

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
MENŲ FAKULTETAS
DAILĖS KATEDRA

JONAS ŽILINSKAS

Dailės magistrantūros (specializacija – grafika) studentas

Monomitas. Animacinis video kūrinys „Migla“

MAGISTRO DARBAS

Darbo vadovas: prof. V. Janulis

Recenzentas: V.Dambrauskas

Šiauliai, 2016

SANTRAUKA

Žilinskas J. Monomitas. Animacinis video kūrinys „Migla“: Dailės (specializacija – grafika) studijų magistro baigiamasis darbas / vadovas prof.V.Janulis; Šiaulių universitetas, Menų fakultetas, Dailės katedra. Šiauliai, 2016. 36p.

Darbe nagrinėjama senovės mito naratyvo struktūra, jos bruožai, šiuolaikinis panaudojimas. Darbo tikslas – išsiaiškinti kokia yra senovės mito naratyvo struktūra. Siekiant šio tikslo nagrinėjama monomito teorija ir jos naudojimas, aptariamas ryšys tarp monomito ir bildungsroman žanro, nagrinėjami kūriniai, naudojantys monomito struktūrą.

Kūrybiniame darbe, remiantis gautomis teorinėmis žiniomis, pateikiama senovės mito interpretacija. Galutinis kūrybinio darbo rezultatas – animacinis video kūrinys „Migla“.

SUMMARY

Žilinskas J. Monomyth. An animated video work “Mist”: Fine Art (specialization – graphics) Studies MA final work. Adviser V.Janulis; Siauliai University, Faculty of Arts, Department of Fine Art. Šiauliai, 2016, 36p.

This work analyzes the structure of an ancient myth’s narrative, its main aspects and the contemporary use. The aim of this work is to ascertain the narrative structure of an ancient myth. The purpose of this work is being attained by examining the theory of monomyth and its use, discussing the connection between the monomyth and the bildungsroman genre, analyzing works that use the monomyth’s narrative structure.

The attained theoretical knowledge is applied in the creative project. The creative project gives the author’s interpretation of an ancient myth. The final result of creative project is an animated video work “Migla” (“Mist”).

TURINYS

SANTRAUKA	2
SUMMARY	3
I. Įvadas	6
II. SENOVĖS MITO NARATYVO STRUKTŪRA	7
II.1 Trijų aktų struktūra	7
II.2 Monomito teorija pagal Joseph Campbell	8
II.3 Bildungsroman	11
III. MONOMITO NAUDOJIMO PAVYZDŽIAI	13
III.1 „Star Wars“ („Žvaigždžių karai“)	13
III.2 „Neon Genesis Evangelion“ (新世紀エヴァンゲリオン)	15
III.3 „Journey“	16
III.4 „FLCL“ (フリクリ)	17
III.5 „Titanų susidūrimas“ („Clash of the Titans“ (2010))	18
IV. KŪRYBINIO DARBO APRAŠYMAS	19
IV.1 Kūrybinio darbo idėja	19
IV.2 Kūrinio naratyvo struktūra	19
IV.3 Kūrinio vizualinė raiška	20
IV.4 Kūrinio pavadinimas ir veikėjų vardai	21
IV.5 Kūrybinio darbo eiga	22
IV.5.1 Teorinės medžiagos rinkimas ir įsisavinimas	22
IV.5.2 Analogų ieškojimas ir nagrinėjimas	22
IV.5.3 Eskizavimas	22
IV.5.4 Scenarijaus ir kadruotės kūrimas	22

IV.5.5	Animacijos kūrimas.....	22
IV.5.6	Medžiagos redagavimas ir montavimas	22
IV.5.7	Kūrinio garso takelis	23
V.	IŠVADOS	24
VI.	LITERATŪROS IR INFORMACIJOS ŠALTINIŲ SĄRAŠAS.....	25
VII.	PRIEDAI.....	27

I. ĮVADAS

Darbo nagrinėjama problema

Siužetą turintys kūriniai pasižymi naratyvo struktūra, kuri panaši į senovės mitų struktūrą.

Darbo aktualumas

Augant meno kūrinų, turinčių siužetą, skaičiui, ryškėja ir jų naudojamos naratyvo struktūros suvienodėjimas. Galima šio suvienodėjimo pasekmė – kūrinų turinio stagnacija, kuomet pateikiamas iš esmės tas pats pasakojimas, idėjos, tik kitu „apvalkalu“.

Darbo objektas

Animacinis video kūrinys „Migla“.

Darbo tikslas

Remiantis naratyvo konstravimo teorijomis, sukurti animacinį video kūrinį, kuris savo siužetu bei vizualine raiška atskleistų esminius mitų pasakojimo struktūros bruožus, mitus vienijančią tematiką.

Uždaviniai

1. Išanalizuoti teorinę medžiagą, kurioje aptariamos naratyvo konstravimo teorijos, ieškant teorijas vienijančių bendrų bruožų.
2. Atlikti lyginamąją pasirinktų meno kūrinų analizę, apžvelgiant išanalizuotos teorinės medžiagos panaudojimą kūryboje.
3. Sukurti animacinį video darbą remiantis atliktu tyrimu.

Hipotezė

Senovinio mito ir šiuolaikinio pasakojimo naratyvo struktūra yra panaši, ją vienija bendra tema.

Metodologija

Literatūros, susijusios su naratyvo konstravimo teorijomis, bendra mito struktūra, rinkimas bei analizė. Meninių darbų analogų paieška ir analizė.

II. SENOVĖS MITO NARATYVO STRUKTŪRA

II.1 Trijų aktų struktūra

Viena pirmųjų ir paprasčiausia naratyvo struktūra yra trijų aktų struktūra. Šią struktūrą pirmas pamini graikų filosofas Aristotelis, kalbėdamas apie tragedijos struktūrą savo knygoje „Poetics“. Aristotelis išskyrė 3 tragedijos dalis, aktus¹:

1. Pradžia. Pristatomas siužetas ir veikėjai.
2. Vidurys. Siužetas vystosi, kyla įtampa ir pasiekama kulminacija.
3. Pabaiga. Pasakojimas baigiasi.

1863 metais vokiečių rašytojas Gustav Freytag pateikė savo trijų aktų struktūros modelį, kuris dar vadinamas „Freytago Piramide“². Šis modelis Aristotelio tris aktus pakeičia penkiais ir prideda tris tarpines „krizes“:

1. Pristatymas (The Introduction). Auditorija supažindinama su pasakojimu.
 - a. Jaudinanti Jėga (The Exciting Force). Prasideda veiksmas, pagrindinis veikėjas susiduria su situacija, kurią reiks išspręsti.
2. Augantis Judėjimas (The Rising Movement). Veiksmas įsibėgėja, visi svarbūs veikėjai pasirodė ir siužetas pradeda judėti kulminacijos link.
3. Kulminacija (The Climax). Dažniausiai ryškiausia ir įsimintiniausia kūrinio dalis, kurioje siužeto kurta įtampa pasiekia aukščiausią tašką, pagrindinis veikėjas susiduria su didžiausia savo kliūtimi.
 - b. Tragiška Jėga (Tragic Force). Aukščiausioje taške esantis pagrindinis veikėjas, pradeda laipsniškai „kristi“, dažniausiai dėl savo išdidumo.
4. Sugrįžimas (The Return). Veiksmas pasiekia atomazgą, išaiškėja veikėjų veiksmų priežastys ir pasekmės.
 - c. Paskutinės Įtampos Jėga (The Force of The Final Suspense). Siužetas pateikia galimybę, kad pabaiga gali būti laiminga, tačiau tai tik apgaulė, sustiprinanti paskutinį aktą.
5. Katastrofa (The Catastrophe). Pagrindinis herojus gauna savo atpildą.

¹ Aristotle, *Poetics*, 350 B.C.E., versta į anglų k. S. H. Butcher.

² Freytag, Gustav, 1816-1895; MacEwan, Elias J, *Freytag's Technique of the drama : an exposition of dramatic composition and art. An authorized translation from the 6th German ed. by Elias J. MacEwan, Foresman Scott*, Chicago, 1900, p.114-115.

Pateiktas Gustav Freytag yra detalesnis nei Aristotelio trijų aktų struktūrą, tačiau nei vienas nei kitas nėra randamas senovės mituose³.

II.2 Monomito teorija pagal Joseph Campbell

Terminas monomitas yra kilęs iš James Joyce⁴ knygoje „Finnegans Wake“ panaudoto žodžio „monomitas“, kurį pasiskolino Joseph Campbell⁵ ⁶ apibūdindamas savo naratyvo konstravimo mitologijoje teoriją. Monomitas nurodo galimybę, kad egzistuoja vienas bendras mito struktūros prototipas. Analizuojant mitus monomitas būtų kaip „raktas“, leidžiantis visus analizuojamus kūrinius padalinti į tas pačias pagrindines dalis. Ieškodamas šio „rakto“ Joseph Campbell lygino senovinius mitus („Bhagavad Gita“, „Gilgamešo epas“, „Mirusiųjų knyga“ ir kt.). Tyrimo rezultatus bei suformuotą monomito teoriją Joseph Campbell 1949 metais pateikė savo veikale „A Hero With A Thousand Faces“ („Herojus su tūkstančiu veidų“).

Veikale, monomitas aiškinamas kaip naratyvo struktūra, susidedanti iš 17 etapų⁷, kuriuos autorius priskiria 3 pasakojimo dalims. Tokį modelį Joseph Campbell sukūrė pasinaudodamas jau aptarta graikų tragedijos (taip pat ir „Freytago Piramidės“) idėjomis, bei šveicarų psichologo, filosofo Carl Gustav Jung archetipų idėja.⁸

I. Išvykimas (Departure). Pagrindinis veikėjas palieka jam pažystamą pasaulį.

1. Nuotykių šauksmas (The Call to Adventure). Pagrindinis veikėjas nukreipiamas išvykti iš savo „saugaus prieglobsčio“. Šis šauksmas gali būti tiesiog veikėjo asmenybės bruožų apraiška, antgamtinė likimo apvaizda ar kitas išorinis veiksnys. Nepriklausomai nuo priežasties, šiame etape veikėjui atsiranda galimybė iškelti, taip pradėdamas pasakojimą.
2. Šauksmo atmetimas (Refusal of the Call). Pagrindiniam veikėjui atsisakius keliauti savo laisva valia, pasakojimas jį priverčia imtis veiksmų per prievartą. Veikėjas pajaučia savo neveiksmo pasekmes, kurios dažniausiai yra jo „saugaus prieglobsčio“ praradimas, artimųjų praradimas, aplinkinio pasaulio irimas ar paties pagrindinio veikėjo fizinis, dvasinis ar psichologinis nykimas. Jei veikėjas iškart

³ Bonnet, James, *WHAT'S WRONG WITH THE THREE ACT STRUCTURE*, FILMMAKER IQ, 2008. Prieiga internete: <<http://filmmakeriq.com/2008/08/what%E2%80%99s-wrong-with-the-three-act-structure>>(žiūrėta 2015-11-30).

⁴ James Joyce (1882-1941) – airių kilmės rašytojas, poetas, kurio kūriniai priskiriami modernizmo ir avangardo meno šakoms.

⁵ Joseph John Campbell (1904-1987) – JAV mitologas, rašytojas ir dėstytojas, tyręs religiją ir mitologiją.

⁶ Campbell, Joseph, *A Hero With A Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton, Commemorative Edition, 2004, p.28.

⁷ Ten pat, p.227.

⁸ Ten pat, p.4.

paklūsta „šauksmui“, šis etapas praleidžiamas, nes jo paskirtis yra nubausti veikėją už neveiksumą.

3. Antgamtinė pagalba (Supernatural Aid). Pirmas pagrindinio veikėjo žingsnius jo nuotykyje, kuomet veikėjui įteikiamas objektas, dažnai pasižymintis paslaptimis galiomis, padėsiantis apsisaugoti kelionėje. Dažniausiai šį objektą įteikia mokytojas, globėjas ar išminčiaus tipo veikėjai. Priešingai nei antrame etape, pagrindinis veikėjas yra apdovanojamas už tai, kad priėmė „šauksmą“, tai padaroma prielaida, kad veikėjo kelionės tikslas yra teisingas ir pasaulis jam pritaria.
4. Pirmo slenksčio peržengimas (The Crossing of the First Threshold). Nors pagrindinio veikėjo nuotykis prasideda trečiame etape, ribą tarp pažystamo ir nepažystamo pasaulių pagrindinis veikėjas peržengia tik šiame etape. Tačiau patenkant į nežinios teritoriją, veikėjas privalo įrodyti savo ryžtą, dažniausiai susirungdamas su „slenksčio sargu“, kuris, nors ir kliudo pagrindiniam veikėjui, nebūtinai yra priešiškas.
5. Banginio pilvas (The Belly of The Whale). Pagrindinio veikėjo simbolinė mirtis, neįveikus išbandymo. Šis etapas pažymi veikėjo nuotykių momentą, kai kelio sugrįžti ir atsisakyti „šauksmo“ nebelieka. Prasideda pagrindinio veikėjo transformacija.

II. Supažindinimas (Initiation). Pagrindinis veikėjas išmoksta būti nuotykių bei nepažystamo pasaulio, dalimi.

6. Išbandymų kelias (The Road of Trials). Apsuptas nepažystamo pasaulio, pagrindinis veikėjas privalo įveikti įvairias kliūtis ir sudėtingus išbandymus, dažniausiai po tris, kad galėtų tęsti pasiekti savo kelionės tikslą.
7. Susitikimas su deive (The Meeting with the Goddess). Pagrindinis veikėjas susiduria su visą galinčia ir neapbrėpiama meile – jo „deive“. Įsimylėjėlei tampa pora arba susituokia.
8. Moteris kaip gundytoja (Woman as the Temptress). Šiame etape dar kartą patikrinamas veikėjo pasiryžimas užbaigti savo žygį, tačiau veikėjui trukdo ne kokia nors kliūtis ar priešas, bet bandoma jį priversti apleisti savo žygį siūlant fizinį ar materialinį pasitenkinimą.
9. Išsipirkimas su tėvu (Atonement with the Father). Centrinis pagrindinio veikėjo kelionės etapas, kurio metu jis turi stoti akis į akį su asmeniu, turinčiu didžiausią valdžią pagrindinio veikėjo gyvenime – „tėvu“. Šios konfrontacijos metu – pagrindinis veikėjas priima savo silpnybes ir pripažįsta „tėvo“ stiprybę, o su ja ir

savo baimes. „Tėvas“ atlieka tą patį. Galiausiai ir vienas, ir kitas supranta, kad iš esmės jie yra vienodi, taip vienas kitą išpirkdami.

10. Aukštinimas (Apotheosis). Pasiruošimo ir rimties etapas.

11. Didžiausia palaima (The Ultimate Boon). Pagrindinis veikėjas pasiekia „šauksmo“ nurodytą tikslą.

III. Sugrįžimas (Return). Pagrindinis veikėjas grįžta į jam pažystamą pasaulį.

12. Atsisakymas grįžti (Refusal of the Return). Pagrindinis veikėjas jaučiasi tapęs nežinomo pasaulio dalimi ir atsisako grįžti iš kur atvyko. Visgi, dažniausiai jis yra priverčiamas tai padaryti, tačiau skirtingai nei „šauksmo“ atsisakymo etape, veikėjas nėra baudžiamas už atsisakymą.

13. Magiškas pabėgimas (The Magic Flight). Pagrindinis veikėjas atlikęs savo užduotį yra priverstas sprukti. Pabėgimo metu veikėjas panaudoja visus įgūdžius, žinias ar daiktus, gautus visos kelionės metu.

14. Pagalba iš išorės (Rescue from Without). Jeigu patekti į nežinomą pasaulį pagrindiniam veikėjui prireikė „antgamtinės“ pagalbos, taip jos gali prireikti ir grįžtant. Šiame etape pagrindiniam veikėjui pagalba suteikiama iš jo „pradinio“ pasaulio.

15. Sugrįžimo slenksčio peržengimas (The Crossing of the Return Threshold). Pagrindinis veikėjas iš nepažystamojo pasaulio, grįžta į pažystamąjį, spręsdamas kaip pritaikyti išmintį gautą jo kelionės metu.

16. Abiejų pasaulių meistras (Master of Two Worlds). Pagrindinis veikėjas savo žygio metu suranda pusiausvyrą tarp fizinio ir dvasinio pasaulio.

17. Laisvė gyventi (Freedom to Live). Pagrindinis veikėjas pasidalina įgauta išmintimi ar gauta „palaima“ su žinomu pasauliu, taip gaudamas teisę gyventi pagal savo nuožiūrą. Jo kelionė ir pasakojimas pasibaigia.

Iš 17 monomito etapų, ne visi jie privalo būti viename mite – kai kurie etapai skirti „išjudinti“ pasakojimą, jei veiksmas sustoja dėl vienokios ar kitokios priežasties.

Joseph Campbell pateiktas monomitas tapo įrankiu skirtu ne tik nagrinėti senovės mitus, bet ir kurti naujus kūrinius. Tai įvyko dėl monomito universalumo – pateikta naratyvo kūrimo struktūra nepriklauso nuo geografinės vietos, kultūros ar laikotarpio.

Monomito universalumas taip pat yra ir šios struktūros pagrindinis trūkumas. Kadangi monomito etapai yra apibendrinti, o ne konkretizuoti, monomito struktūra gali būti priskirta ir kūriniams, kurie jos nenaudoja. Toks laisvas monomito taikymas gali tapti klaidingo kūrinio

interpretavimo priežastimi⁹. Tačiau nors monomitas ir yra pasižymi universalumu, esminė monomito tema, kardinali pagrindinio veikėjo ir jo pasaulėžiūros transformacija, yra skiriamasis bruožas, be kurio pasakojimas, galbūt ir panašios struktūros, nėra paremtas monomitu.

Kitas monomito trūkumas – kuriant pasakojimą, ši naratyvo struktūra taikoma kaip formulė. Kaip ir struktūros universalumas, taip ir monomito traktavimas itai yra matematinė formulė, yra ne monomito teorijos, o jos pritaikymo problema. Tačiau dėl Joseph Campbell teorijos populiarumo, šis siekis kurti istoriją tik pakeičiant formulės kintamųjų pavadinimus, lemia kūrybių, pasitelkiančių monomitą, kaip absoliučią kūrybinę formulę, suvienodėjimą, stagnaciją.

Apibendrinant, galima išskirti pagrindinius monomito, kaip naratyvo konstravimo teorijos, bruožus: aiški ir nesudėtinga struktūra, lengvas pritaikymas bei universalumas.

II.3 Bildungsroman

Bildungsroman – tai literatūros žanras, kuri sprendžia fizinės, psichologinės, dvasinės ar moralinės jauno žmogaus brandos problemas.¹⁰ Bildungsroman žanro atsiradimas tapatinamas su Johann Wolfgang von Goethe¹¹ romanu „Wilhelm Meisters Lehrjahre“ („Vilhelmo meisterio mokymosi metai“) (1795–96), kuriame autorius pasakoja titulinio romano veikėjo Wilhelm kelionę po pasaulį su tikslu surasti savo vietą visuomenėje. Romano pagrindinė tema – Wilhelm transformacija iš paauglio į suaugusį, įgaunant žinių apie pasaulį bei iš lėto suvokiant apie suaugusio žmogaus atsakomybės svarbą. Johann Wolfgang von Goethe romano gilinimasis į žmogaus savišvietos idėją, jaunuolio brandos problematiką tapo kertiniu bildungsroman žanro akmeniu.

Nors bildungsroman žanras neturi vieno tikslaus apibrėžimo, jis pasižymi šiais bendrais bruožais¹²:

- Pasakojimas susitelkia į vieną pagrindinį veikėją.
- Pasakojime perteikiama individo augimas ir vystymasis.
- Pagrindinis veikėjas yra pasyvus – jis yra įvykių dalyvis, tačiau ne priežastis.

Pasakojimas dažniausiai prasideda, kai pagrindinis veikėjas dėl likimo posūkio praranda savo globėją ar dėl kitos priežasties turi išvykti.

⁹ R. Hull, James, *Not Everything Is A Hero's Journey*, Narrative First, 2015, Prieiga internete: <<http://narrativefirst.com/articles/not-everything-is-a-heros-journey>>(Žiūrėta:2015-12-14)

¹⁰ Bildungsroman Definition, Literary Devices. Prieiga internete: <<http://literarydevices.net/bildungsroman>>(Žiūrėta:2015-12-14)

¹¹ Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) – vokiečių rašytojas, gamtos filosofas.

¹² Hirsch, Marianne, *The Novel of Formation as Genre: Between Great Expectations and Lost Illusions*, GENRE XII (Fall 1979), University of Oklahoma, 1979, p293-311.

- Pasakojimas pateikiamas kaip pagrindinio veikėjo kelionė, kurios metu jis patiria individo poreikių ir socialinės tvarkos priešpriešą. Ši priešprieša tampa pagrindine varomąja jėga, leidžianti pagrindiniam veikėjui augti ir bręsti.
- Pagrindinio veikėjo mąstysena supriešinama su visuomenės normomis, tvarka.
- Kadangi pasakojimo tikslas perteikti veikėjo savęs suradimą, kūrinys neturi būti pilna veikėjo biografija.
- Pasakojimas baigiasi nurodžius aiškiai savo poziciją dėl jo vietos visuomenėje.
- Kūrinys pasižymi didaktiškumu, nes vaizduojamas pagrindinio veikėjo švietimas.

Palyginus pateiktus bildungsroman bruožus ir monomito struktūros dalis išryškėja abiejų struktūrų panašumas:

1. Kūrinyje pasakojama pagrindinio veikėjo kelionė.
2. Pagrindinis veikėjas priverstas išvykti.
3. Kelionės metu pagrindinis veikėjas susiduria su išbandymais, kurie jį ugdo ir paruošia galutiniai konfrontacijai.
4. Pasakojimo kulminacija pagrindinis veikėjas aiškiai nurodo savo poziciją.
5. Pagrindinio veikėjo pasaulėžiūros transformacija yra pagrindinis pasakojimo elementas.

Galima teigti, kad monomitas ir bildungsroman vienas kitą papildo.

III. MONOMITO NAUDOJIMO PAVYZDŽIAI

III.1 „Star Wars“ („Žvaigždžių karai“)

„Star Wars“ („Žvaigždžių karai“) yra 1977 metais išleista kosminė opera¹³, kurios režisierius George Lucas. Kaip monomito ir bildungsroman panaudojimo pavyzdys šis filmas pasirinktas dėl šių priežasčių:

- „Star Wars“ („Žvaigždžių karai“) yra laikomas vienu ryškiausių Joseph Campbell monomito panaudojimo kuriant naują pasakojimą pavyzdžių.
- Šio filmo populiarumas ir įtaka tolesnei filmų, kaip pasakojimo platformos, raidai.

George Lucas filmas pasakoja kaip jaunas vaikiną, vardu Luke Skywalker (toliau Lukas), iš paprasto fermerio tampa didvyriu, gebančiu naudoti mistinę galią, kuri ir vadinasi „Galia“ („Force“). Siekiant išryškinti monomito struktūrą, filmo siužetą galima suskirstyti į 12 dalių¹⁴:

1. Lukas gyvena fermoje kartu su savo dėde, tačiau nėra patenkintas savo nuobodžia dalia.
2. Lukas nusiperka R2D2 robotą ir atsitiktinumo dėka pamato robote įrašytą žinutę su princesės pagalbos šauksmu.
3. Lukas susitinka su Obi-Wan Kenobi, kuriam ir buvo skirta R2D2 turima žinutė. Obi-Wan Kenobi pasiūlo Lukui keliauti kartu, tačiau šis atsisako, nes jaučia pareigą padėti savo dėdei fermoje.
4. Obi-Wan Kenobi atiduoda Lukui ginklą, priklausiusį Luko tėvui, ir papasakoja apie Luko tėvą.
5. Obi-Wan Kenobi nugabena Luką namo, tačiau randa Luko tetą ir dėdę negyvus. Lukas nebeturi priežasties pasilikti ir nusprendžia keliauti su Obi-Wan Kenobi. Kartu jie nusigauna į miestą ieškoti laivo.
6. Mieste Obi-Wan Kenobi nusamdo Han Solo ir Chewbacca, kad šie nugabentų juos į reikiamą vietą. Grupė susiduria su kariais, nužudžiusiais Luko artimuosius, bet nuo jų pabėga išskrisdami iš planetos.

¹³ Kosminė opera – mokslinės fantastikos žanro rūšys, kur dėmesys sutelkiamas į kosminius karus bei pagrindinių veikėjų jaudinančius nuotykius šių karinių konfliktų fone. Terminas nėra susijęs su muzika.

¹⁴ Duarte, Nancy, *Resonate*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2010, p.33.

7. Obi-Wan Kenobi aiškina Lukui apie „Galią“ ir moko ja naudotis. Priešų stotis „Mirties Žvaigždė“ („Death Star“) aptinka veikėjų laivą ir juos sugauna.
8. Lukas ir kompanija apsimeta priešų kariais ir suranda bei išlaisviną žinutėje matytą princesę Leia, tačiau stotyje esantys priešų kariais juos užpuola.
9. Susidūrimo meto veikėjai įkrenta į šiukšlių kompaktorių, Luką po vandeniu įtraukia keistas padaras, bet Luką išgelbsti draugai.
10. Veikėjai pradeda dirbti kaip komanda ir jie pabėga, tačiau Obi-Wan Kenobi paaukoja savo gyvybę. Lukas prisijungia prie princesės Leia ir jos vedamų sukilėlių.
11. Lemiamame mūšyje Lukui prabyla Obi-Wan Kenobi, ragindamas Luką panaudoti „Galią“, kad atliktų neįmanomą veiksmą. Lukas paklauso savo buvusio mokytojo ir iškovoja pergalę.
12. Veikėjai pasveikinami ir pagerbiami dėl jų veiksmų, kurie atnešė taiką visai galaktikai.

Filmo siužetą supaprastinus iki esminių momentų, pasakojimas tampa savotišku monomito variantu. George Lucas pripažįsta, kad savo pasakojimą jis kūrė naudodamasis būtent šia naratyvo konstravimo teorija¹⁵. „Star Wars“ („Žvaigždžių karų“) sėkmė taip pat išpopuliarino monomito struktūros naudojimą, kuriant kino filmus.

„Star Wars“ („Žvaigždžių karų“) yra ne tik monomito pritaikymo kuriant naują pasakojimą pavyzdys, tačiau šį kūrinį taip pat galima tapatinti su bildungsroman. Kaip aptarta ankstesniame skyriuje, monomitas ir bildungsroman turi daug bendrų bruožų.

Lukas – jaunas vaikinys, paauglys, kuris svajoja apie stulbinančius nuotykius, tačiau jo padėtis realiame pasaulyje yra visiškai šių svajų priešingybė. Monotoniška realybė yra kartu ir priešastis, ir pasekmė vaikinui noro siekti kažko daugiau (veikėjas nežino ko iš tiesų jam trūksta). Įvykus tragedijai, Lukas išvyksta į kelionę lydimas mokytojo, kuris padeda ne tik atrasti naują pasaulį, bet ir suteikia jaunuoliui vidinio stabilumo. Filmo pabaigoje Lukas jau nebe pasaulį kaltinantis paauglys be aiškaus tikslo, o asmuo, žinantis ir priėmęs savo vietą visuomenėje.

¹⁵ *George Lucas on Mentors and Faith, The Mythology of Star Wars*, 1999, interviu, Prieiga internete: <<https://vimeo.com/47259234>> (žiūrėta: 2015-12-20).

III.2 „Neon Genesis Evangelion“ (新世紀エヴァンゲリオン)

„Neon Genesis Evangelion“ (新世紀エヴァンゲリオン), toliau NGE, yra režisieriaus Hideaki Anno, priklausančio „Gainax“ studijai, sukurtas animacinis serialas, pirma kartą rodytas 1995-1996 metais. Šis kūrinys pasirinktas dėl šių priežasčių:

- NGE populiarumas padėjo japonų animacijai tapti globaliu reiškiniu¹⁶, o NGE - neatskiriama Japonijos popkultūros dalimi¹⁷.
- Kūrinio tematika ir išskirtinis monomito panaudojimas, japoniškos animacijos kontekste.

Kadangi NGE yra animacinis serialas, kurį sudaro 26 serijos, bus aptariama bendra kūrinio istorija. NGE pasakojama istorija apie berniuką, vardu Shinji Ikari, ir jo „nuotykius“ ateities mieste Tokyo-3.

Pakviestas savo tėvo, Shinji atvyksta į Tokyo-3 ir iškart yra priverstas tapti didžiulio roboto, EVA, pilotu ir kovoti su miestą puolančiais monstrais – Angels. Siužetui rutuliojantis, pristatomi kiti EVA pilotai, dvi mergaitės Rei ir Asuka. Trijulė privalo išmokti dirbti kartu, kad apsaugotų miestą, o kartu ir žmoniją, nuo pražūties. Kovoms dažnėjant ir intensyvėjant, vaikų psichinė būklė taip pat pradeda prastėti, tačiau pergalės ir sėkmingas bendradarbiavimas palaiko pilotų dvasią. Tačiau animaciniam serialui artėjant prie pabaigos, pergalės prieš „Angelus“ pradeda reikalauti per daug psichinių jėgų ir veikėjai pradeda grįžti į savo pradinę būseną, tai yra paskendę savo pačių psichologinių problemų liūne. Istorija baigiasi, skirtingų veikėjų savęs, kaip asmenybės, klausinėjimu, tačiau pagrindinis veikėjas galiausiai susitaiko su savimi bei suranda savo vietą pasaulyje.

Nors bendra NGE naratyvo struktūra ir yra paremta monomitu, tačiau ši naratyvo struktūra naudojama ne tiesiogiai, kaip George Lucas ją panaudojo kurdamas „Star Wars“ („Žvaigždžių karų“), o kaip įrankis sukurti netikėtas situacijas, pateikiant aiškia ir pažystamą naratyvo struktūrą bei ją „apverčiant“. Pagrindinis veikėjas Shinji sutinka savo tikrąją meilę ir beveik iškart yra priverstas jį nužudyti. Nors konfrontacija tarp Shinji ir jo tėvo įvyksta, bei berniukas „atlieka“ savo monomito nurodytą vaidmenį, tėvo pozicija išlieka ta pati. Visgi, monomito esmė – pagrindinio

¹⁶ Anime News Network, *TV Tokyo's Iwata Discusses Anime's 'Road to Survival'*, 2009, Prieiga internete: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-01-29/tv-tokyo-iwata-discusses-anime-road-to-survival>>(žiūrėta:2015-12-20).

¹⁷ Fujitani, T., White, Geoffrey M., Yoneyama, Lisa, *Perilous Memories: The Asia-Pacific War(s)*, Duke University Press, Durham and London, 2001, p.146-148.

veikėjo pasaulėžiūros transformacija – taip pat yra viena iš pagrindinių NGE temų, bei animacinio serialo finalas.

NGE didelį dėmesį skiria vienatvės bei nepilnavertiškumo temoms. Tačiau šį animacinį serialą taip pat galima priskirti ir prie bildungsroman žanro. Pagrindinis veikėjas transformuojasi iš vaiko, bėgančio nuo savęs ir pasaulio, į asmenį, kuris nebebijo būti įskaudintas aplinkinių ir gali žengti į priekį savo keliu.

III.3 „Journey“

„Journey“, tai kompanijos „thatgamecompany“ sukurtas ir 2012 metais išleistas kompiuterinis žaidimas, skirtas PlayStation 3 žaidimų konsolėi. Šis kūrinys pasirinktas dėl šių priežasčių:

- „Journey“ sulaukė didžiulio populiarumo, kritikų liaupsų¹⁸ ir laimėjo daug apdovanojimų¹⁹.
- Žaidimas pasižymi unikaliu istorijos pasakojimu, nenaudodamas jokio teksto ar žodžių, perteikiant istoriją ar aiškinant žaidėjui, ką daryti.

„Journey“ pasakoja istorija apie apsiaustu vilkinčios bei šaliką dėvinčios figūros kelionę link aukšto kalno. Žaidimas išsiskiria savo trukme – galinius titrus galima pasiekti per kelias valandas. Tačiau per tas kelias valandas, žaidėjas „išgyvena“ visą monomitą: nuo „šauksmo“, kai žaidėjo valdomas veikėjas tolumoje pamato šviesulį ir pradeda link jo judėti, iki „laisvės gyventi“, kai veikėjas transformavęsis ir tapęs „abiejų pasaulių meistrų“ įvykdo savo lemti ir gali gyventi savo nuožiūra.

„Journey“ neslepia, kad jų naudojama naratyvo struktūra yra monomitas. Priešingai, pažvelgus į žaidimo garso takelį, iškart pastebima, kad muzikinių kūrinių pavadinimai ir istorijos momentai, kuomet šie kūriniai groja, yra monomito etapų pavadinimai²⁰.

Kadangi „Journey“ nenaudoja jokio teksto, išskyrus pabaigus žaidimą pasirodantys galiniai titrai, žaidėjas priverstas išmokti komunikuoti su pasauliu savaip. Vienas iš būdų tai daryti – „dainuoti“. Paspaudus pultelio mygtuką, kiekvieno žaidėjo veikėjas skleidžia skirtingą garsą (kartu turi ir skirtingą simbolį – vienintelį skiriamąjį ženklą). Šis poreikis išmokti bendrauti su kitais

¹⁸ Metacritic, *Journey (PlayStation 3)*,
prieiga internete: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey>> (žiūrėta 2016-01-02).

¹⁹ thatgamecompany, *Journey: Awards & Recognition*,
prieiga internete: <<http://thatgamecompany.com/games/journey/>> (žiūrėta 2016-01-02).

²⁰ Wintory, Austin, *Journey*, muzikinis albumas,
prieiga internete: <<http://austinwintory.bandcamp.com/album/journey>> (žiūrėta 2016-01-02).

žaidėjais atsiranda dėl daugelio žaidėjų režimo – žaidėjas visuomet žaidžia su kitais žaidėjais – kompanionais, kurie gali pasimesti ar keliauti visą kelią kartu. Pabaigus žaidimą, žaidėjui pasiūloma pradėti iš pradžių, tačiau išlaikant savo veikėjo įgautas savybes. Būtent šis pasirinkimas suteikia „Journey“ bildungsroman bruožų. Kiekvienas naujas žaidėjas pradeda žaidimą pasimetęs, nežinantis ką daryti, bet sutikus kitą žaidėją, kuris galbūt žaidžia ne pirmą kartą, šis tampa jo „mokytoju“. Galiausiai, naujam žaidėjui įvykdžius žaidimo tikslą, jis pats gali tapti tuo „mokytoju“, žinančiu savo vietą „Journey“ pasaulyje.

Jei palyginsime „Journey“ ir „Star Wars“ („Žvaigždžių karų“), du kūriniai, kurių naratyvo struktūra remiasi tiesioginiu monomito pritaikymu, pastebėsime, kad nors jų struktūra ir tokia pat, tačiau pasakojama istorija radikaliai skiriasi. „Star Wars“ („Žvaigždžių karų“) vaizduojamas jaudinantis ir veiksmo bei dialogų kupinas jauno vaikinio nuotykis, o tuo tarpu „Journey“ istorija asmeniška, rami bei vyksta sugriuvusios civilizacijos šėšelyje.

III.4 „FLCL“ (フリクリ)

„FLCL“ (フリクリ), toliau FLCL, tai režisieriaus Kazuya Tsurumaki, priklausančio „Gainax“ studijai, 2000-2001 metais sukurtas OVA²¹ serialas. Šis kūrinys pasirinktas dėl šių priežasčių:

- Skirtingai nei jau aptarti kūriniai, FLCL yra komedija, pasižyminti absurdo elementais.
- Šis kūrinys taip pat laikomas ir brandos istorija, arba bildungsroman.

FLCL sudaro 6 serijos, kuriose pasakoja dvylikamečio berniuko, vardu Naota Nandaba, istorija ramiame išgalvotame Japonijos mieste Mabase. FLCL kurtas kaip atsakas į tamsų ir slegianti NGE vaizduojamą pasaulį²². Į FLCL taip pat galima žvelgti ir kaip į NGE parodiją, nes abiejų šių kūrinių siužetas ir veikėjai yra itin panašūs, bei FLCL režisierius taip pat dirbo ir prie NGE²³. Taigi Naota Nandaba istorija taip pat remiasi monomito naratyvo struktūra, tačiau ši struktūra yra turbūt vienintelis aiškus ir suprantamas FLCL siužeto elementas. Kūrinyje nagrinėjama pagrindinio veikėjo brandos klausimas, kaip vaikas tampa paaugliu bei su kokiais vidiniais iššūkiais jis susiduria. Šis bildungsroman motyvas perteikiamas naudojant monomito

²¹ OVA (Original Video Animation) – japonų animacijos rūšis, kai galutinis produktas (pavienis filmas arba serialas) nėra transliuojamas, bet iškart išleidžiamas pardavimui. Dažnai OVA būna priedas prie kito kūrinio (pvz.: perkant animacinio serialo įrašą, pridodamas ir OVA su papildoma serija).

²² Horn, Gustav Carl, *FLCL is the formula*, PULP: The Manga Magazine 6 (3), March 2002, Viz Communications.

²³ Ten pat.

naratyvo kūrimo struktūrą. Tuo lengvai sekamas siužetas ir apsiriboja. FLCL nuo pirmos serijos atsiranda absurdo elementų, kurie galiausiai tampa neatsiejama, ir galbūt ir pagrindinė, serialo dalis²⁴. Keletas absurdo pavyzdžių:

- Pagrindinio veikėja kakta tampa portalu į kitą dimensiją, kuriuo naudojami priešiški monstrai-robotai, kad patektų į Mabase.
- FLCL veikėjai pradeda ginčytis tarpusavyje ką reiškia animacinio serialo pavadinimas ir kaip reiktų jį tarti.
- OVA pabaigoje pagrindinė ir didžiausia grėsmė pasauliui tampa tarpžvaigždinių lygintuvų armada, kuri tiesiogine to žodžio prasme lygina galaktikas.

Jeigu žvelgsime į FLCL bildungsroman kontekste, kūrinio siužeto ir veikėjų absurdiškumas tik sustiprina vaiko virsmo paauglio temą. Pasaulis atrodo nesuprantamas, beprasmiškas ir besipriešinantis berniuko pasaulėžiūrai, bet Naota Nanbada tapus šio absurdo dalimi ir jį „įvaldžius“ viskas grįžta į savo vėžias, atsiranda stabilumas. Taigi FLCL naudoja monomitą kaip pagalbines priemones išryškinti brandos temą kūrinyje.

III.5 „Titanų susidūrimas“ („Clash of the Titans“ (2010))

„Titanų susidūrimas“ („Clash of the Titans“ (2010)) yra režisieriaus Louis Leterrier to paties pavadinimo 1981 metų fantastinio nuotykių filmo perkūrimas. Šis kūrinys pasirinktas dėl šių priežasčių:

- Monomito naratyvo struktūros panaudojimas yra akivaizdus²⁵.
- Filmą, kaip ir 1981 metų versiją, yra laisva graikų mito apie Persėją interpretacija.²⁶
- Kūrinys, nors ir pelningas, tačiau kritikų yra vertinamas prastai.²⁷

„Titanų susidūrimas“ („Clash of the Titans“ (2010)), toliau CotT, perpasakoja graikų didvyrio Persėjo nuotykius. Kadangi CotT yra graikų mito, kurio naratyvo struktūra yra monomitas, adaptacijos, išlaikančios tą pačią naratyvo struktūrą kaip graikų mitas, perkūrimas, CotT pasižymi

²⁴ FURI KURI, Production I.G., Messages from the Creators: From Kazuya Tsurumaki, prieiga internete: <<http://web.archive.org/web/20021220121354/http://www.production-ig.com/furiKuri.html>>(žiūrėta 2015-12-28).

²⁵ Sizemore, Lori, *The Hero's Journey is EVERYWHERE: Clash of the Titans (2010)*, Ink Diva Diaries, 2011, prieiga internete: <<http://lorisizemore.com/2011/06/the-heros-journey-is-everywhere-clash-of-the-titans-2010/>>(žiūrėta 2016-01-03).

²⁶ *Clash of the Titans' Commences Production for Warner Bros. Pictures and Legendary Pictures*, Business Wire, 2009, prieiga internete: <http://www.businesswire.com/portal/site/google/?ndmViewId=news_view&newsId=20090424005643&newsLang=en>(žiūrėta 2016-01-03).

²⁷ Metacritic, *Clash of the Titans*, 2010, prieiga internete: <<http://www.metacritic.com/movie/clash-of-the-titans>>(žiūrėta 2016-01-03).

visais monomito etapais²⁸. Tačiau tikslus monomito naratyvo struktūros atkartojimas patį CotT paverčia monomitu. Kadangi monomito vienas iš bruožų yra universalumas, todėl filmo siužetas tampa niekuo neišsiskiriančiu ir nuspėjamu. CotT yra puikus pavyzdys, kad tiesioginis monomito naratyvo struktūros taikymas negarantuoja, kad kūrinys bus įdomus ar įtraukiantis.

Apibendrinant, gali teigti, kad Joseph Campbell monomito naratyvo struktūra gali būti įrankis, padedantis išryškinti kūrinio pagrindinę mintį ar atskleisti jo tematiką.

Taipogi, išnagrinėjus monomito naudojimo pavyzdžius, pastebima, kad monomitas ir bildungsroman dažnai naudojamas kartu, taigi galima teigti, jog bendra monomito tema yra pagrindinio veikėjo branda.

IV. KŪRYBINIO DARBO APRAŠYMAS

IV.1 Kūrybinio darbo idėja

Kūrybinio darbo idėja – sukurti animacinį video darbą naudojant monomito naratyvo struktūrą bei bildungsroman tematiką. Pagrindinė kūrinio mintis – pagrindinės veikėjos kelionė, kurios tikslas – tapti suaugusių visuomenės dalimi.

IV.2 Kūrinio naratyvo struktūra

Kūrinio naratyvo struktūra atitinka teorinėje darbo dalyje aptarto monomito struktūrą. Veiksmas prasideda pagrindiniai veikėjai – Kari sėdint prie laužo, kartu su savo vyresniąja sese Siv. Laužas – abiem veikėjoms pažystama, saugi vieta. Ši scena taip pat nurodo Kari ir jos santyki su pasauliu – Kari visada užsimerkusi, lyg atsisakydama būti pasaulio dalimi.

„Šauksmas“, priverčiantis Kari pradėti savo kelionę yra Siv, kuri imasi iniciatyvos ir nušoka nuo salos, kur glaudėsi sesės, šlaito. Kari yra priversta arba sekti Siv paskui, arba likti viena. Kari nušoka. Taip „peržengdama slenkstį“ tarp pažįstamo ir nepažįstamo pasaulių.

Siv, kaip Kari „mokytoja“ ir kelionės vedlė juda pirmyn, tuo tarpu Kari vis žvelgia atgal, žengia atsilikdama ir vis dar neatmerkia akių. Scena, kuri vaizduoja kaip sesės nusileidžia taip pat nurodo, kad savo jėgomis grįžti nepavyks – matomas stovintis laivas.

²⁸ Yuniawan, Aryanto, *Stages of the Journey of Clash of The Titans*, Materi Cinema Studies, 2012.

Pasirodo raudona palapinė – buveinė būtybės nei gyvos, nei mirusios, vardu Holger, kurio dalia šiame pasaulyje yra suteikti informacijos apie brandos ritualą, kurį turi atlikti Kari, tačiau Holger mainais ima mokestį. Siv mainais jam atiduoda šviečiančius objektus, tačiau kas tai yra paliekama žiūrovo interpretacijai.

Holger nurodo darbą, kurį turi atlikti Kari. Taip pat, duoda ir įrankį, kuris bus reikalingas.

Veiksmas peršoka iš Holger buveinės į atvirą debesų jūrą, kurią skrodžia laivas, valdomas Siv. Kari stovi priekyje. Nors situaciją vis dar kontroliuoja Siv, tačiau Kari pozicija nurodo, mergaitės norą keistis. Pasirodo ir „debesų banginis“, kurį Holger nurodė nudobti.

Pasiekama kulminacija – Kari padaro sprendimą ir atmerkia savo akis. Kelionė pasiekė savo tikslą, Kari atmerkdamą akis ir sviesdama žeberklą priėmė jai skirtą lemtį ir taip užbaigė brandos ritualą. Žeberklo skrydis ir banginio žūtis tėra šio sprendimo pasekmė.

IV.3 Kūrinio vizualinė raiška

Kūrinyje dominuoja šaltas koloritas. Tuo siekiama perteikti pasaulio, kuriame vyksta veiksmas būseną. Skrajojančios tuščios pilkšvos salos mėlynoje padangėje kontrastuoja su vieninteliu civilizacijos pėdsaku – raudona palapine, kurios viduje apsistojęs padaras jau senai nebe žmogus. Toks vizualinis sprendimas pasirinktas siekiant išskirti vienintelius vaizduojamus žmones, Kari ir Siv, iš pasaulio. Veikėjai dėvi apsiaustus, šis dizaino sprendimas padarytas dėl tos pačios priežasties – pasaulis, kuriame vyksta veiksmas yra atšiaurus žmonėms.

Pasirodžius „debesų banginiui“, spalvos pasidaro šiltesnės. Nors gyvis vaizduojamas kaip masyvi, beveik juoda masė, tačiau šiltesnio kolorito atsiradimas nurodo, jog tai gyvas, artimesnis veikėjoms nei Holger, padaras.

Kūrinio paskutinėje scenoje vaizdas tampa nespalsvotas. Balta spalva sunyksta juodumoje, kaip ir pagrindinės veikėjos Kari „vaikiškumas“ ir „tyrumas“.

Animacinio video kūrinio stilistika pasirinkta ieškant ribos tarp aiškumo ir abstrakcijos. Kai kurios detalės, kaip Kari užmerktos akys, seserų raudoni dažai ant veido, visuomet aiškiai matomos, tačiau aplinka ir net patys veikėjai kartais tampa beveik abstrakcijomis. Šis stilistinis pasirinkimas ir pastovus miglos egzistavimas atspindi Kari vidinę būseną.

Kitų autorių kūriniai, kurie įtakojo būtent tokios vizualinės raiškos pasirinkimą:

- Kanadiečių ir airių istorinis dramatis televizijos serialas, sukurtas Michael Hirst, „Vikingai“ („Vikings“). Šio serialo įžanginė dalis, kurioje pristatomi aktoriai, pastūmėjo naudoti šaltą spalvų koloritą. Taip pat šis serialas turėjo įtakos sprendžiant renkantis veikėjų vardus.
- Prancūzų kompanijos „Ankama Animation“ animacinio serialo „Wakfu“ papildoma serija „Noximilien l’horloger“. Šio kūrinio animacijos stilistika ir plastika padėjo atlikti sprendimą renkantis pusiausvyrą tarp animacijos detalumo ir abstraktumo.

IV.4 Kūrinio pavadinimas ir veikėjų vardai

Kūrinys pavadintas „Migla“ ne tik nurodant pastovų animacinio video kūrinio elementą – miglą, bet ir apibūdinant pagrindinės veikėjos, Kari, vaidmenį. Ji it klaidžiojanti migloje seka palei lyg ir pažystamą siluetą bei vengia ryžtingai žengti savo nuožiūra, nes bijo prapulti pasislėpusioje bedugnėje.

Pagrindinės veikėjos vardas Kari yra populiarus skandinavų kilmės vardas, reiškiantis „tyra“. Toks vardas parinktas, nes Kari dar neatliko savo brandos ritualo ir „nesusitepė“. Taip pat Kari yra iš skandinavų vėjo dievo vardas, todėl Kari mesdama žeberklą sukelia vėjo gūsj. Dar viena šio vardo reikšmė – maža sala, tai it šmaikštus priminimas, jog pagrindinė veikėja gyveno mažoje saloje. Galiausiai, Kari skamba panašiai kaip Cary – autoriaus kito animacinio video kūrinio „Cary Care“ pagrindinės veikėjos vardas.

Kari sesers vardas Siv yra kilęs iš senovės skandinavų žodžio nuotaka. Šis vardas nurodo Siv vaidmenį Kari istorijoje ir suteikia užuominą apie Holger sumokėtą mokesť.

Padaro, gyvenančio raudoje palapinėje, vardas Holger yra kilęs iš senovės skandinavų kalbos žodžių „hólmr“ (sala) ir „geirr“ (ietis). Taigi šis vardas tiesiog nurodo, kad Holger gyvena saloje ir dalina ietis ar žeberklus.

IV.5 Kūrybinio darbo eiga

IV.5.1 Teorinės medžiagos rinkimas ir įsisavinimas

Rinkti ir nagrinėti literatūros ir informaciniai šaltiniai, naudojant gautas teorines žinias rengtas rašto darbas.

IV.5.2 Analogų ieškojimas ir nagrinėjimas

Peržiūrėti ir nagrinėti skirtingo pobūdžio ir tipo kūriniai, naudojantis monomito naratyvo struktūrą („Star Wars“ („Žvaigždžių karai“), „Neon Genesis Evangelion“ (新世紀エヴァンゲリオン), „Journey“, „FLCL“ (フリクリ), „Titanų susidūrimas“ („Clash of the Titans“ (2010))).

Iškilius dilemai dėl vizualinės kūrinio raiškos, remtasi kitų autorių darbais. („Vikingai“ („Vikings“), „Noximilien l’horloger“).

IV.5.3 Eskizavimas

Panaudota autoriaus sukurtos kūrinų serijos, susidedančios iš 5 triptikų, tuo pačiu pavadinimu „Migla“ medžiaga. Kūrinių serija buvo kuriama su ketinimu ją panaudoti kaip pagrindą kuriant animacinį video darbą.

IV.5.4 Scenarijaus ir kadruotės kūrimas

Scenarijus kurtas remiantis monomito naratyvo struktūra bei bildungsroman tematika. Kadangi kūrinyje nėra dialogų, scenarijus taip pat yra ir kūrinio kadruotė.

IV.5.5 Animacijos kūrimas

Animacija buvo kuriama kiekvieną kadrą nupiešiant naudojant „Easy PaintTool SAI“ programinę įrangą ir grafinę planšetę „Wacom Intous Manga“. Kiekvienas piešinys apdorotas naudojant „Adobe Photoshop CS6“ grafinio redagavimo programinę įrangą.

Migla sukurta kaip atskira paveikslėlių seka, naudojant tuos pačius įrankius.

IV.5.6 Medžiagos redagavimas ir montavimas

Redagavimas ir montažas atliktas naudojant programinę įrangą „Adobe Premiere CS6“. Kadangi vis kadrai buvo „pilnai“ nupiešti, jie sudėlioti pagal kūrinio kadruotę ir suderinta jų trukmė. Pridėta migla.

IV.5.7 Kūrinio garso takelis

„Miglos“ garso takeliui panaudoti 2 muzikiniai kūriniai:

1. Kevin MacLeod - Satiate Percussion. Šis kūrinys panaudotas kaip pagrindinis garso takelis, suteikiantis kūriniai muzikinį ritmą.
2. Kevin MacLeod – Shamanistic. Šio kūrinio fragmentai panaudoti išryškinti tam tikrų animacinio video scenų nuotaiką.

Šių kūrinų autorius leidžia laisvai naudoti savo kūrinius su sąlyga, kad šis panaudojimas bus aiškiai nurodytas darbo galiniuose titruose.

V. IŠVADOS

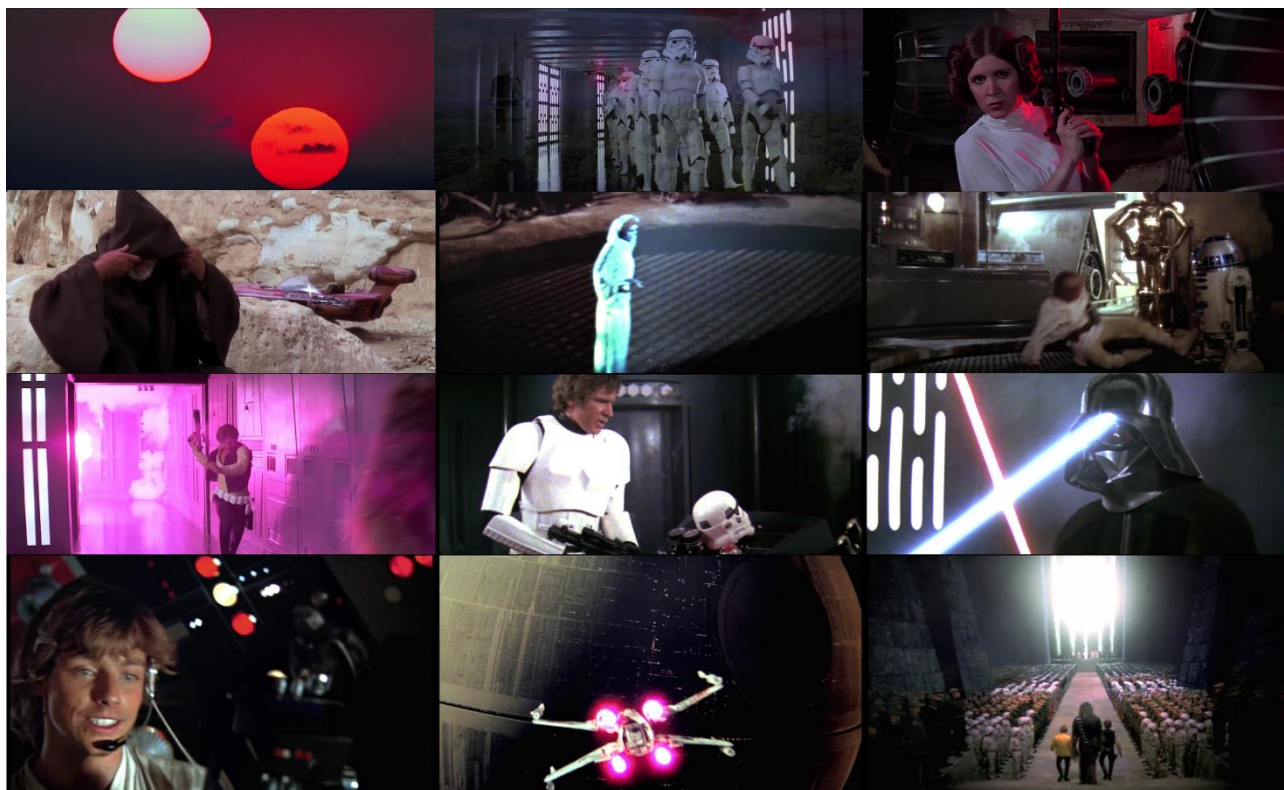
- Joseph Campbell monomito naratyvo struktūra pasižymi šiais bruožais:
 - Universalumas, kuris suteikia galimybę naudoti šią naratyvinę struktūrą nepriklausomai nuo kūrinio formos, vizualinės raiškos ar būsimų žiūrovų.
 - Aiški struktūra.
 - Pagrindinio veikėjo transformacija pasakojimo eigoje.
- Kūriniai, paremti monomito naratyvine struktūra pasižymi pagrindinio veikėjo brandos tematika.
- Naudojant monomito naratyvo struktūrą žiūrovui pateikiamas pasakojimas su aiškia ir logiška įvykių seka, bet kūrinys tampa nuspėjamas. Keisdamas monomito elementus pagal savo poreikius, autorius gali šį trūkumą paversti privalumu.

VI. LITERATŪROS IR INFORMACIJOS ŠALTINIŲ SĄRAŠAS

1. Aristotle, Poetics, 350 B.C.E., versta į anglų k. S. H. Butcher.
2. Freytag, Gustav, 1816-1895; MacEwan, Elias J, Freytag's Technique of the drama : an exposition of dramatic composition and art. An authorized translation from the 6th German ed. by Elias J. MacEwan, Foresman Scott, Chicago, 1900, p.114-115.
3. Bonnet, James, WHAT'S WRONG WITH THE THREE ACT STRUCTURE, FILMMAKER IQ, 2008.
Prieiga internete:<<http://filmmakeriq.com/2008/08/what%E2%80%99s-wrong-with-the-three-act-structure>>(žiūrėta 2015-11-30).
4. Campbell, Joseph, A Hero With A Thousand Faces, Princeton University Press, Princeton, Commemorative Edition, 2004, p.28.
5. R. Hull, James, Not Everything Is A Hero's Journey, Narrative First, 2015,
Prieiga internete:< <http://narrativefirst.com/articles/not-everything-is-a-heros-journey>>(Žiūrėta:2015-12-14)
6. Bildungsroman Definition, Literary Devices. Prieiga internete:<<http://literarydevices.net/bildungsroman>>(Žiūrėta:2015-12-14)
7. Hirsch, Marianne, The Novel of Formation as Genre: Between Great Expectations and Lost Illusions, GENRE XII (Fall 1979), University of Oklahoma, 1979, p293-311.
8. Duarte, Nancy, Resonate, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2010, p.33.
9. George Lucas on Mentors and Faith, The Mythology of Star Wars, 1999, interviu,
Prieiga internete:<<https://vimeo.com/47259234> >(žiūrėta:2015-12-20).
10. Anime News Network, TV Tokyo's Iwata Discusses Anime's 'Road to Survival', 2009,
Prieiga internete:< <http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-01-29/tv-tokyo-iwata-discusses-anime-road-to-survival>>(žiūrėta:2015-12-20).
11. Fujitani, T., White, Geoffrey M., Yoneyama, Lisa, Perilous Memories: The Asia-Pacific War(s), Duke University Press, Durham and London, 2001, p.146-148.
12. Metacritic, Journey (PlayStation 3),
Prieiga internete:<<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey>>(žiūrėta 2016-01-02).
13. thatgamecompany, Journey: Awards & Recognition,
Prieiga internete:<<http://thatgamecompany.com/games/journey/>>(žiūrėta 2016-01-02).

14. Wintory, Austin, Journey, muzikinis albumas,
Prieiga internete:< <http://austinwintory.bandcamp.com/album/journey>>(žiūrėta 2016-01-02).
15. Horn, Gustav Carl, FLCL is the formula, PULP: The Manga Magazine 6 (3), March 2002, Viz Communications.
16. FURI KURI, Production I.G., Messages from the Creators: From Kazuya Tsurumaki,
Prieiga internete:<
<http://web.archive.org/web/20021220121354/http://www.production-ig.com/furiKuri.html>>(žiūrėta 2015-12-28).
17. Sizemore, Lori, The Hero's Journey is EVERYWHERE: Clash of the Titans (2010), Ink Diva Diaries, 2011, Prieiga internete:< <http://lorisizemore.com/2011/06/the-heros-journey-is-everywhere-clash-of-the-titans-2010/>>(žiūrėta 2016-01-03).
18. Clash of the Titans” Commences Production for Warner Bros. Pictures and Legendary Pictures, Business Wire, 2009, Prieiga internete:
<http://www.businesswire.com/portal/site/google/?ndmViewId=news_view&newsId=20090424005643&newsLang=en/>(žiūrėta 2016-01-03).
19. Metacritic, Clash of the Titans, 2010, Prieiga internete:<<http://www.metacritic.com/movie/clash-of-the-titans>>(žiūrėta 2016-01-03).
20. Yuniawan, Aryanto, Stages of the Journey of Clash of The Titans, Materi Cinema Studies, 2012.

VII. PRIEDAI



Paveikslėlis 1. Kadrai iš filmo „Žvaigždžių karai“ („Star Wars“) 1977 m.



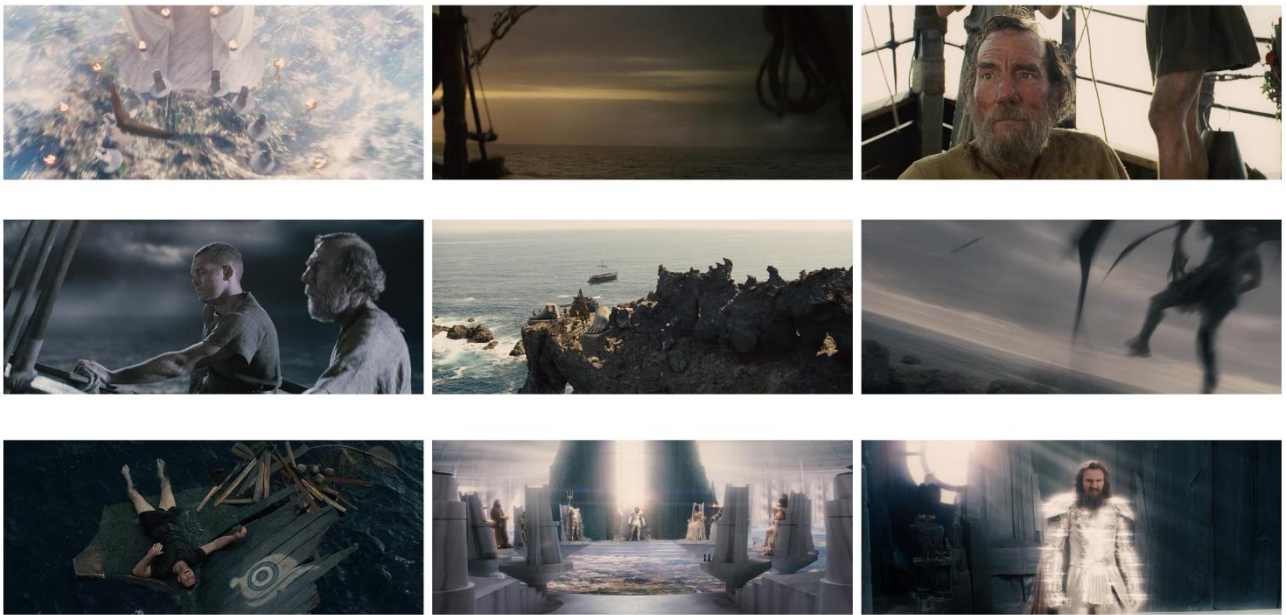
Paveikslėlis 2. Kadrai iš animacinio serialo „Neon Genesis Evangelion“
 (新世紀エヴァンゲリオン) 1995-1996 metai.



Paveikslėlis 3. Kadrai iš kompiuterinio žaidimo „Journey“ (2012).



Paveikslēlis 4. Kadrai iš OVA seriale „FLCL“ (フリクリ) (2000-2001 metai).



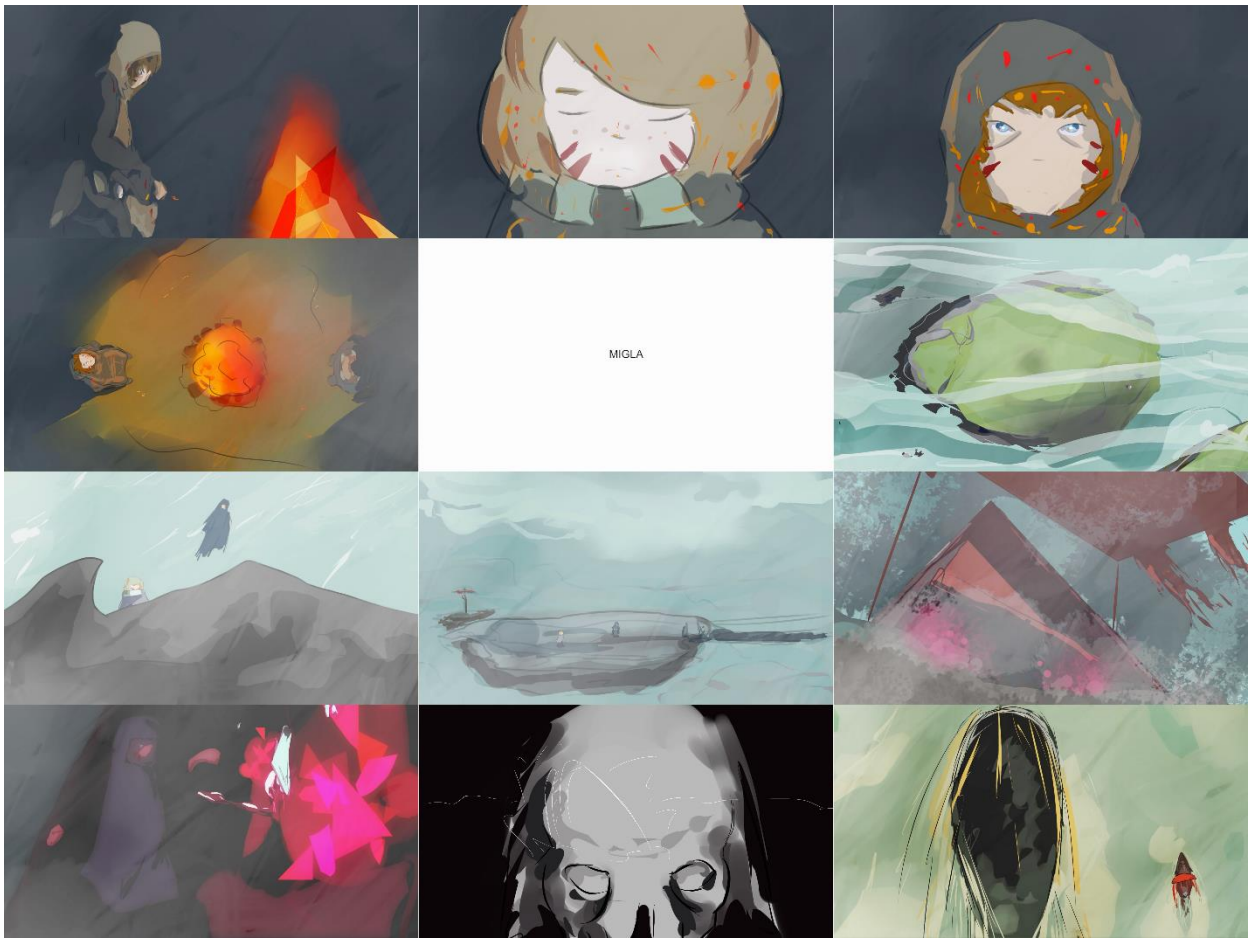
Paveikslēlis 5. Kadrai iš filmo „Titanų susidūrimas“ („Clash of the Titans“ (2010)).



Paveikslēlis 6. Kadrai iš serialo „Vikingai“ („Vikings“) (2013- metai) įžangos.



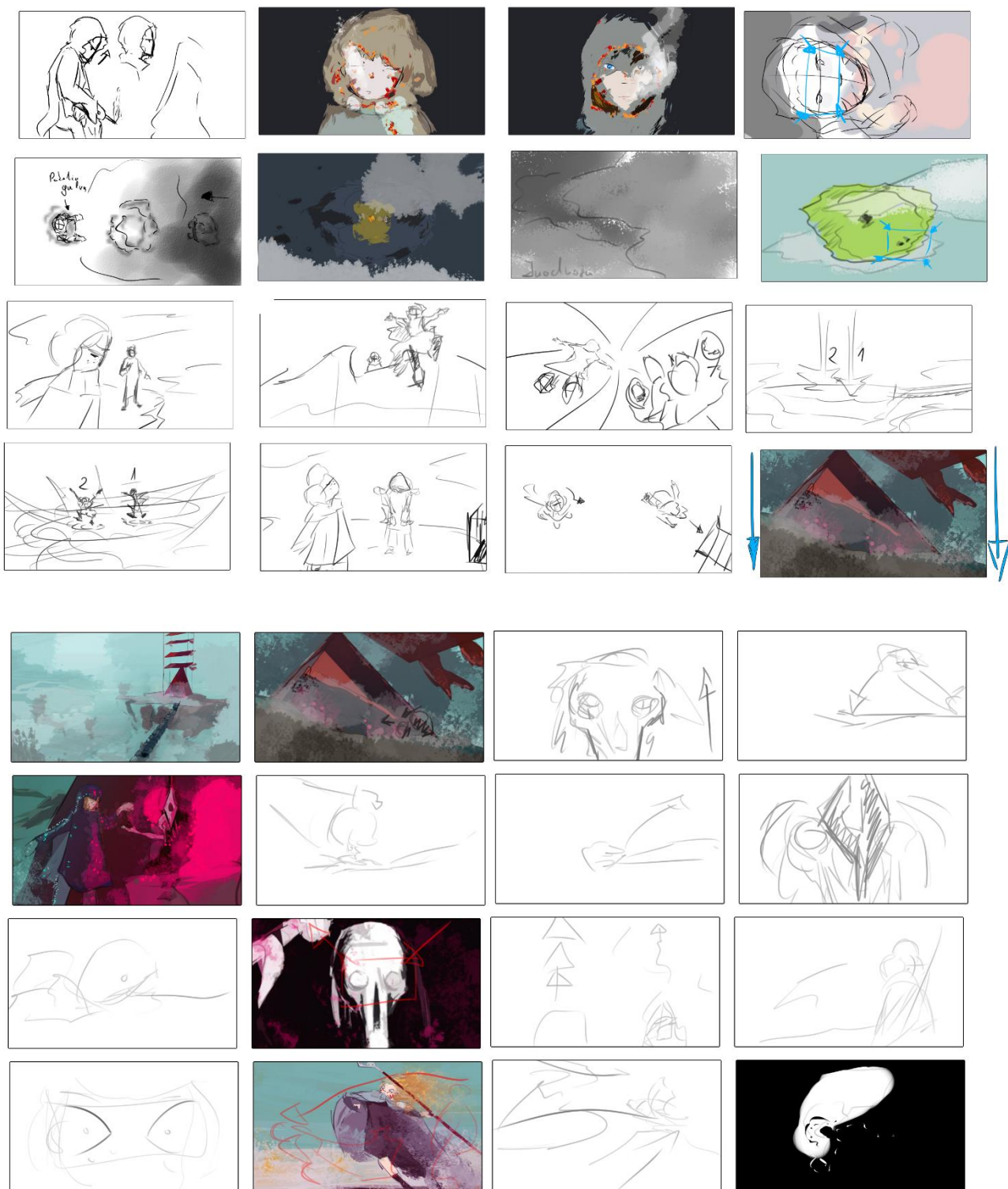
Paveikslėlis 7. Kadrai iš animacinio serialo „Wakfu“ serijos „Noximilien l’horloger“, 2010 metai.



Paveikslėlis 8. Kadrai iš animacinio video darbo „Migla“.



Paveikslėlis 9. Kūrinių serija „Migla“, 2015 metai.



Paveikslėlis 10. Animacinio video kūrinio „Migla“ kadruotė.