

Held:innen-Reise in den Medien

Hintergrundinfos



Die Held:innen-Reise (nach James Joyce auch „Monomythos“) ist eine Struktur, die in vielen literarischen Werken, aber auch in Filmen und Videospiele zu finden ist.

Der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell hat das Konzept der Held:innen-Reise aus Analysen von Märchen, Sagen und Mythen verschiedener Kulturen abgeleitet. Campbell fand heraus, dass alle großen Held:innenmythen Variationen derselben Geschichte darstellen, die mehrere Stationen durchläuft. Es müssen aber nicht in jeder Geschichte alle Stationen vorhanden sein.

Da uns das Muster der Held:innen-Reise aus Sagen und Märchen unbewusst vertraut ist, nutzen es auch moderne Autor:innen. Aus dem komplexen Modell der Held:innen-Reise sind vereinfachte Modelle für das Schreiben von Drehbüchern entwickelt worden. Darum erkennt man in vielen großen Filmproduktionen diese Struktur wieder. Ein bekanntes Beispiel ist Star Wars (1977), das recht genau den Schritten der Held:innen-Reise folgt. Aber nicht nur Abenteuergeschichten, auch romantische Komödien, Krimis oder Sportfilme gehorchen oft diesem Muster.

Die Held:innen-Reise kann eine tatsächliche Reise der Hauptfigur, eine zeitliche Entwicklung oder auch eine Auseinandersetzung mit inneren Konflikten darstellen. Sie kann als Modell der Persönlichkeitsentwicklung verstanden werden, von der Naivität und Unwissenheit der Kindheit über zahlreiche Hindernisse und Rückschläge bis zur Weisheit des Alters. Daher können wir alle unsere eigene Held:innen-Reise antreten.

Die wichtigsten Stationen der Held:innen-Reise sind:

- Der/die Held:in lebt ein gewöhnliches, normales Leben.
- Der/die Held:in erhält eine Aufgabe, zögert jedoch zunächst.
- Der/die Held:in findet eine:n Mentor:in und macht sich auf den Weg.
- Der/die Held:in gerät in zahlreiche Schwierigkeiten, stößt auf Helfer:innen und Feinde.
- Der/die Held:in steht vor seiner/ihrer größten Herausforderung.
- Der/die Held:in überwindet die entscheidende Prüfung und erhält einen Schatz (das kann auch Wissen oder Erfahrung sein).
- Der/die Held:in kehrt in die normale Welt zurück.
- Der/die Held:in wurde durch seine/ihre besonderen Erfahrungen und den Wissensgewinn verändert und damit auch die normale Welt.

Für die Arbeit an Drehbüchern wurde die Held:innen-Reise zu einer Drei-Akte-Struktur vereinfacht:

1. Akt: Phase der Trennung

In diesem Akt werden uns die Held:innen vorgestellt, die Ausgangssituation wird etabliert. Durch einen Auslöser wird die Handlung in Gang gesetzt.

2. Akt: Phase der Prüfungen

In diesem Akt haben die Held:innen mit verschiedenen Schwierigkeiten zu kämpfen und machen dadurch auch eine innere Entwicklung durch. Oft erleiden die Held:innen in diesem Akt eine große Niederlage, die einen Wendepunkt darstellt. Am Ende folgt jedoch die Selbsterkenntnis, die es ermöglicht, sich der letzten Prüfung zu stellen.

3. Akt: Ankunft

In diesem Akt kommt es zur abschließenden Auseinandersetzung. Alle zuvor aufgeworfenen Fragen werden geklärt. Die Held:innen gewinnen oder verlieren die Auseinandersetzung. Oft wird in einem Epilog gezeigt, wie sich die Welt und die Menschen im Vergleich zum Anfang der Geschichte verändert haben.