

INHALT

VORWORT 9

Ein Leitfaden für die Praxis 11 · Offene Fragen 13 · Eine Form, keine Formel 14 · Fachsprache 16 · Kulturimperialismus 17 · Herophobe Kulturen 20 · Der Held als Krieger 21 · Geschlechtsfragen 21 · Die digitale Herausforderung 23 · Die Antwort der Zyniker 24 · Aber was ist mit ... 24

VORBEREITEN DER REISE 29

ERSTES BUCH DIE REISE 39

EINE PRAKТИSCHE EINFÜHRUNG 41

Die Reise des Helden 46 · 1. Gewohnte Welt 48 · 2. Ruf des Abenteuers 49 · 3. Weigerung (der widerstrebende Held) 51 · 4. Der Mentor (weiser alter Mann / weise alte Frau) 51 · 5. Überschreiten der ersten Schwelle 52 · 6. Prüfungen, Verbündete und Feinde 53 · 7. Vordringen zur tiefsten Höhle (zum empfindlichsten Kern) 55 · 8. Entscheidende Prüfung 56 · 9. Belohnung (Ergreifen des Schwertes) 57 · 10. Rückweg 59 · 11. Auferstehung (Resurrektion) 60 · 12. Rückkehr mit dem Elixier 61 · Zusammenfassung 62

DIE ARCHETYPEN 65

Archetypen als Funktionsträger 67 · Facetten der Persönlichkeit des Helden 67 · Bekannte und nützliche Archetypen 69

DER HELD 71

Psychologische Funktion 71 · Dramaturgische Funktionen 72 · Identifikationsmöglichkeiten für das Publikum 72 · Entwicklung 74 · Handlung 74 · Opferbereitschaft 75 · Umgang mit dem Tod 75 · Heroische Züge anderer Archetypen 76 · Charakterfehler und Mängel 77 · Spielarten des Helden 78 · Draufgänger und Helden wider Willen 79 · Antihelden 79 · Gemeinschaftsorientierte Helden 81 · Einzelgänger 82 · Katalysatoren 83 · Der Weg der Helden 84

DER MENTOR: WEISER ALTER MANN, WEISE ALTE FRAU 85

Psychologische Funktion 86 · Dramaturgische Funktionen 87 · Lehren 87 · Gaben überreichen 87 · Gaben in der Mythologie 88 · Perseus 88 · Gaben sollten verdient sein 88 · Der Mentor als Erfinder 89 · Das Gewissen des Helden 90 · Motivation 90 · Vorausdeutungen 90 · Sexuelle Initiation 91 · Mentorentypen 91 · Dunkle Mentoren 92 · Gebrochene Mentoren 92 · Wiederkehrende Mentoren 93 · Mehrere Mentoren 93 · Komische Mentoren 94 · Der Mentor als Schamane 95 · Flexibilität des Mentoren- Archetypus 95 · Innere Mentoren 96 · Der Auftritt des Mentors in der Geschichte 97

DER SCHWELLENHÜTER 99

Psychologische Funktion 100 · Dramaturgische Funktion 101 · Prüfung 101 · Anzeichen neuer Kraft 102

DER HEROLD 105

Psychologische Funktion 106 · Dramaturgische Funktion 107 · Motivierung 107 · Herold–Typen 108

DER GESTALTWANDLER 111

Psychologische Funktion 112 · Projektion 113 · Dramaturgische Funktion 115 · Masken des Gestaltwandlers 117

DER SCHATTEN 119

Psychologische Funktion 120 · Dramaturgische Funktion 120 · Masken des Schattens 121 · Menschliche Züge des Schattens 122

DER TRICKSTER 125

Psychologische Funktion 125 · Dramaturgische Funktion 126 · Trickster-Helden 127

ZWEITES BUCH

STADIEN DER REISE 131

ERSTES STADIUM 133

Gewohnte Welt 133 · Unser Reiseführer 134 · Vor dem Anfang 134 · Der Titel 136 · Das erste Bild 136 · Der Prolog 137 · Die gewohnte Welt 139 · Kontrast 140 · Die Vorankündigung 140 · Die dramatische Frage 141 · Innere und äußere Probleme 142 · Den Auftritt gestalten 142 · Das Publikum mit dem Helden bekanntmachen 144 · Identifizierung 145 · Der Mangel des Helden 146 · Tragische Charakterfehler 148 · Verwundete Helden 149 · Die Frage 151 · Vorgeschichte und Exposition 152 · Das Thema 153 · Fragen zur Reise 156

ZWEITES STADIUM 157

Ruf des Abenteuers 157 · Die Geschichte in Gang bringen 158 · Gleichzeitigkeit 159 · Versuchung 159 · Boten des Wandels 160 · Ausspähung 161 · Verwirrung und Unannehmlichkeiten 161 · Mangel oder Bedürfnis 163 · Kein Ausweg 163 · Warnungen für tragische Helden 164 · Mehrfache Aufforderungen zum Abenteuer 164 · Fragen zur Reise 166

DRITTES STADIUM 167

Die Weigerung 167 · Vermeidung 168 · Ausflüchte 169 · Eine beharrliche Weigerung endet tragisch 169 · Widersprüchliche Aufforderungen 170 · Positive Weigerungen 170 · Künstler als Helden 171 · Bereitwillige Helden 172 · Schwellenhüter 173 · Die verbotene Tür 174 · Fragen zur Reise 177

VIERTES STADIUM 179

Begegnung mit dem Mentor 179 · Helden und Mentoren 180 · Quellen der Weisheit 180 · Mentoren in Überlieferung und Mythos 181 · Chiron – Ein Prototyp 182 · Mentor in eigener Person 183 ·

Klischees vermeiden 184 · Falsche Fährten 185 · Konflikte zwischen Held und Mentor 185 · Der Mentor als Hauptfigur einer Geschichte 186 · Der Mentor als gereifter Held 187 · Entscheidender Einfluss 187 · Fragen zur Reise 191

FÜNFTES STADIUM 193

Überschreiten der ersten Schwelle 193 · Kurz vor der Schwelle 194 · Schwellenhüter 196 · Das Überschreiten 197 · Harte Landung 198 · Fragen zur Reise 200

SECHSTES STADIUM 201

Bewährungsproben, Verbündete, Feinde 201 · Kontrast 202 · Bewährungsproben 202 · Verbündete und Feinde 203 · Verbündete 204 · Ständige Begleiter 204 · Gruppen 205 · Feinde 205 · Der Rivale 206 · Neue Regeln 206 · Wasserstellen 207 · Fragen zur Reise 210

SIEBTES STADIUM 211

Vordringen zur tiefsten Höhle 211 · Funktionen des Vordringens 212 · Liebeswerben 212 · Das kühne Vordringen 213 · Vorbereitung auf die Prüfung 213 · Beispiel: *Der Zauberer von Oz* 214 · Hindernisse 214 · Vorsicht vor Täuschungen 214 · Schwellenhüter 215 · Noch eine andere Welt 215 · Sei bereit! 216 · Warnung 216 · Eine weitere Schwelle 217 · Appell an die Gefühle des Schwellenhüters 218 · Eine nicht zu bewältigende Probe 218 · Das Reich der Schamanen 219 · Komplikationen 220 · Höhere Einsätze 220 · Reorganisation 221 · Mächtige Verteidigung 222 · Wer ist an diesem Punkt der Held? 223 · Sich in den Feind hineinversetzen 224 · Der Durchbruch 224 · Kein Ausweg 225 · Fragen zur Reise 226

ACHTES STADIUM 227

Entscheidende Prüfung 227 · Tod und Wiedergeburt 228 · Verwandlung 229 · Krise – nicht Klimax 229 · Der Zeitpunkt der Prüfung 230 · Spannungspunkte 232 · Zeugen des Opfers 233 · Ein Geschmack von Tod 234 · Die Elastizität der Gefühle 234 · Der Held scheint zu sterben 235 · Der Held als Zeuge des Todes 237 · Der Held bringt den Tod 237 · Sich dem Schatten stellen 238 · Dämonisierung 238 · Tod des Bösewichts 239 · Flucht des Bösewichts 240 · Bösewichte sind Helden ihrer eigenen Geschichte 240 · Wie Helden dem Tod ein Schnippchen schlagen 241 · Der Ariadnefaden 242 · Die Krise des Herzens 242 · Die mystische Hochzeit 244 · Gleichgewicht 245 · Liebe, die tötet 245 · Negativer Animus und negative Anima 246 · Psycho 246 · Konfrontation mit der größten Furcht 247 · Sich gegen die Eltern behaupten 248 · Jugend gegen Alter 249 · Der Tod des Ego 250 · Fragen zur Reise 252

NEUNTES STADIUM 253

Ergreifen des Schwertes 253 · Feiern 254 · Lagerfeuerszenen 255 · Liebesszenen 256 · Besitz ergreifen 257 · Das Schwert ergreifen 257 · Der Raub des Elixiers 258 · Initiation 259 · Neue Fähigkeiten 260 · Täuschung durchschauen 261 · Hellsehen 261 · Selbsterkenntnis 261 · Epiphanie 262 · Störungen 263 · Fragen zur Reise 267

ZEHNTES STADIUM 269

Rückweg 269 · Motivation 271 · Vergeltung 272 · Verfolgungsszenen 273 · Die magische Flucht 274 · Flucht vor Bewundern 275 · Die Flucht des Bösewichts 275 · Rückschläge 276 · Fragen zur Reise 278

ELFTES STADIUM 279

Auferstehung 279 · Eine neue Persönlichkeit 280 · Reinigung 280 · Zwei große Prüfungen 281 · Die körperliche Prüfung 282 · Der aktive Held 283 · Showdowns 283 · Tod und Wiedergeburt tragischer Helden 284 · Entscheidung 285 · Liebeswahl 286 · Klimax 286 · Stille Klimax 286 · Die fortlaufende Klimax 287 · Katharsis 288 · Der Entwicklungsbogen 290 · Die letzte Möglichkeit 293 · Straucheln vor dem Ziel 293 · Der falsche Thronanwärter 294 · Beweise 295 · Opfer 295 · Verinnerlichung 296 · Die Wandlung 297 · Fragen zur Reise 300

ZWÖLFTES STADIUM 301

Rückkehr mit dem Elixier 301 · Heimkehr 302 · Auflösung 302 · Zwei Formen von Geschichten 303 · Die zirkuläre Form 303 · Der Zustand der Vollkommenheit 305 · Geschichten mit offenem Ende 305 · Funktionen der Rückkehr 306 · Überraschung 307 · Belohnung und Strafe 308 · Das Elixier 309 · Das Elixier Liebe 310 · Die verwandelte Welt 310 · Verantwortung als Elixier 311 · Das Elixier in der Tragödie 311 · Durch Schaden klug geworden 312 · Ein Narr bleibt ein Narr 312 · Epilog 313 · Fallstricke bei der Rückkehr 314 · Nicht aufgelöste Nebenhandlungen 314 · Ein Ende ohne Ende 315 · Abrupter Schluss 315 · Unschärfe 316 · Zeichensetzung 316 · Fragen zur Reise 320

RÜCKBLICK AUF DIE REISE 321

Caveat, Scriptor! 322 · Form follows Function 322 · Wählen Sie Ihre Metapher 323 · Der Entwurfsplan 324 · Anwendungsbeispiele 326 · Eine Analyse von James Camerons *Titanic* nach dem Modell der Reise des Helden 326 · Kinematografische Quantensprünge 329 · Das Ziel der Suche 332 · Haupthandlung/Kerngeschichte – gewohnte Welt 333 · Das Ende 342 · Eine großartige Geschichte 343 · Der Symbolismus von *Titanic* 344 · Im Kielwasser der *Titanic* 358 · Synergieeffekt 359 · Analyse des Films *König der Löwen* 360 · Heldenreisen in *Pulp Fiction* Überlegungen zu dem Film von Quentin Tarantino 372 · Der Spiegel der Postmoderne 373 · Relativierung und Weltkultur 375 · Das ewige Dreieck in *Pulp Fiction* 376 · »Prolog« – Eine ungewohnt gewohnte Welt 376 · Vincent und Jules 377 · »Vincent Vega und die Frau von Marsellus Wallace« 380 · Butchs Geschichte 385 · »Die goldene Uhr« 386 · »Die Bonnie–Situation« 390 · »Epilog« 393 · Ganz oder gar nicht 395 · Krieg der Sterne 399

SCHLUSSWORT 403

Schreiber und Schamanen 405

LITERATUR 407

INDEX 408