N-ARM-2025-3032

«Ա.Դ. ՍԱԽԱՐՈՎԻ ԱՆՎԱՆ ՄԱՐԴՈՒ ԻՐԱՎՈՒՆՔՆԵՐԻ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅԱՆ ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԿԵՆՏՐՈՆ» ՀԱՍԱՐԱԿԱԿԱՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

« Մարդու իրավունքների պաշտպանություն և քաղաքացիական հասարակության հզորացում» ծրագիր

«Նույն պատմությունը՝ նոր ձևով. սյուժեների կրկնության երևույթը»

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Գավառ
2026

Ներածություն

«Ա.Դ. Սախարովի անվան մարդու իրավունքների պաշտպանության հայկական կենտրոն» ՀԿ-ի Գեղարքունիքի տարածաշրջանային մասնաճյուղի կողմից «Նույն պատմությունը՝ նոր ձևով. սյուժեների կրկնության երևույթը» թեմայով հետազոտություն իրականացնելու ընտրությունը պայմանավորված է երիտասարդների կրթության, քննադատական մտածողության և ինքնաճանաչման զարգացման ուղղությամբ իրականացվող շարունակական գործունեությամբ, քանի որ երիտասարդները քաղաքացիական հասարակության զարգացման, հանրային կյանքի բարելավման և ժողովրդավարական գործընթացների կարևոր մասնակիցներ են։

Երիտասարդների հետ աշխատանքը ենթադրում է առնչություն այնպիսի հարցերի հետ, որպիսիք են՝ արժեքների ձևավորումը, որոշումների կայացումը, միջանձնային հարաբերությունները, կոնֆլիկտների հաղթահարումը և կյանքի տարբեր իրավիճակների իմաստավորումը։ Այս գործընթացներում կարևոր դեր են խաղում պատմությունները, որոնց հետ երիտասարդները առնչվում են գրականության, կինոյի, սոցիալական մեդիայի, զանգվածային մշակույթի և առօրյա հաղորդակցության միջոցով։

Հետազոտությունը հիմնականում հասցեագրված է երիտասարդներին և նպատակ ունի նպաստել նրանց քննադատական մտածողության զարգացմանը, գրական, գեղարվեստական և տեղեկատվական բովանդակության գիտակցված ընկալմանը, ինչպես նաև կյանքի տարբեր իրադարձությունների և հասարակական գործընթացների ավելի խորքային ըմբռնմանը։

Սյուժեների կրկնության երևույթի ուսումնասիրությունը կարևոր է ոչ միայն գրականության և արվեստի, այլև առօրյա կյանքի տեսանկյունից։ Մարդկային հարաբերություններում, հասարակական գործընթացներում և նույնիսկ անձնական որոշումների կայացման ընթացքում հաճախ կարելի է նկատել իրավիճակներ, որոնք կառուցված են նույն սյուժետային օրինաչափությունների շուրջ։ Այդ պատճառով սյուժեների ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս ավելի լավ հասկանալ մարդկանց վարքագծի շարժառիթները, գնահատել իրադարձությունների զարգացման հնարավոր ընթացքը և ավելի գիտակցված որոշումներ կայացնել։

Հատկապես երիտասարդների համար նման գիտելիքը կարող է ծառայել որպես գործիք՝ տարբեր մանիպուլյատիվ ազդեցությունները, կեղծ խոստումները և խաբեության մեխանիզմները ժամանակին ճանաչելու, դրանց նկատմամբ քննադատական վերաբերմունք ձևավորելու և դրանց ազդեցությունից զերծ մնալու համար։

Հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է նաև նրանով, որ հայալեզու տեղեկատվական դաշտում սյուժեների կրկնության երևույթի վերաբերյալ նյութերը համեմատաբար սակավ են։ Այդ պատճառով հետազոտության շրջանակում փորձ է արվել ներկայացնել հիմնական սյուժետային մոդելները և դրանց բովանդակային դրսևորումները՝ համաշխարհային գրականության, կինոյի և մշակույթի առավել հայտնի օրինակների միջոցով։

Միաժամանակ հետազոտությունը միտված է ցույց տալու, որ սյուժետային կառուցվածքները միայն գրական ստեղծագործությունների առանձնահատկություն չեն, այլ արտացոլում են մարդկային վարքագծի, հարաբերությունների և սոցիալական գործընթացների խորքային օրինաչափությունները, որոնք տարբեր ձևերով կրկնվում են տարբեր ժամանակներում և մշակույթներում։

Հետազոտությունն իրականացվել է Հետազոտական-վերլուծական կենտրոնի (ՀՎԿ) համակարգող Վարդան Գարեյանի և մասնաճյուղի ղեկավար Լուսինե Թոփլաղալցյանի կողմից։

Սյուժեն որպես գեղարվեստական ստեղծագործության կառուցվածքային առանցք

Ստեղծագործական աշխատանքը և նրա թե՛ դրսևորման, թե՛ ձևավորման, թե՛ ընթացքի առանձնահատկությունները միշտ էլ մեծագույն հետաքրքրություն են ներկայացրել արվեստաբան-վերլուծաբանների, հոգեբանների, փիլիսոփաների համար:

Գրական ստեղծագործության տարբեր մեկնաբանություններն ու վերարտադրումները արվեստի այլ տեսակներում ընդունված է անվանել երկի գործառնություններ: Դրանց շարքին են դասվում ստեղծագործության բեմադրությունը, էկրանավորումը, գեղարվեստական ձևավորումը, երգի կամ օպերայի վերածումը, քանդակագործական մարմնավորումը և այլ ձևափոխումներ:

Անկախ այն բանից, թե ինչ նպատակով է հեղինակը ստեղծում գեղարվեստական ստեղծագործությունը, այն ի սկզբանե ենթադրում է հաղորդակցական գործընթաց: Յուրաքանչյուր ստեղծագործություն ուղղված է որոշակի հասցեատիրոջ՝ դիտողի, լսողի, ընկալողի հետ մտավոր և հուզական փոխազդեցություն հաստատելուն: Հետևաբար, ստեղծագործության գործառնությունն ու ազդեցությունն անմիջականորեն պայմանավորված են նրա հասցեատիրոջ կողմից ստեղծագործության ընկալմամբ, մեկնաբանմամբ ու արժևորմամբ:

Գեղարվեստական ստեղծագործությունն իր ազդեցությունն իրականացնում է գաղափարական բովանդակության, գեղարվեստական արտահայտչամիջոցների, ինչպես նաև ընթերցողին ուղղված կոչերի, հորդորների, խրատների ու պատգամների միջոցով: Այլ կերպ ասած՝ ստեղծագործությունը ներգործում է այն բոլոր միջոցներով, որոնց օգնությամբ հեղինակը փոխանցում է իր մտքերն ու արժեքները:

Սյուժեն հանդիսանում է այն հիմնական միջոցներից մեկը, որի օգնությամբ հեղինակը փոխանցում է իր գաղափարները, արժեքային պատկերացումները և ստեղծագործական ուղերձը:

Գրականագիտական բնորոշմամբ՝ գրական ստեղծագործության մեջ պատկերված դեպքերի, գործողությունների, մարդկային կապերի ամբողջությունը կոչվում է սյուժե (դիպաշար)[1]:

Սյուժեի շրջանակներում զարգացող իրադարձությունները, կերպարների գործողություններն ու փոխհարաբերությունները նպաստում են ստեղծագործության բովանդակային, գաղափարական և արժեքային շերտերի բացահայտմանը՝ հնարավորություն տալով ընթերցողին, դիտողին, լսողին առավել ամբողջական պատկերացում կազմել հեղինակի մտահղացման և ուղերձի մասին:

Սյուժեի կառուցումը, իրադարձությունների ընտրությունն ու դասավորությունը պայմանավորված են ոչ միայն տվյալ պատմամշակութային դարաշրջանի մտածողությամբ և արժեքային համակարգով, այլև հեղինակի աշխարհայացքով, ստեղծագործական խառնվածքով և գեղագիտական նախասիրություններով: Այս գործոններն իրենց հերթին ազդում են ստեղծագործության ժանրային առանձնահատկությունների, կառուցվածքի և արտահայտչական միջոցների ընտրության վրա:

Միևնույն ժամանակ, գեղարվեստական ստեղծագործության ընկալումն ու մեկնաբանությունը պայմանավորվում են ոչ միայն հեղինակի մտադրությամբ, այլև ընթերցողի, դիտողի, լսողի անհատական առանձնահատկություններով: Այդ պատճառով նույն ստեղծագործությունը տարբեր անձանց կողմից կարող է տարբեր կերպ ընկալվել և մեկնաբանվել:

---

[1] «Գրականագիտության ներածություն: Բանարվեստի հիմունքներ» (Դասագիրք բուհերի համար), Է. Ջրբաշյան, Երևանի պետ. համալս.- Եր.: ԵՊՀ հրատ., 2011, 416 էջ: http://publishing.ysu.am/files/14-1465297429-.pdf

Սյուժեների կրկնության երևույթը

Մարդկության գոյության ընթացքում ստեղծվել են անհամար պատմություններ, գրական ստեղծագործություններ, առասպելներ, հեքիաթներ և կինոնկարներ, որոնք առաջին հայացքից կարող են տարբեր և եզակի թվալ: Սակայն խորքային ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ դրանցից շատերի հիմքում ընկած են միևնույն կամ իրար շատ մոտ սյուժետային մոդելներ:

Դեռևս հին ժամանակներից մարդիկ պատմել են հերոսի ճանապարհորդության, սիրո, դավաճանության, վրեժի, պայքարի, կորստի և վերագտնման մասին պատմություններ, որոնք տարբեր դարաշրջաններում և մշակույթներում ստացել են նոր կերպարներ, միջավայրեր և արտահայտչական ձևեր: Գրականության և արվեստի պատմության ընթացքում առավել հաճախ ոչ թե ամբողջովին նոր սյուժեներ են ձևավորվել, այլ վերարտադրվել և նորովի են մեկնաբանվել մարդկային փորձառության նույն հիմնարար սյուժետային կառուցվածքները:

Այս օրինաչափությունը դրսևորվում է արվեստի գրեթե բոլոր տեսակներում, սակայն հատկապես ակնառու է կինոմատոգրաֆիայում: Կրկնվող սյուժեների երևույթը կինոյի պարագայում արժանի է առանձնահատուկ ուշադրության, քանի որ 20-րդ և 21-րդ դարերում կինոմատոգրաֆիան դարձել է զանգվածային մշակույթի ամենաազդեցիկ ձևերից մեկը՝ ունենալով լայն հասանելիություն և զգալի ազդեցություն հասարակական գիտակցության, արժեքների ու պատկերացումների ձևավորման վրա: Բացի այդ, ժամանակակից հասարակությունում, հատկապես թվային տեխնոլոգիաների զարգացման պայմաններում, գրքային մշակույթը շատ դեպքերում իր տեղը զիջում է էկրանային մշակույթին, և մարդիկ տեղեկատվությունն ու պատմություններն ավելի հաճախ ընկալում են տեսողական՝ ֆիլմերի, ու սերիալների միջոցով:

Որպես արվեստների սինթեզ՝ կինոմատոգրաֆիան միավորում է գրականության, թատրոնի, երաժշտության և կերպարվեստի արտահայտչական հնարավորությունները մեկ ամբողջության մեջ: Այն ունակ է միաժամանակ ներգործելու մարդու տեսողական և լսողական ընկալումների, հուզական աշխարհի և մտավոր գործընթացների վրա՝ ապահովելով ազդեցության այնպիսի բազմաշերտություն, որը հազվադեպ է հանդիպում արվեստի այլ ճյուղերում: Կինոն կարողանում է ձևավորել մշակութային նորմեր, քաղաքական պատկերացումներ, նորաձևություն և նույնիսկ մարդկային մտածելակերպ համաշխարհային մասշտաբով: Եթե ազդեցությունը գնահատենք անհատի ներաշխարհի վրա երկարաժամկետ խորության տեսանկյունից, ապա կինոն արդեն մրցակցում է գրականության, երաժշտության և փիլիսոփայական արվեստների հետ:

Հատկապես երիտասարդների համար, որոնց աշխարհայացքը, արժեքային համակարգը և ինքնության ընկալումը դեռևս զարգացման փուլում են, կինեմատոգրաֆիան հաճախ հանդես է գալիս որպես վարքագծային մոդելների, սոցիալական դերերի և կյանքի հաջողության չափանիշների կարևոր աղբյուր:

Կինոյում պարբերաբար վերարտադրվող սյուժեները, կերպարները և արժեքային ուղերձները երիտասարդների մոտ ձևավորում են պատկերացումներ սիրո, ընկերության, ընտանիքի, կարիերայի, ուժի, արդարության և հասարակական հարաբերությունների մասին: Երբ նույն գաղափարները, վարքային մոդելները կամ կարծրատիպերը կրկնվում են բազմաթիվ ֆիլմերում և սերիալներում, դրանք աստիճանաբար ընկալվում են որպես բնական, ընդունելի կամ նույնիսկ ցանկալի իրականություն:

Այս համատեքստում առանձնահատուկ կարևորություն է ստանում նաև մանիպուլյացիայի խնդիրը: Կինեմատոգրաֆիական ազդեցությունն առավել արդյունավետ է այն պատճառով, որ գաղափարները հաճախ փոխանցվում են ոչ թե բաց քարոզչության, այլ հուզական նույնականացման, հերոսների նկատմամբ համակրանքի և գրավիչ պատմությունների միջոցով: Հանդիսատեսը, մասնավորապես երիտասարդները, կարող են

անգիտակցաբար յուրացնել որոշակի վարքային կամ գաղափարական մոդելներ՝ դրանք ընկալելով որպես սեփական ընտրության արդյունք։ Թվային տեխնոլոգիաների և սոցիալական ցանցերի զարգացման պայմաններում այս ազդեցությունն ավելի է ուժեղանում։ Ֆիլմերի և սերիալների հատվածները, կերպարները և գաղափարական ուղերձները բազմակիորեն վերարտադրվում և տարածվում են տարբեր հարթակներում՝ ձևավորելով միասնական տեղեկատվական միջավայր։ Արդյունքում երիտասարդները հաճախ հայտնվում են ոչ միայն մշակութային, այլև տեղեկատվական ազդեցությունների ու մանիպուլյատիվ հաղորդագրությունների բազմաշերտ հոսքի ներքո, որտեղ իրականության և գեղարվեստական կառուցվածքի սահմանները կարող են դառնալ ավելի դժվար տարբերակելի։

Անդրադառնալով սյուժեների կրկնության երևույթին՝ հարկ է նշել, որ սյուժեների կրկնության կամ սահմանափակ թվով «հիմնական սյուժետային ձևերի» գաղափարը մեկ հեղինակի միանշանակ հայտնագործություն չէ, սակայն դրա առաջին համակարգված ձևակերպումներից մեկը կապված է ֆրանսիացի գրականագետ, թատերագիր և քննադատ **Ժորժ Պոլտիի** (1867–1941) անվան հետ։ Նա առաջիններից էր, ով փորձեց համակարգված կերպով դասակարգել դրամատիկ սյուժետային իրավիճակները՝ առանձնացնելով դրանց 36 հիմնական տեսակները։

Սակայն այս գաղափարի արմատները հասնում են մինչև անտիկ շրջանի հույն փիլիսոփա **Արիստոտելի** (մ.թ.ա. 384–322) «Պոետիկա» աշխատություն, որտեղ նա անդրադառնում է ողբերգության կառուցվածքային սահմանափակումներին։

Սյուժետային կրկնության գաղափարը տարբեր ձևերով քննարկվել է նաև այլ հեղինակների կողմից։ Մասնավորապես՝

- գերմանացի գրող և մտածող **Յոհան Վոլֆգանգ ֆոն Գյոթեն** (1749–1832) անդրադարձել է դրամատիկական թեմաների դասակարգմանը,
- գերմանացի դրամատուրգ և փիլիսոփա **Ֆրիդրիխ Շիլլերը** (1759–1805) ուսումնասիրել է կրկնվող դրամատիկական կոնֆլիկտները,
- ռուս բանահյուսագետ **Վլադիմիր Պրոպպը** (1895–1970) «Հեքիաթի մորֆոլոգիա» աշխատությունում (1928) ցույց է տվել, որ ժողովրդական հեքիաթները կառուցված են սահմանափակ թվով կրկնվող գործողությունների և սյուժետային տարրերի վրա։

Սյուժեների կրկնության և սահմանափակ թվով սյուժետային կառուցվածքների գաղափարը հետագայում շարունակեց զարգանալ տարբեր գրականագիտական և մշակութաբանական մոտեցումներում։ 20-րդ դարում այս թեման ստացավ նոր մեկնաբանություններ՝ կապված պատմությունների համընդհանուր կառուցվածքային մոդելների որոնման հետ։

Այս համատեքստում առանձնահատուկ նշանակություն ունի բրիտանացի լրագրող և գրականագետ **Քրիստոֆեր Բուքերի** (1937–2019) տեսությունը, ըստ որի՝ մարդկության պատմությունների մեծ մասը, անկախ մշակույթից կամ ժամանակաշրջանից, հիմնված է յոթ հիմնական սյուժետային մոդելների վրա։

Այսպիսով, սկսած Արիստոտելից և Ժորժ Պոլտիից մինչև Վլադիմիր Պրոպպ և Քրիստոֆեր Բուքեր, սյուժեների կրկնության ուսումնասիրությունը ձևավորվել է որպես շարունակական գիտական և տեսական ավանդույթ՝ ուղղված պատմությունների կառուցվածքային օրինաչափությունների բացահայտմանը։

36 դրամատիկ իրավիճակները՝ ըստ Ժորժ Պոլտիի

Ֆրանսիացի գրող, գրականագետ և թատերական տեսաբան Ժորժ Պոլտին (1867–1941) համաշխարհային ճանաչում է ձեռք բերել իր «Les 36 situations dramatiques» («36 դրամատիկական իրավիճակները») աշխատության շնորհիվ, որը հրատարակվել է 1895 թվականին։ Ըստ այս տեսության՝ համաշխարհային գրականության, դրամատուրգիայի և կինոյի պատմության մեջ գոյություն ունեն ընդամենը 36 հիմնական դրամատիկական սյուժետային իրավիճակներ։ Ցանկացած պիես, վեպ, առասպել կամ ֆիլմ, անկախ իր ժանրային առանձնահատկություններից, կարող է դասվել այդ իրավիճակներից մեկին կամ ներկայացնել դրանցից մի քանիսի համադրությունը։

Պոլտին այս գաղափարի հիմքում դրել է իտալացի դրամատուրգ Կառլո Գոցիի (1720–1806) այն դիտարկումը, ըստ որի՝ դրամատիկական սյուժեների թիվը սահմանափակ է և չի գերազանցում 36-ը։ Սակայն հենց Պոլտին էր, որ մանրամասն մշակեց և համակարգեց այդ գաղափարը՝ դասակարգելով բոլոր 36 իրավիճակները և յուրաքանչյուրի համար առանձնացնելով առանցքային կերպարները, հիմնական գործոնները և և սյուժետային հիմքը՝ որպես դրամատիկական բախման կորիզ։

1. Միջնորդության խնդրանք

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ բռնակալը, խնդրարկուն և իշխանության ներկայացուցիչը։

Խնդրարկուն դիմում է իշխանության ներկայացուցչին՝ խնդրելով պաշտպանություն բռնակալից։ Այս սյուժետային կառուցվածքում խնդրարկուն կարող է հանդես գալ երկու դերային ձևով՝ որպես զոհ կամ որպես միջնորդ։ Իշխանության ներկայացուցիչը պարտավոր է միջամտել և լուծել հակամարտությունը՝ վերականգնելով արդարությունը։

Օրինակ՝ Ուիլյամ Շեքսպիրի «Վենետիկի վաճառականը» պիեսը, որտեղ Անտոնիոյի կյանքը կախված է դատարանի որոշումից, իսկ Պորցիան հանդես է գալիս որպես արդարադատության ներկայացուցիչ՝ կանխելով Շայլոքի պահանջի իրականացումը։

2. Փրկություն

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ անհաջողակը, սպառնացողը և փրկիչը։

Անհաջողակը հայտնվում է հակամարտության կամ վտանգավոր իրավիճակի մեջ, իսկ սպառնացողը մտադիր է վնասել նրան կամ վրեժ լուծել։ Սակայն փրկիչը միջամտում է և օգնության է հասնում անհաջողակին՝ կանխելով ողբերգական հետևանքները։ Օրինակ՝ Վիկտոր Հյուգոյի «Թշվառները» վեպը, որտեղ եպիսկոպոս Միրիելի բարեգործությունն ու Ժան Վալժանի հետագա արարքները բազմիցս փրկում են մարդկանց կործանարար իրավիճակներից։

3. Հանցագործություն և վրեժ

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ հանցագործը, վրիժառուն։

Հանցագործը կատարում է հանցանք, որը սկզբում մնում է անպատիժ, իսկ վրիժառուն հետագայում ինքնուրույն իրականացնում է արդարադատություն։ Այսպիսի սյուժեի օրինակ է Ալեքսանդր Դյումայի «Կոմս Մոնտե-Քրիստո» վեպը, որտեղ Էդմոն Դանտեսը, դառնալով Կոմս Մոնտե-Քրիստո, երկար տարիներ անց վրեժ է լուծում իրեն անարդարացիորեն դատապարտած և կործանած մարդկանցից։

4. Արյան վրեժ

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ մեղավոր ազգական, վրիժառու ազգական, հակամարտության առանցքում գտնվող զոհի հիշատակ՝ որպես երկու կողմերին կապող և վրեժի շարժիչ գործոն։

Ազգականների միջև հակամարտությունը ծագում է զոհի նկատմամբ կատարված հանցագործության հետևանքով:
Օրինակ՝ Շեքսպիրի «Համլետ» ողբերգությունը, որտեղ Համլետը ձգտում է վրեժ լուծել հոր սպանության համար՝ հակամարտության մեջ մտնելով իր հորեղբոր՝ Կլավդիոսի հետ:

5. Հետապնդում
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ փախստական և հակամարտության երկրորդ կողմը՝ նրան հետապնդող ուժ կամ պատժի սպառնալիք:
Փախստականը փորձում է խուսափել իրեն սպառնացող պատժից՝ հաճախ այն հանցագործության համար, որը չի կատարել կամ որի մեջ նրան սխալմամբ են մեղադրում:
Օրինակ՝ Ֆրանց Կաֆկայի «Դատավարություն» անավարտ վեպը, որտեղ հերոսը հետապնդվում է անհասկանալի և չհիմնավորված մեղադրանքի պատճառով՝ փորձելով պաշտպանվել իրեն սպառնացող պատժից:

6. Աղետ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ պարտվածը և հաղթողը, իսկ որոշ դեպքերում՝ նաև սուրհանդակը, ով տեղեկացնում է տեղի ունեցած աղետի կամ պարտության մասին:
Հերոսներից մեկը հակառակորդի հետ պայքարում պարտություն է կրում կամ սուրհանդակի միջոցով տեղեկանում է պարտության կամ վրա հասած աղետի մասին:
Օրինակ՝ Հոմերոսի «Իլիական» էպոսը, որտեղ պատերազմի աղետալի հետևանքները հանգեցնում են հերոսների կորստի, տառապանքի և ճակատագրական պարտությունների:

7. Զոհ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ զոհ և իշխող ուժ (ճնշող համակարգ):
Զոհը ենթարկվում է տառապանքի՝ սոցիալական, իրավական կամ իշխանական համակարգի ազդեցության տակ՝ հաճախ հայտնվելով անզորության մեջ: Այս դրամատիկ կառուցվածքում կենտրոնական է անհատի և համակարգի միջև առաջացող հակամարտությունը:
Օրինակ՝ Ջորջ Օրուելի «1984» վեպը, որտեղ Ուինսթոն Սմիթը դառնում է ամբողջատիրական իշխանության զոհ՝ աստիճանաբար կորցնելով ազատ կամքը և դիմադրելու հնարավորությունը:

8. Ապստամբություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ բռնակալ և ապստամբ (կամ ապստամբներ):
Ապստամբը կամ ապստամբները պայքարում են բռնակալի իշխանության դեմ՝ նպատակ ունենալով այն տապալել:
Օրինակ՝ Ռաֆայելլո Ջովանյոլիի «Սպարտակ» պատմական վեպը, որտեղ Սպարտակը գլխավորում է ստրուկների ապստամբությունը՝ պայքարելով հռոմեական իշխանության և ճնշման դեմ:

9. Համարձակ սխրանք
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ քաջ առաջնորդը, թշնամին և վիճարկվող առարկան:
Քաջ առաջնորդը հաղթահարում է վտանգներն ու փորձությունները, հաղթում է թշնամուն և տիրանում այն առարկային, որի համար ծավալվել էր պայքարը:
Օրինակ՝ Ապոլոնիոս Հռոդոսացու «Արգոնավորդները» էպիկական պոեմը, որտեղ գլխավոր հերոս Յասոնը և իր արշավախմբի անդամները հաղթահարում են բազմաթիվ վտանգներ, բախվում հրեշների ու դժվար փորձությունների և, ի վերջո, Մեդեայի օգնությամբ ձեռք են բերում Ոսկե գեղմը՝ հաջողությամբ ավարտելով իրենց առաքելությունը:

10. Առևանգում
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ առևանգող, առևանգված և պահապան:

Առևանգողը փորձում է խլել առևանգվածին պահապանից։
Օրինակ՝ Հոմերոսի «Իլիականը», որտեղ Հեղինեի՝ Տրոյա տեղափոխումը դառնում է Տրոյական պատերազմի պատճառ։

11. Հանելուկ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ հարց տվող և պատասխանող, իսկ հանելուկը՝ որպես առաջադրվող խնդիր։
Հարց տվողը հանելուկ է առաջադրում պատասխանողին, որի ճիշտ լուծման դեպքում վերջինս կարող է հասնել իր նպատակին կամ ստանալ անհրաժեշտ տեղեկատվություն։
Օրինակ՝ Հին հունական առասպելներում Սֆինքսի հանելուկը, Օիդիպոսի պատմության մեջ, որտեղ ճիշտ պատասխանը գտնելը հերոսին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու մահացու վտանգը և շարունակելու իր ճանապարհը։

12. Նվաճում (ձեռքբերում)
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ որոնող հերոսը, կորսված կամ անհայտ օբյեկտը (արժեքը) և որոնման ընթացքը։
Հերոսը երկարատև որոնումների, փորձությունների կամ պատահական հանգամանքների արդյունքում գտնում կամ վերագտնում է այն, ինչ կորցրել էր կամ ինչին ձգտում էր։
Օրինակ՝ Հոմերոսի «Ոդիսական» էպոսը, որտեղ Ոդիսևսը տասը տարվա թափառումներից հետո վերադառնում է հայրենիք և վերագտնում իր տունը, կնոջը և թագավորությունը։

13. Թշնամանք հարազատների միջև
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ չարամիտ կամ ատելի ազգական, ինչպես նաև միմյանց նկատմամբ փոխադարձ թշնամանք ունեցող ազգականներ։
Ազգականների միջև ձևավորվում է հակամարտություն կամ դավադրություն, որի ընթացքում կողմերից մեկը փորձում է վնասել կամ թուլացնել մյուսին։
Օրինակ՝ Ուիլյամ Շեքսպիրի «Լիր արքան» ողբերգությունը, որտեղ Լիր արքայի դուստրերի և հոր միջև իշխանության ու հավատարմության շուրջ ծավալված հակամարտությունը հանգեցնում է ընտանիքի կործանման։

14. Մտերիմների միջև մրցակցություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ սիրելի ազգական, մերժված ազգական և մրցակցության առարկա (անձ, արժեք կամ իշխանություն)։
Մրցակցության արդյունքում առաջանում է անհավասար վերաբերմունք ազգականների միջև, ինչը խորացնում է նրանց միջև մրցակցությունը։
Օրինակ՝ Ուիլյամ Շեքսպիրի «Ռիչարդ III» ողբերգությունը, որտեղ գահի և իշխանության համար պայքարը վերածվում է նույն ընտանիքի ներսում դավադրության և հակամարտության։

15. Դավաճանություն՝ սպանությամբ ուղեկցվող
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ երկու սիրահարներ և խաբված ամուսին կամ կին։
Սիրահարները դավադրություն են կազմակերպում և իրականացնում սպանություն՝ վերացնելու իրենց հարաբերություններին խանգարող ամուսնուն կամ կնոջը։
Օրինակ՝ Ուիլյամ Շեքսպիրի «Մակբեթ» ողբերգությունը, որտեղ Մակբեթը և Լեդի Մակբեթը իշխանության հասնելու նպատակով կազմակերպում են թագավոր Դունկանի սպանությունը։

16. Խելագարություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ խելագար և զոհ։
Խելագարության կամ հոգեկան խանգարման ազդեցության տակ գտնվող կերպարը կատարում է անարդար կամ բռնի արարք զոհի նկատմամբ։

Օրինակ՝ Նիկոլայ Գոգոլի «Խելագարի գրառումներ» ստեղծագործությունը, որտեղ գլխավոր կերպարը աստիճանաբար կորցնում է իրականության զգացումը և հայտնվում հոգեկան անկայուն վիճակում:

17. Ճակատագրական անզգուշություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ անզգույշ կերպար և զոհ:
Անզգույշ կերպարը անտեղյակության կամ սխալ ընկալման հետևանքով կատարում է գործողություն, որը հանգեցնում է ողբերգական հետևանքի կամ վնասի:
Օրինակ՝ Սոֆոկլեսի «Էդիպուս արքան» ողբերգությունը, որտեղ Էդիպը, չիմանալով իր իրական ծագումը, կատարում է գործողություններ, որոնք հանգեցնում են ճակատագրական ողբերգության:

18. Ակամա արյունապղծություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ երկու սիրահարվածներ (տղամարդ և կին) և բացահայտող կերպար:
Սիրահարվածները, առանց գիտակցելու, իրենց հարաբերություններով խախտում են արյունակցական տաբուն, իսկ բացահայտող կերպարը վեր է հանում ճշմարտությունը:
Օրինակ՝ Սոֆոկլեսի «Էդիպ արքան» ողբերգությունը, որտեղ Էդիպը և Յոկաստան, չիմանալով իրենց իրական ազգակցական կապի մասին, անգիտակցաբար ամուսնանում են:

19. Մերձավորի ակամա սպանություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ մարդասպան և զոհ, ով մարդասպանի հարազատ կամ մերձավոր անձն է, սակայն մարդասպանն այդ մասին տեղյակ չէ:
Մարդասպանը սպանում է զոհին՝ չիմանալով նրա իրական ինքնությունը կամ կապը իր հետ:
Օրինակ՝ Ֆիրդուսու «Շահնամե» էպոսի «Ռոստամ և Սոհրաբ» պատմությունը, որտեղ հայրն ու որդին, չճանաչելով միմյանց, մարտի ընթացքում հայտնվում են ողբերգական բախման մեջ, և հայրը սպանում է որդուն:

20. Անձնազոհություն հանուն գաղափարի
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ հերոս, զոհաբերվող անձ կամ արժեք և գաղափարական արժեք (իդեալ):
Հերոսը, հանուն բարձրագույն գաղափարական արժեքի (իդեալի), գիտակցաբար կատարում է զոհաբերություն՝ հրաժարվելով մեկ այլ անձից կամ արժեքից:
Օրինակ՝ Ֆյոդոր Դոստոևսկու «Կարամազով եղբայրներ» վեպը, որտեղ Դմիտրին, չնայած իր անմեղությանը, դատավարության ավարտին չի ընդդիմանում դատավճռին՝ ընդունելով մարդկային մեղքի համընդհանուր գաղափարը, ըստ որի՝ յուրաքանչյուր մարդ կրում է իր պատասխանատվության բաժինը:

21. Անձնազոհություն հանուն հարազատների
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ զոհաբերող հերոս, մերձավոր (հարազատ, սիրելի անձ) և վտանգ կամ սպառնալիք:
Հերոսը, հանուն իր հարազատի բարօրության, անվտանգության կամ երջանկության, գիտակցաբար կատարում է զոհաբերություն՝ հրաժարվելով սեփական շահից կամ կորցնելով ինչ-որ արժեք:
Օրինակ՝ Սոֆոկլեսի «Անտիգոնե» ողբերգությունը, որտեղ Անտիգոնեն վտանգում է իր կյանքը և ի վերջո զոհաբերվում՝ հավատարիմ մնալով եղբոր նկատմամբ իր պարտքի և ընտանեկան հավատարմության զգացմանը:

22. Ամեն ինչի զոհաբերում հանուն կրքի
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ հերոս, կրքի օբյեկտ, զոհաբերվող անձ կամ արժեք:

Հերոսը, հանուն ուժեղ և կործանարար կրքի, զոհաբերում է իր համար կարևոր անձի, արժեքի կամ ռեսուրսի, ինչի հետևանքով տեղի է ունենում անդառնալի կորուստ։
Օրինակ՝ Վիկտոր Հյուգոյի «Փարիզի Աստվածամոր տաճարը» վեպը, որտեղ Կլոդ Ֆրոլոն իր անզուսպ կրքի ազդեցության տակ դառնում է ողբերգական իրադարձությունների պատճառ, որոնց արդյունքում Էսմերալդան կործանվում է։

23. Մերձավորների զոհաբերում հանուն պարտքի
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ հերոս և նրա մերձավորը (հարազատը)։
Հերոսը, պարտքի կամ բարձրագույն պարտավորության զգացումից ելնելով, ստիպված է զոհաբերել կամ վնասել իր մերձավորին՝ հակամարտ իրավիճակում ընտրելով պարտքը հարազատության փոխարեն։
Օրինակ՝ Աստվածաշնչյան Աբրահամի և Իսահակի պատմությունը, որտեղ Աբրահամը, ենթարկվելով աստվածային կամքին, պատրաստվում է զոհաբերել իր որդուն։

24. Անհավասարների մրցակցություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ ուժեղը և թույլը, ինչպես նաև մրցակցության առարկա (անձ կամ արժեք)։
Անհավասար ուժային պայմաններում թույլը կարողանում է հաղթել ուժեղին և հասնել ցանկալի արդյունքի կամ նպատակի։
Օրինակ՝ Հանս Քրիստիան Անդերսենի «Տգեղ բադիկը» հեքիաթը, որտեղ մերժված և թույլ համարվող կերպարը, հաղթահարելով դժվարությունները, ի վերջո հասնում է սոցիալական ընդունմանն ու իր իրական ինքնության բացահայտմանը։

25. Աղյուլտեր (ամուսնական անհավատարմություն)
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ երկու սիրեկաններ և խաբված ամուսին կամ կին։
Սիրեկանները գաղտնի հարաբերությունների մեջ են և գործում են խաբված ամուսնու կամ կնոջ թիկունքում՝ խախտելով ամուսնական հավատարմությունը։
Օրինակ՝ Գյուստավ Ֆլոբերի «Տիկին Բովարի» վեպը, որտեղ Էմմա Բովարին իր սիրեկանների՝ Ռոդոլֆի և Լեոնի հետ գաղտնի հարաբերություններ է պահպանում, ֆինանսապես ծանրաբեռնում ամուսնուն՝ Շառլին, և խախտում ամուսնական հավատարմությունը, ինչի հետևանքով ընտանիքը աստիճանաբար կործանվում է։

26. Արգելված սեր
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ սիրեկան (տղամարդ) և սիրեցյալ (կին)։
Սիրեկանն ու սիրեցյալը խախտում են սոցիալական կամ բարոյական տաբուն՝ սկսելով գաղտնի ռոմանտիկ հարաբերություններ։
Օրինակ՝ միջնադարյան եվրոպական «Տրիստան և Իզոլդա» լեգենդը, որտեղ հերոսների սիրային հարաբերությունները հակասում են նրանց սոցիալական և բարոյական պարտավորություններին։

27. Սիրեցյալի արատավոր արարքի բացահայտում
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ սիրեցյալներ, մեղավոր սիրեցյալ, բացահայտող կերպար։
Բացահայտվում է մեղավոր սիրեցյալի կողմից կատարված զանցանքը՝ անօրինական կամ անբարոյական արարքը։
Օրինակ՝ Շառլոթ Բրոնտեի «Ջեյն Էյր» վեպը, որտեղ Ռոչեսթերի գաղտնի ամուսնության փաստը բացահայտվում է՝ խաթարելով նրա և Ջեյնի հարաբերությունների ընթացքը։

28. Խոչընդոտների հանդիպող սեր
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ երկու սիրահարներ (սիրեցյալներ)։

Երկու սիրահարների հարաբերությունները բախվում են արտաքին խոչընդոտների։
Օրինակ՝ Ուիլյամ Շեքսպիրի «Ռոմեո և Ջուլիետ» ողբերգությունը, որտեղ հերոսների սերը հանդիպում է երկու ընտանիքների միջև թշնամանքին և դառնում ողբերգական ավարտի պատճառ։

29. Սեր թշնամու հանդեպ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ միմյանց սիրող հերոսներ, որոնք միաժամանակ հակառակորդներ (թշնամիներ) են։
Հերոսներից մեկի մոտ զգացմունքներ են առաջանում մյուսի նկատմամբ, թեև վերջինս պատկանում է թշնամական ճամբարին կամ հանդիսանում է նրա թշնամին։
Օրինակ՝ Նիկոլայ Գոգոլի «Տարաս Բուլբա» վիպակը, որտեղ Անդրիի սերը լեհ օրիորդի նկատմամբ հակադրվում է հայրենասիրական պարտքին և հանգեցնում նրա ողբերգական կործանմանը։

30. Փառասիրություն
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ փառասեր (հավակնոտ) անձ, հակառակորդ և ցանկալի օբյեկտ (նպատակ)։
Փառասեր անձը ձգտում է հասնել իր նպատակին, մինչդեռ հակառակորդը փորձում է խոչընդոտել նրա առաջընթացը։
Օրինակ՝ Օնորե դը Բալզակի «Կորուսյալ պատրանքներ» վեպը, որտեղ Լյուսիեն դը Ռուբեմպրեն ձգտում է գրական և սոցիալական ճանաչման՝ բախվելով հասարակական և մասնագիտական խոչընդոտների։

31. Հակամարտություն աստվածային ուժի հետ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ մահկանացու և աստվածային ուժ (Աստված)։
Մահկանացուն հակամարտության մեջ է մտնում աստվածային ուժի հետ՝ դիմակայելով նրա կամքին կամ ազդեցությանը։ Այս հակամարտությունը հաճախ արտահայտվում է որպես աստվածային պատժի, փորձության կամ միջամտության հետևանք։
Օրինակ՝ հին հունական առասպելաբանության մեջ Պրոմեթևսը հակադրվում է Զևսի կամքին՝ մարդկանց պարգևելով կրակ և գիտելիք։ Այդ արարքի համար նա ենթարկվում է աստվածային պատժի՝ շղթայված լինելով ժայռին, որտեղ արծիվը ամեն օր կրծում է նրա լյարդը։ Սա մահկանացու (տիտանական) էության և աստվածային իշխանության միջև ուղղակի հակամարտության օրինակ է։

32. Անհիմն խանդ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ խանդոտ հերոս, խանդի օբյեկտ, ենթադրյալ մրցակից և մեղավոր։
Խանդոտ հերոսը, մոլորության և կասկածների ազդեցությամբ, սկսում է խանդել խանդի օբյեկտին և հակամարտության մեջ է մտնում ենթադրյալ մրցակցի հետ՝ դառնալով մեղավորի մանիպուլյացիայի զոհ։
Օրինակ՝ Ուիլյամ Շեքսպիրի «Օթելլո» ողբերգությունը, որտեղ Յագոյի խաբեությունների ազդեցությամբ Օթելլոն սկսում է կասկածել Դեզդեմոնայի հավատարմությանը և դառնում անհիմն խանդի զոհ։

33.Դատական սխալ
Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ Սխալվող (դատավոր կամ ատյան), սխալի զոհ, սխալի պատճառ կամ մեղավոր (դավադիր), իրական հանցագործ։
Արդարադատություն իրականացնողը (սխալվողը), մոլորության մեջ ընկնելով կեղծիքի հեղինակի պատճառով, դատապարտում է անմեղ մարդուն (սխալի զոհին), մինչդեռ պատիժը պետք է կրեր իրական հանցագործը։

Օրինակ՝ Ֆրենկ Դարաբոնտի «Կանաչ մղոն» (The Green Mile, 1999) ֆիլմը, որտեղ անմեղ բանտարկյալ Ջոն Քոֆֆին սխալ մեղադրանքի հիման վրա դատապարտվում է մահապատժի՝ ծանր հանցագործության համար, չնայած իրականում նա անմեղ է։

34. Խղճի խայթ (մեղքի զգացում)

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ մեղավոր (հանցագործ), զոհ (կամ վնասված կողմ) և բացահայտող (քննիչ կամ հետաքննող)։

Հանցագործը վնաս է պատճառում զոհին կամ կատարում է մեղավոր արարք։ Հետաքննողը ձգտում է պարզել իրականությունը և բացահայտել ճշմարտությունը։ Հանցագործը, գիտակցելով իր արարքի հետևանքները, սկսում է տառապել խղճի խայթից և ապրել մեղքի զգացումով։

Օրինակ՝ Ֆյոդոր Դոստոևսկու «Ոճիր և պատիժ» վեպը, որտեղ Ռասկոլնիկովը, կատարելով սպանություն, աստիճանաբար ընկնում է մեղքի և խղճի խայթի ծանր հոգեբանական ճնշման տակ։

35. Կորսվածի վերագտնում

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ բաժանված կերպարներ, երկարատև բաժանում կամ բացակայություն, վերագտնման և վերամիավորման պահ։

Երկարատև բաժանումից կամ անհետացումից հետո կերպարները վերջապես հանդիպում են, վերագտնում կամ ճանաչում միմյանց՝ երբեմն տարիներ անց և փոխված արտաքինով։

Օրինակ՝ Ալեքսանդր Դյումայի «Կոմս Մոնտե-Քրիստո» վեպում երկարատև բաժանումից հետո Մերսեդեսը խորհրդավոր Կոմս Մոնտե-Քրիստոյի մեջ ճանաչում է իր նախկին սիրուն՝ Էդմոն Դանտեսին, որի կյանքը տարիներ առաջ խաթարվել էր դավադրության և անարդար դատապարտման հետևանքով։

36. Մերձավորների (հարազատի) կորուստ

Առանցքային կերպարներ և գործոններ՝ զոհված (մահացած) հարազատ, կորստի ցավը կրող (տուժած) հերոս և կորստի պատճառ դարձած անձը, երևույթը կամ հանգամանքը (մարդ, աղետ կամ այլ գործոն)։

Գլխավոր հերոսը ստիպված է լինում անցնել սիրելի անձի մահվան ծանր փորձության միջով, հաղթահարել հոգեկան ցավը և սովորել ապրել կորստի հետ։ Մերձավորի կորուստը երբեմն տեղի է ունենում հերոսի աչքի առաջ կամ նրա անմիջական ներկայությամբ՝ խորացնելով ողբերգական ազդեցությունը։ Այս կորուստը հաճախ դառնում է հերոսի հետագա գործողությունների շարժիչ ուժը։

Օրինակ՝ Ռիդլի Սքոթի «Գլադիատոր» (Gladiator, 2000) ֆիլմը, որտեղ գլխավոր հերոս Մաքսիմուսի ընտանիքը դաժանաբար սպանվում է կայսեր հրամանով, և այդ կորուստը դառնում է նրա կյանքի ամենամեծ ողբերգությունը՝ միաժամանակ նաև վրեժխնդրության և պայքարի հիմնական շարժիչ ուժը։

Յոթ հիմնական սյուժեների տեսությունը՝ ըստ Քրիստոֆեր Բուքերի

Բրիտանացի լրագրող, գրող և մշակութային մեկնաբան Քրիստոֆեր Բուքերը (1937–2019) իր «The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories» («Յոթ հիմնական սյուժեներ. ինչու ենք մենք պատմություններ պատմում», 2004) աշխատությունում պնդում է, որ տարբեր ժամանակներում և մշակույթներում ստեղծված պատմությունները, չնայած արտաքին տարբերություններին, հաճախ կառուցված են միևնույն սյուժետային օրինաչափությունների վրա։ Նրա կարծիքով՝ այդ օրինաչափությունները արտացոլում են մարդու կյանքի և հոգեբանական փորձառությունների կրկնվող կողմերը։

Ըստ Բուքերի՝ համաշխարհային գրականության և պատմողական արվեստի հիմքում ընկած են յոթ հիմնական սյուժետային մոդելներ։

1. **Հաղթահարել հրեշին (Overcoming the Monster):** Հերոսը պայքարում է աշխարհին կամ իրեն սպառնացող չարիքի, ուժեղ թշնամու դեմ և հաղթում նրան: Այսպիսի պատմությունների օրինակներ են՝ Ջոն Ռոնալդ Ռուել Տոլկինի «Մատանիների տիրակալը» ստեղծագործությունը, հին անգլոսաքսոնական «Բեովուլֆը» էպիկական պոեմը, Բրեմ Սթոքերի «Դրակուլա» վեպը, Ջոան Քեթլին Ռոուլինգի «Հարրի Փոթերը և փիլիսոփայական քարը» ֆենթըզի վեպը:

2. **Աղքատությունից մինչև հարստություն (Rags to Riches):** Այս սյուժեում հերոսը հաղթահարում է սոցիալական և կենսական դժվարությունները, **ցածր սոցիալական վիճակից հասնում հաջողության**, վերելք ապրում, ինչպես օրինակ՝ «Հազար ու մեկ գիշեր» ժողովածուում ընդգրկված «Ալադդին», Շառլ Պերոյի «Մոխրոտը» հեքիաթները, Չարլզ Դիքենսի «Օլիվեր Թվիստի արկածները» վեպը:

3. **Որոնում (The Quest):** Այս սյուժեում հերոսը ճանապարհորդում է կամ հաղթահարում բազմաթիվ փորձություններ՝ կարևոր նպատակի հասնելու կամ արժեքավոր առարկա գտնելու համար: Նման պատմությունների օրինակներ են Հոմերոսի «Ոդիսական» էպիկական պոեմը, Լոուրենս Կասդանի սցենարի հիման վրա նկարահանված «Ինդիանա Ջոնսը և Կորուսյալ տապանը» ֆիլմը, Ջոն Ռոնալդ Ռուել Տոլկինի «Հոբիթը», Պաուլո Կոելյոյի «Ալքիմիկոսը» վեպերը:

4. **Ճանապարհորդություն և վերադարձ (Voyage and Return):** Այս սյուժեում հերոսը հեռանում է իր սովորական միջավայրից, հայտնվում անծանոթ կամ վտանգներով լի աշխարհում, հաղթահարում տարաբնույթ փորձություններ և, ձեռք բերելով նոր գիտելիքներ ու փորձառություն, վերադառնում տուն: Այսպիսի սյուժեի օրինակներ են Ջեֆ Նաթանսոնի սցենարի հիման վրա նկարահանված «Առյուծ արքան» անիմացիոն ֆիլմը, Ջորջ Լուկասի «Աստղային պատերազմներ. նոր հույսը» գիտաֆանտաստիկ ֆիլմը, Քլայվ Սթեյփլս Լյուիսի «Նարնիայի քրոնիկոնները» գրաշարը, Լուիս Քերոլի «Ալիսը հրաշքների աշխարհում» վիպակը:

5. **Կատակերգություն (Comedy):** Այս սյուժեում իրադարձություններն ի սկզբանե զարգանում են շփոթությունների, թյուրիմացությունների և քաոսային իրավիճակների պայմաններում, սակայն հանգուցալուծումը բարեհաջող է լինում՝ հանգեցնելով ներդաշնակ և երջանիկ ավարտի: Այսպիսի սյուժեի օրինակներ են Ուիլյամ Շեքսպիրի «Միջամառային գիշերվա երազը» կատակերգությունը, Ջոն Հյուզի սցենարի հիման վրա նկարահանված «Տանը մենակ», Ժորա Հարությունյանի «Հարսնացուն հյուսիսից» գեղարվեստական ֆիլմերը:

6. **Ողբերգություն (Tragedy):** Այս սյուժեն կատակերգության հակադրությունն է: Դրանում հերոսի բնավորության թերությունները, սխալ որոշումները կամ անբարենպաստ հանգամանքները աստիճանաբար նրան տանում են դեպի անկում, տառապանք կամ կործանում: Այս սյուժեի առավել հայտնի օրինակներից են Ջեյմս Քեմերոնի սցենարի հիման վրա նկարահանված «Տիտանիկը» ֆիլմը, Նար-Դոսի «Ես և նա», Հովհաննես Թումանյանի «Գիքորը» պատմվածքները:

7. **Վերածնունդ (Rebirth):** Այս սյուժեում հերոսը հայտնվում է հոգևոր, բարոյական կամ կենսական ճգնաժամի մեջ, սակայն, հաղթահարելով այն, ենթարկվում է ներքին վերափոխման և սկսում կյանքի նոր փուլ: Սյուժեի առանցքում հերոսի վերածնունդն ու ինքնակատարելագործումն են: Այսպիսի սյուժեի օրինակներ են Չարլզ Դիքենսի «Սուրբծննդյան երգը» վիպակը, Գաբրիել-Սյուզան Բարբո դը Վիլնյովի «Գեղեցկուհին և հրեշը» հեքիաթը, Քրիս Գարդների «Հետապնդելով երջանկությանը» ինքնակենսագրական գիրքը, Սիլվեստր Ստալոնեի սցենարի հիման վրա և նրա գլխավոր դերակատարմամբ նկարահանված «Ռոկի» ֆիլմաշարը:

Սյուժեները մեր կյանքում և դրանց իմացության կարևորությունը

Թեև սյուժեները սովորաբար կապվում են գրականության, կինոյի և արվեստի հետ, դրանք արտացոլում են նաև մարդկային կյանքի, հարաբերությունների և հասարակական գործընթացների կրկնվող օրինաչափությունները։ Սյուժեների ճանաչումն օգնում է ավելի լավ հասկանալ մարդկանց վարքագիծը, նրանց շարժառիթներն ու որոշումները, ավելի գիտակցաբար ընկալել տեղեկատվությունը և քննադատաբար գնահատել շրջապատում տեղի ունեցող իրադարձությունները։ Այդ պատճառով սյուժեների մասին գիտելիքը կարող է օգտակար լինել ոչ միայն գեղարվեստական ստեղծագործությունների վերլուծության, այլև կյանքի տարբեր իրավիճակներում ավելի տեղեկացված և կշռադատված կողմնորոշվելու համար։

Սյուժեների կրկնության գաղափարը ենթադրում է, որ մարդիկ, հարաբերությունները, հասարակությունները և նույնիսկ պետությունները հաճախ անցնում են նմանատիպ հոգեբանական և սոցիալական գործընթացների միջով։ Թեև փոխվում են ժամանակները, միջավայրերն ու հանգամանքները, մարդկային բնույթը շարունակում է դրսևորվել նույն հիմնարար զգացմունքների ու ձգտումների՝ սիրո, վախի, նախանձի, պայքարի, կորստի, հույսի և ինքնահաստատման միջոցով։ Այդ պատճառով նույն սյուժետային օրինաչափությունները կրկնվում են տարբեր դարաշրջաններում և մշակույթներում։

Կյանքն ինքնին կարելի է դիտարկել որպես փոխկապակցված պատմությունների ամբողջություն, որտեղ մարդիկ մշտապես կանգնում են ընտրությունների, փորձությունների, հակամարտությունների, հաղթանակների ու կորուստների առջև։ Յուրաքանչյուր մարդ, գիտակցաբար կամ անգիտակցաբար, դառնում է իր սեփական պատմության հերոսը՝ ձևավորելով իր կյանքի սյուժեն։

Մարդիկ սովորում և աշխարհը հասկանում են ոչ միայն փաստերի, այլև պատմությունների միջոցով։ Հենց պատմություններն են օգնում իմաստավորել մարդկային փորձառությունը, ճանաչել անցյալի դասերը և ավելի լավ կողմնորոշվել ներկայի մարտահրավերների մեջ։ Այդ տեսանկյունից սյուժեների ուսումնասիրությունը ոչ միայն գրականագիտական հետաքրքրություն է, այլև մարդու, հասարակության և մարդկային վարքագծի օրինաչափությունների ճանաչման արդյունավետ միջոց։