

## Die Reise des Helden

Kommentiertes Zitat aus C.P. Hant: Das Drehbuch, Kapitel S. 135 - 150:

### **Die Reise des Helden nach Monomythos-Model von Joseph Campbell**

Formatierung:

Blau Courier ist wörtliches Zitat aus Hant, Drehbuch

Rote Arial ist Kommentar ignazwobel: Applikations-Beispiel von Die Reise des Helden auf den TV-Zweiteiler: Der geheimnisvolle Schatz von Troja.

Die Untersuchungen des Mythenforschers **Joseph Campbell** zeigen, daß die **Struktur von Mythos und Film einander sehr ähnlich** sind. Die Struktur des Mythos hilft verstehen, warum Filme einen ganz bestimmten dramatischen Aufbau haben.

Darum ist die **Struktur des Mythos ein wertvolles Werkzeug für die Analyse, Entwicklung und Erarbeitung von Filmstoffen.**

Seit einiger Zeit beeinflussen die Ideen **Joseph Campbells** immer mehr Filmemacher bei ihrer Arbeit.

Bis vor kurzem noch ein Geheimitipp, sind seine Bücher heute immer häufiger auch auf der *must read Liste* der Chefdramaturgen der großen Hollywoodstudios zu finden. Sein Leben lang hat Campbell die Mythen aller Völker und Epochen gesammelt.

Er hat sich die Frage gestellt, ob es etwa Gemeinsames gibt, das die verschiedenen Geschichten miteinander verbindet.

Tatsächlich ist Campbell auf eine Struktur gestoßen, die den Geschichten all dieser verschiedenen Welten gemeinsam ist.

Diese Struktur nennt er "*The Monomyth*".

Der Monomythos zeigt, dass die Chinesen im Jahr 2000 vor Christus, die Eskimos von 300 Jahren, die Maya im 15. Jahrhundert und die Filmemacher von heute Geschichten erzählen, **die demselben Erzählmuster folgen.**

Es ist ein **grundsätzliches universelles Muster**, nach dem sich **Erkenntnis und Selbsterfahrung vollziehen.**

Geschichten, die nach diesem Muster aufgebaut sind, entsprechen der Landkarte der menschlichen Psyche. Daher erscheinen sie uns psychologisch wahr und emotional glaubhaft, selbst wenn sie phantastische, unmögliche oder unwirkliche Ereignisse darstellen oder Ereignisse aus vollkommen anderen Welten und Kulturen.

### **Die Struktur des Mythos im Film**

Der Monomythos zeigt die Struktur des Mythos als **Reise des Helden**.

Der Begriff Held hat in diesem Zusammenhang nichts zu tun mit Heldentum.

Der **Protagonist einer Geschichte ist der Held auf der Reise**, die er unternimmt.

Er wird dadurch zum Helden, dass er im Zentrum der Geschichte steht und die Geschichte bewegt.

Die Reise, die der Held unternimmt, ist zunächst **eine innere Reise**.

Es ist eine **Reise, auf der der Held wächst und sich verändert**.

**Er beginnt seine Reise mit einem ganz bestimmten Bewußtseinszustand**.

Schliemann ist von seiner Kompetenz und seinen Forschungsergebnissen seiner Dissertation überzeugt.

Er **gerät dann in eine Zwischenwelt**, Hissarlik in der sich der ursprüngliche Zustand immer weniger halten läßt.

In dieser **Zwischenwelt** lernt er

- seine **Ängste**, wovor hat Schliemann Angst? Vor dem Versagen.
- seine **Selbsttäuschungen** und Er hält sich wofür? Für jemanden, der schrankenlos befehlen kann. Der Umgang mit seinen Arbeitern und Sophia belehrt ihn, dass er nur mit sozialkompetentem Verhalten sein Ziel erreichen wird.
- seine **wahren Qualitäten** kennen.

Schliemann zeigt Durchhaltevermögen (er gräbt trotz vieler Schwierigkeiten auf technischer, strategischer und menschlicher Ebene, Nachsicht (mit Demetrius), Nachsicht (mit Bernsson, er ahnt, dass Bernsson sein wichtigstes Forschungsergebnis verraten hat, ahnt aber auch, dass Bernsson in einer

Zwangslage zu stecken scheint.) Geduld: er wartet auf den Zeitpunkt, an dem Sophia sich öffnet. Elasticität: er will Sophia freigeben, als sich keine Verbesserung ihres Verhältnisses abzeichnen will. Teamgeist: Er lernt, das Teamgeist ein Asset ist, der seine Kräfte vervielfacht.

Schließlich taucht er aus der Zwischenwelt mit einem neuen Bewußtseinszustand wieder auf.

-Von Haß geht die Reise zur Liebe,

Haß gegen die Landbesitzer – Liebe entsteht durch Fürsorge (Medikamente, ) und Respekt vor dem freien Willen anderer(Sophia)

-von Machtgier zu Einsicht,

er will nicht den geforderten Preis für das Land zahlen, die Arbeiter schickt er weg, will sie durch Zugewanderte Arbeiter ersetzen – er zahlt und beschäftigt die Arbeiter aus dem Ort.

-von Verzweiflung zu Hoffnung,

er verliert sein Kind – in der Hilfe vor allem für die Tochter des Landbesitzers erkennt er die Möglichkeit, durch Handeln im hier und jetzt selbst wieder Hoffnung auf die Zukunft als Chance zu schöpfen

-von Unwissenheit zu Weisheit usw.

er weiss nicht, ob dort ein Schatz liegt- er findet den Schatz; er weiss nicht, ob Sophia auf die Ehe eingehen wird- er gewinnt durch die Entwicklung positiver Charaktereigenschaften Sophias Liebe

Diese emotionalen Reisen sind es, die den Zuschauer faszinieren und zu neuen Erkenntnissen und einem veränderten Bewusstsein führen.

Zugleich mit der inneren Reise des Helden findet eine äußere Veränderung statt.

Sehr deutlich zu sehen– vom englischen Gentleman mit perfekt modischer Kleidung zu einem eher sportiv nützlich gekleideten Mann vom Land

Die äußere Veränderung besteht darin, daß der Held seine wohlbekannte, alltägliche Umgebung verläßt und sich in eine unbekannt Welt voller Herausforderungen begibt. Berlin – Hissarlik.

Diese neue Umgebung wird zur Arena für den Konflikt des Helden mit der antagonistischen Kraft. Die Landbesitzer, der Widersacher Neumann, der türkische Staat in Gestalt Safvet Pashas, dem Handelsminister, der Geliebte von Sophia.

Die äußere Veränderung mag eine **äußere Reise des Helden** sein.

Er mag in eine

-**fremde Stadt, Athen, Hissarlik**

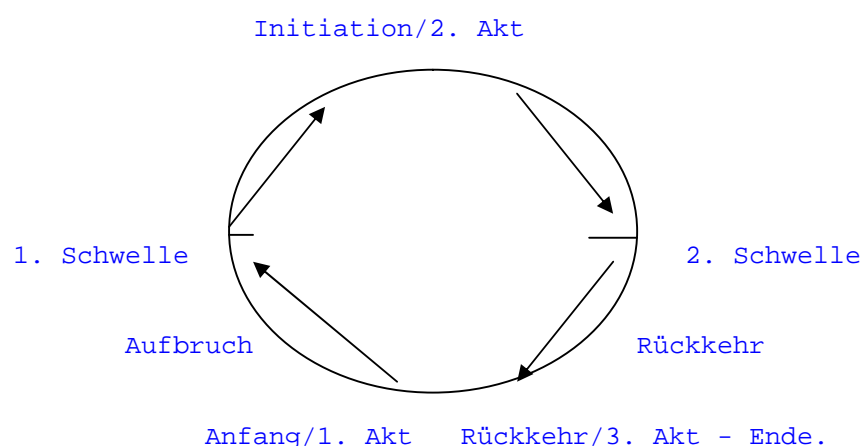
-**in ein fremdes Land** kommen oder aber auch in die **Türkei**

-**Gesellschaft von Menschen, die ihm bisher fremd waren. Die Türken.**

### The Hero's Journey

Die Struktur der Reise des Helden ist für unendlich viele Variationsmöglichkeiten offen. Manche Geschichten konzentrieren sich auf ein oder zwei typische Elemente, andere verschmelzen verschiedene Elemente zu einem einzigen, wieder andere wiederholen ein einziges Element, das dann in vielen verschiedenen Formen erscheint.

Die nachfolgende Darstellung ist daher nur eine von verschiedenen Möglichkeiten der Beschreibung der Struktur des Monomythos. Sie lässt jedem Autor die Freiheit, sie für seine eigenen Zwecke in jeder beliebigen Form auszuweiten oder zu begrenzen.



Im Gegensatz zur "klassischen" Hollywood-Drehbuchstruktur begreift der Monomythos eine Geschichte nicht als etwas Lineares, sondern als etwa **Zyklisches**.

Der Kreis schließt sich, indem der Held aus der Oberwelt seines Wachbewußtseins in die Unterwelt seiner Visionen und Ängste hinabsteigt, Schliemann wird sofort nach der Nachricht vom Tod seiner Tochter selbst auf den Tod krank, er verliert das Bewusstsein und steigt somit in die Tiefen seines Unterbewusstseins ab um von dort wieder in die Oberwelt eines gewandelten Wachbewusstseins zurückzukehren. Schliemann erholt sich von der todesnahen Krankheit als ein Anderer, als der, der mit Unterstützung seiner Frau bereit ist, seinen Schmerz hinter sich zu lassen und sich der Zukunft zuzuwenden.

Was die Struktur des Monomythos und die Drehbuchstruktur identisch sind, sind im folgenden Text die entsprechenden Begriffe aus der Drehbuchstruktur in Klammern gesetzt.

Aufbruch (1. Akt)

Die Alltagswelt / Set Up

Der Mythologische Held hat zu Beginn der Geschichte ein **idealisiertes Bild von sich selbst**. Dieses Bild ist das **Resultat der Erfahrungen, die er in seinem bisherigen Leben gemacht hat**. Der Archäologe in Berlin voller Selbstgerechtigkeit über seine **Archäologischen Kenntnisse „Ich habe schon bessere gesehen..“**

Auch wenn das Bild, das er von sich selbst hat, nicht mit seinem wahren Selbst übereinstimmt, so **hilft es ihm doch**, sich in seiner Alltagswelt zu bewegen und **mit den Konfrontationen, die ihm dort begegnen, fertig zu werden**.

Die Tatsache, dass er den Konfrontationen in seiner Alltagswelt erfolgreich begegnet, haben in ihm **den Glauben an sein Selbstbild verstärkt**. **Konfrontation mit den Gelehrten die seiner Dissertation nur ein ausreichend gaben**.

In der Welt seines Alltags hat der Held seinen ganz bestimmten Platz. **Er ist Geschäftsmann**.

Die Welt im ihn herum ist in einem Gleichgewichtszustand äußerer Routine. **Sein Feld versteht er erfolgreich zu beackern**. Er ist wohlhabend, ja reich, sogar sehr reich.

**Äußere und innere Welt des Helden scheinen stabil**.

Doch ist es nur ein **Zustand scheinbarer Ruhe und Stabilität**  
- es ist die **Ruhe vor dem Sturm**. Der Sturm beginnt bereits mit der  
lauten Diskussion im Plenum des Audi Max um den Realitätsgehalt der  
geografischen Angaben in der Ilias von Homer

Der Ruf zum Abenteuer (Plot - Beginn)

Äußeres und inneres Gleichgewicht werden gestört durch den  
Ruf zum Abenteuer. **Schliemann bricht auf mit einem Versprechen: seine  
Troja-Behauptung zu beweisen.**

**Irgend etwas passiert**, wodurch sich die alltägliche Welt  
des Helden **so verändert, daß er darauf reagieren muß**. Man  
zweifelt ihn an, er muss Fakten schaffen.

In **Abenteuergeschichten geht es oft darum, daß die  
natürliche Ordnung der der Dinge gestört wurde** und er **Held  
erkennt, daß es an ihm liegt, das Gleichgewicht der Kräfte  
wiederherzustellen.**

Der Ruf zum Abenteuer macht klar, was auf dem Spiel steht,  
und gibt dem Handeln des Helden ein Ziel.

Das **äußere Ziel**, das **der Held hier zum ersten Mal erkennt**,  
bestimmt ab jetzt die Richtung seines Handelns. **Troja finden!**  
**Erstes Ziel: Burnabashi an den Dardanellen**

**Sein inneres Ziel aber ist weder dem Helden noch dem  
Zuschauer bewusst.**

Es ist das **Bedürfnis, sich selbst kennenzulernen**. Es gibt  
Diskussionen zwischen Schliemann und Sophia: Schliemann zu Sophia: **weißt  
Du wirklich wer Du bist**, Sophia: **Wer bist Du? Jemand, der sich seine Frauen  
kaufen muss, den alle seine Frauen verlassen haben?**

Dazu ist es notwendig, **daß sich das idealisierte Selbstbild**  
des Helden, das dieser zu Beginn der Geschichte von sich  
hat, **auf löst**. Sophia löst durch ihre Zweifel und ihr nicht unterwürfiges  
Verhalten Schliemanns idealisiertes Selbstbild auf, sie ist Reibungsfläche und  
Spiegel für sein Verhalten. Er beherrscht die Situation und sein Leben nicht so,  
wie er es sich selbst gerne vorspiegelt. Sophia hält ihm den Spiegel vor (z.B. ihre  
Reaktion in der Zahnputzszene, wo der Spiegel als Utensil faktisch auftritt), einen  
wenig charmanten Spiegel...und Sophia als Antwort auf „was weißt Du denn  
schon von Liebe“: weil in seinem Inneren Leere herrscht und der deshalb nach  
einer Stadt sucht, die gar nicht existiert. Min 55:37

## Der widerstrebende Held

Der Held reagiert auf den Ruf zum Abenteuer und erkennt, daß auf einmal neue, unbekannte Verhaltensweisen von ihm gefordert sind. Er muss sich mit den Sitten in der wilden Türkei auseinandersetzen. Die Arbeiter, die Grundbesitzer, die Verschlagenheit der Geschäftsleute dort...

Er erkennt, daß er sich, wenn er dem Ruf folgt, nicht länger in den gewohnten Bahnen und dem Komfort seiner Alltagswelt bewegen kann.

Sofort bei Ankunft, er will eine Kutsche mieten, sind seine Meinungen und Verhalten für die Ortsbevölkerung eine Lachnummer. 29:35 Er muss neue Verhaltensweisen lernen. Klein, aber sehr deutlich, die Geste des Spuckens: er muss lernen, wie man verächtlich auf den Boden spuckt. Er kann es nicht richtig.

Er spürt, wie er immer intensiver gelockt, verführt oder zu der Schwelle getrieben wird, an der das Abenteuer beginnt. **Sein seelisches Gleichgewicht gerät durcheinander. Er wird überfallen, stürzt. Er ist verletzt, sein Gleichgewicht ist im Wortsinn gestört.**

Der Held ahnt, daß die Situation, die entsteht, wenn er dem Ruf zum Abenteuer folgt, **Eigenschaften erfordert, die er bisher nicht oder nicht in ausreichendem Maß besitzt.** Er muss seinen Dünkel ablegen, wenn er hier mit den Leuten zurechtkommen will.

Unbewußt ahnt er auch, daß das idealisierte Selbstbild, das er von sich hat, sterben wird, wenn er weiter in die Richtung geht, in die ihn der Ruf zum Abenteuer lockt.

Er ahnt, dass er den **größten aller Ängste begegnen wird**, der Angst vor dem Unbekannten.

Oft zögert der Held hier und **versucht, zum Zustand am Anfang der Geschichte zurückzukehren.** Der Held zögert. Das ist nicht sofort aus dem Text ersichtlich. Man sieht es an seiner Mimik, als er mit Sophia vor den Traualtar tritt. Man sieht deutlich, dass er ganz und gar unsicher ist, ob

er mit der Hochzeit den richtigen Schritt tut. Er relativiert sein Vorgehen Sophia gegenüber. Der Held zögert und will eigentlich an den Ausgangspunkt zurück. Kreuzschnitte zwischen Sophia und Demetrius und Sophia und Schliemann stellen Glück und ungeliebte Pflicht gegeneinander. Wir zögern mit dem Helden. Sie soll den alten Knacker nicht nehmen...Schliemann zu Sophia während der Hochzeitszeremonie, anachronistisch: "Ich gedenke nicht, mir etwas zu nehmen, was gegen Ihren Willen ist..."

In Liebeskomödien mag der Held an dieser Stelle einen Rückzieher machen, in Abenteuergeschichten **mag er von seinen Plänen Abstand** nehmen, **Glauser: Weitergraben? Sind Sie verrückt?** und in Detektivgeschichten macht der Detektiv einen Fall niederlegen.

Ein äußerer Einfluß, **der Einfluss Bismarcks von aussen ist notwendig.** eine Veränderung der Umstände, **Bismarcks Eingreifen wird die Machtverhältnisse zu Schliemanns Gunsten ändern.** **ein weiterer Verstoß gegen die natürliche Ordnung der Dinge ist notwendig, um den Helden seine Angst überwinden zu lassen.**

#### **Die Begegnung mit dem Weisen.**

Indem der Held dem **Ruf zum Abenteuer folgt**, auch **angesichts aller bedrohlichen Konsequenzen**, hat er die **Kräfte des Unbewußten auf seiner Seite**. Die Götter Griechenlands werden mich schützen. Ich kann Hektors Stimme hören, ich sehe wie das Schwert des Achilleus die Reihen der Gegner lichtet, 1:08 Odysseus persönlich sagt mir in meinem Traum wo ich graben soll.

Wo immer diese Kräfte auftreten, erinnern sie den Helden daran, daß ihm trotz aller Gefahren, die ihm begegnen mögen, niemals wirklich etwas passieren kann.

Sie repräsentieren sein höheres Selbst, das unverletzlich und unangreifbar ist. **Sein unverbrüchlicher Glaube an die Sache macht die Durchführung wahrscheinlich.**

Diese Kräfte des Unbewußten nehmen im Mythos verschiedene Gestalten an.

Oft ist es der Weise, der dem Helden hilft, sich auf die bevorstehenden Herausforderungen vorzubereiten. Hier sind es, wie Schliemann weiß, die Götter Griechenlands. Aber auch Yannakis, er ist eine

Art Weiser, denn er kennt sich mit den Sitten vor Ort und den richtigen Verhaltensweisen hier aus.

Der Weise hat die Reise ins Unbekannte, die dem Helden bevorsteht, bereits hinter sich. **Yannakis hat die Reise einer arrangierten Ehe bereits hinter sich.**

Er kennt die Gefahren und gibt dem Helden Ratschläge und manchmal magische Waffen. **Sie ist ihre Frau nehmen sie sie.**

Dabei kann der Weise den Helden immer nur einige Schritte auf seiner Reise begleiten.

Danach ist der Held ganz auf sich allein gestellt. Die Schwelle zum Unbekannten muß er allein überschreiten.

**Schliemann versucht ohne Erfolg die Schwelle zu überschreiten. Sophia jagt ihn von der Bettkante.**

**Auch beim Finden von Hissarlik verlässt Yannakis – der Weise - Schliemann, er hat an diesem Tag keine Zeit. Schliemann ist auf sich allein gestellt, die Kutsche zu mieten, die Wegelagerer zu vertreiben und sich und Sophia aus der lebensbedrohlichen Situation zu retten.**

#### **Das Überschreiten der ersten Schwelle (Plot Point Eins)**

Der Held befindet sich jetzt an der Schwelle zum Abenteuer. Es ist die Grenze der Alltagswelt des Helden. Dahinter liegt das Unbekannte, das Dunkle, die Gefahr.

Der Held hat jetzt zum ersten Mal seine Angst bewußt vor Augen. Eine Urangst steigt in ihm auf. **Er fürchtet sich so, dass er sich betrinken muss, um den Schritt über die Schwelle zu wagen.**

Es ist die Angst des Kindes vor dem Verlust des Schutzes durch seine Eltern, und es ist die Angst des Wilden, den Schutz seines Stammes zu verlieren.

Der Held weiß, daß er, sobald er die Schwelle überschritten hat, **ganz allein in einer unbekanntem Welt sein wird.** Seine **innere Angst** mag außen durch einen **Furcht erregenden Hüter der Schwelle** repräsentiert sein.

**Die innere Angst und der Hüter der Schwelle testen den Helden.**

**Der Kutschenüberfall: die Einheimischen wollen ihn nicht.**

Wenn er beide überwinden kann, dann heißt das, daß er eine realistische Chance hat, mit den Schwierigkeiten und

Herausforderungen fertig zu werden, die ihm auf seinem weiteren Weg begegnen werden.

In dem Moment, in dem der Held die Schwelle überschreitet, stellt er sich den Problemen, die der Ruf zum Abenteuer mit sich bringt, und er nimmt bewusst die Konsequenzen auf sich, die mit diesem entscheidenden Schritt verbunden sind. Das ist der Moment, an dem das Abenteuer des Helden tatsächlich beginnt.

**Das Abenteuer beginnt bereits in der Kneipe, wo er nach einer Kutsche nach Burnabaschi fragt.**

In der Liebeskomödie mag der Liebhaber die Geliebte trotz aller voraussehbaren Schwierigkeiten zu einem gemeinsamen Wochenende einladen.

In der Science-Fiction-Geschichte mag der Held der Einladung der Fremden Wesen zu einer Reise in ihre Welt folgen.

In einem Detektiv-Film mag der Detektiv den Fall trotz eines Mordanschlages auf ihn selbst weiter verfolgen.

**Hier ist es der Mordanschlag mit dem Sturz von der Brücke.**

## **Die Initiation / 2. Akt**

### **Im Bauch des Wales**

Auf der anderen Seite der Schwelle erwartet den Helden eine unbekante, neue Welt.

**Die neue Welt erhebt sich beim Anblick des Hellespont und des Hügels von Hissarlik nach dem Kutschenüberfall.**

Er beginnt die Gesetze dieser Welt kennenzulernen, und er lernt die Macht einer antagonistischen Kraft kennen, die seine Bemühungen, zu seinem äußeren Ziel zu gelangen, entgegengesetzt ist. **Wir verfolgen Oskar Neumanns Einfäden einer Strategie gegen Schliemann. Schritt eins: Schliemann soll sein ganzes Geld verpulvern, dann kann er keine Arbeiter mehr zahlen und muss aufhören, den**

Beweis anzutreten, den die Berliner Gelehrtenwelt nicht sehen und hören will:  
Dass die Ilias geografisch korrekte Angaben machte.

Von Anfang an trifft der Held auf Prüfungen, Versuchungen, Herausforderungen und Widerstände. 1:08 Ihr wollt eine Pause machen? Geht und kommt nicht wieder (im Regen)!!

Ihm wird aber auch immer wieder geholfen, sei es durch den Rat oder die magischen Werkzeuge des Weisen, sei es durch andere Helfer und Verbündete.

Der Held mag hier zum ersten Mal entdecken, daß ihm von einer wohlwollenden Kraft in wunderbarer Weise immer wieder geholfen wird bei seinem Unternehmen, dem Ruf zum Abenteuer zu folgen. (die wunderbare Kraft sind hier Sophias Vorschläge, ganz an den Grabungsort zu ziehen, Glauser zu bestellen, Bernsson ist jetzt willkommen, Die unterstützenden und antagonistischen Kräfte, die dem Helden hier begegnen, sind ihm unbekannt und doch auf geheimnisvolle Weise vertraut.

Die Vertrautheit rührt daher, daß die Kräfte, die ihm im Außen begegnen, Spiegelungen seiner eigenen inneren Ängste und Stärken sind.

Der Landbesitzer wird mehrmals von ihm gedemütigt, zuerst mit einer lächerlichen Summe von 40 Piastern, dann körperlich, er wirft ihn zwei Mal nieder.

Der Held steigt tiefer in seine Wunden und Ängste hinab und löst damit die Handlungen und Ereignisse aus, die die Geschichte vorantreiben.

Versagensangst, innere Leere, Angst davor, sich mit einer falschen These lächerlich zu machen, Wunden: das ihm entrissene Kind.

Wenn Drehbücher Schwierigkeiten mit der Entwicklung der Handlung im zweiten Akt haben, dann liegt das oft daran, daß der Autor sich scheut, tiefer in den Charakter seines Helden hinab zu steigen.

Wenn der Autor seinem Helden auf diesem Abstieg in die inneren Tiefen seiner Seele folgt, dann werden viele Dinge angesprochen, die den Autor selbst psychisch fordern.

Seine eigenen Wunden und Ängste sind berührt, genauso wie die des Helden.

Gerade in der Mitte des Drehbuches fühlen sich Autoren oft psychisch erschöpft. Das liegt daran, daß sie sich selbst auf einer inneren Reise befinden, die parallel zu Reise ihres Helden stattfindet.

Oft versucht der Autor, einer tieferen Beschäftigung mit dem Charakter seines Helden zu entgehen.

Dann läßt plötzlich die Spannung der Geschichte nach, und sie wirkt auf einmal oberflächlich und nichts sagend. Wilde Liebesszenen, Verfolgungsjagden und andere äußerliche Handlungen, die den Plot nicht wirklich vorantreiben, sind typische Kennzeichen für ein Ausweichen des Autors.

Manchmal ist dann dieser Stelle seine Fähigkeit zu schreiben vollkommen blockiert. Diesem "writers block" kann er nur entgehen, wenn er es wagt, sich gemeinsam mit seinem Helden wirklich auf dessen innere Reise ins Unbekannte einzulassen.

Die Verfolgungsjagd. Sie zeigt den Helden schwach und lächerlich (im Kampf gegen den Riesen) und gleichzeitig geistesgegenwärtig und ritterlich(er denkt zuerst an die Rettung der Frau, indem er die Kutsche fortjagt.) die Verfolgungsjagd bereitet die Pointe vor „Nächstes Mal suche ich eine Kutsche aus“. Auf der Reise des Helden muss sich der Held erstmals ohne seinen weisen Gefährten durchschlagen

Langsam lernt der Held, sich in der unbekanntem Welt zurecht zu finden. Er lernt, wie er sich innerhalb der Gesetzmäßigkeiten der Welt zu bewegen hat, und er begegnet neuen Herausforderungen und feindlichen Kräften in ständiger Steigerung.

Zweiter Besuch in einer Kneipe. Die Ortsbevölkerung kommt zu Wort: wir arbeiten für Dich bei rechtem Lohn, wir wollen die Abbruch-Steine für unsere heutigen Bauzwecke sagen die Einheimischen.

Ohne Unterbrechungen ist er gezwungen, Entscheidungen zu treffen und Konflikt auszutragen.

Schliemann hat permanent Probleme mit den Landbesitzern, technische Probleme, Probleme mit der Regierung und Auseinandersetzungen mit seiner Frau.

Immer weniger gelingt es dem Helden, sein idealisiertes Selbstbild aufrecht zu erhalten. Die Geschehnisse zwingen ihn, immer deutlicher zu erkennen, wer er wirklich ist.

Der Höhepunkt ist erreicht, als Schliemann im Regen die Nerven verliert und alle Helfer fortschickt. Eine Kurzschlußhandlung. 1:08

Während wir im ersten Teil der Geschichte (**Aufbruch**) seine Maske kennenlernen, (rechthaberisch, steif, unduldsam, hochmütig, (Erzähltechnik:shadowing, s.a bei Single sucht Nachwuchs (ich versteh mich sowieso nicht mit Frauen ./ und jetzt haben wir eben Carla) , 2 Männer 2 Frauen (blöde Ziege ./ ich liebe Dich und ich kann nicht schwimmen); Widows /muss es denn immer gleich für die Ewigkeit sein? ./ wenn Du willst, bin ich für Dich da) , wird diese Maske im zweiten Teil (**Initiation**) zunehmend durchsichtiger, und wir erkennen immer deutlicher sein wahres Gesicht.

Dieses wahre Gesicht hat eine helle und eine dunkle Seite. Die helle Seite zeigt seine Stärken, die auch er selbst immer deutlicher erkennt, in der er den äußeren Herausforderungen immer erfolgreicher begegnet.

**Stärken:** Nachsicht mit den Gefühlen seiner Frau, Gemeinschaftssinn entwickelt sich, Fürsorge für die kranken Angehörigen der Arbeiter

Die dunkle Seite sind seine Ängste.

**Versagensangst, Angst zu Scheitern:**

Diese Ängste können direkt sichtbar sein. Oder sie können sich hinter einer Schwäche oder negativen Charaktereigenschaft verbergen.

Schliemann treibt unentwegt an, will keine oder zu wenig Pausen für die Arbeiter, Theo Glausers Zeitbedarf für Sicherungsmaßnahmen bringt er aus Angst zu Scheitern, kein Verständnis entgegen

Egal, ob Abenteuerfilm, Komödie, Science-Fiction oder Detektivgeschichte, in allen Genres hat der Held in dieser Phase mit äußeren und inneren Widerständen zu kämpfen. Unter dem Druck der Auseinandersetzung offenbart und verändert er sich zugleich.

Schliemann erkennt zwar, dass er z.B. von Bernsson und Demetrius hinter´s Licht geführt wird, entwickelt jedoch elastischere Strategien, mit solch“doppelter Buchführung“ umzugehen. Demetrius und Bernsson reagieren entsprechend: sie beginnen Solidarität mit und Bewunderung für Schliemann zu fühlen.

### **Die Drachenhöhle**

Auf seinem Weg zum Ziel kommt der Held zu dem gefährlichsten ort der fremden Welt.

Die Drachenhöhle ist im Film tatsächlich eine Höhle.

An diesem Ort ist das Objekt oder das Wissen verborgen, dem die Suche des Helden gilt.

Es ist die Höhle am Ende von Bernssons Tunnel, in der Schliemann und Sophia das Gefäß mit dem Goldschatz entdecken.

Bewacht wird der Ort von Kräften, die auf der Seite der antagonistischen Macht stehen.

Die Höhle wird bewacht von einem Aufpasser des Türkischen Ministers. Sophia räumt recht fluchs diesen Wächter beiseite, sie schlägt ihn mit einem Gegenstand ohnmächtig.

Um zur Höhle des Drachen vorzudringen, muß der Held er selbst werden.

Gegen die gegnerischen Kräfte hat er nur eine Chance, wenn er sich selbst nichts vormacht.

Solange Schliemann sich selbst vormacht, kraft seines finanziellen Backgrounds oder westlich bestimmter Kaufverträge irgendwelche Rechte zu haben, kommt er nicht weiter. Sein idealisiertes Selbstbild vom Zusammenhang von Geldbesitz und Rechthaben muss sich erst auflösen. Er muss lernen, durch vorbildhaftes Verhalten Menschen als Mitstreiter gewinnen zu können.

Das idealisierte Selbstbild vom Anfang der Geschichte löst sich hier vollständig auf.

Der Held hat keine andere Wahl, entweder er wächst oder er stirbt, eine dritte Möglichkeit gibt es nicht.

Schliemann fällt in einen todesnahen Fieberschlaf, entweder er wächst an dem Trauma des Verlustes seiner Tochter oder er stirbt.

Als er aus dem Fieber erwacht, ist er ein anderer. Erstmals gibt er sich zu, dass er auch schwach sein kann, dass seine Ungeduld ihn gegen Wände laufen liess, dass er Geduld haben muss, denn Dinge brauchen Zeit, bis sie erblühen. Wir sehen Schliemann deutlich geschwächt über den Markt gehen, als er das Chinin kaufen will, wir sehen, dass er erstmalig sich am Erblühen einer *kleinen* Pflanze, - die hier Symbol für das Erblühen seines neuen Ich und seiner Liebe zu Sophia ist – freuen kann.

Er muß sich jetzt so zeigen, wie er ist: mit seiner hellen und seiner dunklen Seite.

Als er nach dem Fieberschlaf vor das Zelt tritt, sehen wir ihn endlich abwartend, zögernd, unsicher, verletzlich, seines dicken Egos entkleidet.

In vielen Filmgenres ist die Höhle des Drachen das Hauptquartier des Feindes.

Sie mag aber auch andere Formen annehmen, ja nach der Art der Geschichte.

### Die schwerste Prüfung.

Der Kampf mit der antagonistischen Kraft um das gesuchte Objekt oder Wissen ist ein Kampf um Leben und Tod.

Die Gruppe um Neumann wird so aggressiv, dass eine Situation entsteht, in der geschossen werden könnte. Sehr gefährlich für alle Beteiligten.

Der Held hat sich in eine neue Person verwandelt: er ist er selbst geworden.

Er ist jetzt nicht mehr durch ein idealisiertes Selbstbild getrennt von sich selbst.

Das macht ihn stark.

Der Held kann jetzt all seine Kräfte gezielt in der Konfrontation mit der antagonistischen Macht einsetzen.

Die Grabungen erhöhen das Tempo.

Doch die antagonistische Macht scheint stärker zu sein, und der Held scheint den Kampf zu verlieren.

Neumann paktiert mit Kaiser Wilhelm gegen die Allianz Bismarck-Schliemann.

Schliemann scheint zu verlieren.

Er sieht dem Tod ins Auge, und einen Moment lang wissen die Zuschauer nicht, ob der Held überleben wird oder stirbt.

In diesem Moment wächst der Held über sich selbst hinaus.

Er läßt sowohl Stärken als auch Ängste hinter sich und durchbricht alles, was ihn persönlich begrenzt.

„Troja brennt zum zweiten Mal“ Plötzlich brennt die Grabungsstätte. Schliemann scheint tödlich verletzt, es sieht aus, als wäre er von dem Einheimischen Grundbesitzer erschossen worden. Auch Sophia scheint tot zu sein, erstochen.

Dieser Moment ist besonders wichtig. Er zeigt die Bedeutung der Reise des Helden, er zeigt, daß es bei dieser Reise um Einheit geht mit der Kraft, die das Leben und den Tod regiert.

Der Held stirbt an dieser Stelle und wird im selben Moment wieder geboren.

Jetzt hat er Unsterblichkeit erlangt.

Neumann: „Wissen sie wen sie da getötet haben. Schliemann war einer der bedeutendsten Archäologen unserer Zeit.“ Schliemanns spektakulärer Tod hier in Troja hätte ihn zum unsterblichen Märtyrer – Superstar gemacht.

In dem Moment der Unsicherheit über das Schicksal des Helden ist der Fluß der Emotionen der Zuschauer für einen Augenblick gestoppt.

Der Tiefpunkt ist erreicht, als am Besichtigungstermin nicht der Kaiser, sondern Schliemanns Widersacher Neumann der Kutsche entsteigt und ihm das Dokument mit dem endgültigen Befehl zum Grabungsstopp überreicht. Alle Mühen waren vergeblich. Schliemann muss aufgeben. „...morgen früh“ sagt er, wird gepackt „es wird uns gut tun wieder in Athen zu sein.“

Gehobene Stimmung und tiefe Erleichterung sind die Folge, wenn die Wiedergeburt des Helden feststeht.

Die Wiedergeburt des Helden begleiten wir, als er und Sophia sich – nur scheinot- von dem Fuhrwerk erheben, das sie aus Troja und weg vom Feind herausgefahren hat.

Viele Abenteuer-, Detektiv- und Science-Fiction-Filme kennen den Moment, in dem der Held dem Tod begegnet. In den meisten Geschichten bleibt der Held allerdings "sterblich" Sie begnügen sich damit, daß er dem Tod mit knapper Not entgeht. Schliemann entgeht durch eine List knapp dem Tod. Das "Tod-oder-Leben-Motiv" kann auch auf der psychologischen Ebene angesiedelt sein.

Leben oder Tod kann heißen, daß der Traum, der den Helden während der ganzen Geschichte mit Leben erfüllt hat, in Gefahr ist, nicht Realität zu werden.

Der psychologische Tod ist: Schliemann gibt auf. Er will nach Athen zurück. Der physische Tod ist: Schliemann wird – offensichtlich – erschossen.

Der zeitweilige Tod einer Liebesbeziehung oder das Scheinbare Ende einer Beruflichen Karriere beinhalten das "Tod-oder Leben-Motiv" ebenso wie der Kampf des Helden um sein physisches Überleben.

### **Das Erlangen des Elixiers**

Ängste, Tod und die antagonistische Kraft sind überwunden. Der Held nimmt jetzt den Schatz oder das Wissen in Besitz, nach dem er gesucht hatte.

Schliemann und Sophia nehmen den Schatz tatsächlich in ihren Besitz. In Satteltaschen haben sie ihn unter dem Fahrgestell des Fuhrwerks aus Troja herausgeschleust.

Damit kann er die Welt, aus der er aufgebrochen war, heilen.

**Dies zeigt die letzte Szene wieder auf der Bühne der Akademie in Berlin.**

Das Elixier ist immer ein äußeres Objekt.

Es repräsentiert aber zugleich auch den neuen

Bewußtseinszustand des Helden.

Der Held ist wieder auferstanden von den Toten, er ist "ganz" er ist geheilt.

**Sophia und Schliemann erstehen buchstäblich von den Toten auf, als sie sich – scheinbar tot – auf dem Fuhrwerk plötzlich erheben und wir sehen, dass ihnen die Flucht in die Freiheit/Zukunft gelungen ist.**

Das Elixier repräsentiert das Einssein des Helden mit seinem wahren Sein, jenseits von Tod und Leben. Es repräsentiert ein Bewußtsein, da "ganz" ist, und nicht mehr gelenkt von Teilen einer Persönlichkeit. Äußerlich mag der Held jetzt attraktiver erscheinen als zuvor. Immerhin ist er unsterblich geworden, und das mag auch äußerlich zu erkennen sein.

Außerdem hat er das Elixier erlangt und hat sich damit den Titel "Held" verdient. Das Elixier hat verschiedenste Formen, je nach Art der Geschichte.

**Hier hat das Elixier die Form des Goldschatzes des Priamos – als Symbol für Ruhm und die Form der Liebe seiner Sophia zu ihm – Symbol für die Erlangung des Elixiers von Glück und Zufriedenheit.**

Manchmal ist es ein Schatz, es können Informationen darüber sein, wie der Held die antagonistische Kraft endgültig besiegen kann, Informationen darüber, wie er wieder in seine Welt zurück gelangen kann.

Oder eine Medizin, die die Welt, aus der der Held kommt, heilen kann.

In Liebesgeschichten mag der Held an dieser Stelle zum ersten Mal die Zuneigung der Geliebten erfahren, die er während der Geschichte zu gewinnen oder zu retten versucht hat.

**Das Überschreiten der zweiten Schwelle / Plot Point 2**

Der gewandelte Held ist im Besitz des Elixiers, das im Stande ist, die Welt, die er verlassen hatte, zu verwandeln.

Schliemann ist im Besitz des Priamos-Schatzes und im Besitz der Liebe seiner Frau.

Doch der Held zögert. Soll er zurückkehren?

Das Zögern ist einerseits dramatisiert im plötzlichen Brand der Grabungsstätte und dem Scheintod des Paares.

Wird die Welt das Elixier, das sie heilen kann, annehmen?  
Ist er, der Geheilte, daran interessiert, den unheiligen Kräften der Welt, die er verließ, zu begegnen?

Das Zögern ist andererseits auch sanft angedeutet im Inhalt der Ansprache von Schliemann an die Berliner, als er, zurückgekehrt, auf der Bühne der Akademie steht. Man erwartet seinen Bericht. Er spricht über einst verweigerte und nun gewährte Akzeptanz der Berliner Gelehrtenwelt. Er redet nicht sofort über den heimgebrachten Goldschatz.

Nicht Angst ist es, die ihn diesmal zurückhält, weiterzugehen, sondern Desinteresse an der Welt, die auf der anderen Seite der Schwelle auf ihn wartet.

Der Held ist im Einklang mit sich selbst. Er hat alles erreicht. Wozu sollte er weitergehen?

Er hat ein Abenteuer bestanden und er glaubt zu wissen, warum und wie: durch die Kraft seiner Gefährtin.

Die zweite Schwelle ist, genau wie die erste, ein Test. Der Held wird getestet, wie gut er die Lektion seiner Reise gelernt hat.

Der Test ist bestanden. Er hat etwas gelernt über die Kraft, die von Vertrauen, Respekt und Teamgeist ausgeht, davon, wie er sich fühlt, wenn er sich nicht ausschließlich allein durchkämpft, sondern seine Kräfte verbindet – wie er es sieht, mit der Kraft seiner Gefährtin.

Er hat eine innere Erkenntnis gemacht und er hat gelernt, die Welt neu zu verstehen. Die innere Erkenntnis wird genauso wie das äußere Elixier die Welt, aus der er gekommen ist, verwandeln. Diese Wandlung kann aber nur stattfinden, wenn er weitergeht und seine Erkenntnisse und das Elixier weitergibt.

Jetzt kommt der letzte Schritt. Das Elixier, der Schatz, wird weitergegeben. Der Vorhang öffnet sich. Der Schatz wird der Gemeinschaft der Gelehrten präsentiert und dem Museum übergeben.

**Rückkehr / 3. Akt**

Der Weg zurück

Der Held nimmt Dornröschen, die Runen der Weisheit, das Goldene Vlies oder den Gralsbecher mit in die Welt, aus der er gekommen ist, wo das Elixier die Gemeinschaft, die Nation, den Planeten oder auch nur seine ganz persönliche Welt verändern wird.

Hier klar aufgelöst in der Flucht Schliemanns, seines Dornröschens, Sophia und des Schatzes auf Yannakis Fuhrwerk.

Doch noch ist die antagonistische Kraft nicht vollkommen überwunden.

Im Gegenteil. Der Antagonist gebärdet sich jetzt gefährlicher als je zuvor. Alle gegnerischen Mächte werden konzentriert für die letzte Schlacht in der der Held endgültig besiegt werden soll.

Wenn es dem Helden nicht gelingt, das Elixier zu verteidigen, dann ist er dazu verdammt, sein Abenteuer zu wiederholen.

Hier blicken wir noch einmal zurück auf die große Brandszene. Der Antagonist Neumann scheint gesiegt zu haben. Schliemann scheint zu sterben. „Troja brennt zum zweiten Mal.“ Noch wissen wir nicht, dass dieser Tod unecht ist. Noch glauben wir an ein sad ending.

Viele Komödien bedienen sich dieses Endes, wo eine dummliche Figur sich weigert, die Lektion zu lernen, die die Geschichte lehrt.

Wenn diese Figur am Ende genau dieselbe Dummheit wiederholt, die zu Beginn alle Verwicklungen ausgelöst hatte, dann wissen wir, daß das der Anfang einer neuen Reise ist, auf der alle Lektionen noch einmal gelernt werden müssen.

Diese letzte Schlacht (**Krise-Höhepunkt**)

Der Held wird gejagt und bedroht, bis es keine Alternative für ihn gibt.

Er muß sich der entscheidenden letzten Schlacht stellen. Inzwischen sind die antagonistischen Kräfte inschier Unermeßliche gewachsen.

Neumann und der türkischen Regierung, vertreten durch Safvet Pasha, scheint es zu gelingen, alle mühevoll ergrabenen Ergebnisse Schliemanns an sich zu reißen.

Der Held muß äußerst wachsam sein, all seine Kräfte zusammen nehmen und alles, was er während der Geschichte gelernt hat, ins Spiel bringen.

Die Wachsamkeit ist Schliemanns Schläue, die hier einer Odysseus-List parallel gesetzt wird. Auch Odysseus und die Seinen können die Höhle des Zyklopen nur durch eine List verlassen. (siehe dazu: <http://www.textlog.de/41159.html>)

Tatsächlich kommt er während der letzten Auseinandersetzung mit der antagonistischen Kraft in eine Situation, die an die Situation während der schwersten Prüfung erinnert: er sieht dem Tod ins Auge.

Schliemann und Sophia scheinen zu sterben, erschossen und erstochen.

Alles scheint verloren, doch dann gelingt es dem Helden, das Blatt zu wenden. Die Wende gelingt, indem er spontan und machtvoll handelt wie eine Naturgewalt. Sein Handeln zeigt die Verbundenheit seines individuellen Bewußtseins mit dem universellen Willen.

Der Brand der Grabungsstätte ist kein Akt der Zerstörung seitens Schliemanns Feinden, er ist ein Teil von Schliemanns geistesgegenwärtigem Handeln. Durch Anwendung des Gelernten: List und Teamgeist, kann er fliehen. Er, Sophia und der Schatz haben die Höhle des Zyklopen, die Grabungsstätte Troja verlassen. Die antagonistischen Kraft ist ein für allemal besiegt. Das Elixier ist erhalten und kann der Gemeinschaft und der Welt zu Gute kommen.

#### **Der Held als Meister Zweier Welten / Kiss off**

Die innere Trennung zwischen dem individuellen Bewußtsein des Helden und dem Bewußtsein des Kosmos ist aufgehoben. Der Held ist Teil und Ganzes zugleich, es gibt keine Schwellen und keine Ängste mehr, er ist frei von Furcht und ist in jeder Welt zu Hause, denn eine Trennung zwischen den Welten gibt es nicht mehr.

Hellespont: Er kam als Unerwünschter und ging als Freund, Berlin: er ging als belächelter Träumer und kam zurück als anerkannter Realist.

Er schenkt der Gemeinschaft das Elixier, und das Elixier bewirkt, daß die Wunden der Welt heilen.

Schliemann „schenkt“ den Schatz den ehemals Zweifelnden und „heilt“ damit ihre „Wunde“: ihr Misstrauen, ihre Verwirrtheit durch Nicht-Wissen.

Fine.