2018), Keršytojai: Pabaiga (2019).

Tonis Starkas / Geležinis žmogus vienas ryškiausių „Begalybės sagos‘‘ personažų. Viskas prasideda Tonio Starko monomito įsčiose bei baigiasi jo mirtimi ir palikimu. Pagal magistrinio darbo planą herojiškumas vertinamas atsižvelgiant į veikėjo herojiškų stiprybių (lentelė 3.1.1., 30-31 psl.) bei herojiško gerumo (lentelė 3.1.2., 31 psl.) raišką, ir veikėjo asmenybę palyginant su Džozefo Kembelo monomito stadijomis (lentelė 3.1.3., 32-33 psl.).

Lentelė 3.1.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“

Stiprybės šaltinis	Raiška personaže „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“
Asmeninė fizinė jėga	Natūraliai ypatinga jėga nepasižymį, dėvi stiprybės suteikiančius šarvus.
Sumanumas	Itin aukšto intelekto, greit įsisavina naują sudėtinga informaciją, kūrybiškas, pats sukuria skraidyti galinčius šarvus žmogui.
Įvairūs įgūdžiai	Sėkmingas verslininkas, mentorius, gabus inžinierius.
Gyvybingumas	Visuomet kupinas energijos, nedaug miegantis, nuolat kažką veikiantis
Kūrybiškumas	Kuria „neįmanomus“ mechanizmus. Įkalintas savo rankomis sukonstruoja skraidančius šarvus.
Drąsumas	Noriai žengia į naujas nepažįstamas plotmes, ar tai būtų naujos mokslo šakos pažinimas ar lipimas į priešo erdvėlaivį.
Kilmingumas	Jo tėvas vienas sumaniausių savo kartos mokslininkų. Kilmingumas reiškiamas per sėkmingą dalyvavimą mokslo išradimuose.
Antgamtinių jėgų palankumas	Jį lydi sėkmė, ten, kur paties jėgos nebepadeda, pvz.: netikėtai veikia matematinis modelis, kuris jo nuomone neturėtų veikti ir yra nepakeičiamai būtinas išgelbėti pražuvusius visatos gyventojus.
Turtas	Vienas turtingiausių Žemės (Marvel visatoje) gyventojų.

Moralinis tyrumas	Arogantiškas, susitelkęs į save, tačiau negalįs apleisti idėjos, kuri jam asmeniškai neduos naudos o gali net pakenkti. Negali apleisti jei tai reikštų, jog sėkmė pagelbėtų daugeliui nelaimėlių.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavimus herojiškos stiprybės šaltinių raišką personažo veikloje, personažas „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“ pasižymi stipria visų herojiškos stiprybės šaltinių raiška.

Lentelė 3.1.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“

Gerumo šaltinis	Raiška personaže „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“
Nekaltumas	Paklūsta įstatymams.
Kitų saugojimas	Padeda kurti „Keršytojų‘‘ komandą: pats dalyvauja veikloje, verbuoja narius, pastato vadavietę.
Pripažintų visuomenės normų paisymas	Jausdamasis būdamas viršesnis ir dėl to galįs, imasi visuomenės gynėjo vaidmens.
Noras aukoti save dėl kitų	Į paskutinį mūšį įsitraukia gelbėti pražuvusių, nors pats procese neturi ką įgyti, o gali tik prarasti.
Dosnumas	Pastato Keršytojų vadavietę, kuria ir dovanoja unikalius darbo įrankius kitiems superherojams.
Paslaugumas	Savanoriškai įsitraukia į veiklas, kuriose jaučiasi galį pagelbėti, pvz.: išsprendęs laiko mašinos kūrimo problemą pats atvyksta pas kitus bendradarbiauti.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavimus herojiško gerumo šaltinių raišką personažo veikloje, personažas „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“ pasižymi stipria visų herojiško gerumo šaltinių raiška. Personažo herojiško gerumo raiška buvo vertinama visos „Begalybės sagos“, o ne tik pirmojo monomito kontekste.

Tonio Starko / Geležinio žmogaus santykis su Džozefo Kembelo monomito stadijomis pateikiamas 3.1.3. lentelėje. T. Starko monomitas išplėtojamas per tris Geležinio Žmogaus filmus. Vėlesniuose filmuose patiriami nauji nuotykiai, kurie taip pat transformuoja veikėją. 3.1.3. lentelėje pristatomas pirmasis virsmas. Tonio Starko kvietimas nuotykiui buvo žiaurus ir šiurkštus – jis pagrobiamas ir įkalinamas. Kartu įkalintasis mokslininkas Ho Jinsenas, kuris išgelbsti Tonio Starko gyvybę įmontuodamas krūtinėje magnetą. H. Jinsenas apeliuoja į Tonio pėdsaką istorijoje: „Ar tu tikrai nori kad tai [masinio naikinimo ginklai] būtų Tonio Starko palikimas?“. Šis nusprendžia nepasiduoti ir pakeisti savo pėdsaką istorijoje. Tam reikia susikurti prietaisą padedantį pasprukti. Grobikai pastebi, kad kaliniai gamina ne ginklus. Pagrasinama H. Jinseno gyvybei. Tonis Starkas

įsiterpia gelbėti. Pagrobėjai jam duoda parą pabaigti darbus. Išsigelbėjęs iš pagrobimo Tonis bando grįžti į senąjį pasaulį, tačiau jam sunku prisitaikyti. Naujas jo mąstymas nedera su senuoju pasauliu, po to kai geriausių pasaulyje ginklų gamintojas suvokė savo gaminių poveikį. Tonis Starkas bando nutraukti ginklų gamybą, tačiau garbėtroška verslo partneris (kuris po tėvo mirties iš dalies užima šią poziciją Tonio gyvenime) neleidžia. Inžinierius pasineria į šarvų, kuriais paspruko, tobulinimą.

Lentelė 3.1.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže „Tonis Starkas / Geležinis žmogus“

Veiksmas	Stadija	Stadijos raiška
I. Išvykimas	1. Kvietimas nuotykiui	Pagrobimas ir įkalinimas.
	2. Atsisakymas vykti į nuotykį	Pasiduoda, nes jaučiasi pražuvęs nepriklausomai nuo galimų veiksmų.
	3. Antgamtinių jėgų pagalba	Kartu kalintis įtikina nepasiduoti.
	4. Slenksčio peržengimas	Nusprendžia pabėgti.
	5. Banginio pilvas	Grobikai supranta, kad jis kuria ne ginklus.
	6. Išbandymų kelias	Bandymas nutraukti ginklų gamybą, bandymas stiprinti kitas verslo šakas, nevykęs pasirodymas renginyje jo garbei.
	7. Susitikimas su deive	Pepper Potts.
II. Inicijavimas	8. Gundytoja	Žurnalistė filme „Geležinis žmogus“.
	9. Susitaikymas	Santykių su verslo partneriu Obadaja Steinu išsprendimas.
	10. Išaukštinimas	Viešas prisipažinimas spaudos konferencijoje, kad jis yra Geležinis žmogus.
	11. Aukščiausia malonė	Nauja „Starko industrijų“ veiklos kryptis (pagalbos, o ne žudymo technologijų kūrimas) įtvirtinta, jis lieka įmonės vadovu.
	12. Atsisakymas sugrįžti	Dėl patirto potrauminio streso kovos Niujorke metu, nutolsta nuo realybės ir verslo reikalų ir pasineria į skraidančių šarvų/robotų kūrimą.
III. Sugrįžimas	13. Magiškas skrydis	Išgelbsti Pepper Potts.
	14. Pagalba iš išorės	Pepper Potts padeda susivokti.
	15. Slenksčio peržengimas grįžimui	Pasiryžimas operacijai nebebūti priklausomu nuo magnetų saugančių jo širdį.

16. Dviejų pasaulių valdovas	Jis pasilieka prie „Starko industrijų“, tačiau dalyvauja ir organizacijos „SKYDAS“ veikloje kaip Keršytojas.
17. Laisvė gyventi	Net be technologijų jo kūne, jis jaučiasi galįs būti geležiniu žmogumi ir yra pasiryžęs naujiems žygiams.

Šaltinis: sudaryta autorės

Tonio Starko atveju verslo partneris yra jo „gyvenimo valdovas“ su kuriuo turi pasiekti susitaikymą. Susitaikymas pasiekiamas tik Tonio viduje, kuomet jo siekis naudingos ir atsakingos veiklos įveikia jaučiamą verslo partnerio autoriteto įtaką. Po šių, ir Niujorko, įvykių T. Starkas pasiklysta tarp tikrovės ir realybės. Padėdama susigaudyti savyje, jį išgelbsti jo „deivė“ Pepper Potts. „Išgelbėtas“ Tonis pasiryžta operacijai, po kurios jo gyvybės palaikymas nebebus priklausomas nuo technologijos. Jis jaučiasi tvirtas savyje, jis tiki kad ir be šios technologijos jis yra Geležinis žmogus.

Tonio Starko / Geležinio žmogaus personažo analizė monomito kontekste atskleidžia Tonį Starką esant herojų. Tonį Starką palyginus su Sektinomis ir Smerktinomis herojų savybėmis, jis yra priskirtinas Riteriškam herojui. Viduramžių herojai dėvėdavo šarvus, Tonio Starko sukurti skraidantys šarvai tiksli metafora modernių laikų šarvuotam riteriui. Jis kilmingas, puikių įgūdžių karys, kuriam patinka kovos, jo „medžioklės“ laukas yra varžytuvės technologijų verslo sektoriuje, jei reikia jis siaubūnus žudo, mėgsta švęsti ir itin mėgsta asistuoti moterims, tam, kuo tiki, jis yra pasiaukojamai pasišventęs. T. Starkas bijo mirties, jo melavimas labiau nukreiptas į save (kurdamas masinio naikinimo ginklus sau sakė daręs gera), ir pasikeitus jo interesams Tonis pasirengęs išduoti, tuos, kurie nebeatitinka jo siekiamo tikslo (ar tai būtų verslo partneris ar kiti jo kelyje nebenaudingi asmenys). Dėl šių priežasčių Toniui Starkui / Geležiniam žmogui priskiriamas Riteriško herojaus tipas.

3.2. Briusas Beneris / Halkas

Briuso Benerio / Halko asmenybė išreikšta per filmus: Nerealusis Halkas (2008), Keršytojai (2012), Keršytojai: Altrono amžius (2015), Toras: Pasaulių pabaiga (2017), Keršytojai: Begalybės karas (2018), Keršytojai: Pabaiga (2019)

Dėl ypatingo radiacijos poveikio Briusas Beneris gali pasiversti žaliu milžinu vadinamu Halku. Briusas Beneris yra geruųjų savybių raiškos subjektas, o Halkas yra jo priešybė – blogoji Briuso Benerio pusė. Pagal magistrinio darbo planą herojiškumas vertinamas atsižvelgiant į veikėjo herojiškų stiprybių (lentelė 3.2.1., 34 psl.) bei herojiško gerumo (lentelė 3.2.2., 34-35 psl.) raišką, ir veikėjo asmenybę palyginant su Džozefo Kembelo monomito stadijomis (lentelė 3.2.3., 35-36 psl.).

Lentelė 3.2.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Briusas Beneris / Halkas“

Stiprybės šaltinis	Raiška personaže „Briusas Beneris / Halkas“
Asmeninė fizinė jėga	Ypatingai stiprus, stipresnis už daugumą sutinkamų būtybių, kai būna Halku.
Sumanumas	Ypatingai sumanus, kai būna Briusas Beneris.
Įvairūs įgūdžiai	Turi septynis mokslų daktaro laipsnius.
Gyvybingumas	Jis persekiojamas, vienišas, tačiau nenustoja stengti pagelbėti į nelaimę pakliuvusiems.
Kūrybiškumas	Sprendžia problemas ne tradiciškai, įžvelgia galimos sinergijos sritis (atsakas Vizijos siūlymui pasiaukoti, kad Proto akmuo būtų sunaikintas)
Drąsumas	Noriai žengia į nežinomą aplinką, jei žino, kad taip pagelbės tiems kam reikia pagalbos.
Kilmingumas	Nepasižymi kilmingumu.
Antgamtinių jėgų palankumas	Apšvitintas gama radiacija ne miršta, o įgyja nepaprastos jėgos.
Turtas	Nėra turtingas, bet ir ne vargšas. Nesureikšmina turto daiktais ir pinigais.
Moralinis tyrumas	Atsitraukia nuo mylimųjų ir mėgstamos veiklos, nes jaučiasi keliąs grėsmę.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavimus herojiškos stiprybės šaltinių raišką personažo veikloje, personažas ,,Briusas Beneris / Halkas“ pasižymi savybėmis grindžiamomis septyniais (iš galimų dešimties) herojiškos stiprybės šaltiniais.

Lentelė 3.2.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Briusas Beneris / Halkas“

Gerumo šaltinis	Raiška personaže „Briusas Beneris / Halkas“
Nekaltumas	Sąmoningai laikosi įstatymų ir patiria ypatingą sąžinės graužatį dėl Halko poelgių pasekmių.
Kitų saugojimas	Pasitraukia nuo artimųjų kai jaučiasi jiems esąs grėsmė, ieško žmonių nelaimėje, kuriems galėtų pagelbėti.
Pripažintų visuomenės normų paisymas	Jausdamas, kad negali suvaldyti Halko, kuris nepaklūsta visuomenės normoms, atsitraukia iš savo bendruomenės.
Noras aukoti save dėl kitų	Manydamas, kad jo buvimas šalia kelia grėsmę artimiesiems ir bendruomenei, pasitraukia.

Dosnumas	Pabėgęs iš savo bendruomenės, keliauja po pasaulį ir neatlygintinai padeda sergantiesiems.
Paslaugumas	Visuomet sutinka pagelbėti.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavimus herojiško gerumo šaltinius personažo veikloje, personažas „Briusas Beneris / Halkas“ pasižymi stipria visų herojiško gerumo šaltinių raiška. Personažo herojiško gerumo raiška buvo vertinama visos „Begalybės sagos“, o ne tik pirmojo monomito kontekste.

Briuso Benerio / Halko santykis su Džozefo Kembelo monomito stadijomis pateikiamas 3.2.3. lentelėje. B. Baneris gimsta su tėvo eksperimentų metu pakeista DNR, užaugęs pas įtėvius visai pamiršta tėvus ir net to nežinodamas nuseka tėvo profesiniu keliu. Laboratorijoje įvykus nelaimei tampa galinčiu virsti į žalią siaubūną. Jis priverstas bėgti ir slėptis. Užsitarnauja Betės Ros (buvusios mylimosios, buvusios kolegės, aktyvios mokslininkės) meilę iš naujo, tačiau jie negali būti kartu. Jis pasišvenčia tarnauti gėriui ir gelbėti tuos, kuriems reikia pagalbos. Jo geradarysčių kelyje „Keršytojai“ bando Briusą Benerį užverbuoti. Pavyksta. Susitikimas su Juodąja Našle šiek tiek sutrikdo herojų. Abu pamilsta vienas kitą, Juodoji Našlė pasiryžusi viską mesti ir būti su Briusu, tačiau jis – ne. Briuso ir Halko konfliktas didėja iki to, kad Halkas perima kūno kontrolę ir pabėga iš Žemės planetos. Susitikęs su Toru kitoje planetoje Halkas gręžiasi į tai, kas palikta Žemėje - draugystė. Apimtas baimės vėl likti vienas ir sujaudintas pamatyto vaizdo įrašo su Juodąja Našle, Halkas perleidžia kūno kontrolę Briusui ir vėliau atsisako pasirodyti net kritiniu momentu. Tiek Briuso tiek Halko savistabai Toras padaro didelę įtaką. Pralaimėjus Begalybės karą Briusas / Halkas išgyvena, pasineria į savistabą ir susijungia į vieną būtybę, kuri įkūnija geriausias abiejų būtybių savybes.

Lentelė 3.2.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže „Briusas Beneris / Halkas“

Veiksmas	Stadija	Stadijos raiška
I. Išvykimas	1. Kvietimas nuotykiui	Tėvo eksperimentai su DNR.
	2. Atsisakymas vykti į nuotykį	Neprisimena tėvų, dėl to nežino kur likimas jį veda.
	3. Antgamtinių jėgų pagalba	Pakeistos DNR apšvitinimas Gama radiacija.
	4. Slenksčio peržengimas	Pavirsta žaliu monstru, to valdyti negali.
	5. Banginio pilvas	Jo laboratorija uždaroma, jis priverstas bėgti.
II. Inicijavimas	6. Išbandymų kelias	Įvairūs bandymai tirti jo fiziologinę būklę, kad galėtų išsigydyti.

	7. Susitikimas su deive	Betė Ros.
	8. Gundytoja	Juodoji Našlė.
	9. Susitaikymas	Priima tai, kad negalės gyvento ankstesnio gyvenimo.
	10. Išaukštinimas	Sugeba įvertinti Halko vertę.
	11. Aukščiausia malonė	Savikontrolė, gebėjimas apsaugoti, o ne griauti.
	12. Atsisakymas sugrįžti	Po mūšio Niujorke Halkas pabėga ir neleidžia pasireikšti Briusui.
	13. Magiškas skrydis	Haimdelis išsiunčią Halką į žemę gelbėti organizuoti mūšį prieš Tanosą.
	14. Pagalba iš išorės	Toras.
III. Sugrįžimas	15. Slenksčio peržengimas grįžimui	Briusas Beneris ir Halkas susilieja į vieną.
	16. Dviejų pasaulių valdovas	Fizinė jėga ir aukštas intelektas veikia kartu.
	17. Laisvė gyventi	Jis laisvas rinktis taikyti jėgą ar intelektinius pajėgumus.

Šaltinis: sudaryta autorės

Briuso Benderio / Halko personažo analizė monomito kontekste atskleidžia Briusą Benerį esant herojų. Personažą palyginus su Sektinomis ir Smerktinomis herojų savybėmis, jis yra priskirtinas Tragiškam herojaus tipui. Briusas Beneris gimė su pakeista DNR, jis itin protingas, geba greitai mokytis, jis apšvitinamas Gama radiacija ir ją išgyvena. Briusas Beneris yra Gamtos mokslų elito narys, gabaus mokslininko palikuonis. Jis drąsiai tiria nežinomus elementus, net iki nelaimės, kurios metu yra apšvitinamas. Jis nori padėti kitiems, todėl net atstumas visuomenės nepasiliauja ieškoti vaisto savo būklei, nes mano, kad suvaldžius šiuos procesus atsivertų durys į daugelio šiuo metu neišspręstinų medicinos problemų suvaldymą. Blogiosios savybės reiškiamos per jo antrąjį aš – Halką. Jis – primityvi žudymo mašina. Vienas ryškiausių tragiško herojaus bruožų yra tai, kad jo gyvenimas yra varomas labiau aplinkybių nei asmeninių pasirinkimų – herojiškos Briuso Benerio savybės reiškiasi per reakciją į tai kas jam nutinka, o ne per proaktyvius pasirinkimus ar norus susijusius tiesiogiai su aplinkiniais. Dėl šių priežasčių Briusui Beneriui priskiriamas Tragiškas herojaus tipas.

3.3. Toras

Toro asmenybė išreikšta per filmus: Toras (2011), Keršytojai (2012), Toras: Tamsos pasaulis (2013), Keršytojai: Altrono amžius (2015), Toras: Pasaulių pabaiga (2017), Keršytojai: Begalybės karas (2018), Keršytojai: Pabaiga (2019).

Toras vienas galingiausių „Begalybės sagos“ personažų. Jis kildinamas iš Skandinavų mitologinio dievo tokiu pačiu vardu. Pagal magistrinio darbo planą herojiškumas vertinamas atsižvelgiant į veikėjo herojiškų stiprybių (lentelė 3.3.1., 37 psl.) bei herojiško gerumo (lentelė 3.3.2., 38 psl.) raišką, ir veikėjo asmenybę palyginant su Džozefo Kembelo monomito stadijomis (lentelė 3.3.3., 39 psl.).

Lentelė 3.3.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Toras“

Stiprybės šaltinis	Raiška personaže „Toras“
Asmeninė fizinė jėga	Ypatinga natūrali kūno stiprybė.
Sumanumas	Su broliu taiko vaikystės išdaigą bandydamas suklaidinti priešus. Žinodamas, kad negali visiškai pasitikėti broliu, jo pagalbos siekia šiek tiek apgaudamas brolį.
Įvairūs įgūdžiai	Nepasižymi, Toras išreikštas vienu ypatingu įgūdžiu – kovoti kūju (ir gebėjimu valdyti žaibą su griaustiniu).
Gyvybingumas	Jis aistringai siekia savo tikslų, dėl to kartais nesusivaldo, pasielgia impulsyviai.
Kūrybiškumas	Nepasižymi daugiau nei paminėta prie Sumanumo.
Drąsumas	Noriai žengia į naujas plotmes.
Kilmingumas	Princas.
Antgamtinių jėgų palankumas	Žaibo ir griaustinio valdovas.
Turtas	Ypatingai turtingas.
Moralinis tyrumas	Myli, tiki broliu, gelbsti jį iš Keršytojų (kol nebuvo prisijungęs prie jų) suėmimo nors brolis ne kartą jį išdavęs.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavus herojiškos stiprybės šaltinių raišką personažo veikloje, „Toras“ pasižymi savybėmis grindžiamomis septyniais (iš galimų dešimties) herojiškos stiprybės šaltiniais.

Lentelė 3.3.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Toras“

Gerumo šaltinis	Raiška personaže „Toras“
Nekaltumas	Stengiasi laikytis įstatymų. Prasikalsta tik apgautas brolio.
Kitų saugojimas	Dalyvauja karuose, kad išvyktų piktadarius ir grąžintų ramybę. Siekdamas gelbėti savo mylimąją, ją atsiveda į Asgardą kai ją užpuola eteris.
Pripažintų visuomenės normų paisymas	Stengiasi daryti tai kas naudinga jo bendruomenei (siekia neutralizuoti elfus, kol šie neužpuolė dar kartą), vertina tėvų autoritetą.
Noras aukoti save dėl kitų	Mano kad naujas kūjis padės nugalėti Tanosą. Randa užgesusį žaizdrą. Rizikuoja gyvybe (žaizdrui įkurti reikalinga žvaigždės kaitra pavojinga net ,,dievui“[5]).
Dosnumas	Jaučia pareigą savo galias naudoti kitų gerumui. Arogantiškai manosi esąs visiems nepaprastai vertingas, tačiau noras savo gebėjimus ir gabumus dovanoti kitiems kyla iš tikro noro padėti.
Paslaugumas	Imasi veiksmų, jei mano, kad jo pagalba būtina.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavus herojiško gerumo šaltinius personažo veikloje, personažas ,,Toras“ pasižymi stipria visų herojiško gerumo šaltinių raiška. Personažo herojiško gerumo raiška buvo vertinama visos ,,Begalybės sagos“, o ne tik pirmojo monomito kontekste.

Toro santykis su Džozefo Kembelo monomito stadijomis pateikiamas 3.3.3. lentelėje. Toras pirmagimis Karaliaus sūnus pasižymintis nepriekaištingu būdu ir stiprybe. Tėvas nusprendžia perleisti jam sostą. Karūnavimo ceremonijos metu karalystė užpuolama. Nori keršyti, bet nedrįsta prieštarauti tėvui. Brolio dar paskatintas be tėvo leidimo ir su Haimdelio pagalba pasiryžta keršyti. Puolimas nepavyksta, tėvas turi išgelbėti. Ginčijasi su tėvu, prieštarauja jam ir jį įžeidžia. Tėvas ištremia Torą į Žemę. Ištremtas jis elgiasi taip pat kaip ir anksčiau, nori sugrįžti namo. Įvairūs susitikimai nedaro didelės įtakos, kol radęs savo kūjį negali jo pakelti – tai sugniuždo Torą, nes kūjis nemeluoja – Toras nevertas šios dovanos ir tai įrodo, kad tėvas buvo teisus. Žemėje jį lydi nauji draugai, viena jų Džeinė, kurią pamilsta ir nebenori palikti. Draugai iš Asgardo atvyksta jo grąžinti namo. Toras niekina save ir atsisako grįžti. Kartu susivienija ginti miestelį nuo Lokio pasiųsto monstro. Kovoje su atsiųstuoju monstru Toro kūjis atskrenda pas jį. Nugalėjus monstrą Toras grįžta namo, tačiau tik pažadėjęs Džeinei, kad greit vėl sugrįš, padeda įveikti namus puolančius tamsos elfus. Kovoje su Elfais sunaikinamas Baifrostas: vaivorykštės kelias jungiantis Asgardą ir Midgardą

[5] Torą visi žemiečiai vadina Griaustinio dievu. Toro tėvas Odinas sako kad jie ne dievai, nes ,,jie gimsta, gyvena ir miršta“.

(Žemę). Jis nebegali sugrįžti pas Džeinę. Pripažįsta tėvo autoritetą ir esąs netinkamas būti karaliumi: jis geras karys, bet netinkamas politikai.

Lentelė 3.3.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže „Toras“

Veiksmas	Stadija	Stadijos raiška
I. Išvykimas	1. Kvietimas nuotykiui	Brolio skatinimas keršyti tamsos elfams.
	2. Atsisakymas vykti į nuotykį	Nedrįsta nepaklūsti tėvui.
	3. Antgamtinių jėgų pagalba	Brolio paskatinimas, Haimdelio pagalba.
	4. Slenksčio peržengimas	Pasiduoda emocijoms ir įsivelia į kovą su tamsos elfais.
	5. Banginio pilvas	Tėvas ištremia Torą į Žemę.
II. Inicijavimas	6. Išbandymų kelias	Sutikimas su Džeine, bandymas atgauti saugomą kūjį ir kiti susidūrimai žemėje.
	7. Susitikimas su deive	Jo kūjis.
	8. Gundytoja	Džeinė.
	9. Susitaikymas	Susivokia kad tėvas buvo teisus.
	10. Išaukštinimas	Vertina teigiamai tėvo autoritetą.
III. Sugrįžimas	11. Aukščiausia malonė	Būti vertu kūjo.
	12. Atsisakymas sugrįžti	Draugai atvyksta jį kviesti grįžti, bet jis atsisako, nes jaučiasi esąs nevertas.
	13. Magiškas skrydis	Kovoje su atsiųstuoju monstru Toro kirvis atskrenda pas jį.
	14. Pagalba iš išorės	Draugai padeda įveikti brolio Lokio siųstą monstrą ir grįžta ginti Asgardo nuo tamsos elfų.
	15. Slenksčio peržengimas grįžimui	Sunaikina vartus tarp Asgardo ir Žemės.
	16. Dviejų pasaulių valdovas	Pasilieka Asgardo princu, tačiau keliauja po kitus pasaulius padėdamas vietos gyventojams.
	17. Laisvė gyventi	Dalyvauja tiek Asgardo, tiek „Keršytojų“ reikaluose.

Šaltinis: sudaryta autorės

Toro personažo analizė monomito kontekste atskleidžia Torą esant herojų. Torą palyginus su Sektinomis ir Smerktinomis herojų savybėmis, jis yra priskirtinas Epiniam herojaus tipui. Toras itin stiprus, žmonių požiūriu – dievas, jis puikus karvedys ir aistringas karys, jis mėgsta kovoti gindamas kitus. Jis tarnauja saugodamas kitus ir jo veiksmai visuomet vedini gerų norų. Į nelaimę pakliūva, į

herojaus kelionę yra atvedamas vienos iš savo geryjų savybių – aistringo siekio apginti Asgardo gyventojus. Dėl šių priežasčių Torui priskiriamas Epinio herojaus tipas.

3.4. Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika

Styvo Rodžerso / Kapitono Amerikos asmenybė išreikšta per filmus: Kapitonas Amerika: Pirmasis keršytojas (2011), Keršytojai (2012), Kapitonas Amerika: Žiemos karys (2014), Keršytojai: Altrono amžius (2015), Kapitonas Amerika: Pilietinis karas (2016), Keršytojai: Begalybės karas (2018), Keršytojai: Pabaiga (2019).

Kapitonas Amerika chronologiškai yra pirmasis Žemės superherojus, kurio kūrime dalyvavo Tonio Starko tėvas. Pagal magistrinio darbo planą herojiškumas vertinamas atsižvelgiant į veikėjo herojiškų stiprybių (lentelė 3.4.1., 40-41 psl.) bei herojiško gerumo (lentelė 3.4.2., 41 psl.) raišką, ir veikėjo asmenybę palyginant su Džozefo Kembelo monomito stadijomis (lentelė 3.4.3., 42-43 psl.).

Lentelė 3.4.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“

Stiprybės šaltinis	Raiška personaže „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“
Asmeninė fizinė jėga	Mokslo pasiekimų rezultate apdovanotas ypatinga kūno stiprybe.
Sumanumas	Geba laviruoti tarp karinių veiksmo planų, politinių pozicijų, tirti išdavystę.
Įvairūs įgūdžiai	Atkaklus kovotojas, geba įsiklausyti į kitą konflikto pusę.
Gyvybingumas	Tvirtas, susikaupęs, nepailstantis.
Kūrybiškumas	Pabrėžtinai neišskirtas – tiek kiek prisideda prie Sumanumo išraiškos.
Drąsumas	Nedvejodamas žengia į pavojų jei tai būtina.
Kilmingumas	Nepasižymi.
Antgamtinių jėgų palankumas	Mokslinis eksperimentas pavyksta, ne visi bandžiusieji išgyveno – Styvui Rodžersui pasisekė.
Turtas	Nepasižymi, nevertina turto.
Moralinis tyrumas	Nesiima bendrai moralei priešingų veiksmų. Kapitonui Amerikai tarnaujant SKYDUI, jo vadovas atsako Kapitonui Amerikai, besipiktinančiam kad paskutinėje misijoje Juodoji Našlė turėjo paslėptų (jam nežinomų) ne tik su gelbėjimu susijusių tikslų: „Tu būtum nesutikęs, ji sutinka su viskuo“. Nikas Furijus pastebėjęs išdavystę organizacijoje patiki Kapitonui Amerikai tirti, nes tik juo gali pasitikėti, kad liks sąžiningas. Net išdavystės metu vengia melavimo (Pokalbyje su Aleksandru Pirsu, Pasaulio saugumo

	tarybos sekretoriumi, po pasikėsinimo į Niką Fjurijų trumpai atsako tik tai ko konkrečiai klausiamas). Paklaustas kaip atskirti blogiukus nuo geruųjų, atsako: „Jei į tave šaudo, blogas“.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavus herojiškos stiprybės šaltinių raišką personažo veikloje, personažas „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“ pasižymi savybėmis grindžiamomis šešiais (iš galimų dešimties) herojiškos stiprybės šaltiniais.

Lentelė 3.4.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“

Gerumo šaltinis	Raiška personaže „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“
Nekaltumas	Elgiasi tik pagal dorovės taisykles.
Kitų saugojimas	Kovoja dėl nepažįstamų žmonių gerovės, pasirengęs susidurti su priešiškomis taisyklėmis jei reikia pagelbėti artimam: jis nepažeidžia taisyklių, vien tam, kad išgelbėtų draugą, tačiau kai prireikia gelbėti vaikystės draugą Bakį Barnsą, jis yra pasirengęs svarstyti taisyklių prasmingumą.
Pripažintų visuomenės normų paisymas	Laikosi įstatymų, gerbia autoritetą. Pirmiau pasirūpina visuomenei svarbiais dalykais (iš priešiškai besielgiančio vaikystės draugo jėga atima mikroschemą galinčią neutralizuoti ginklą), tik tuomet padeda draugui.
Noras aukoti save dėl kitų	Pasiryžta moksliniam eksperimentui, kad tik galėtų tapti naudingu ginant nekaltuosius kare. Kad galėtų pagelbėti draugui aukoja savo fizinį gerovę (susirėmime su vaikystės draugu Bakiu Barnsu nepajėgdamas emociškai susijungti su vaikystės draugu, jis nustoja priešintis ir leidžia Bakiui save žaloti), net po to kai draugas į jį šauna iš pistoleto.
Dosnumas	Netekęs savo gyvenimo meilės, jis neieško kitos, nesiblaško, o sutelkęs visą save tarnauja kitiems.
Paslaugumas	Kapitonas Amerika yra paslaugumo įsikūnijimas – visas jo gyvenimas pašvęstas tarnauti kitiems.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavus herojiško gerumo šaltinių raišką personažo veikloje, personažas „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“ pasižymi stipria visų herojiško gerumo šaltinių raiška. Personažo herojiško gerumo raiška buvo vertinama visos „Begalybės sagos“, o ne tik pirmojo monomito kontekste.

Styvo Rodžerso / Kapitono Amerikos santykis su Džozefo Kembelo monomito stadijomis pateikiamas 3.4.3. lentelėje. Kyla karas. Jaunuoliai kviečiami į karinę tarnybą. Jo nepriima dėl fizinių

duomenų. Jis neapleidžia troškimo tarnauti. Yra pakviečiamas dalyvauti eksperimente, visiems komandos nariams įrodo savo tinkamumą ir pasiryžta eksperimentui, kurio metu gali būti paverstas superkariu. Eksperimentas pavyksta. Jo tarnystės siekius trikdo kylanti meilė eksperimento komandos narei Pegei Karter. Tapus superkariu jo norai ir pajėgumai atitinka vienas kitą, superkarys prisiima tarnystės pareigą vietoj atsidavimo meilei. Visiškaipasineria į savo naująjį vaidmenį kaip Kapitonas Amerika: su bendražygiais išvyksta kovoti prieš Hidrą (organizaciją reprezentuojančią karinį priešą). Kova baigiasi Kapitono Amerikos įkalinimu lede, kur jis nemiršta, tačiau išgyvena tarsi „žiemos miegą“. Po septyniasdešimt metų ištraukiamas iš ledo, atgaivinamas ir Nikas Fjurijus herojų pakviečia prisijungti prie kilnios kovos ginant žmones. Aktyviai dalyvauja „Keršytojų“ veiklose, tvirtai laikosi savo vidinių vertybių. Pralaimėjus Begalybės karą jis išgyvena ir niekaip nesusitaiko su tuo, kad nebėra jo mylimos Pegės. Atradus būdą atitaisyti Begalybės karo pasekmes, pasiryžta šiai veiklai. Iš pradžių itin ribotais ištekliais laiko kelionėms. Vėliau gauna daugiau išteklių reikalingų kelionėms laiku. Gavęs pakankamai kelionei laiku priemonių jis gali rinktis kuriame pasaulyje jam gyventi: kario ar mylimojo Pasirenka alternatyvią laiko liniją, kur gali būti su Pege. Kapitono Amerikos skydą perduoda, jo manymu, verčiausiam bendražygiui.

Lentelė 3.4.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže „Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika“

Veiksmas	Stadija	Stadijos raiška
I. Išvykimas	1. Kvietimas nuotykiui	Šaukimai į karą.
	2. Atsisakymas vykti į nuotykį	Nebūdinga – jis visa savo esybe nori tapti kariu.
	3. Antgamtinių jėgų pagalba	Mokslininkas dr. Abraomas Erskinas.
	4. Slenksčio peržengimas	Pasiryžimas superkargo eksperimentui.
	5. Banginio pilvas	Nepritarimas jo dalyvavimui.
II. Inicijavimas	6. Išbandymų kelias	Dvasinių stiprybių išbandymai.
	7. Susitikimas su deive	Stiprybės serumas.
	8. Gundytoja	Pagė Karter.
	9. Susitaikymas	Susitapatina su naujuoju „aš“ ir pareiga vietoj meilės.
	10. Išaukštinimas	Sėkmingas Hidra bazės užpuolimas paverčia jį įžymybe.

	11. Aukščiausia malonė	Tezerakt relikvija ir jos teikiamos galimybės.
	12. Atsisakymas sugrįžti	Renkasi tarnystę vietoj meilės.
	13. Magiškas skrydis	Įlekia į ledyną ir užšąla bet ne miršta.
	14. Pagalba iš išorės	Nikas Fjuris.
III. Sugrįžimas	15. Slenksčio peržengimas grįžimui	Po Begalybės karo negali susitaikyti su tuo kad nebuvo su Pege.
	16. Dviejų pasaulių valdovas	Kapitonas Amerika – žmonijos gelbėtojas ir Pegės mylimasis.
	17. Laisvė gyventi	Pasirinkimas tarp tarnystės ir meilės tampa suderinamu.

Šaltinis: sudaryta autorės

Styvo Rodžerso / Kapitono Amerikos personažo analizė monomito kontekste atskleidžia Styvą Rodžersą esant herojų. Styvą Rodžersą palyginus su Sektinomis ir Smerktinomis herojų savybėmis, jis yra priskirtinas Epiniam herojaus tipui. Pradžioje pasižymėjęs ypatinga dvasine stiprybe, su serumo pagalba tampa ir fiziškai galingas. Net būdamas silpnas fiziškai drąsiai žengė į pavojų siekdamas apsaugoti kitus, jį veda noras padėti, gelbėti, jis visai negalvoja apie tai ką gali prarasti. Geba motyvuoti ir įkvėpti kitus. Tyri motyvai aukščiau žemiškų taisyklių – yra tai, kas atveda S.Rodžersą į jo herojišką nuotykį: jis nepakluso kariškos tarnybos atmetimui, jis ieškojo kitų kelių pasitarnauti. Net nepaklūstamas taisyklėms jis nepažeidžia jų. Dėl šių priežasčių Styvui Rodžersui priskiriamas Epinis herojaus tipas.

3.5. Dr.Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas

Dr. Styveno Streindžo / Daktaro Streindžo asmenybė išreikšta per filmus: Daktaras Streindžas (2016), Toras: Pasaulių pabaiga (2017), Keršytojai: Begalybės karas (2018), Keršytojai: Pabaiga (2019).

Dr. Styvenas Streindžas yra mistinių burtų ir užkeikimų meistras. Tai antrasis, po T. Starko, analizuojamas „Begalybės sagos“ veikėjas, kurio galios išreikšto ne per fizinę, tačiau per protinę galią. Dr. Styveno Streindžo atveju ši skirtybė yra konkrečiai fiksuota – jo gebėjimas įvalgyti magiją kompensuoja jo neįgalumą patirtą po avarijos. Pagal magistrinio darbo planą herojiškumas vertinamas atsižvelgiant į veikėjo herojiškų stiprybių (lentelė 3.5.1., 44 psl.) bei herojiško gerumo (lentelė 3.5.2., 44-45 psl.) raišką, ir veikėjo asmenybę palyginant su Džozefo Kembelo monomito stadijomis (lentelė 3.5.3., 46 psl.).

Lentelė 3.5.1. Herojiškų stiprybių, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“

Stiprybės šaltinis	Raiška personaže „dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“
Asmeninė fizinė jėga	Nepasižymi, net priešingai, jo fizinės galio sumenkėja veikėjo naratyvo plėtojime.
Sumanumas	Turi filosofijos ir medicinos mokslų daktaro laipsnius.
Įvairūs įgūdžiai	Chirurgas, magijos meistras.
Gyvybingumas	Kupinas asmeninių siekių ir norų, kurie kietiems jį pateikia kaip arogantišką, sunkiai pakenčiamą asmenybę, tačiau jo siekis išlikti aukštumoje, susigrąžinti savo susikurtą statusą, veda veikėją ir neleidžia pasiduoti.
Kūrybiškumas	Išreiškiamas netikėtais specialių žinių deriniais (vieno gydytojo mirčiai nurašytą pacientą išgelbsti netikėta diagnoze).
Drąsumas	Ryžtasi žengti į mistinę nežinomybę, kuri mediko protui yra absurdas, ir ją tirti.
Kilmingumas	Kaip sėkmingas medikas kelionę pradeda būdamas aukštame socialiniame sluoksnyje.
Antgamtinių jėgų palankumas	Įvaldo magiją.
Turtas	Didelis, prarastas. Praradęs savo turtą įgyja prieigą prie Magijos sargų turtų.
Moralinis tyrumas	Ugdytinas. Styvenas Streindžas itin savanaudiška asmenybė. Superherojus Dr. Streindžas pasineria į magijos meistro rolę ir prisiima su tuo galimą atsakomybę, tačiau nepraranda arogancijos.

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavus herojiškos stiprybės šaltinių raišką personažo veikloje, personažas ,,dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“ pasižymi savybėmis grindžiamomis aštuoniais (iš galimų dešimties) herojiškos stiprybės šaltiniais.

Lentelė 3.5.2. Herojiško gerumo, pagal Bergstrand ir Jasper (2018), raiška personaže „dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“

Gerumo šaltinis	Raiška personaže „dr. Styvenas Streindžas /Daktaras Streindžas“

Nekaltumas	Styvenas Streindžas gelbsti gyvybes operuodamas, jis keičia gyvenimus, neklysta, tačiau šios savybės temdomos jo arogancijos filtro, nes visi geri darbai eina per savanaudiškumo prizmę.
Kitų saugojimas	Saugo Laiko akmenį, taip saugodamas žmonių gyvenimus šioje laiko linijoje.
Pripažintų visuomenės normų paisymas	Švelniai pažeidinėja normas. Styvenas Streindžas per greit vairuoja per lietų, nesuvaldo automobilio ir netenka gebėjimo operuoti. Dr. Streindžas mistikos meistras išbando uždraustus kerus.
Noras aukoti save dėl kitų	Savo troškimą vėl operuoti paaukoja, kad galėtų apsaugoti daugiau žmonių.
Dosnumas	Ne savanaudiškas dosnumas neišreikštas.
Paslaugumas	Padeda tik pats įvertinęs situaciją pagal savo poreikius (Torui kartu su broliu atvykus ieškoti tėvo, pasako Torui kur surasti tėvą, bet tik Torui pažadėjus, kad brolis nepridarys žalos ir išvyks).

Šaltinis: sudaryta autorės

Išanalizavus herojiško gerumo šaltinių raišką personažo veikloje, personažas ,,dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“ pasižymi stipria keturių (iš galimų šešių) herojiško gerumo šaltinių raiška. Personažo herojiško gerumo raiška buvo vertinama visos ,,Begalybės sagos“, o ne tik pirmojo monomito kontekste.

Dr. Styveno Streindžo / Daktaro Streindžo santykis su Džozefo Kembelo monomito stadijomis pateikiamas 3.5.3. lentelėje. S. Streindžas arogantiškas, savimi itin pasitikintis asmuo. Jo arogancija ir pasitikėjimas savimi pagrįsti jo ypatingais gebėjimais, tačiau pasireiškia per menkiau gabių gydytojų žeminimą pasyvia agresiją. Savo gabumais atlieka neįtikėtinas operacijas, gelbsti gyvybes, tačiau viskas paskaičiuota – imasi tik tų operacijų, kurios jo supratimu neturi su juo nesusijusių veiksnių galinčių sukelti riziką operacijos sėkmei. Netikėtai patenka į automobilio avariją, kurios metu pažeidžiami jo rankų nervai – jis nebegali atlikti savo ,,stebuklingų“ operacijų. Išnaudoja visą savo turtą ir atstumia vienintelį juo besirūpinusį žmogų (Kristiną Palmer, buvusią romantinę partnerę), vengdamas atsisakyti senojo gyvenimo, vengdamas ieškoti naujo pagal esamas galimybes. Fizioterapeutas neapsikentęs Styveno dejavimų ir norėdamas jį paskatinti nepasiduoti papasakoja apie pacientą, kuris patyręs paraplegiją pasveiko. Styvenas susitinka su Džonatanu, išklausinėja jį kaip šiam pavyko ir pasiryžta ieškoti tokios pačios pagalbos sau. Nuvykęs į Katmandu randa šventyklą, kurioje Džonatanas pagijo, prašosi priimamas, bet dėl jo arogancijos Senoji mistikė parodžiusi jam jo klaidingą mąstymą apie pasaulį personažą išvaro. Jis kelias valandas nesitraukia nuo durų ir maldauja priimti. Senoji Mistikė pagaliau jį priima. Styvenas noriai imasi mokslo, tačiau jam itin sunkiai sekasi. Įgūdžiai gerėja. Šventovę užpuola Kesilijus, buvęs organizacijos narys. S. Streindžas yra įtraukiamas į kovą. Jis sužeidžiamas. Panaudodamas magišką žiedą gali akimirksniu

persikelti į ligoninę, kur prašo Kristinos Palmes pagalbos. Ji jam primena, kad yra daugiau nei vienas būdas padėti žmonėms. Kesilijaus inicijuota kova tęsiasi, S. Streindžas supranta, kad norint laimėti turi nukauti patį Dormamu. Styvenas pasiryžta amžinybei laiko kilpoje, kad tik apsaugotų žmoniją nuo Dormamu. Laimi kova su Dormamu. Magijos padedamas jis vėl turi sveikas rankas, kuriomis gali operuoti, bet jis jau ne tik chirurgas, bet ir magijos meistras. Pasilieka magijos meistrų organizacijoje, tačiau dalyvauja ir veiklose, susijusiose su „Keršytojais“, kai reikia gelbėti gyvybes.

Lentelė 3.5.3. Monomito stadijų pagal Dž. Kembelą raiška personaže „dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas“

Veiksmas	Stadija	Stadijos raiška
I. Išvykimas	1. Kvietimas nuotykiui	Automobilio avarija.
	2. Atsisakymas vykti į nuotykį	Griebiasi net menkiausių galimybių atstatyti rankų nervams padarytą žalą.
	3. Antgamtinių jėgų pagalba	Fizioterapeuto istorija apie žmogų išsigelbėjusį iš situacijos, kur medicina nebegalėjo padėti.
	4. Slenksčio peržengimas	Pokalbis su Džonatanu Pangbornu.
	5. Banginio pilvas	Keliaujant į šventyklą jį užpuola.
	6. Išbandymų kelias	Nesėkmingi bandymai įvaldyti magiją.
	7. Susitikimas su deive	Senoji mistikė.
II. Inicijavimas	8. Gundytoja	Uždraustų burtų knyga.
	9. Susitaikymas	Susitaiko su tuo, kad gyvybes gali gelbėti ir kitokiu būdu nei chirurginės operacijos.
	10. Išaukštinimas	Nusprendžia pasilikti mistikų organizacijoje.
	11. Aukščiausia malonė	Tampa Laiko akmens sergėtojų.
	12. Atsisakymas sugrįžti	Išmokęs magijos apie praeitį net nebegalvoja.
	13. Magiškas skrydis	Panaudodamas magišką žiedą gali akimirksniu persikelti.
III. Sugrįžimas	14. Pagalba iš išorės	Kristina Palmes padeda jam, kai yra sužeidžiamas kovoje su Kesilijumi.
	15. Slenksčio peržengimas grįžimui	Laimi kova su Dormamu.
	16. Dviejų pasaulių valdovas	Tapęs magijos meistru turi vėl sveikas rankas.

	17. Laisvė gyventi	Pats sprendžia kiek būti pasinėrus į magijos pasaulį, o kiek dirbti su „Keršytojais“.

Šaltinis: sudaryta autorės

Dr. Styveno Streindžo / Daktaro Streindžo personažo analizė monomito kontekste atskleidžia Daktarą Streindžą esant herojų. Daktarą Streindžą palyginus su Sektinomis ir Smerktinomis herojų savybėmis, jis yra priskirtinas Tragiškam herojaus tipui. Dr. Styvenas Streindžas yra išskirtinių gabumų žmogus: jis neprilygstamas chirurgas, turi puikią iškalbą, stilingas, aukšto intelekto. Jis priklauso Niujorko elitui ir drąsiai imasi veiklos, kur manosi esąs teisus. Styveno darbinė veikla vedina jo troškimu gelbėti žmones. Kadangi jo troškimas gelbėti žmones vedinas siekio kurti gerovę sau, Styvenas tampa šaltas ir nejautrus žmonėms prašantiems jo pagalbos. Lengva ranka atstūminėję prašančiuosius jei mano kad yra nors menkiausia rizika jo nepriekaištingai situacijai. Vienas ryškiausių tragiško herojaus bruožų yra tai, kad jo gyvenimas yra varomas labiau aplinkybių nei asmeninių pasirinkimų. S. Streindžo gyvenimas kinta ir jis yra „įvaromas“ į herojaus kelionę aplinkos įvykių: avarija, kitų atsisakymas padėti, Senosios Mistikės sprendimas palikti jį išsikapstyti arba mirti, įtraukimas į Kovą su Kesilijumi ir Dormamu. Dėl šių priežasčių Daktarui Streindžui priskiriamas Tragiško herojaus tipas.

IŠVADOS

1. Kiekvienas laikmetis, kuris turėjo herojiškumo idealą, turėjo ir antiherojus – personažus neatitinkančius to laikmečio herojaus idealo. Herojai skirtingu laikmečiu turėjo skirtingas savybes, kurių ne visos buvo sektinos – buvo ir smerktinų. Išskiriami aštuoni herojiškumo tipai: Epinis herojus, Riteriškas herojus, Šventasis ar kankinys, Tragiškas herojus, Pikareskiškas herojus, Romantinis herojus, Realizmo herojus ir Hibridinis herojus. Iš šių tipų tik Epinis herojus neturi jam, jo laikmečiu, priskirtų smerktinų savybių.

2. Auditorija gali mėgautis tik tais veikėjais, kurių naratyvuose gali rasti sąsajų su savo paties gyvenimu. Herojaus kaita į vis žmogiškesnį sietina su auditorijos palankumo herojui sąlyga, kad auditorija gali susitapatinti su herojumi – suprasti jo elgesio priežastis, ir su tuo, kad sekdami moraliai dviprasmiškus veikėjus, auditorijos nariai gali geriau pasijausti dėl savęs (jie džiaugiasi esą geresni nes negalį atlikti siaubingų veiksmų, kuriuos atlieka žmogiški herojai, pvz. kankinimas, žudymas).

3. Šiuolaikinė visuomenė trokšta aukštus idealus puoselėjančių herojų, kurių pavyzdžiu galėtų sekti. Marvel Kino studijos epopėja „Begalybės saga“ daugiausia dėmesio skyrė plėtoti ir epopėjoje sureikšmino iki realistinius herojus, t.y. tuos, kurie atstovauja nepasiektinus idealus. Analizės metu išskirti penki herojai atstovauja trims tipams: Epiniam herojui, Riteriškam herojui ir Tragiškam herojai. Visi trys tipai patenka į keturis seniausius, o dėl to – herojiškai gryniausius ir labiausiai nutolusius nuo tikro žmogaus tipus. Epinis ir Riteriškas herojus yra toliausiai nuo realaus žmogaus, o artimesnis – Tragiškasis herojus, yra išreikštas per veikėjus, kurie žmogiškumą patiria ne dėl savo kaltės. Per savo nepaprastas savybes išgyvena, atperka kaltes ir nugali likimą.

PASIŪLYMAS

1. Atliekant magistrinio darbo tyrimą, išryškėjo šių sričių tyrimų poreikis: (a) Marvel kino studijos komunikuojamos moterų ir vyrų herojiškumo raiškos lyginimas, (b) Marvel kino studijos komunikuojamos piktadario reikšmės herojaus naratyvui raiška. Būtų vertinga palyginti Marvel kino studijos komunikuojamas reikšmes su kitų kino studijų, kuriančių superherojų naratyvus, kūriniais, siekiant įvertinti, ar Marvel kino studijos superherojų naratyvų komunikacinė raiška reprezentuoja modernią herojaus archetipo variaciją.

BIBLIOGRAFIJA

1. Abrams, M.H. (1999). *A Glosary of Literrary terms*. Fort Worth: Harcourt B. College Publishers
2. Alfonso, A. I., Kurti, L. ir Pink, S. (red.). (2004). *Working images: Visual research and representation in ethnography*. Routledge.
3. Arabatzis, S. (2019). *Feindselige Mediengesellschaft. Krieg der Öffentlichkeit.* Wiesbaden: Springer.
4. Aristotle. *Poetics*. Translated by Stephen Halliwell. London: Loeb Classical Library, 1995.
5. Bakhtin, M. (1981). *The Dialogic imagination: Four essays*. Austin: University of Texas.
6. Baldick, Chris (2001). *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press.
7. Bandura, P. B. (1999). Moral Disengagement in the Perpetration of Inhumanities, *Personality and Social Psychology Review*, Volume 3, Issue 3, p. 193-209.
8. Bartsch, A., Kalch, A. ir Oliver, M.B. (2014). Moved to Think: The Role of Emotional Media Experiences in Stimulating Reflective Thoughts, *Journal of Media Psychology*, Volume 26, Issue 3, p.125-140.
9. Baumeister, R. (2001). *Evil: Inside Human Violence and Cruelty*, New York: Holt.
10. Beck, K (2013). Lasswell-Formel. Knygoje *Günter Bentele; Hans-Bernd Brosius; Otfried Jarren*: *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. 2. Aufl. Springer Fachmedien, Wiesbaden.
11. Becker, R.R. (1999). Reader Responce, *Students develop text understanding*, Volume 40, Issue 2, p. 104-126
12. Bergstrand, K. Ir Jasper, J.M. (2018). Villains, Victims, and Heroes in Character Theory and Affect Control Theory, *Social Psychology Quarterly*, Vol. 81(3), p. 228-247.
13. Bitinas, B., Rupšienė, L. ir Žydžiūnaitė V. (2008). *Kokybinių tyrimų metodologija*, Klaipėda: Socialinių mokslų kolegija.
14. Boyd, B. (2009). *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*. Cambridge: Harvard Universitz Press.
15. Bowra, C.M. (1952). *Heroic Poetry*. London: Macmillan & Co. Ltd.
16. Bratton, A.G. (2004). *Antihero: Jung and the Art of Storytelling*, Honors project 6. http://digitalcommons.iwu.edu/theatre_honproj/6
17. Brombert, V. (1999). *In Praise of Antiheroes, Figures and Themes in Modern European Literature, 1830-1980*. Chicago:The University Chicago Press.
18. Burchfield, R.W. (1996). *The New Fowler's Modern English Usage*. Oxford: Oxford University Press.
19. Cambell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces* (3rd ed.). Novato, CA: New World Library.
20. Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces* (1st ed.). Princeton, NJ: Princeton University Press. (2nd ed. 1968).
21. Carroll, J. (2011). *Reading Human Nature: Literary Darwinism in Theory and Practice*. Albany: SUNY Press.
22. Carroll, J. (2016). Evolutionary Literary Studies, Knygoje *Handbook of Evolutionary Psychology*, Vol. 2, Integrations, 2-as leidimas, New Yourk Palgrave Macmillan.
23. Carroll, J., Gottschall, J., Johnson, A. ir Kruger, D.J. (2012). *Graphing Jane Austing: The Evolutionarz Basis of Literaty Meaning*, New Yourk: Palgrave Macmillan.
24. Cartlige, N. (2012). *Introduction to Heros andAnti-HeroesinMedievalRomance*, red. N. Cartlige.
25. Causineau, Ph (1990). *The Hero's journey: Joseph Campbell on his life and work*, New York: Harper and Row.
26. Clasen, M. (2012). Monster Evolve: A Biocultural Approach to Horror Stories. *Review of General Psychology*, Vol. 16, Iss. 2, p. 222-229.
27. Cocker, F. (2017). Heathclif: a charming anti-hero in Emily Bronte's Wuthering Heights, *International Journal of African and Asian Studies*, Vol. 39, p. 92-105.
28. Cohen, L., Manion, L. ir Morrison, K. (2000). *Research methods in education.* London and NewYork: Taylor and Francis Group, Routledge Falmer.
29. Eisenberg, D. (1979). Does the Picaresque novel exist?, *Kentucky Romance quarterly*, 26, p. 203-219.
30. Festinger, L. (1954). A Theory of Social Comparison Processes, *Human Rleations*, Iss. 7, p.117-140.

31. Fitch, J. (2005). Archetypes on Screen: Odysseus, St. Paul, Christ and American Cinematic Hero and Anti-Hero, *Journal of Religion and Film*, Volume 9, Issue 1.
32. Frye, N. (2003). *Anatomie kritiky*. Brno: Host. (Cituojama iš Vretionkova, 2015).
33. Furst, L. R. ir Wilson, J.D. (1976). "Editor' s Notes.", Knygoje *The Anti-Hero: His Emergence and Transformations*, red. Lilian R. Furst, James D. Wilson, Atlanta: Georgia State Univeristy Press, p. 1-9.
34. Furst, L.R. (1976). The Romantic Hero, or is he an Antihero, *Studies in the Literary Imaginations*, Volume 9, Issue 1, p. 53-68.
35. Hassan, I. (1995). *Rumors of Change*, Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
36. Heise, D.R. (2002). Understanding Social Interaction with Affect Control Theory, knygoje *New directions in Contemporary Sociological Theory* p. 17-40.
37. Hobsbawm, E. J. (1969). *Bandits*, Penguin Books.
38. Hourihan, M. (1997). *Deconstructing the Hero: Literary theory ad Children's Literature*, London: Routhledge.
39. Imtiaz, S. (2004). *Reader Responce Theory; Rosenblatt Revisited*. (Cituojama iš Cocker, 2017)
40. Kadiroğlu, M. (2012). *A genealogy of antihero*.
41. Kendrick, M. G. (2010). *The Heroic Ideal, Western Archetypes from the Greeks to the Present*. North Carolina, Mefarland Company.
42. Kjeldgaard-Christiansen, J. (2017). The Bad Breaks of Walter White: An Evolutionary Approach to the Fictional Antihero, *Evolutionary studies in Imaginary culture*, Vol. 1, Iss.1, p. 103-120.
43. Klapp, O. (1964). *Symbolic Leades*. New Yourk: Minerva Press.
44. Klapp, O.E. (1962). *Heroes, Villains, and Fools: The Changing American Character*, New Yourk: Pentice Hall.
45. Knapp, B. L. (1986). Review: The Romantic hero and his heirs in French literature. *The French Review.* American Association of Teachers of French. 59 (5): 787–788. JSTOR i216560
46. Konijn, E.A. ir Hoorn J.F. (2005). Some like it Bad: Testing a Model for PErceiving and Experiencing Fictional Characters, *Media Psychology*, 7(2), p. 107-144
47. Kostic, Z. (2002). *Lik Marka Kraljevica u srpskoj junackoj pešimi*. Beograd: Princip. (cituojama iš Pavicevic ir Simeunovic-Patic, 2007).
48. Köthe, F.R. (1987). *O Heroi*. Sao Paulo: Atica. (Cituojama iš Perez, 2018)
49. Kotova, I. (2016). *Heroes and Antiheroes in American Film Discourse and Narrative*, URL http://iacs2016.umcs.lublin.pl/wp-content/uploads/2016/06/kotova.pdf
50. Krakowiak, M. ir Oliver M.B. (2012). When good characters do bad things: examining the effect of Moral Ambiguity on Enjoyment, *Wetsern Journal of Communication*, 79 (4), p. 472-491.
51. Lamont, R.C. (1976). *From Hero to Anti-Hero knygoje The Anti-Hero: His emergence and transformations*, red. L.R. Furst, p.1-23
52. LeComte, M.D. ir Preissler, J. (1993). *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*, 2-as leidimas, San diego: Academic press.
53. Leeming, D.A. (1981, 1998). *Mythology: The Voyage of the Hero*. New York: Harper & Row.
54. Lewis, R.J., Tambori, R. ir Weber, R. (2014). Testing a Dual Process Model of Media Enjoyment and Appreciation, *Journal of Communication*, Volume 64, Issue 3, p. 397-416.
55. Lübecker, N. (2015). *The feel-bad film*, Edinburg: Edingurd University Press.
56. Mann, D. (2014). The post-ideological hero: Comic Books go to Hollywood, knygoje *The Philosophical politics of comics*. Ontario: Wolsak and Wynn.
57. Mello, G. (2003). *O Tupi e o Alaude: Uma Interpretacao de Macunaina*. Sao Paulo: Editora 34. (cituojama iš Perez, 2018)
58. Michael, J. (2013). 'The rise of the anti-hero. *Relevant Magazine*. http://www. relevantmagazine. com/culture/tv/rise-anti-hero (accessed 7 June 2015).
59. Miller, D.A. (2000). *The Epic Hero*, Johns Hopkins University Press.
60. Miloševič, M. (2005). *Ispovesti kriminalaca u stampi – slucaj Srbija*.(cituojama iš Pavicevic ir Simeunovic-Patic, 2007).
61. Neimneh, S. (2013). The Anti-hero in Modern Fiction: From Irony to Cultural Renewal, *A journal for the Interdisciplinary study of literature*, Volume 46.4Dec.75
62. Northup, L. (2006). Myth-Placed Priorities: Religion and the Study of Myth. *Religious Studies Review*. 32 (1): 5–10. doi:10.1111/j.1748-0922.2006.00018
63. Oliver, M.B., ir Bartsch, A. (2010). Appreciation as Audience Responce: Exploring Entertainment Gratification beyond Hedonism, *Human Communication Research*, Volume 36, Issue 1, p. 58-81.

64. Oliver, M.B., ir Bartsch, A. (2011). Appreciation of Entertainment: The Importance of Meaningfulness via Virtue and Wisdom, *Journal of Media Psychology*, Volume 23, Issue 1, p. 29-33.

65. Pavicevic, O. Ir Simeunovic-Patic, B. (2007). Social context and the rise of antiheroes, *Philosophy, Sociology and Psychology*, Vol. 6, No.1, p.53-66.

66. Perez, C.R. (2018). Hero and Antihero: An Ethic and Aestetic Reflection of the Sports, *Physical culture and sport studies and research*, Volume LXXX, p. 48-56.

67. Propp, V. (1928). *Morphology of the Folk Tale*, 1968 m. vertimas į anglų kalbą, ISBN 0-292-78376-0

68. Prosser, J. (red.). (1998). *Image-based research: A sourcebook for qualitative researchers*. Psychology Press.

69. Prusa, I. (2019). Towards the antihero theory, *Conference presentation in Pleasure of Violance Conference*, Oxford Brooks University, March 7-8, 2019.

70. Quinn, E. (2006). *A Dictionary of Literary and Thematic Terms*. New Yourk Infobase Publishing.

71. Rad, F.A. ir Pishkar, K. (2018). Frederic Jameson‘s Determinism and Modern Antiheros: A case Study of Theodore Dreiser‘s Novels, *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, Volume 5, Issue 4, p. 42-51.

72. Raglan, L. (1936). *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*, Dover Publications.

73. Raglan, L. (1956). *The Hero*, New York: Vintage Books.

74. Raney, A.A., Schmid, H., Niemann, J., Ellensohn, M. (2009). Testing Affective Disposition Theory: A Comparison of the Enjoyment of Hero and Antihero Narratives, Conference paper, *Annual meeting of the International Communication Association*, http://citation.allacademic.com/meta/p300171_indetx.htm

75. Rank, O. (1909). *Der Mythus von der Geburt des Helden*, Verlag Turia & Kant.

76. Ritzer, G. ir Stillman, G. (2003). Assessing McDonaldization, Americanization and Globalization. Knygoje *Global America?: The Cultural Consequences of Globalization*, Liverpool: Liverpool University Press.

77. Robinson, D.T. ir Smith-Lovin, L. (2006). Affect Control Theory, knygoje *Contemporary Social Psycological Theory*, p. 137-164.

78. Segal, R.; Raglan, L.; ir Rank, O. (1990). Introduction: In Quest of the Hero. Knygoje *Quest of the Hero*. Princeton, N.J.: Princeton University Press. ISBN 0691020620.

79. Selden, R., Widdowson, P. ir Brooker, P. (2005). *A Reader‘s Guide to Contemporary Literary Theory*, 5-as leidimas, Pearson: Longman.

80. Selvik, R. E. (2016). *Jane Eyre and Heathcliff–a comparative study of the antihero and the antiheroine* (Master's thesis, University of Stavanger, Norway).

81. Shafer, M.A. ir Raney, A.A. (2012). Exploring How we Enjoy Antihero Narratives, *Journal of Communication*, Issue 62, p. 1028-1046.

82. Smith, G. (1973). The Sport Hero: An Endangered Species. *Quest*, Vollume 19, Issue 1, p. 59-70

83. van Tourhout, B. (2017). The Hybrid Hero: A Contagious Counterexample, *Journal of Humanistic Psycology*, p.1-28. DOI:101177/0022167817718424

84. Turner, H., ir Lopez, M.A. (2003). *The Cambridge Companion to the Spanish Novel*. Campbridge: Campbridge University Press

85. Vaage, M.B. (2014). Blinded by Familiarity: Partialy, Morality, and Engagement with TV Series, knygoje *Cognitive Media Theory*, New Yourk: Routledge.

86. Vernant, J.P. (1991). A ‘Beautiful Death‘ and the Disfigured Corpse in Homeric Epic, knygoje *Mortals and immortals: collected essays*, Princeton:Princeton University Press.

87. Vogler, C. (1998, 2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

88. Vretionkova, V. (2015). *Hero or Antihero: Development and Transformation of Literary Protagonist in Contemporary British Literature*, Thesis, Palacky University Olomuc, Check Republic.

89. Walker, W. (1989). *Dialectics And Passive Resisstance: The Comic Antihero in Modern Fiction*, Berne: Peter Lang Publications.

90. White, J.W. (2013). *The Anti-hero as social Critic: Two original scripts*. Dissertation.

91. Wilson, James D. (1972). Tirso, hat, and Byron: The emergence of Don Juan as romantic hero, *The South Central Bulletin*. The Johns Hopkins University Press on behalf of The South Central Modern Language Association. 32 (4): 246–248. doi:10.2307/3186981. JSTOR i359767

92. Zillman, D. ir Cantor, J. (1977). Affective Responces to the Emotions of a Protagonist, *Journal of Experimental Social Psychology*, Volume 13, Issue 2, p. 155-165.

93. Zillmann, D. ir Cantor, J. (1976). A disposition theory of humor and mirth. In A. J. Chapman,&H. C. Foot (Eds.), *Humour and laughter: Theory, research and applications* (p. 93–115). London, England: Wiley.

Tamošiūnaitė R. Komunikacinė herojiškumo archetipo raiška Marvel kino studijos filmų epopėjoje „Begalybės saga“ / Komunikacijos ir kūrybinių technologijų magistro baigiamasis darbas. Vadovas dr. Marius Kalinauskas. – Vilnius: Mykolo Romerio universitetas, Žmogaus ir visuomenės studijų fakultetas, Komunikacijos institutas, 2021. – 61 psl.

SANTRAUKA

Magistrinis tyrimas nagrinėja kaip pramoginėse medijose, konkrečiai kino filmuose, yra išreiškiamas herojiškumas. Viena sėkmingiausių modernių herojinių Kino epopėja „Begalybės saga“, sukurta Marvel kino studijos, pristato daugelį skirtingų herojiškų veikėjų vadindama juos superherojais. Tačiau ar tikrai jie laikytini herojais? Ar naratyvai paklūsta monomitui, kuris leidžia suformuoti herojų? Marvel kino studijos superherojus sunku priskirti tam, ką tradiciškai suprantame kaip didvyrį ar piktadarį.

Mokslinė tyrimo problema formuojama Lasswell apibrėžties kontekste ir keliama klausimu: Kaip kino studijos Marvel sukurta Kino filmų epopėja „Begalybės saga“ išreiškia šiuolaikinėje visuomenėje vyraujančią herojaus archetipo sampratą?

Tyrimo tikslas – įvertinti komunikacinę herojaus archetipo raišką Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“.

Tyrimo objektas – Kino epopėja „Begalybės saga“, pasitelkiama kaip mediumas perteikti visuomenėje vyraujančią herojaus archetipo sampratą**.**

Tyrimo dalykas – Marvel studijos sukurtų superherojų naratyvai.

Tyrimo tikslui pasiekti iškelti trys uždaviniai, jie įgyvendinti taikant šiuos metodus: sisteminė mokslinės literatūros analizė, sintezė, klasifikavimas, kokybinėturinio analizė, lyginamoji analizė ir apibendrinimas. Metodai taikomi (a) Skaitytojo atsako teorijos ir (b) Konotacijų kontrolės teorijos rėmuose. Magistrinis darbas temos mokslinį diskursą papildo šiomis žiniomis: (a) atlikta su herojiškumu susijusių veikėjų terminų sintezė suformuojant herojiškumo spektrą; (b) nustatytas Marvel kino studijos epopėjoje „Begalybės saga“ perteikiamas visuomenėje vyraujantį herojiškumo įvaizdis.

Tyrimo išvados atskleidė, kad kiekvienas laikmetis, kuris turėjo herojiškumo idealą, turėjo ir antiherojus – personažus neatitinkančius to laikmečio herojaus idealo. Auditorija gali mėgautis tik tais veikėjais, kurių naratyvuose gali rasti sąsajų su savo paties gyvenimu. Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ sėkmingumas ir svarbiausių veikėjų analizė atskleidė, kad šiuolaikinė visuomenė trokšta aukštus idealus puoselėjančių herojų, kurių pavyzdžiu galėtų sekti.

Raktiniai žodžiai: herojiškumo komunikacinė raiška, herojaus archetipas, monomitas, herojaus kelionė, Begalybės saga.

Tamošiūnaitė R. Communicative expression of heroism archetype in Marvel‘s cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘ / Master Thesis in Communication and Creative Technologies. Supervisor dr. Marius Kalinauskas. – Vilnius: Mykolas Romeris University, Faculty of Human and Social Studies, Institute of Communication, 2021. – 61 pages.

SUMMARY

Master thesis analyses how heroism communicated through entertainment medium, in particular in films. One of the most succesfull modern heroic cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘, created by Marvel studios, introduces a variaty of heroic carachters which are called superheroes. But are they all really heroes? Do their naratives comply with monomith, which alows to design a hero? Superheroes, created by Marvel studios, cannot easily be described, what is traditionally understood, as heros or villains.

Scientific problem is expressed in the context of Lasswell-Formula and is designed as a questions: how does the cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘, created by Marvel studios, communicate the current understanding of heroic archetype in contemporrary society?

Thesis research aim – cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘ as a medium to chanel the current understanding of heroic archetype in contemporary society.

Thesis research object– to evaluate communicative expression of the archetype of heroism in the cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘, created by Marvel studios.

The research subject – narratives of superheroes created by Marvel studios

In order to achieve the reseach aim, three objectives were set. In order to implement the objectives the following research methods were used: systemic anglysis of research literature, synthesis, classification, qualitative content anglysis, comparative anglysis and generalisation. Research methosd were implemented with regard to Reader responce theory and Affect control theory. The novelty of knowledge produced in this master tiesis is represented as follows: (a) based on synthesis of terminology on heroic characters a heroism spectrum was developed, (b) current understanding of heroic archetype in contemporary society that is communicated through cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘, created by Marvel studios, was revealed.

Research revealed that each era had its own heroic ideal, which existed alongside the antihero – a character, that does not represent the heroic ideals of the era. Characters which are unrelatable to the audiences ar not enjoyable to them, the audiences can only appreciate and therefore enjoy a character if it is relatable in some way. The success of and analysis of most important carachters in

cinematic epos ‘‘Infinity saga‘‘, created by Marvel studios, has revealed, that contemporary society desires heroes of high ideals towards which the audiences could strive.

Keywords: communicative expression of heroism, heroic archetype, monomyth, hero‘s journey, Infinity saga.

PRIEDAI

1 priedas. Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ superherojų sąsajų su Begalybės akmenimis ir reikšmingumo epopėjos atomazgai vertinimas..... 58

1 priedas. Marvel kino studijos epopėjos „Begalybės saga“ superherojų sąsajų su Begalybės akmenimis ir reikšmingumo epopėjos atomazgai vertinimas

Superherojus	Reikšmingumo raiška	Tiesioginė sąsaja su bent vienu iš Begalybės akmenųepopėjos kontekste	Nepakeičiamas indėlis į epopėjos atomazgą
Tonis Starkas / Geležinis žmogus (orig. Tony Stark / Iron Man)	Išgyvena Begalybės karą. Sukuria šarvinę pirštinę galinčią suvaldyti begalybės akmenų galią. Ši pirštinė būtina Keršytojų planui išgelbėti visatą. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip
Džeimsas Roudzas / Karo mašina (orig. James ‘‘Rhodey‘‘ Rhodes / War Machine)	Išgyvena Begalybės karą. Į Marvel visatą įsitraukia kaip Tonio Starko draugas ir bendražygis. Pasirodo šešiuose filmuose. Patiria asmeninę transformaciją, tačiau į epopėjos pabaigą jo vaidmuo neišauga. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Briusas Beneris / Halkas (orig. Bruce Banner / Hulk)	Išgyvena Begalybės karą. Kartu su Skruzdėliuku sukuria laiko mašiną, kad Keršytojai galėtų surinkti visus Begalybės akmenis. Gauna Laiko akmenį iš Senosios mistikės praeityje. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip
Natalija Romanof/ Juodoji Našlė (orig. Natasha Romanoff / Black widow)	Išgyvena Begalybės karą. Pasirenka žūti tam, kad Keršytojai gautų Sielos akmenį.	Taip	Taip
Nikas Fjuris (orig. Nick Fury)	Pralaimėjus Begalybės karą išnyksta. Prieš išnykdamas jis iškviečia Kapitonę Marvel į pagalbą.	Ne	Taip
Toras (orig. Thor)	Išgyvena Begalybės karą. Turi žinių būtinų surinkti visus Begalybės akmenis. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip

Lokis (orig. Loki)	Jo bendradarbiavimas su Tanosu tampa katalizatoriumi suburti Keršytojus. Lokis kelis kartu susiduria su Begalybės akmenimis, galiausiai, netikėdamas neišvengiamomis poelgio pasekmėmis, savanoriškai atiduoda Erdvės akmenį Tanosui.	Taip	Ne
Styvas Rodžersas / Kapitonas Amerika (orig. Steve Rogers / Captain America)	Išgyvena Begalybės karą. Skatina išgyvenusius herojus nepasiduoti. Atsiradus galimybei ištaisyti Tanoso sukeltas pasekmes, buria aplink tikslą išgyvenusius herojus. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip
Johanas Šmitas / Raudonoji kaukolė (orig. Johann Schmidt / Red Skull)	Aktyvi organizacijos, kurios iškilimas pareikalauja pirmojo Keršytojo, figūra vėliau „saugantis“[6] Sielos akmenį.	Ne	Ne
Bakis Barnsas / Žiemos karys (orig. Bucky Barnes / Winter Soldier)	Styvo Rodžerso draugas tapęs Kapitono Amerikos oponentu ir vėl atsivertęs į teigiamą santykį su Styvu Rodžersu. Begalybės kare dalyvauja kaip karys, kaip simbolis „kiekvieno indėlis svarbus“. Pralaimėjus Begalybės karą jis išnyksta.	Ne	Ne
Klintas Bartonas / Erelio akis (orig. Clint Barton / Hawkeye)	Išgyvena Begalybės karą. Kartu su Juodąja Našle gauna Sielos akmenį. Išbando laiko mašiną. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip
Semas Wilsonas / Sakalas (orig. Sam Wilson / Falcon)	Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Piteris Kvilas / Žvaigždžių viešpats (orig. Peter Quill/ Star-Lord)	Ankstyvų Tanoso veiksmų kontekste Piteris Kvilas iš jam tarnaujančios būtybės atima Jėgos akmenį ir perduoda Zandaro valdžiai saugotis, tačiau vėliau Tanosas lengvai iš Zandaro akmenį atgauna. Žūsta pirmajame susirėmime su Tanosu.	Ne	Ne

[6] „Saugantis“ su kabutėmis, nes Sielos akmuo „turi savo sielą“ ir jam apsaugos nereikia, Sielos akmens saugotojas tik lydi atvykėlius į susitikimą su Sielos akmeniu.

Gomora (orig. Gomorra)	Slepia savo žinias apie Sielos akmenį nuo Tanoso. Gelbsti seserį nuo kančios ir yra paaukojama, kad Tanosas gautų Sielos akmenį. Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Galutiniame mūšyje Gomora iš alternatyvaus laiko perbėga į priešo pusę ir taip prisideda prie Keršytojų pergalės.	Taip	Taip
Grūtas (orig. Groot)	Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Raketa (orig. Rocket)	Išgyvena Begalybės karą. Prisideda prie Begalybės akmenų surinkimo. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Taip
Nebula (orig. Nebula)	Išgyvena Begalybės karą. Prisideda prie Begalybės akmenų surinkimo. Per šią veikėją sukuriama atomazgos filmo intriga. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip
Vanda Maksimov / Raudonoji ragana (orig. Wanda Maximoff / Scarlet witch)	Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Vizija (orig. Vision)	Moralinis keršytojų švyturys. Saugo Išminties akmenį. Žūsta Begalybės karo kovose.	Taip	Ne
Skotas Lengas / Skruzdėliukas (orig. Scott Lang / Ant-Man)	Išgyvena Begalybės karą. Kartu su Halku sukuria laiko mašiną, kad Keršytojai galėtų surinkti visus Begalybės akmenis. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Taip
Čala / Juodoji Pantera (orig. T'Challa / Black Panther)	Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Piteris Parkeris / Žmogus voras (orig. Peter Parker / Spider-Man)	Tonio Starko pagalbininkas. Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne

Dr. Styvenas Streindžas / Daktaras Streindžas (orig. Dr. Stephen Strange / Doctor Strange	Saugo ir valdo Laiko akmenį. Vienintelis gali atpažinti kelią (vienintelį iš 14 000 605-ių galimų), kuriuo Keršytojams gali pasisekti išgelbėti visatą. Atiduoda laiko akmenį Tanosui. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Taip	Taip
Valkirija (orig. Valkyrie)	Išgyvena Begalybės karą. Po karo imasi žemiškų darbų besirūpindama savo bendruomene naujuose namuose. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Senoji mistikė (orig. Ancient One)	Dr. Streindžo mokytoja, praeityje atiduoda Laiko akmenį Halkui, kad natūrali ateitis galėtų būti išgelbėta.	Taip	Taip
Tanosas (orig. Thanos)	Yra pagrindinis Keršytojų oponentas. Jo vertybiniai siekiai yra varomoji epopėjos galia.	Taip	Taip
Houpė van Dain / Vapsva (orig. Hope van Dyne / Wasp)	Pralaimėjus Begalybės karą, išnyksta. Dalyvauja galutiniame mūšyje, kuriame Tanosas yra įveikiamas.	Ne	Ne
Kerol Denvers / Kapitonė Marvel (orig. Carol Danvers / Captain Marvel)	Išgyvena Begalybės karo pasekmes. Dalyvauja galutiniame mūšyje ir perlenkia jame jėgų pusiausvyrą į Keršytojų pusę.	Ne	Taip