

Der Mythos der Heldenreise

1. Einleitung

Warum begeistern uns Actionfilme wie Matrix, Star Wars¹, Phantasy-Epen wie die Verfilmung von J.R.R Tolkiens Lord of the Rings, oder die Harry Potter-Bücher, aber auch Filme wie Titanic?

Vermutlich liegt die Antwort liegt in der Tatsache, dass diese Filme uns sowohl unsere eigenen Sehnsüchte, Träume, Hoffnungen wie auch an unser Scheitern, unsere Niederlagen, unsere Auseinandersetzungen erinnern, m.a.W. diese Filme sind deshalb so erfolgreich, weil die darin transprotierten Bildern unserer inneren psychischen Landkarte entsprechen. Diese Bilder

"enthalten emotionale und affektive Botschaften. In ihnen sind symbolische Botschaften enthalten, die beim Betrachter tiefere Schichten der Wahrnehmung aktivieren können." ²

Diese äußere Bilde können dann zu Vorbildern eines Lebensentwurfs im ganzen werden. Sie besitzen die Fähigkeit Identität zu stiften, indem die Bilder und Symbole die Sinnggebung in der Lebensführung und das Selbstverständnis übernehmen.³ Sie können dazu beitragen, "die Welt zu verstehen und zu ordnen".⁴ Damit kann die Bildlichkeit in den modernen Medien, so Röll, den Menschen eine "umfassenden Welt- und Selbsterfahrung eröffnen".⁵

In diesem Sinne sind eben die populären Medien wie Filme, Video-Clips, aber auch die Werbung, Träger heutiger Religiosität, m.a.W. heutige Religion und Religiosität findet sich in diesem Medien, wobei Video-Clips und Werbung zunehmend polymythische Inhalte aufweisen, der Film aber nach wie monomythisch bleibt.

2. Die Funktion des Mythos

Religion hat die grundlegende Funktion die Fragen, Sehnsüchte und Hoffnungen der Menschen zu beantworten, ihn rückzubinden an eine Wirklichkeit, die nicht identisch ist mit seiner eigenen Wirklichkeit. Sie tut dies in ihren "heiligen Schriften". Wenn wir also mit Paul Tillich Religion definieren, als "das, was uns unbedingt angeht", so zeigen die modernen Medien dem Betrachter genau das, indem sie seine innere psychische Landkarte mit Bildern und Symbolen aus Mythen und Märchen jeweils immer neu ansprechen. Letzendlich geht es in diesem Filmen immer das gleiche Muster, das jeweils immer neu variiert wird.

Mythen, Märchen Sagen und Legen⁶ haben den Menschen zu allen Zeiten und in allen Kulturen aufgezeigt, was es heißt seinen Weg, und damit sich

¹George Lucas war ein Schüler Campbells, der für viele den modernen Mythos schlechthin geschaffen hat (Christopher Vogeler Forward, in: Stuart Voytilla, Myth and the Movies, Studio City, 1999, VIII).

²Vgl. Röll, Mythen und Symbole in den populären Medien, Frankfurt 1998, 21.

³Vgl. ebd. 42.

⁴Vgl. ebd. 72.

⁵Vgl. ebd. 63.

⁶Vgl. hierzu Eugen Drewermann, ³1985, Tiefenpsychologie und Exegese, Olten.

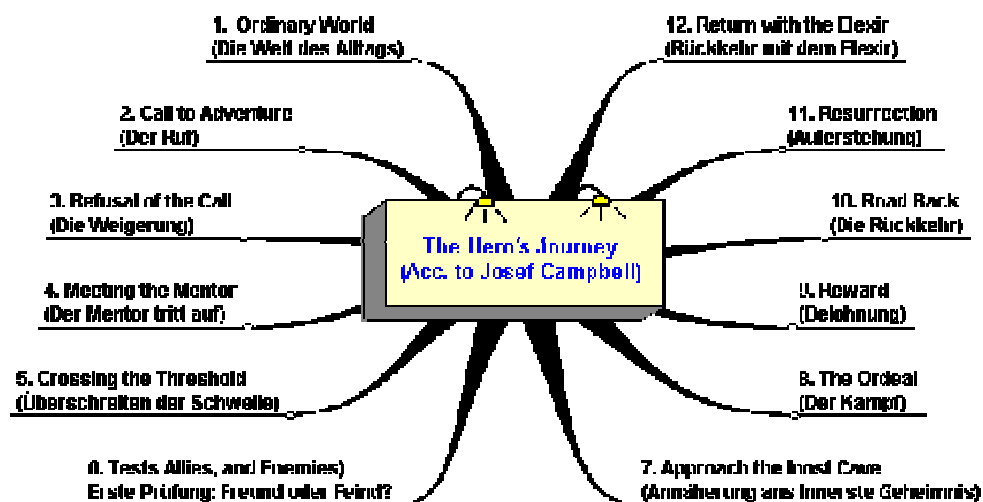
selbst zu finden. Vor allem Mythen erklärten den Menschen seine Platz in Welt, sind sie doch "heilige Geschichte(n)", die von einer Wahrheit jenseits der sichtbaren Wirklichkeit erzählen, und damit Sinn ermöglichen.

"With the tools of the myth, early people strove to answer timeless questions, the questions we still have with us - Who made this world, and why?, Where do we come from? Where do we go when we die? What does it mean and how are we supposed to behave? How do we relate to the great forces of life and death, female and male, creation and destruction, light and darkness." ⁷

Heute sind es Künstler, Filmemacher, die uns davon erzählten. "The artist is the one who communciates myth for today", sagt Joseph Campbell. ⁸

3. Der Monomythos der Heldenreise nach Josef Campbell

Als Grundlage für das Verständnis dieser Muster dient der sogenannte Monomythos der Heldenreise, den der Mythenforscher Josef Campbell in seinem vielzitierten Buch "Der Heros in tausend Gestalten"⁹ auf der Grundlage des Studiums zahlreicher Mythen und Legenden vieler Kulturen dargestellt hat. Diese Heldenreise enthält immer in 12 Stationen, die der Held durchlaufen muss.



Und es ist der Film, der das am besten geeignete Medium zu sein scheint, die fantastische Welt des Mythischen zu repräsentieren. In fast allen Filmen lassen sich diese 12 Stationen der Heldenreise nachweisen, bevor der Held - oder die Heldin - am Ziel ihrer Reise angekommen sind. Aber reisen müssen sie alle.

⁷Christopher Vogeler Forward, in: Stuart Voytilla, Myth and the Movies, Studio City, 1999, VII.

⁸Josef Campbell, The Power of Myth, zit. in: Stuart Voytilla, Myth and the movies, Studio City, 1999.

⁹Josef Campbell, Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt (1949), 1999. Er möchte in seinem Buch "einige von den Wahrheiten, ...die uns unter den Gestalten von Religion und Mythos verborgen sind", wieder aufschließen. (vgl. ebd. 9).

Diesen äußeren Stationen entsprechen den Stationen der inneren Entwicklung. Sie lassen sich in drei Akte einteilen.

Erster Akt: Die Alltagswelt

1. Die Alltagswelt
2. Der Ruf
3. Die Weigerung
4. Der Mentor
5. Das Überschreiten der Schwelle

Zu allererst wird der Held in seiner normalen Alltagswelt gezeigt. Wir lernen ihn, seine Stärken und seine Schwächen kennen, bevor er auf die Reise geht. Plötzlich ereilt ihn der Ruf. Das kann ein Ereignis sein, eine Ungerechtigkeit, die ihm oder einem anderen Menschen widerfährt oder auch eine Bitte, die an ihn herangetragen.

Beispiel 1: *Blue Velvet*

Hier trifft der Held auch auf die so genannten Schwellenhüter, die ihn von seinem Vorhaben abbringen wollen, die ihm den Zutritt in den anderen Seinsbereich verwehren. Schwellenhüter verkörpern erste Tests, die der Held bestehen muss, bevor er seine Reise fort führen kann. Viele Schwellenhüter sind selbst steckengebliebene Helden. Um erfolgreich zu sein, braucht der Held die Schwellenhüter nicht bekämpfen oder gar töten, sondern oft genügt es, sie aus zu tricksen oder sich mit ihren Kräften zu verbünden. In diesem Sinne sind die Mitglieder von Harry Potters Familie, vor allem sein Cousin, Schwellenhüter.

Auch im richtigen Leben treffen wir immer wieder auf Menschen, die diese Funktion inne haben und uns an unserer Entwicklung hindern wollen. Wenn wir sie als Schwellenhüter identifizieren und sie nicht als Feinde betrachten, sie also als Ressource und nicht als Fluch betrachten, verändert sich unsere Perspektive und wir können uns ihre Energie nutzbar machen.

Als nächstes trifft der Held dann seinen Mentor, der ihm mit Rat und Tat zur Seite steht und ihn auf dem rechten Weg hält. Er nimmt dem Helden die Angst und wermöglicht ihm wichtige Lektionen für seinen Kampf. Für Luke Skywalker ist es Obi Wan Kenobi.

Der nächste Schritt besteht darin, seine normale Welt zu verlassen und über die Schwelle in einen anderen Bereich einzutreten. Das Überschreiten der Schelle sehr oft durch Türen symbolisiert. Sie stehen sinnbildlich für den Eintritt in diese andere Welt wird.

Beispiel 2: *Leon, der Profi*

Nachdem das kleine Mädchen die Schwelle in die Sicherheit der Wohnung Leons überschritten hat, wird sie zum Mentor des Auftragskillers, der sie beschützt und sich letztlich für sie opfert.

Zweiter Akt: Eintritt in die andere Dimension

6. Erste Tests, Freunde und Feinde
7. Annäherung an das Innerste Geheimnis
8. Der innere Kampf
9. Belohnung

Nachdem der Held die neue Dimension betreten hat, muss er sich vergewissern, wer seine Verbündeten, wer seine Feinde sind. In diesem Stadium nähert er sich der "geheimnisvollen Höhle". Meist begegnet er auch einer Frau als Symbol für das Weibliche.

Beispiel 3: Total Recall

Es folgt der innere Kampf, den der Held bestehen muss, bevor er weiter machen darf. Truman in der "The Truman Show" muss seine Angst überwinden und das Wasser überqueren. In *Matrix* ist der Neo im Hotel gefangen, stirbt und wird wieder geboren. Er jetzt akzeptiert er die Heldenrolle und kehrt zurück in die Welt. Als Belohnung erhält er neue Erkenntnisse, neue Kräfte und einen magischen Gegenstand.

Dritter Akt: Die Rückkehr in die Alltagswelt

10. Die Rückkehr
11. Auferstehung
12. Die Übergabe des Elixirs

Die erste der letzten drei Stufen besteht in der Abschlussprüfung. Der Held muss beweisen, dass er der Rolle würdig ist. In Western sind es die Szenen mit dem Shoutout, bevor der Held mit seiner Braut gen Westen in die untergehende Sonne reitet (siehe *High Noon*; *Shane*, etc.).

Beispiel 4: Die Truman Show

Auf dem Weg in die richtige Welt muss Truman sich noch einmal in Todesgefahr begeben. Er kentert in Sturm, "stirbt" und wird wieder geboren, mit der Erkenntnis, dass sein Leben nicht das wahre Leben ist, obwohl Christoph in davon überzeugen möchte. Er erfährt die Reinigung von "Geruch des Todes", symbolisiert durch die Embryonalhaltung, die Truman einnimmt.

Am Ende verlässt er seine künstliche Welt durch eine Tür und kehrt zu seinem Ursprung oder zu seiner eigentlichen Bestimmung zurück. Auf diesem Weg wird die Erkenntnis seiner wahren Bestimmung meist über die Begegnung mit dem weiblichen vermittelt.