

# Die Reise des Helden im Hollywoodkino

## Ein Erzählmuster populärer Mediengeschichten

von Thomas Bohrmann

Mit dem Modell der Reise des Helden (*the hero's journey*) hat sich in Hollywood ein Erzählmuster etabliert, mit dessen Hilfe spannende und zumeist erfolgreiche Spielfilme der Populärkultur erzählt werden können. Mit dem Buch „Die Odyssee des Drehbuchschreibers“ (engl. *The Writer's Journey*) von Christopher Vogler wurde dieses Konzept allgemein zugänglich. Das Modell der Reise des Helden ist zum einen eine Verstehenshilfe für Filmrezeption und Filmanalyse, zum anderen macht es deutlich, warum ein weltweites Publikum von in Hollywood produzierten Spielfilmen so sehr fasziniert ist. Kirche kann von diesem Erzählmuster profitieren, da es eine instruktive filmanalytische Grundlage für die kirchliche Filmarbeit – besonders mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen – bietet.

### 1. Die Dramaturgie des populären Films

Um einen erfolgreichen (populären) Spielfilm zu produzieren, der möglichst viele Zuschauer anspricht und ins Kino lockt, sind zum einen herausragende Schauspieler – am besten Stars –, ein bekannter Regisseur und ein erfahrener Kameramann erforderlich. Zum anderen ist ein von den großen Hollywoodstudios hergestellter Film auf eine spannende und gut konzipierte Geschichte (*story*) angewiesen. Dabei ist die Grundlage eines jeden Films das Drehbuch. In zahlreichen englisch- und deutschsprachigen Anleitungen kann man inzwischen lernen, wie gute Drehbücher verfasst werden. Viele Drehbuchratgeber stellen die unverzichtbaren Elemente des Drehbuchschreibens heraus und machen damit die dramaturgischen Regeln für das Geschichtenerzählen im Film deutlich.<sup>1</sup> Innerhalb der Kunst des Drehbuchschreibens hat sich eine Grundstruktur (Story-Schema) etabliert, die der amerikanische Drehbuchanalytiker Syd Field als Paradigma bzw. als idealtypische Vorlage des filmischen Erzählens bezeichnet hat.<sup>2</sup> Der populäre Film folgt in der Regel einer so genannten *Drei-Akte-Struktur*, die sich aus Exposition (1. Akt), Konfrontation (2. Akt) und Auflösung (3. Akt) zusammensetzt:

Zunächst muss jeder Film im ersten Akt (*Exposition*) die Hauptfigur und ihre Lebenssituation, den Ort und die Zeit der Handlung vorstellen. Die Zuschauer erfahren, in welcher „besonderen Welt“ die Geschichte spielt und was das Problem oder das Ziel – das starke Verlangen – der jeweiligen Hauptfigur ist. Dabei strukturiert die Bewegung auf das Ziel hin die Filmhandlung. Am Ende der Exposition soll das grundlegende Hindernis, das den

<sup>1</sup> Vgl. S. Field, Das Drehbuch, in: A. Meyer u.a., Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, München 2001, 11–120; Ders., Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch, Frankfurt a.M. <sup>10</sup>1997; P. Hant, Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie, Frankfurt a.M. <sup>2</sup>2000.

<sup>2</sup> Vgl. Field, Das Drehbuch (Anm. 1), 11; Field, Das Handbuch zum Drehbuch (Anm. 1), 37–39.

Weg der Hauptfigur versperrt, benannt und der zentrale Konflikt des Films etabliert sein. Jede Filmgeschichte hat zumeist auch eine Vorgeschichte, auch *backstory* genannt, die sich ereignet hat, bevor die eigentliche Geschichte beginnt.<sup>3</sup> Solche zur Vorgeschichte gehörenden Ereignisse im Leben einer Hauptfigur können im Film eine wichtige Rolle einnehmen, indem sie als unverarbeitete Erlebnisse dargestellt werden, die Einfluss nehmen auf die Filmhandlung. Dabei kann es sich um Wunden (*Backstorywounds*)<sup>4</sup> handeln, in denen etwa eine persönliche Verletzung, ein berufliches Versagen, eine erlebte Gewalterfahrung, ein unbewältigter Tod oder auch ein bleibender Verlust zum Ausdruck gebracht wird. Wunden wirken im Leben häufig nach und motivieren zum Handeln – auch im Corpus einer filmischen Erzählung.

Nach ca. zehn Minuten – das entspricht den ersten zehn Seiten des Drehbuchs – hat der Zuschauer in der Regel im Kino oder der Rezipient zu Hause entschieden, ob ihm die Geschichte gefällt und ob er ihr weiterhin folgen möchte. Innerhalb dieser ersten Minuten wird der so genannte *Hook* gesetzt.<sup>5</sup> Die Funktion des Hook besteht darin, den Zuschauer wie mit einem Angelhaken einzufangen und ihn für das Filmgeschehen zu sensibilisieren. Damit die ganze Aufmerksamkeit des Zuschauers direkt zu Beginn des Films erregt wird, ist meistens eine spektakuläre und ausdrucksstarke Bilderfolge, die zum Teil mit wenig oder keinem Dialog auskommt, zu sehen. In diesem Sinne ist das Eröffnungsbild für die weitere Filmrezeption von großer Bedeutung. Mit einem expressiven und einprägsamen Bild (*image*) können die grundlegende Stimmung, das dargestellte Milieu oder das zentrale Thema des gesamten Films angedeutet werden.<sup>6</sup> Neben einem ausdrucksstarken Eröffnungsbild benötigt eine spannende Geschichte weiterhin unvorhergesehene Wendungen, die den Zuschauer überraschen. Eine vollkommen linear ablaufende Geschichte, bei der nichts passiert, ist undramatisch und würde den Rezipienten langweilen. Am Ende des ersten Aktes wird deshalb der erste Wendepunkt, der so genannte *Plot Point 1*, gesetzt.<sup>7</sup> Darunter wird ein überraschendes Ereignis verstanden, das in die Geschichte eingreift, sie in eine andere Richtung lenkt und das Zuschauerinteresse für die weitere Rezeption weckt. Ein in die Handlung eingreifender Wendepunkt bedeutet eine Umorientierung für den Protagonisten; entweder steht er vor einer grundlegenden Entscheidung oder er bekommt eine Information, die sein ganzes bisheriges Leben in Frage stellt.<sup>8</sup> Der Alltag der Hauptfigur, die gewohnte Welt, wird überraschend verändert. Dieser erste Wendepunkt treibt die Handlung voran und leitet zum zweiten Akt über, in dem ein neues Umfeld bzw. die zu entdeckende „fremde Welt“ des Protagonisten vorgestellt wird.

Im zweiten Akt (*Konfrontation*) werden die Rezipienten mit der Hauptfigur und ihren Gefühlen sowie ihren Handlungsmotivationen immer vertrauter. Das, was bereits während der Exposition grundgelegt wurde, wird jetzt immer deutlicher: Die Hauptfigur muss sich den Schwierigkeiten und den scheinbar unüberwindbaren Hindernissen, die sie in

<sup>3</sup> Vgl. Hant, Das Drehbuch (Anm. 1), 62–64.

<sup>4</sup> Vgl. zur Begrifflichkeit M. Krützen, Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt. Frankfurt a.M. 2004, 34–50.

<sup>5</sup> Vgl. Hant, Das Drehbuch (Anm. 1), 73.

<sup>6</sup> Vgl. L. Seger, Das Geheimnis guter Drehbücher, Berlin 2005, 38f.

<sup>7</sup> Vgl. Field, Das Drehbuch (Anm. 1), 12f.

<sup>8</sup> Vgl. Krützen, Dramaturgie des Films (Anm. 4), 111.

dem neuen Umfeld vorfindet, stellen. Sie nimmt den Konflikt auf und versucht, diesen trotz aller Widerstände zu lösen. Erst wenn sie sich auf die neue Situation einlässt und bereit ist zu lernen, wird sie auch in der Lage sein, die zahlreichen Aufgaben zu bewältigen und die Hindernisse zu überwinden, um schlussendlich das lang ersehnte Ziel zu erreichen.<sup>9</sup> Die Auseinandersetzung des Protagonisten mit den antagonistischen Kräften ist der leitende Handlungskern während der Konfrontation. Gegen Ende des zweiten Aktes werden die Hindernisse dichter und schier unüberwindlich. Schließlich wendet der *Plot Point 2* – die nächste grundlegende Richtungsänderung im Film – am Ende des zweiten Aktes die Geschichte zum dritten Akt. Mit diesem zweiten Wendepunkt steuert die Handlung mit steigendem Tempo auf den Höhepunkt zu.

Im dritten Akt (*Auflösung*) erfolgt die Lösung des Konflikts. Hier kommt es endlich zur letzten, alles entscheidenden Begegnung zwischen Protagonist und Antagonist. Im großen Kampf muss sich der Protagonist behaupten und zumeist um „Leben oder Tod“ kämpfen. Wenn er der antagonistischen Kraft face-to-face gegenüber steht, wird er das letzte Mal auf die Probe gestellt und muss sich – vor allem im Hinblick auf den gewalthaltigen Film – im meistens physisch ausgetragenen Endkampf behaupten. Hat er den Kampf siegreich für sich entschieden, so werden zugleich auch alle zentralen Fragen in der Haupt- und Nebenhandlung beantwortet. Wenn sich am Ende der Geschichte für alle Handlungsstränge und Themen der Kreis schließt und die Rezipienten folglich das Gefühl der Vollständigkeit erhalten, wurde die Geschichte in *zirkulärer* (geschlossener) Form erzählt – die (heile) Ausgangssituation wurde wiederhergestellt. Sobald alle offenen Fragen beantwortet sind, wird den Zuschauern während des so genannten *kiss-off*, den letzten Filmbildern, die Gelegenheit gegeben, sich zu erholen und sich am *Happyend* zu erfreuen.

Das Grundmuster der dramatischen Struktur im Drehbuch bzw. Film besteht also aus den drei Handlungsteilen (1) Anfang/Exposition – (2) Mitte/Konfrontation – (3) Ende/Auflösung. Nach Field folgen alle Drehbücher dieser geradlinigen Grundstruktur.<sup>10</sup> Wenn ein idealtypisches Drehbuch die Gesamtlänge von 120 Seiten hat, dann umfasst der erste Akt 30 Seiten, der zweite Akt 60 Seiten und der dritte Akt wiederum 30 Seiten. (Eine geschriebene Seite des Drehbuchs entspricht einer Filmminute.) Die drei Akte stehen somit im Verhältnis 1:2:1 zueinander.<sup>11</sup> Der erste große Wendepunkt (*Plot Point 1*) am Schluss des ersten Aktes tritt zwischen der 25. und der 30. Seite (Minute) ein, der zweite große Wendepunkt (*Plot Point 2*) am Ende des zweiten Aktes zwischen der 85. und 90. Seite (Minute).<sup>12</sup> *Plot Point 1* und *Plot Point 2* sowie Anfang und Schluss der *story* sind für Field die vier Grundkomponenten eines Drehbuchs (Films), mit deren Hilfe die Geschichte entwickelt und das Charakterensemble platziert wird.<sup>13</sup> Die Grundstruktur des dramatischen Erzählens im Drehbuch bzw. Film kann anhand des folgenden Schemas zusammenfassend dargestellt werden:

<sup>9</sup> Vgl. D. Howard; E. Mabley, Drehbuchhandwerk. Techniken und Grundlagen mit Analysen erfolgreicher Filme, o.O. 1996, 64–71.

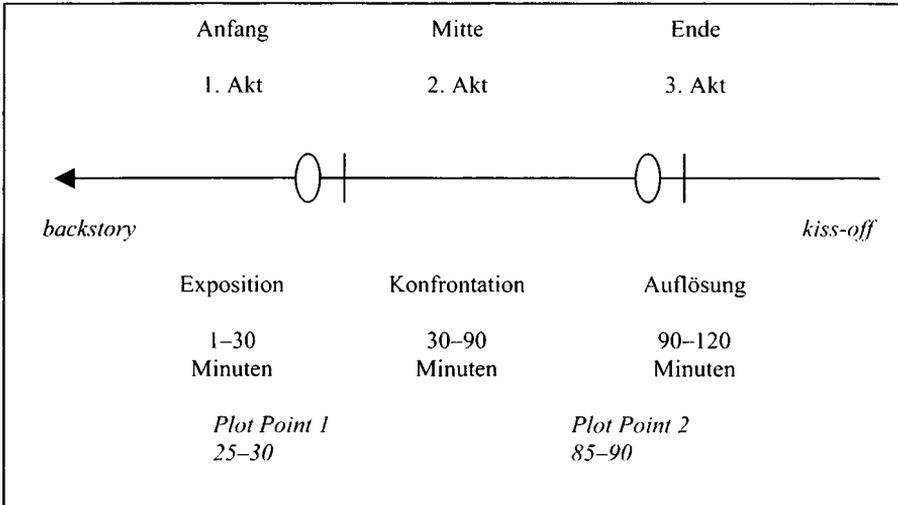
<sup>10</sup> Vgl. Field, Das Drehbuch (Anm. 1), 13.

<sup>11</sup> Vgl. Field, Das Handbuch zum Drehbuch (Anm. 1), 39f.

<sup>12</sup> Vgl. Field, Das Drehbuch (Anm. 1), 12f.

<sup>13</sup> Vgl. Field, Das Handbuch zum Drehbuch (Anm. 1), 47.

Abb.: Das Grundmuster der dramatischen Struktur im Drehbuch bzw. Film



Quelle: nach Field, Das Drehbuch (Anm. 1), 12.

## 2. Das Modell der Reise des Helden

Der US-amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell veröffentlicht im Jahre 1949 seine Studie „The Hero With a Thousand Faces“, in der er zahlreiche Mythen der Welt auflistet, analysiert und miteinander vergleicht.<sup>14</sup> Campbell resümiert in seiner groß angelegten systematischen Untersuchung, dass alle mythischen Helden-Erzählungen, Legenden, Volkssagen und Märchen eine ähnliche Geschichte zum Thema haben, in der immer die gleichen narrativen Strukturelemente enthalten sind. In diesen Erzählungen erkennt Campbell den Urmythos von dem *einen Helden*. Diese in allen Mythen immer wieder auftauchende Grundstruktur bezeichnet er als *Monomythos*. Das zugrunde liegende dramatische Muster aller Mythen ist dabei die Abenteuerreise, die folgende Struktur zum Ausdruck bringt: „Der Heros verlässt die Welt des gemeinen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimnisvollen Fahrt zurück.“<sup>15</sup> In dieser Formel einer Abenteuerfahrt kommt der narrative Kern des Monomythos zum Ausdruck. Der Held muss aus seiner alten Welt aufbrechen und hat fernab von der Heimat ein Abenteuer zu bestehen, und wenn dieses siegreich bestanden ist, darf er in seine gewohnte Welt zurückkehren. Campbell kontrastiert nach diesem Modell folglich zwei Welten miteinander: die alte, *gewohnte*

<sup>14</sup> Vgl. J. Campbell, The Hero With a Thousand Faces, New York 1949 (deutsche Übersetzung: J. Campbell, Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt a.M. 1953).

<sup>15</sup> Campbell, Der Heros in tausend Gestalten (Anm. 14), 35.

Welt mit der neuen, gefährlichen Welt, in der gekämpft werden muss bzw. in der der Held auf die Probe gestellt und geprüft wird.

Vermutlich hat Campbell nicht geahnt, dass seine kulturwissenschaftlichen Überlegungen Jahrzehnte später von der Filmindustrie Hollywoods aufgegriffen wurden. Christopher Vogler, Drehbuchanalytiker aus Hollywood, bezieht sich in seinem mittlerweile weltweit verbreiteten Buch „Die Odyssee des Drehbuchschreibers“ auf das Analysekonzept Campbells, prüft es auf seine Stimmigkeit und entwickelt eine an der Reise des Helden orientierte Anleitung für das Geschichtenerzählen im populären Spielfilm.<sup>16</sup> Voglers Grundthese, die er mit seinem Buch belegt, lautet: „Alle Geschichten bestehen im Grunde aus einer Handvoll stets wiederkehrender Bauelemente, die uns auch in Mythen, Märchen, Träumen und Filmen immer wieder begegnen.“<sup>17</sup> Im Modell der Reise des Helden erkennt Vogler jene narrative Grundform, die nicht nur in den unzähligen klassischen Geschichten aus der Welt der Mythen zur Sprache kommt, sondern die auch das fundamentale Bauprinzip audio-visueller Medien im Zeitalter populärer Unterhaltungskultur ist, wie sie sich vor allem im Hollywoodfilm manifestiert hat. Die Bezeichnung *Held* steht hier nicht in erster Linie für das Helden\_tum im Sinne klassischer Heldensagen; vielmehr ist damit zunächst die Hauptfigur einer filmischen Erzählung gemeint. So können Filmhelden auch scheitern, schwach und unsympathisch sein, so dass der Begriff tragische Helden oder Antihelden passender erscheint. Dennoch sind auch diese Figuren *Helden*.<sup>18</sup> Mit dem Modell der Reise des Helden gibt Vogler zudem auch eine Antwort auf die Frage, warum die Zuschauer populärer Geschichten von diesen emotional so sehr angesprochen werden. Denn die Reise des Helden beschreibt die psychische Entwicklungsfahrt einer Person, mit der man mitfühlen und mitleiden kann, die letztlich zur individuellen Identifikation reizt. Im Folgenden sollen die *zwölf Etappen der Reise des Helden* und die *Drei-Akte-Struktur*, wie sie Vogler in Anlehnung an das Campbellsche Grundmuster und im Hinblick auf den populären Film konkretisiert hat, vorgestellt werden:

## 1. Akt: Aufbruch

### 1. Stadium: Die gewohnte Welt

Die meisten Filmgeschichten beginnen mit der Darstellung der gewohnten Welt des Helden. Zunächst ist eine Reihe von grundlegenden Informationen unverzichtbar, um die Hauptfigur einzuführen und ihr Milieu vorzustellen. Die gewohnte Welt bildet Kontext, Ausgangspunkt und Hintergrund des Helden; sie ist der Kontrast zur fremden neuen Welt, in die er bald eintreten wird. Erst vor dem Hintergrund der gewohnten Welt kann

<sup>16</sup> Vgl. Ch. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Frankfurt a.M. 2004.

<sup>17</sup> Ebd., 35.

<sup>18</sup> Selbstverständlich sind mit dem Heldenbegriff auch weibliche Charaktere angesprochen, die entweder in einem Melodram, einer Liebeskomödie oder auch in einem Actionfilm die Hauptrolle spielen. Gerade ab Mitte der 1980er Jahre hat das traditionelle Hollywoodkino zahlreiche starke Heldinnen im Actionfilm präsentiert, vgl. z.B. Sarah Connor in *THE TERMINATOR* (Terminator, USA 1984, R: James Cameron) und Lt. Ripley in *ALIEN* (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt, UK 1979, R: Ridley Scott).

eine spannende Geschichte, die durch einen anderen Ort, eine andere Zeit oder eine andere Beziehungskonstellation gekennzeichnet ist, erzählt werden.

### 2. Stadium: Ruf des Abenteurers

Der Ruf zum Abenteuer erfolgt, wenn der Held eine Nachricht erhält, die ihn aus seinem Alltag herausreißt oder ihn mit einem Problem konfrontiert, dem er sich stellen muss. Im Modell der Reise des Helden werden diese Nachrichten vor allem durch einen Boten – den Herold – überbracht.

### 3. Stadium: Weigerung

Eine erste Reaktion auf diesen Ruf kann die Ablehnung sein. Der Held will sich auf dieses Abenteuer nicht einlassen, er weigert sich, weil es ihm zu gefährlich erscheint. In diesem Sinne hat er Angst, die erste Schwelle zu überschreiten und in die unbekannte Welt, mit der der Ruf ins Abenteuer verbunden ist, einzutreten. Je energischer sich der Held zu Beginn gegen den Ruf zum Abenteuer wehrt, desto intensiver werden die Zuschauer seine weitere Entwicklung verfolgen. Eine Weigerung kann auch in Form der Verweigerung einer anderen Person stattfinden, indem sich andere Filmfiguren dem Ruf des Helden in den Weg stellen und ihn von seiner Reise abzubringen versuchen.<sup>19</sup>

### 4. Stadium: Begegnung mit dem Mentor

Mit Hilfe eines Mentors kann der Held seine anfängliche Angst bzw. sein Zögern überwinden. Mentoren sind die großen weisen Ratgeber, Wegweiser und Wohltäter. Sie stellen den Helden mit Wissen, Waffen oder Gerätschaften aus, die für die Reise unverzichtbar sind. Die zentrale Aufgabe des Mentors besteht darin, den Helden während der Abenteuerreise auf die Begegnung mit dem Unbekannten vorzubereiten.

### 5. Stadium: Überschreiten der ersten Schwelle

Nachdem der Held sein anfängliches Zögern überwunden und sich auf das Abenteuer eingelassen hat, kann die Reise mit dem Überschreiten der ersten Schwelle beginnen. Dieses Überschreiten ist der Beginn der eigentlichen Geschichte. Oft wird dieses Stadium mit einer symbolischen Schwelle zum Ausdruck gebracht, indem beispielsweise Türen, Tore, Wüsten, Schluchten, Mauern, Klippen, Meere oder Flüsse diesen Übergang eindrucksvoll darstellen.<sup>20</sup>

## 2. Akt: Konfrontation/Prüfung

### 6. Stadium: Bewährungsproben, Verbündete, Feinde

Das Überschreiten der ersten Schwelle hat zur Folge, dass der Held vollkommen in die geheimnisvolle neue Welt eintritt und sich zunächst mit den Regeln dieser Welt vertraut machen muss. In der neuen Welt gewinnt er Verbündete, macht sich Freunde, begegnet aber auch Rivalen oder Feinden, die sein Abenteuer zu vereiteln versuchen. Die Zuschauer lernen in diesem Stadium den Helden besser kennen, da sie sehen, wie er auf Men-

<sup>19</sup> Der letztgenannte Aspekt der Verweigerung kommt in dieser Form bei Vogler nicht zur Sprache. Da in vielen populären Filmen allerdings Figuren präsentiert werden, die den Ruf ins Abenteuer erschweren oder zu vereiteln versuchen – z.B. die Dursleys in *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE* (Harry Potter und der Stein der Weisen, USA 2000, R: Chris Columbus), – darf die Möglichkeit der *Verweigerung* durch andere Personen im Film nicht unerwähnt bleiben.

<sup>20</sup> Vgl. *Vogler*, Die Odyssee des Drehbuchschreibers (Anm. 16), 236.

schen zugeht und mit Problemen umgeht. Gleichzeitig wird er auf die Probe gestellt, denn er muss Herausforderungen bestehen, um sich so auf die große Prüfung vorzubereiten.

#### 7. Stadium: Vordringen zur tiefsten Höhle

Nachdem sich der Held an die neue Welt gewöhnt und ihre Spielregeln kennen gelernt hat, dringt er in den Herrschaftsbereich des Feindes vor. Das ist das Zentrum der fremden Welt. Hier legt der Held noch einmal eine Rast ein, um sich in der Nähe des gefährlichen Ortes auf den Kampf vorzubereiten. Die tiefste Höhle ist der empfindlichste Kern der Reise und das Hauptquartier des Feindes.

#### 8. Stadium: Entscheidende Prüfung

Wenn der Held die tiefste Höhle betritt, findet die (erste) entscheidende Prüfung statt. Sie kann mit einem Kampf verglichen werden, bei dem der Held dem Tod ins Auge blickt. Diese Todeserfahrung ist metaphorisch zu verstehen, denn die entscheidende Prüfung kann die Auseinandersetzung mit den größten Ängsten des Helden sein, das Scheitern einer Unternehmung, das Ende einer Beziehung, das Absterben einer alten Persönlichkeit des Helden. Diese Begegnung mit dem Tod, die der Held in der Regel überlebt, verwandelt und stärkt ihn. In vielen Filmen findet die entscheidende Prüfung etwa in der Mitte des zweiten Aktes statt. So gewichtig die entscheidende Prüfung für die Dramaturgie des Films und die Charakterisierung des Helden auch ist, sie darf nicht mit dem eigentlichen Höhepunkt (Klimax) der Geschichte verwechselt werden. Erst im dritten Akt muss sich der Held dem letzten großen Kampf stellen.

#### 9. Stadium: Belohnung

Nachdem der Held die Todesgefahr überlebt hat, nimmt er seine Belohnung – den Schatz, die Waffe, einen symbolischen Gegenstand oder neues Wissen – in Besitz. Er ist erleichtert, dass er dem Tod noch einmal entronnen ist, und ruht sich in einer geschützten Umgebung aus. Aus der Todesnähe ergeben sich für den Helden tiefgreifende Folgen, die sein Leben verändern.

### 3. Akt: Rückkehr

#### 10. Stadium: Rückweg

Der Held muss sich jetzt den Konsequenzen stellen, die sich aus seiner Begegnung mit den dunklen Mächten in der entscheidenden Prüfung ergeben haben. Doch noch nicht alle Gefahren sind gebannt, so dass die dunklen Mächte den Helden auf seinem Rückweg bedrängen und Rache nehmen wollen. Dieses Stadium verdeutlicht, dass der Held der anderen Welt endgültig den Rücken gekehrt hat und in seine alte Welt zurückkehren muss. In vielen Fällen kommt er allerdings nicht weit, denn der letzte, alles entscheidende Kampf ist noch nicht geführt worden: Die Feinde trachten nach Vergeltung; sie holen den Helden ein und bedrängen ihn erneut.

#### 11. Stadium: (Tod und) Auferstehung

Gegen Ende des Films muss sich der Held ein weiteres Mal den feindlichen Mächten stellen und mit ihnen einen alles entscheidenden Kampf austragen. Dieser Höhepunkt (Klimax) des gesamten Films darf allerdings nicht mit der Krise verwechselt werden (8. Stadium), wenngleich es aufgrund der Kampfsituation Parallelen gibt. Die Mächte des

Todes und der Finsternis holen zu einem letzten, verzweifelten Schlag aus, ehe sie endgültig besiegt werden können. Dabei muss der Held in der letzten Konfrontation beweisen, ob er die Lehren aus der entscheidenden Prüfung gezogen hat. Nachdem der Held (symbolisch) mit dem Tod konfrontiert worden ist – vielleicht sogar auch eine direkte Todeserfahrung gemacht hat –, kann er seine Auferstehung erleben. Tod und Auferstehung haben ihn verwandelt und sein Leben grundlegend verändert. Mit neuem Wissen gestärkt kann der Held als neue Persönlichkeit siegreich in das gewohnte Leben zurückkehren.<sup>21</sup>

### 12. Stadium: Rückkehr mit dem Elixier

Nach bestandener Kampf kann der Held in die gewohnte Welt zurückkehren. Seine gesamte Reise wäre allerdings sinnlos gewesen, würde er nicht auch ein Elixier, einen Schatz oder neu erworbenes Wissen entweder für sich selbst oder für andere Menschen mitbringen. Das Elixier ist etwas, das der Held mit anderen teilen kann oder das der eigenen Gruppe bzw. der Gesellschaft in quasi magischer Weise hilft. Das Elixier hat eine verändernde Kraft. Mit dem Stadium der Rückkehr wird die Geschichte zu einem endgültigen Abschluss gebracht.

Wenn man die Dramaturgie der Heldenreise kennt und beherrscht, ist man zum einen als Drehbuchautor in der Lage, eine zur Identifikation reizende Filmgeschichte mit einem profilierten Helden zu entwickeln und dabei auf Erzählfehler aufmerksam zu werden. Zum anderen kann das Modell der Reise des Helden für das Filmverstehen und die Filmanalyse wertvolle Hinweise geben, um die Hauptfigur (den Helden) mit seinen Problemen, Wünschen und Zielen im Rahmen eines psychischen Veränderungsprozesses interpretieren zu können. In diesem Sinn ist die Reise des Helden eine figurenorientierte Analysemethode, um die Entwicklung eines Charakters in Phasen darzustellen und die dramatische Struktur eines Films zu dekodieren. Eine solche figurenorientierte Abenteuerreise darf allerdings keineswegs als starres Schema der Narration missverstanden werden, sondern sie ist lediglich eine flexible Vorlage, nach der zeitgenössische Geschichten in vielfachen Variationen, Abwandlungen und Auslassungen erzählt werden können. Vogler betont selbst, dass sein Modell lediglich ein Leitfaden und keine mathematische Formel ist.<sup>22</sup> Es ist durchaus möglich, dass in einem Spielfilm Stadien übersprungen, miteinander vermischt, ganz ausgelassen oder sogar verdoppelt werden. In dem Modell der Abenteuerreise wird nur der übliche Platz im Rahmen einer Erzählung, die dem Monomythos folgt, zum Ausdruck gebracht. „Jedes Element aus der Reise des Helden kann an jedem beliebigen Punkt der Geschichte auftauchen.“<sup>23</sup> Das Modell der Reise des Helden sollte aus diesem Grund als idealtypisches Grundgerüst einer Geschichte verstanden werden.

Die zwölf Stadien, wie sie Vogler in Anlehnung an Campbell aufgeführt hat, können nach dem Modell der Reise des Helden in drei Akte eingeteilt werden. Der Held bricht

<sup>21</sup> Die Bezeichnung „Auferstehung“, wie sie Campbell und Vogler gebrauchen, ist allerdings missverständlich, da der alles entscheidende (Todes-)Kampf mit diesem Begriff *expressis verbis* nicht zum Ausdruck gebracht wird. Um die Konfrontation mit dem Feind deutlicher hervorzuheben, ist die Bezeichnung „Tod und Auferstehung“ für das elfte Stadium präziser.

<sup>22</sup> Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers* (Anm. 16), 385–390.

<sup>23</sup> Ebd., 390.

erstens aus seiner gewohnten Welt auf, um zweitens in der fremden Welt ein Abenteuer zu bestehen. Nach bestandem Abenteuer kehrt der Held drittens als neue Persönlichkeit in seine alte Welt zurück. Aus diesem Dreischritt ergibt sich die Drei-Akte-Struktur des dramatischen Erzählens, wie sie auch Field in seinem Modell verwendet.

Abb.: Die Reise des Helden und ihre zwölf Stadien

|                                       |             |                                      |
|---------------------------------------|-------------|--------------------------------------|
| I. Akt:<br>Aufbruch                   | 1. Stadium  | Die gewohnte Welt                    |
|                                       | 2. Stadium  | Ruf des Abenteuers                   |
|                                       | 3. Stadium  | Weigerung                            |
|                                       | 4. Stadium  | Begegnung mit dem Mentor             |
|                                       | 5. Stadium  | Überschreiten der ersten Schwelle    |
| II. Akt:<br>Konfrontation/<br>Prüfung | 6. Stadium  | Bewährungsproben, Verbündete, Feinde |
|                                       | 7. Stadium  | Vordringen zur tiefsten Höhle        |
|                                       | 8. Stadium  | Entscheidende Prüfung                |
|                                       | 9. Stadium  | Belohnung                            |
| III. Akt:<br>Rückkehr                 | 10. Stadium | Rückweg                              |
|                                       | 11. Stadium | (Tod und) Auferstehung               |
|                                       | 12. Stadium | Rückkehr mit dem Elixier             |

Quelle: nach *Vogler*, Die Odyssee des Drehbuchschreibers (Anm. 16), 56.

### 3. ... einmal wie Gott sein oder: die Reise des Helden in BRUCE ALLMÄCHTIG (Bruce Almighty, USA 2003, R: Tom Shadyac)

Der Spielfilm BRUCE ALLMÄCHTIG erzählt die Geschichte des in Buffalo lebenden erfolglosen Reporters Bruce Nolan (Jim Carrey), der mit seinem Leben als Kleinstadt-Journalist mehr als unzufrieden ist. Er träumt von der großen Karriere und möchte am liebsten der neue Anchorman (Hauptnachrichtensprecher) bei seinem Sender *Chanel Seven* werden. Stattdessen muss er über regionale Ereignisse berichten, die nicht wirklich von großer Bedeutung sind. Seine Freundin Grace (Jennifer Aniston), mit der er schon viele Jahre zusammenlebt, ist allerdings mit ihrem Job als Erzieherin in einem Kindergarten und dem gemeinsamen Leben mit Bruce zufrieden. Das Einzige, was ihr zum letzten Glück noch fehlt, ist die Heirat mit Bruce. Da er aber nur seinen Job, hohe Einschaltquoten und eine gute Story im Blick hat, sieht er den tiefen Wunsch seiner Freundin und das, was im Leben wirklich zählt, nicht mehr. Als Bruce den ersehnten Anchorman-Posten bei seinem Sender nicht bekommt, seine Interviews immer mehr misslingen und er seinen Job schlussendlich verliert, sucht er einen Schuldigen, der für sein gescheitertes Leben verantwortlich ist. Bruce Nolan gibt Gott die Schuld an seinem Pech und ist davon über-

zeugt, dass Gott ihn nicht nur einfach vergessen hat, sondern dass Gott ihn letztlich bewusst quälen möchte: „Gott ignoriert mich. Gott ist das böse Kind, das mit dem Brennglas auf einem Ameisenhaufen hockt, und ich bin die Ameise. Er könnte mein Leben in fünf Minuten in Ordnung bringen, aber stattdessen verbrennt er mir lieber die Fühler und sieht zu, wie ich mich quäle.“ Das ist die *gewohnte Welt* (1. Stadium der Reise des Helden) von Bruce Nolan, die der Rezipient von BRUCE ALLMÄCHTIG kennen muss, um der weiteren Geschichte folgen zu können. Der gefeuerte und unglückliche Reporter betet zu Gott, er bittet um ein Zeichen; er braucht – wie er immer wieder betont – ein Wunder.

Mehrmals versucht ein Unbekannter mit Bruce über seinen Pager Kontakt aufzunehmen. Aber diesem *Ruf des Abenteurers* (2. Stadium der Reise des Helden) folgt er zunächst nicht, mehrmals *weigert* (3. Stadium der Reise des Helden) er sich und ruft die angegebene Nummer nicht zurück. Schließlich überwindet er sich und meldet sich bei dem Unbekannten.<sup>24</sup> Eine Stimme fordert ihn auf, ein bestimmtes Bürogebäude mit dem Namen *Omni Presents* aufzusuchen, dort würde er dann einen neuen Job bekommen. Im Gebäude angelangt, trifft Bruce zunächst den *Putzmann* (Morgan Freeman), der ihn in Zimmer 7 in den 7. Stock schickt. Dort angekommen findet er den *Elektriker* (ebenfalls Morgan Freeman), der die Glühbirnen auswechselt. Der Mann zieht sich schließlich den Arbeitsoverall aus, steht im blütenweißen Anzug vor dem überraschten Bruce und gibt sich als *Boss* zu erkennen.<sup>25</sup> Bruce versteht allerdings noch nicht und weiß die Zeichen nicht zu deuten. Erst nachdem der Boss eine intensive Überzeugungsarbeit geleistet hat, glaubt Bruce endlich, wer vor ihm steht: Es ist „Der, der da ist“ und der „Schöpfer des Himmels und der Erde“ und das „Alpha und das Omega“ – Gott persönlich. Gott erklärt Bruce, dass er einen Job für ihn habe, da er doch der Ansicht sei, Bruce würde alles besser machen. Bruce soll die Arbeit Gottes übernehmen, wenigstens für sieben Tage. Nach dieser *Begegnung mit dem Mentor* (4. Stadium der Reise des Helden) ist Bruce mit allen göttlichen Fähigkeiten ausgestattet. Allerdings müssen – so der Mentor – einige Regeln beachtet werden: „Du verfügst über all meine Fähigkeiten. Benutze Sie nach Deinem Gutdünken! Es gibt nur zwei Regeln: Du darfst niemandem sagen, Du bist Gott; glaube mir, Du würdest es sofort bereuen. Und Du kannst den freien Willen nicht beeinflussen.“ Und so beginnt das Abenteuer, Bruce *überschreitet die erste Schwelle* (5. Stadium der Reise des Helden), er verlässt das Bürogebäude und ist von nun an mit göttlichen Fähigkeiten ausgestattet.

Das Überschreiten der ersten Schwelle hat zur Konsequenz, dass Bruce vollkommen in die neue Welt eintritt und er sich mit den Regeln dieser Welt, das heißt einer Welt, in der er Gott ist, vertraut machen muss (6. Stadium der Reise des Helden). Er trifft auf *Verbündete* (etwa in Gestalt seiner Freundin), aber auch auf *Feinde* (etwa in Gestalt seines Kollegen Evan, der an seiner Stelle Anchorman wird). Schließlich muss er sich als Gott *bewähren* und nutzt seine neuen Fähigkeiten: Er teilt im Restaurant die ihm servierte

<sup>24</sup> Nach dem Grundmuster der dramatischen Struktur wäre an dieser Stelle der *Plot Point 1* zu verorten. Die Geschichte bekommt eine neue Richtung, das Abenteuer kann allmählich beginnen.

<sup>25</sup> Diese drei Gestalten im Film stehen für die drei göttlichen Personen: der *Putzmann* ist derjenige, der dient (der Sohn), der *Elektriker* ist derjenige, der die Menschen erleuchtet (der heilige Geist), der *Boss* ist letztlich Gott Vater.

Tomatensuppe in zwei Hälften, er vergrößert den Mond und lässt die Sterne heller erstrahlen, um seine Freundin zu verführen, er verwandelt sein altes Auto in einen neuen Sportwagen. Zuletzt holt er sich seinen Job zurück und wird sogar Anchorman. Nachdem Bruce sein eigenes Leben (scheinbar) in Ordnung gebracht hat, kann er sich auch (endlich) um die Menschen kümmern, die zu Gott beten. Allerdings weiß er mit der Vielzahl der Gebete nicht umzugehen und erfüllt kurzerhand allen Menschen ihre persönlichen Bitten. Bei einer Party, die man ihm – dem neuen Mr. Exclusive – zu Ehren gibt, kommt es zu einer verhängnisvollen Begegnung mit seiner attraktiven Co-Moderatorin Susan. Die plötzlich auftauchende Grace erwischt beide in einer eindeutigen Situation und trennt sich daraufhin von Bruce. Nach dem Modell der Reise des Helden symbolisiert die Party das 7. Stadium (*Vordringen zur tiefsten Höhle, zum Kern*), da Bruce hier mit seiner Egozentrik und mit seinem Größenwahn konfrontiert wird. Zeichenhaft drückt das der Spielfilm mit einer goldenen Tierplastik (einem Kalb) aus, an der Bruce sich entspannt anlehnt.

Bruces Aktionen als Gott haben Konsequenzen, die er allerdings vorher nicht bedacht hat. Da er allen Menschen in Buffalo ihre Wünsche erfüllt hat (z.B. Lotteriegewinne), kommt es zu Ausschreitungen in der Stadt, die sich nicht nur gegen die städtische Lotteriegesellschaft richten, sondern auch gegen Geschäfte, Restaurants und öffentliche Einrichtungen. Erst jetzt wird ihm bewusst, wie unmöglich es ist, als Mensch Gottes Arbeit zu verrichten. Hier ist die *entscheidende Prüfung* (8. Stadium der Reise des Helden) zu verorten, bei der er Gott um Hilfe bittet. Gott gibt ihm den Rat, dass Bruce selbst das Wunder sein soll („Du willst ein Wunder? Sei selbst das Wunder!“). Er soll auf die Menschen zugehen, ihnen helfen, Verantwortung übernehmen.<sup>26</sup> Es geht nicht darum, alles von Gott zu erwarten und dabei selbst in Passivität zu verharren. Mit dieser Erkenntnis und dem neuen Wissen – quasi der *Belohnung* (9. Stadium der Reise des Helden) – ist Bruce in der Lage, die Welt um ihn herum mit anderen Augen zu sehen. Er ist freundlich zu seinen Mitmenschen, er unterstützt sie und bietet sogar seinem Erzfeind den Anchorman-Posten an. Auch wenn sich Bruce verwandelt und er seinen Egoismus abgelegt hat, hat er – in der Terminologie der Heldenreise – den letzten Kampf noch nicht geführt. Er begibt sich auf den *Rückweg* (10. Stadium der Reise des Helden) und möchte seine Freundin Grace zurückgewinnen, allerdings kann er ihren freien Willen nicht beeinflussen.<sup>27</sup> Als Bruce – nach wie vor mit göttlichen Fähigkeiten ausgestattet – ein Gebet von Grace belauscht, erfährt er, dass sie Gott darum bittet, sie möge Bruce doch endlich vergessen. Tieftraurig über diese Wahrheit beugt sich Bruce endlich dem Willen Gottes: „Ich beuge mich Deinem Willen. Nicht mehr ich soll entscheiden. Du sollst entscheiden, was richtig ist!“ Nachdem er das gesagt hat, wird er von einem Lastwagen angefahren und findet sich im Himmel wieder, wo er von Gott in Empfang genommen wird. Gott fordert Bruce auf, endlich zu beten, richtig zu beten, so zu beten, dass sein Herz spricht.

<sup>26</sup> An dieser Stelle kann im Film *Plot Point 2* gesetzt werden. Nach dieser entscheidenden Untcredung mit Gott (und Unterweisung durch Gott) ist Bruce fähig, anders auf die Menschen zuzugehen. Er ist verwandelt und hat seine Lektion gelernt.

<sup>27</sup> Bruce stellt Gott die Frage: „Wie bringt man jemanden dazu, ihn zu lieben, ohne seinen freien Willen zu beeinflussen?“ Gottes knappe Antwort darauf spiegelt die Situation der christlichen Religion in der modernen, säkularisierten Welt wider: „Willkommen in meiner Welt!“

„Was liegt Dir wirklich am Herzen?“ Bruce überlegt kurz. Letztlich will er nur eines, dass nämlich Grace glücklich wird, mit oder ohne ihn. An dieser Stelle wird deutlich, dass Bruce die ganze Zeit mit sich selbst gekämpft hat. Sein Ego hat verloren. Nicht er ist der Mittelpunkt; es muss sich nicht mehr alles um ihn drehen. Nicht das Glück seiner kleinen Welt ist ausschlaggebend, sondern das Glück der anderen, insbesondere das seiner Freundin Grace, die er liebt. Nach dieser letzten großen Wandlung darf Bruce in das Leben zurückkehren, nach seinem (scheinbaren) *Tod*, folgt die *Auferstehung* (11. Stadium der Reise des Helden). Er wird von einem Notarzt reanimiert und wacht schließlich im Krankenhaus auf, wo er sogleich von Grace liebevoll begrüßt wird. Diese Liebe, die dann auch durch die angekündigte Hochzeit besiegelt wird, ist quasi der Schatz oder das *Elixier* (12. Stadium der Reise des Helden) in BRUCE ALLMÄCHTIG. Nachdem Bruce seinen (alten) Job als Außenreporter wieder aufgenommen hat, er aber trotzdem ein anderer geworden ist und er mit seinem alltäglichen Leben zufrieden ist, ist die Geschichte endgültig abgeschlossen.

BRUCE ALLMÄCHTIG ist die Entwicklungsgeschichte einer Person, die mit Hilfe der Reise des Helden in zwölf Etappen erzählt wird. Bruce Nolan wandelt sich während der einzelnen Stadien von einem unzufriedenen Zeitgenossen über einen allmächtigen Superhero zu einem genügsamen, glücklichen Menschen. Die Kernaussage des Films kommt in dem Ausspruch „Sei selbst das Wunder!“ zum Ausdruck. Leben heißt, für andere da zu sein, andere zu lieben, somit für andere zum Wunder zu werden. Vor dem Hintergrund des Films ist deutlich geworden, dass das Modell der Reise des Helden nicht nur ein Muster für das Action- oder Abenteuergenre ist, in denen in erster Linie klassische Heldengestalten dargestellt werden, sondern dass auch Komödie oder Liebesfilm nach diesem dramaturgischen Erzählmuster aufgebaut sein können. Der große Erfolg von BRUCE ALLMÄCHTIG liegt zum einen sicherlich an den Schauspielern und an den zahlreichen komischen Szenen, zum anderen aber auch an der beschriebenen Entwicklung des Hauptdarstellers. Viele Menschen wünschen sich ein anderes Leben, möchten mit Superkräften ausgestattet sein und der Welt ihren Stempel aufdrücken. Shadyacs Komödie nimmt solche Wunschvorstellungen zwar ernst, verdeutlicht aber auch, was daraus werden kann, nämlich ein ungezügelter Egoismus. Letztlich plädiert der Film für eine Zufriedenheit mit dem eigenem Leben, die es allerdings erst zu erlernen gilt.

Da BRUCE ALLMÄCHTIG viele religiöse Motive und biblische Szenen aufgreift, ist der Film insbesondere auch für Theologen und Theologinnen von Interesse. Bemerkenswert ist, dass ein populärer Hollywoodfilm, in dem namhafte US-amerikanische Stars mitspielen, Religion nicht nur einfach thematisiert, sondern auch Fragen stellt, über die nachzudenken sich lohnt (z.B. Gottesbilder, Verantwortung des Menschen, freier Wille des Menschen). Hinzu kommt, dass BRUCE ALLMÄCHTIG die kognitiven Fähigkeiten der Rezipierenden anspricht. Für ein religiös geschultes Publikum ist es eine Freude, religiöse Anspielungen zu entdecken und biblisch einzuordnen. Besonders das alttestamentliche Exodus-Ereignis kommt mit unterschiedlichen Motiven zur Sprache. Aufgrund der angesprochenen Themen würde sich der Film für die kirchliche Medienarbeit bestens eignen.

#### 4. Die Reise des Helden: eine Metapher für die Ereignisse im Leben eines Menschen

Das Modell der Reise des Helden ist eine Metapher für das menschliche Leben: Auch wir durchlaufen während unseres Lebens unterschiedliche Etappen, erreichen Stadien und müssen Stufen erklimmen. Sicher, unser Leben gleicht keinem Hollywoodfilm, und wir sind auch keine Helden, von deren Eingreifen das Schicksal der ganzen Menschheit abhängt. Aber dennoch muss sich jeder dem Leben stellen, ein mehr oder weniger großes Abenteuer eingehen und dieses bestehen. Wir alle sind Helden und Heldinnen in unserer ganz persönlichen Lebensgeschichte und müssen reifen, Herausforderungen annehmen und uns letztlich verwandeln. Wir müssen Lernende sein und uns den Aufgaben in unserem Leben stellen. Dabei sind wir nicht alleine unterwegs. Mentoren (z.B. Eltern, Lehrer, Priester, Freunde) begleiten und unterstützen uns auf vielfältige Weise. Immer wieder verlassen wir gewohnte Welten und treten in neue ein. Hier treffen wir Verbündete und Freunde, aber auch Feinde. Und auf jeden Fall müssen wir Prüfungen bestehen. Irgendwann halten wir das ersehnte Elixier in unseren Händen. Jeder und jede muss sich die ganz persönliche Frage stellen, was er oder sie während eines Abenteuers zu erreichen sucht. Auch wenn das Elixier im Leben von Menschen ganz unterschiedliche Formen annehmen kann (z.B. ein akademisches Diplom, eine abgeschlossene Berufsausbildung, den so genannten Traumjob, den gefundenen Lebenspartner, die erhoffte Lebenspartnerin), es verwandelt und stärkt uns für den weiteren Lebensweg. Und wenn das eine Abenteuer bestanden ist, wartet schon das nächste. Wie oft sind wir schon aus unserer gewohnten Welt aufgebrochen und wie oft müssen wir es noch tun? Wir betreten in unserem Leben immer wieder neue, fremde Welten, die uns dann aber mit der Zeit vertraut und somit zur gewohnten Welt werden. Was einst ein fremdes Gebiet war, ist nun vertrautes Umfeld. Aber irgendwann müssen wir wieder aufbrechen. Die nächste Welt wartet schon auf uns. Das Modell der Reise des Helden kann uns für die einzelnen Ereignisse während unserer Lebensgeschichte sensibilisieren. Vielleicht sehen wir aus der Perspektive der Heldenreise unser Leben urplötzlich mit anderen Augen, da wir crahren können, was uns zukünftig realiter erwartet.

In den zahlreichen populären Spielfilmen werden immer wieder unterschiedliche Helden- und Abenteuer Geschichten erzählt, die ein Millionenpublikum weltweit anzusprechen vermögen. Diese Faszination gründet im Wesentlichen in der erzählten, nach dem Muster der Reise des Helden ablaufenden Filmgeschichte, die zahllose Menschen bewegt, anrührt und aufrüttelt. Denn in dem monomythischen Modell der Heldenreise werden grundlegende menschliche Gefühle, die zeitübergreifend und universell zu verorten sind, angesprochen. Menschen haben sich immer schon Geschichten erzählt, sei es am Lagerfeuer, auf der Bühne, in Form von Sagen und Märchen. *Helden-Geschichten*, die entwicklungsorientiert aufgebaut sind, sprechen die Sehnsüchte, Wünsche, aber auch Konflikte und Ängste der Rezipienten an und bieten somit eine Projektionsfläche für Identifikationsmöglichkeiten. In diesem Sinn kann das Kino für viele Menschen zum Ort der Selbstkonfrontation werden, da sie sich plötzlich mit ihren eigenen Lebensfragen und unbewältigten Konflikten auseinandersetzen müssen. Der Held spiegelt dann das wider,

wovor die Rezipienten vielleicht am meisten Angst haben. Indem sie sich auf eine fiktionale Reise mit dem Helden begeben, konfrontieren sie sich mit ihrem eigenen Leben in der Realität. Gleichzeitig kann das Kino aber auch zum Ort der Selbsterfahrung werden, indem Filme außeralltägliche Erlebnisse bieten, die die Rezipienten in ihrem Leben nicht durchlaufen können.

Oft sprechen populäre Spielfilme eine spirituelle Dimension an, die allerdings den Rezipienten auf den ersten Blick nicht immer präsent ist. Indem das Kino Geschichten von Leid, Krankheit und Tod, von Hass, Freundschaft und Liebe, von Schuld, Sühne und Wiedergutmachung, von Moral und Unmoral, ja letztlich auch von der tief sitzenden Sehnsucht des Menschen nach Erlösung in immer wieder neuen narrativen Formen erzählt, spricht es zugleich auch grundlegende Fragen unserer Existenz an, die schließlich von jeder Religion zu beantworten sind. Im populären Kino haben anthropologische und religiöse Fragen ihren festen Platz; freilich muss man für diese Lesart offen sein.

In der Regel endet der Hollywoodfilm mit dem klassischen Happyend, was oft belächelt wird. Auch wenn das Ende nur allzu leicht vorhersehbar erscheint und man regelrecht darauf wartet, dass die Liebenden sich endlich finden, das Böse für immer besiegt wird, die Gerechtigkeit am Ende siegt und der Held (wieder einmal) die Welt gerettet hat, rühren uns die allermeisten Spielfilme – wenn wir ehrlich sind – emotional tief an. Ja, vielleicht sehnen wir uns sogar nach so einem Stück *heiliger Welt* in einer ansonsten unheilen und erlösungsbedürftigen Lebenswelt. Denn wer wünscht sich nicht ein glückliches und gelingendes Leben? Wer sehnt sich nicht nach einem kleinen Abenteuer, von dem man allerdings weiß, dass es siegreich und gut ausgehen wird? Wer wünscht sich nicht die Erfahrung, dass die Liebe stärker ist als der Tod? Und wer sehnt sich schließlich nicht nach einem erlösten Dasein? Populärkulturelle Spielfilme mit anthropologischen und religiösen Bezügen setzen hier an und versuchen, diese Befindlichkeiten und Bedürfnisse der Rezipienten aufzugreifen und zu befriedigen.<sup>28</sup>

The plot of “the hero’s journey” that has been established in Hollywood proves to be a narrative framework that leads to suspenseful and mostly successful films in popular culture. Christopher Vogler’s book “The Writer’s Journey” has thrown open this concept to the public. On the one hand, the model of “the hero’s journey” is helpful for the understanding of the reception and analysis of films. On the other hand, it explains why Hollywood movies obviously succeed in fascinating people all over the world. As this narrative concept provides an instructive analytic basis for educational purposes, it may be useful to pastoral ministry.

<sup>28</sup> Vgl. zur weiterführenden Auseinandersetzung mit dem Thema „Populärer Film und religiöse Lesart“: *Th. Bohrmann; W. Veith; S. Zöller* (Hg.), *Handbuch Theologie und Populärer Film I*, Paderborn u.a. 2007; *B. Brinkmann-Schaeffer*, *Kino statt Kirche? Zur Erforschung der sinn-gewährenden und religionsbildenden Kraft populärer zeitgenössischer Filme*, Rheinbach 2000; *J. Herrmann*, *Sinnmaschine Kino. Sinnbedeutung und Religion im populären Film*, Gütersloh 2001; *M. Skarics*, *Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster*, Münster 2003.