

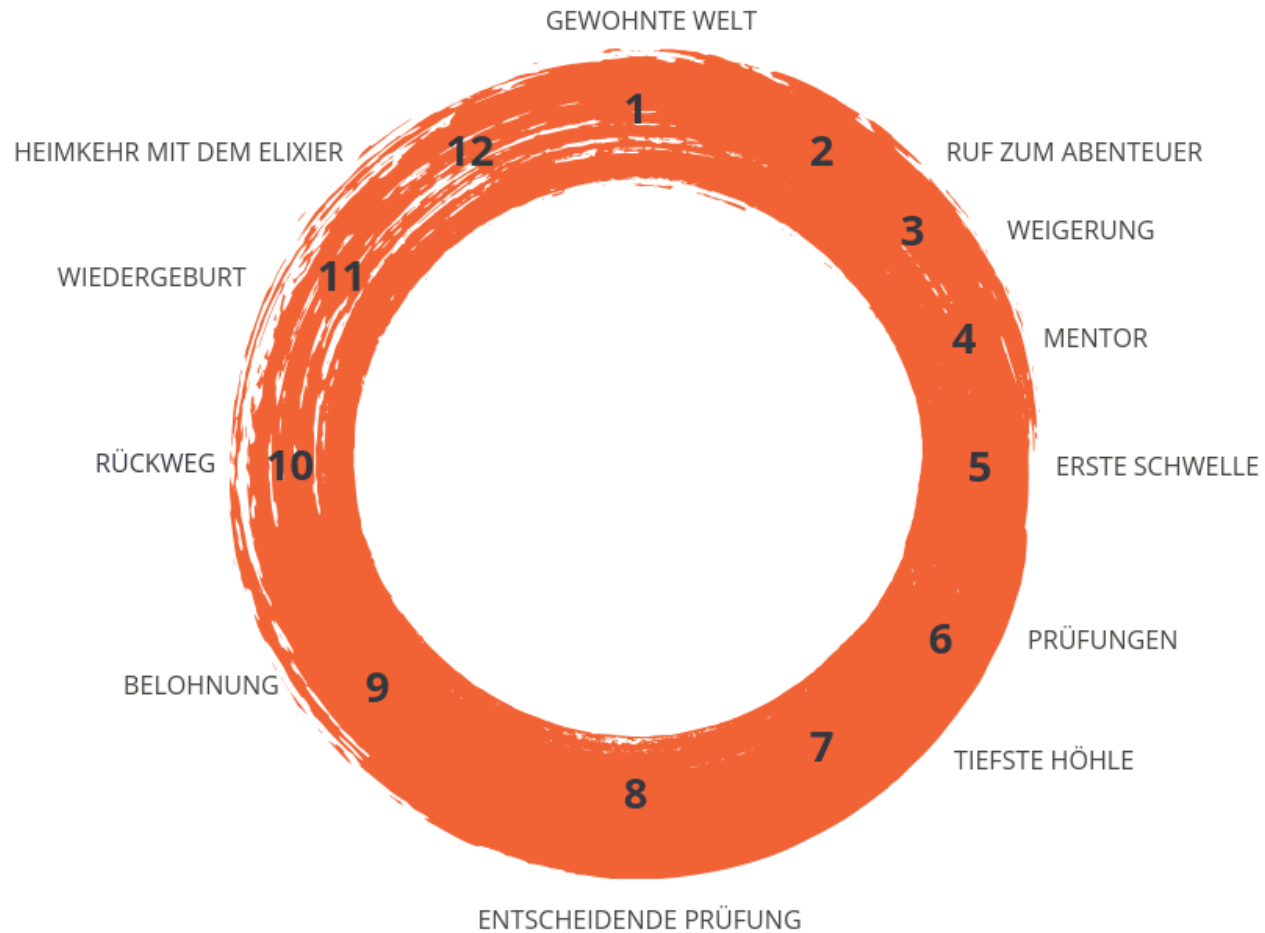
Worksheet

Heldenreise

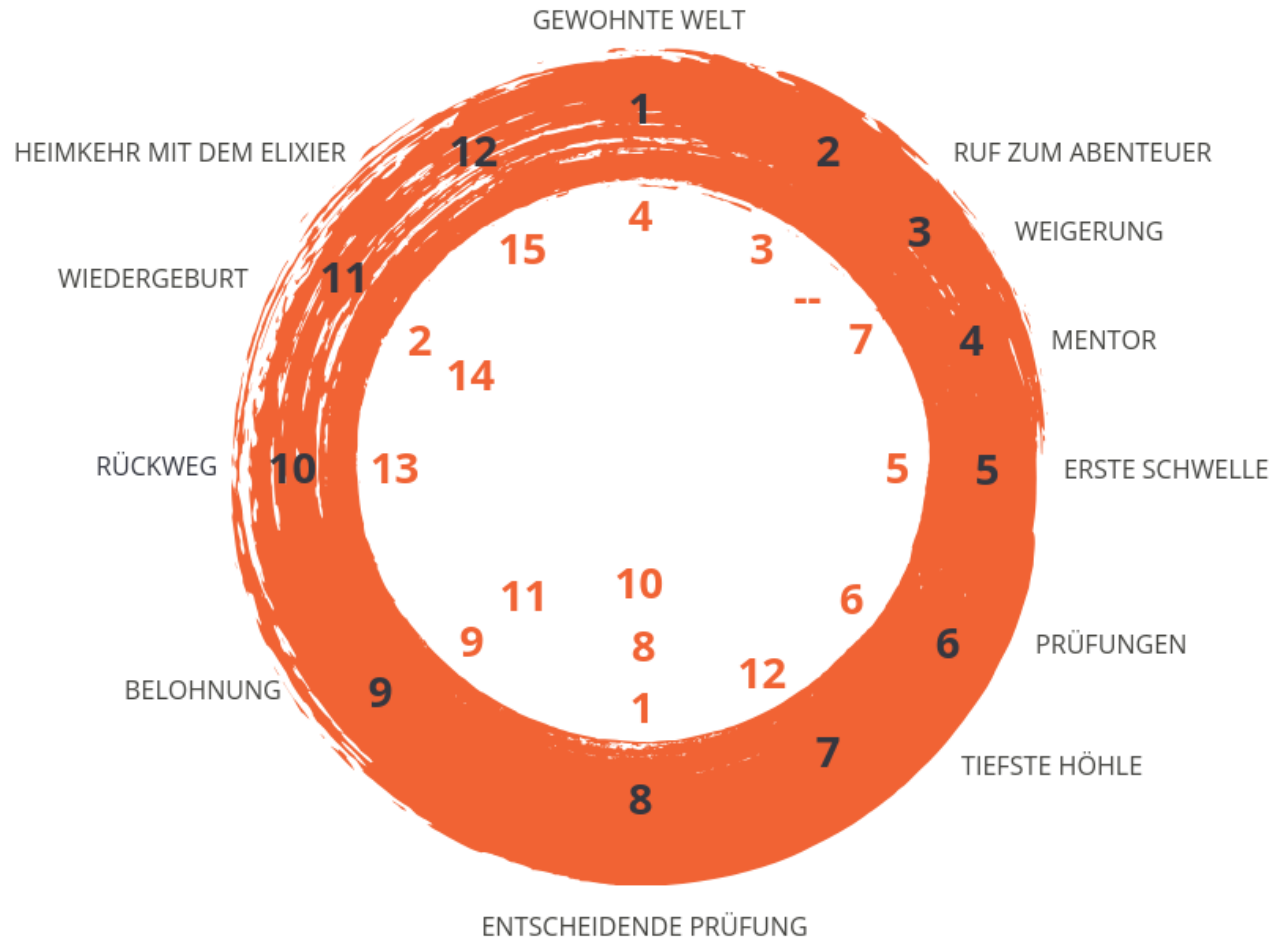
Theorie und Praxis:

Die Heldenreise in „Der mit dem Wolf tanzt“ (USA 1990)

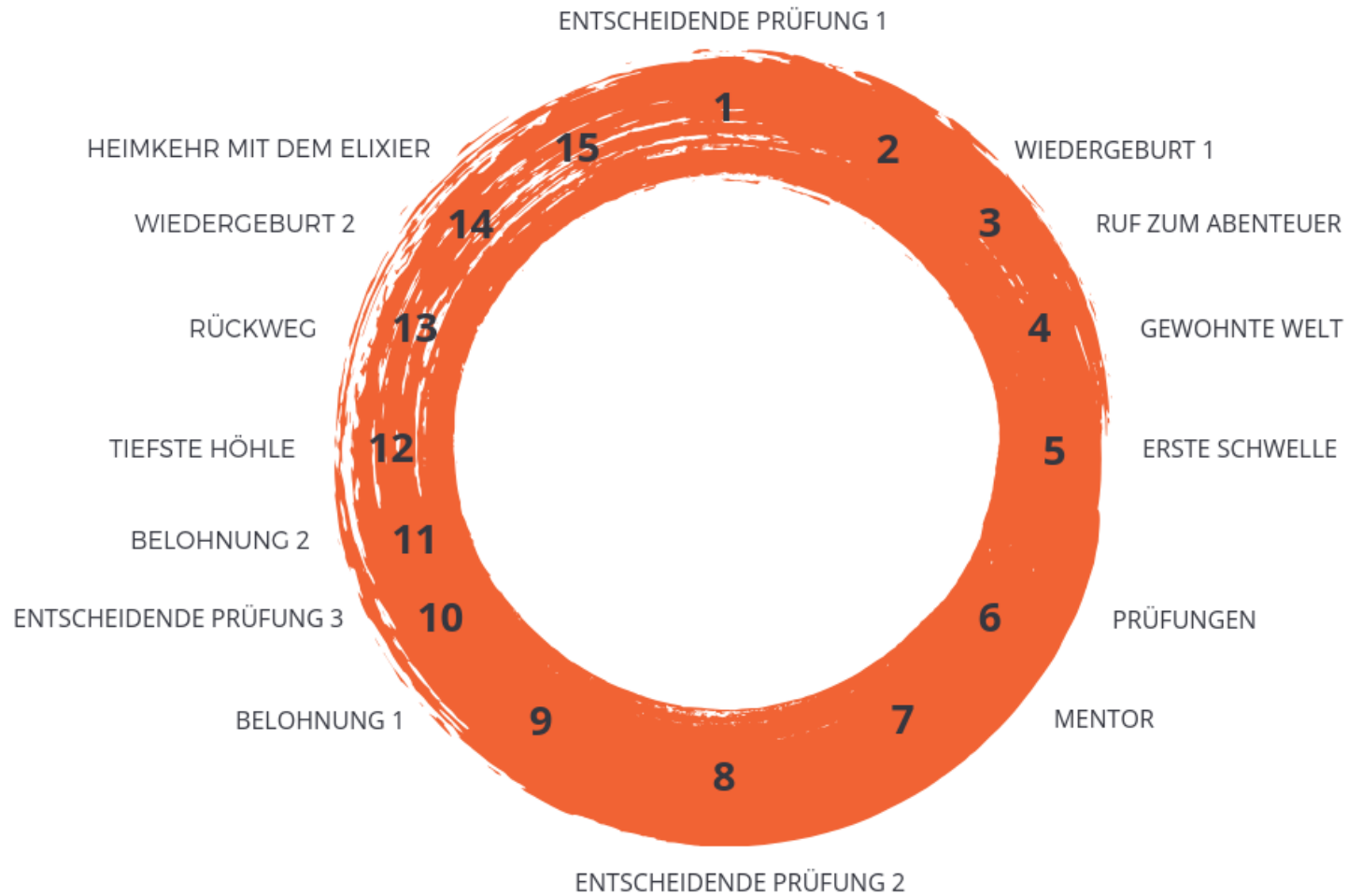
1. Mustervorlage nach Christopher Vogler



2. Vergleich Mustervorlage - reale Szenenabfolge (rot)



3. Reale Szenenabfolge



4. Abweichungen im Story-Design

- Aus 12 Stationen werden 15
- Der Film beginnt nicht mit Stationen 1, sondern mit Station 8 (Entscheidende Prüfung)
- Das, was sonst erst an Station 11 passiert (Wiedergeburt), passiert hier bereits an Station 2
- Das, was sonst Station 1 entspricht (gewohnte Welt), findet hier erst an Station 4 statt
- Der Ruf zum Abenteuer erfolgt erst nach der (sehr frühen) Wiedergeburt
- Die Mentorin greift nicht zu Beginn, sondern erst nach der ersten Prüfung ein
- Station 3 (Weigerung) fällt ganz unter den Tisch. Dunbar weigert sich nicht, in den Westen zu gehen - er drängt sogar darauf
- Manche Stationen finden mehrfach statt (Entscheidende Prüfung, Belohnung, Wiedergeburt)
- Er erringt die Belohnung wird vor, nicht nach dem Gang in die tiefste Höhle

1. Entscheidende Prüfung 1

Amerikanischer Bürgerkrieg. Nordstaaten-Offizier John Dunbar wird schwer am Bein verletzt. Um der Amputation zu entgehen, beschließt er sich an der Frontlinie erschießen zu lassen.

2. Wiedergeburt 1

Wie durch ein Wunder überlebt Dunbar und wird zum Helden wider Willen. Sein Bein wird gerettet und er darf sich aussuchen, wo er künftig eingesetzt werden will.

3. Ruf zum Abenteuer

Er wählt einen weit entfernten Außenposten. „Ich wollte schon immer den Westen kennenlernen – bevor es ihn nicht mehr gibt.“

4. Gewohnte Welt

Ein wahnsinniger Major, der sich erschießt; ein abstoßender Kutscher, der ihn zu seinem Außenposten fährt: Die „weiße Welt“ ist durch und durch verkommen.

5. Erste Schwelle

Dunbar findet den Außenposten verlassen vor. Die Weite der Prärie ist fremd und faszinierend zugleich. Er ist einsam – und glücklich.

6. Prüfungen

Ein Wolf besucht ihn regelmäßig. Er setzt den Posten instand. Erstmals begegnet er einer Abordnung der Lakota. Er hält eine bei den Indianern lebende weiße Frau vom Selbstmord ab. Man tauscht Geschenke aus, isst gemeinsam, lernt die Sprache des anderen.

7. Mentorin

Die junge Frau erinnert sich an die Sprache ihrer Kindheit und beschleunigt den Verständigungsprozess mit den Indianern. Die beiden verlieben sich ineinander.

8. Entscheidende Prüfung 2

Dunbar entdeckt eine riesige Büffelherde. Bei der Jagd rettet er einen Indianerjungen in letzter Sekunde davor, von einem

blindwütigen Büffel überrannt zu werden.

9. Belohnung 1

Die Indianer ehren ihren Helden mit einem Festmahl. Immer wieder muss er seine Rettungstat erzählen.

10. Entscheidende Prüfung 3

Dunbar unterstützt die Lakota im Kampf gegen die Pawnee, indem er Gewehre aus dem Fort besorgt. Der Triumph der Lakota ist total.

11. Belohnung 2

Dunbar nimmt den indianischen Namen „Der mit dem Wolf tanzt“ an. Die Hochzeit mit der geretteten weißen Frau, die für ihn übersetzt, besiegelt seinen Identitätswandel.

12. Tiefste Höhle

„Der mit dem Wolf tanzt“ reitet ins Fort zurück, um sein Tagebuch sicherzustellen. Sollten es die Weißen finden, würde es sie direkt zu seinem Stamm führen – und ihn

selbst als Deserteur an den Galgen liefern.

13. Rückweg

Zu spät: Die Weißen sind längst da und legen ihn in Ketten. Als er verhört wird, antwortet er auf Lakota. Er wird in den Osten überstellt, wo ihm das Kriegsgericht droht. Auf dem Weg dorthin erschießen die Soldaten den Wolf, von dem er seinen neuen Namen hat.

14. Wiedergeburt 2

Die Lakota befreien Dunbar. Dabei tötet er einen ehemaligen Kameraden. Durch diese Tat wird er als vollwertiger Indianer „wiedergeboren“.

15. Heimkehr mit dem Elixier

Um den Stamm nicht andauerndem Verfolgungsdruck auszusetzen, verlässt er ihn mit seiner Frau. Er will sich bei den Weißen für das Überleben der Indianer einsetzen. Sein Elixier ist das Wissen, dass sie lebenswerte und zivilisierte Menschen sind - keine wilden Tiere, die man nach Belieben abschlachten darf.

5. Ergebnisse

„Die Reise des Helden ist ein Leitfaden – kein Kochrezept und keine mathematische Formel, die sich schematisch auf jede Geschichte anwenden ließe.“

„Über die Struktur einer Geschichte entscheiden deren innerer Logik und Notwendigkeit. **Die Funktion bestimmt die Form.**“

„Das Modell schreibt keineswegs vor, wo eine Szene angesiedelt sein muss, es sagt nur, wo sie sich üblicherweise befindet. **Jedes Element aus der Reise des Helden kann an jedem beliebigen Punkt der Geschichte auftauchen.**“

Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Zweitausendeins 1998

„Story handelt von Prinzipien, nicht von Regeln.

Eine Regel sagt: „Du musst es auf diese Weise machen.“ Ein Prinzip sagt: „das funktioniert ... und zwar seit Menschengedenken.“

„Story handelt von ewigen, universellen Formen, nicht von Formeln.

Alle Ideen über Paradigmen und narrensichere Story-Modelle für kommerziellen Erfolg sind Unsinn.“

„Story handelt vom Meistern der Kunst, nicht von Mutmaßungen über die Marktlage.

Niemand kann lehren, was sich verkaufen wird und was nicht, was ein Kassenschlager oder ein Fiasko wird, weil es *niemand weiß.*“

Robert McKee: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, Alexander Verlag Berlin, Köln 2000