

Loengumaterjal „Kangelase teekon“

Toetub Joseph Campelli teooriatele

Miks kangelase tee on nii populaarne struktuur – eks vist ikka selle pärast, et kangelased räägivad inimestele nende enda lugu. Me kõik oleme oma elu kangelased, kes proovivad oma elu ehk seiklusega hakkama saada. Me ületame raskusi, et inimestena areneda ja katsume leida oma koha ühiskonnas. Lisaks igatseme ka tarkust/teadmisi: tahame saada aru maailmast (universumist) meie ümber ja aru saada oma rolli olulisusest selles maailmas.

Seega kangelaste lugudes on peategelasega lihtsam samastuda. Meil pole vaja ehk jumalaid hullutada või sõrmust vulkaani visata, aga me tunneme ära kangelase enesetunde nendele katsumustele vastu astudes.

Samastumine on lugude puhul ülioluline. Muidu ei ole publikul miskit jälgida. Mõelge eluloolugude peale, peaaegu kõik algavad lapsepõlvest. Miks? Sest me kõik oleme olnud lapsed.

Järgnev on kiire kokkuvõtte loengust, mille Siim Maaten pidas Elamusõppe labori loengus „Dramaturgia elemendid muuseumide mängudes“ 11.05.2020

Mõelge oma mängudele. Kas teie mängija on see kangelane, kes asub teele või on hoopis kangelase abiline.

Kangelase teekonna struktuur koosneb kolmest osast (Lahkumine, Katsumused/Võidud ning Tagasitulek) ja neis osades on kokku 17 alaosa.

Pidage meeles, et igas loos ei pea olema kõik alaosad kaetud ja ka järjekord võib iga loo puhul varieeruda, aga mõni alaosa punkt nendest kolmest suurest osast, peaksid olema kaetud ehk midagi „Lahkumisest“, midagi „Katsumustest/Võitudest“ ja midagi „Tagasitulekust“

1. Osa. Lahkumine

- a. Kangelase tee algab – üleskutse tegevusele
 - i. Olemasolevas maailmas juhtub midagi, mis paneb kangelase pähe mõtte, et midagi peab tegema. Siit algab mäng.
 1. Angry Birds: munad varastatakse ära ja need peab tagasi saama
 2. Reis ümber maakera: vaja on pääseda koju
- b. Kangelane kahtleb.
 - i. Alguses võib tekkida vastuolu, et kangelane ei taha mitte lahkuda oma argipäevast.
 1. Angry Birds: ohtlik missioon ja paljud linnud võivad elu kaotada
 2. Reis ümber maakera: peab veeretama 6. või 1. et vangist pääseda
- c. Kangelasele pakutakse abi
 - i. Paljudel kangelastel on abilised, mis võivad olla just need puuduvad tööriistad, mis kangelane vajab, et saaks annab lootust seikluse edukusse
 1. Näiteks muuseumimängus on vaja väljamõeldud kangelasel abilist, kes viiks eksponaate ühest kohast teise
- d. Kangelane pühendub oma seiklusele ja astub üle ukse. Siit enam tagasi minna ei saa.
 - i. Kangelane siseneb uute ja tema jaoks tundmatusse maailma

1. Täringumängude tagasimineku ruudud
 2. Alice näeb esimest korda imedemaad
- e. Väljakutse
 - i. Esimene tõeline oht, kangelase teel, mille ta peab ületama
 1. Esimene tagasimineku ruudule sattumine
2. Katsumused ja võidud
 - a. Katsumused
 - i. Tavaliselt kolm testi, millest vähemalt ühes kukub läbi.
 1. Muinasjuttudes antakse testid, mis peab ellu viima
 - b. Suur nõuandja
 - i. Kohtumine kellegagi, kes annab kangelasele indu edasi minna
 1. Frodo kohtub haldjatega
 - c. Kiusatus
 - i. Ei taha enam edasi. Avaldub iseloom
 1. Nii raske koht mängus, et võib tekkida tahtmine pooleli jätta
 - d. „Vanematest lahtilaskmine“
 - i. Abistajast lahtilaskmine. Tihti kaotuse läbi. Eeskuju saab siin tihti surma ja kangelane peab iseseisvalt jätkama
 1. „Mees kes teadis ussisõnu“ lauamängus sõbrakaartidest loobumine
 - e. Kangelase surm
 - i. Kangelane sünnib ümber
 1. Tamm kabes
 2. Ahaa moment
 - f. Võit
 - i. Tänu ümbersünnile saabub ka võit
 1. Super Mario – Mario võidab draakonit
3. Tagasitulek
 - a. Tagasiminekest keeldumine
 - i. Kangelane on uus ja talle tundub keeruline naasta või tagasitee võib olla sama ohtlik
 - ii. Mistahes lauamängu kokkupanemine
 - b. Kangelasele pakutakse transporti
 - i. Loo jooksul kohatud tegelased pakuvad transporti
 1. Vanemad viivad lapsed muuseumist koju
 - c. Kangelane päästetakse
 - i. Loo jooksul kohatud tegelased päästavad kangelase võidujärgsest lootusetust olukorrast
 1. Vanemad viivad lapsed muuseumist koju
 2. Sõrmuste Isandas lennutavad kotkad Frodo koju
 - d. Tagasijõudmine
 - i. Kangelane jõuab koju muutunud inimesena ja alguses võib olla raske kohaneda. Veidi võõristav, sest kangelane näeb kodu ka uues valguses
 1. Pärast pealinnaskäiku/maalkäiku pole keegi enam sarnane
 - e. Võidukas kojutuleks – kahe maailma valitseja
 - i. Muutunud kangelane suudab kodus rakendada seiklusel õpitud, et elada täisväärtuslikumat elu.

1. Muuseumimängu läbinu oskab tähele panna asju teistmoodi ja mängida
- f. Uus *status quo* – vabadus elada
 - i. Vasti tuleb meie uuel kangelasel jalge alla võtta uus kangelase teekond ja naasta seal uue uue kangelasena

Paar tähelepanekut:

Hoiduge omadussõnadest

Andke juba alguses mängijale teada, mida ta saavutama hakkab ja tutvustage ohte

Tegelaste loomise juures palun meelde jätta see, et tegelased teevad kõike kindla eesmärgi nimel!

Siim Maaten
siim.maaten@gmail.com
ON teater