

Tafel 1

Das Abenteuer des Schreibers

Erster Akt

Gewöhnliche Welt

Berufung

Weigerung

~~Begegnung~~ mit dem Mentor

Überschreiten der ersten
Schwelle

Zweiter Akt

Proben, Verbündete, Feinde

Annäherung an die geheimste
Höhle

Äußerste Prüfung

Belohnung

Dritter Akt

Rückweg

Auferstehung

Rückkehr mit dem Zauber-
trank (Elixier)

Der Heros in tausend Gestalten

Aufbruch

Hütte oder Schloß des Alltags

Berufung

Weigerung

Übernatürliche Hilfe

Das Überschreiten der ersten
Schwelle

Der Bauch des Walfischs

Initiation

Der Weg der Prüfungen

Begegnung mit der Göttin

Das Weib als Verführerin

Versöhnung mit dem Vater

Apotheose

Der höchste Segen

Rückkehr

~~Ver~~Weigerung der Rückkehr

Die magische Flucht

Rettung von innen

Rückkehr über die Schwelle

Rückkehr

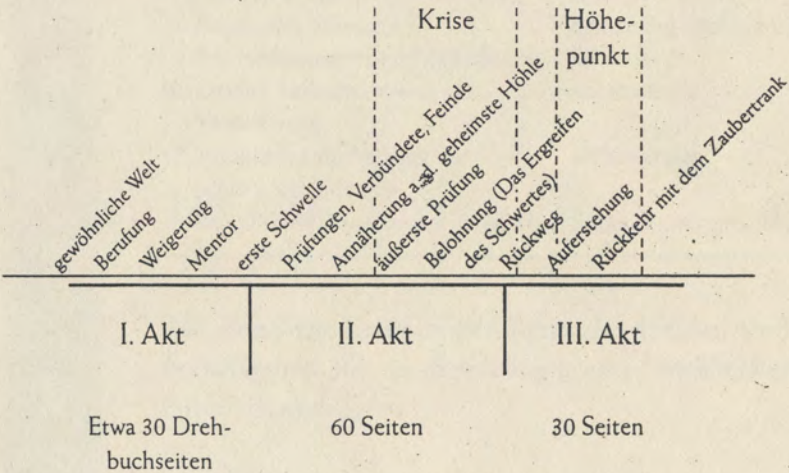
Herr der zwei Welten

Freiheit zum Leben

Die Etappen im Abenteuer des Helden

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1. Gewöhnliche Welt | 7. Annäherung |
| 2. Berufung | 8. Äußerste Prüfung |
| 3. Weigerung | 9. Belohnung |
| 4. Begegnung mit dem Mentor | 10. Rückweg |
| 5. Überschreiten der ersten Schwelle | 11. Auferstehung |
| 6. Prüfungen, Verbündete, Feinde | 12. Rückkehr mit dem Zaubertrank (Elixier) |

Die Reise des Helden als Modell



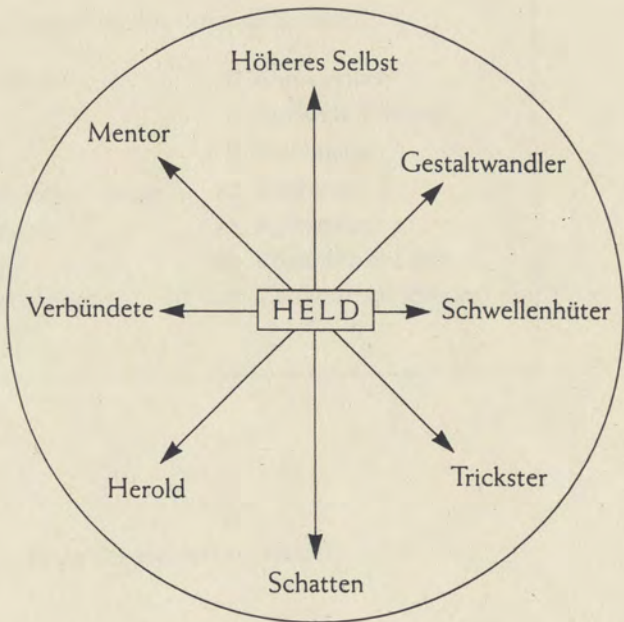
Die Betrachtungsweise der Archetypen als flexible Funktionen – und nicht als starre Zuweisung einer bestimmten Rolle an eine bestimmte Figur – kann sich sehr befreiend auf das Geschichtenerzählen auswirken. Sie hat nämlich zur Folge, daß eine Figur im Verlauf der Geschichte die Züge mehrerer Archetypen annehmen kann. Wir sollten uns einen Archetypus also am ehesten als eine Art Maske vorstellen, die die einzelnen Gestalten einer Story je nach Bedarf anlegen, um die Handlung voranzubringen. Eine Figur kann demnach zu Beginn als Bote auftreten und dann die Masken des Tricksters, des Mentors oder des Schattens annehmen.

Facetten der Persönlichkeit des Helden

Wir können uns die Archetypen allerdings auch noch auf eine andere Weise vorstellen: als Facetten der Persönlichkeit des Helden (oder – wenn Sie so wollen – der Persönlichkeit des Autors). Die übrigen Figuren in einer Story stellen dann für den Helden Möglichkeiten dar, die er zum Guten oder zum Schlechten nutzen kann. In einigen Storys nimmt der Held im Laufe der Handlung nach und nach bestimmte Züge anderer Figuren an und macht sich damit auch deren jeweilige Energie zu eigen. Er lernt von diesen Figuren, und indem er sich ihre Eigenheiten anverwandelt, vervollständigt er sein eigenes Wesen mit Hilfe der Gestalten, denen er auf seiner Reise begegnet.

Die Archetypen können auch als die personifizierten Symbole unterschiedlicher menschlicher Eigenschaften verstanden werden; wie die großen Arkana des Tarot stehen sie dann für die verschiedenen Aspekte eines umfassenden Persönlichkeits-

Die Archetypen als Emanationen des Helden



bildes. Jede gute Story ist zugleich auch ein Abglanz einer umfassenderen Geschichte – der universellen menschlichen Geschichte, deren Stationen Geburt, Aufwachsen, Lernen, Kampf um die eigene Individualität und schließlich Tod heißen. Storys lassen sich auch als Metaphern für diese allgemeinen Grundbedingungen unseres Lebens lesen; die darin agierenden Figuren verkörpern die universellen Eigenschaften der Archetypen und sind damit sowohl der Gruppe als auch dem einzelnen verständlich.

junge Frau in *Love Story* – kann eine solchen Klimax sein. Und solche Figuren werden zwangsläufig »wiederauferstehen« in den Herzen und der Erinnerung der Menschen, die sie liebgewonnen haben.

Gelächter ist ein ebenso starkes Medium der Katharsis. Eine Komödie sollte die Klimax mit einem Gag oder einer ganzen Serie von Gags herbeiführen, die uns in ein wahres Feuerwerk von Gelächter stürzen. Lachen löst unsere Spannung, reinigt uns von unguten Gefühlen und läßt uns an einer gemeinschaftlichen Erfahrung teilhaben. Die klassischen kurzen Trickfilme von Warner Brothers und Disney sind darauf angelegt, eine solche Klimax des Gelächters mit einem Crescendo von Absurditäten in nur sechs Minuten zu erzeugen. Abendfüllende Komödien wollen freilich sorgfältig geplant sein, damit das Publikum allmählich auf die Klimax hingeführt wird, und dann in einem befreienden Gelächter seine eingekerkerten Emotionen loslassen kann.

Der Entwicklungsbogen

Die Katharsis ist die logische Klimax im Entwicklungsbogen des Helden. Mit diesem Begriff bezeichnen wir die allmählichen Veränderungen einer Figur, die verschiedenen Phasen und Wendepunkte ihrer Entwicklung. Autoren machen häufig den Fehler, daß sie ihre Helden zwar auf Entwicklung oder Wandlung hin anlegen, diese aber viel zu abrupt eintreten lassen. Nicht selten macht der Held schon nach einem einzigen Vorfall einen ungeheuren Entwicklungssprung: Er wird kritisiert oder erkennt seinen Fehler, und schon stellt er ihn ab; er unterhält sich über ein schockierendes Erlebnis und ist anschließend wie

verwandelt. Natürlich kann sich derlei auch im wirklichen Leben einmal so ereignen, aber normalerweise sind solche Veränderungen doch Entwicklungsprozesse. Schritt für Schritt vollziehen wir die Wandlung von Bigotterie zu Toleranz, von Feigheit zu Mut, von Haß zu Liebe. Im Folgenden werden ein typischer Entwicklungsbogen und das Modell der Reise des Helden gegenübergestellt.

<i>Entwicklungsbogen</i>	<i>Die Reise des Helden</i>
1. begrenztes Problembewußtsein	gewöhnliche Welt
2. gesteigertes Bewußtsein	Ruf zum Abenteuer
3. Widerwille gegen die Veränderung	Weigerung
4. Überwindung des Widerwillens	Begegnung mit dem Mentor
5. Bereitschaft zur Veränderung	Überschreiten der ersten Schwelle
6. erste Versuche mit der Veränderung	Proben, Verbündete, Feinde
7. Vorbereitung auf die große Veränderung	Annäherung an die geheimste Höhle
8. Versuch der großen Veränderung	äußerste Prüfung
9. Folgen des Versuchs (Verbesserungen und Rückschläge)	Belohnung (das Ergreifen des Schwertes)
10. erneute Selbstbesinnung auf Veränderung	der Rückweg
11. abschließender Versuch der großen Veränderung	Auferstehung
12. endgültiges Meistern des Problems	Rückkehr mit dem Elixier

Die einzelnen Etappen der Reise des Helden sind ein guter Anhaltspunkt für die Erschaffung eines wirklichkeitsgetreuen Entwicklungsbogens.