

# Heldenreise oder Quest interaktiv?

Fakultät Informatik und Medien

Gabriele Hooffacker

# Heldenreise oder Quest



# Heldenreise (Joseph Campbell Christoph Vogler)

Heldenreise oder Quest in zwölf Schritten:

1. Ruf: Erfahrung eines Mangels oder plötzliches Erscheinen einer Aufgabe
2. Weigerung: Der Held zögert, dem Ruf zu folgen, beispielsweise, weil es gilt, Sicherheiten aufzugeben.
3. Aufbruch: Er überwindet sein Zögern und macht sich auf die Reise.
4. Auftreten von Problemen, die als Prüfungen interpretiert werden können
5. Übernatürliche Hilfe: Der Held trifft unerwartet auf einen oder mehrere Mentoren.
6. Die erste Schwelle: Schwere Prüfungen, Kampf mit dem Drachen etc., der sich als Kampf gegen die eigenen inneren Widerstände und Illusionen erweisen kann.
7. Fortschreitende Probleme und Prüfungen, übernatürliche Hilfe.

# Heldenreise (Teil 2)

8. Initiation und Transformation des Helden: Empfang oder Raub eines Elixiers oder Schatzes, der die Welt des Alltags, aus der der Held aufgebrochen ist, retten könnte. Dieser Schatz kann in einer inneren Erfahrung bestehen, die durch einen äußerlichen Gegenstand symbolisiert wird.
9. Verweigerung der Rückkehr: Der Held zögert in die Welt des Alltags zurückzukehren.
10. Verlassen der Unterwelt: Der Held wird durch innere Beweggründe oder äußeren Zwang zur Rückkehr bewegt, die sich in einem magischen Flug oder durch Flucht vor negativen Kräften vollzieht.
11. Rückkehr: Der Held überschreitet die Schwelle zur Alltagswelt, aus der er ursprünglich aufgebrochen war. Er trifft auf Unglauben oder Unverständnis, und muss das auf der Heldenreise Gefundene oder Errungene in das Alltagsleben integrieren. (Im Märchen: Das Gold, das plötzlich zur Asche wird)
12. Herr der zwei Welten: Der Heros vereint Alltagsleben mit seinem neugefundenen Wissen, und lässt somit die Gesellschaft an seiner Entdeckung teilhaben.

# 15 Beats/1: Heldenreise und 3-Akt-Theorie (Blake Snyder)

In „Save the Cat! Goes to the Movies“ verbindet Blake Snyder die Heldenreise mit den Plot Points und der Drei-Akte-Struktur von Syd Field.

- Eröffnungsbild – Eine Darstellung (Bild) des Kampfs (ums Dasein) und des Tons (die Klangfarbe) der Geschichte. Ein Schnappschuss (Momentaufnahme) des Problems der Hauptfigur, bevor das Abenteuer beginnt.
- Entwicklung – Den "Vorher"-Schnappschuss anreichern. Die Welt der Hauptfigur präsentieren, wie sie ist, und was in ihrem Leben noch fehlt.
- Thema festlegen (geschieht während der Entwicklung) – wovon ihre Geschichte handelt; die Botschaft, die Wahrheit. Normalerweise wird sie zur Hauptfigur gesagt oder in ihrer Gegenwart ausgesprochen, aber sie verstehen die Wahrheit nicht... , bis ihre einige persönliche Erfahrungen und das Verstehen der Zusammenhänge die Erkenntnis reifen lassen.
- Katalysator – Der Moment, in dem das Leben verändert wird. Es ist das Telegramm, das ihre/n Geliebten des Betrugs überführt, ein Monster geht an Bord des Schiffs, sie trifft die wahre Liebe ihres Lebens, etc.. Die „vorher“-Welt ist nicht mehr, der Wandel ist im Gange.
- Zweifel (Diskussion) – Die Veränderung ist beängstigend und für einen Moment oder eine kurze Reihe von Momenten, bezweifelt die Hauptfigur, dass sie die Reise, antreten muss. Kann ich mich dieser Herausforderung stellen? Habe ich das Zeug dazu? Solle ich überhaupt gehen? Es ist die letzte Chance für den Helden zu kneifen.

# 15 Beats/2: Heldenreise und 3-Akt-Theorie (Blake Snyder)

- Hereinbrechen des zweiten Aktes (Entscheidung, zweiter Akt) – die Hauptfigur trifft eine Wahl und die Reise beginnt. Wir verlassen die Welt der "Thesis" (siehe These) und betreten die verkehrte Welt, die entgegengesetzte Welt von Akt zwei.
- „Nebenhandlung“ (B-Story) – Wenn es eine Diskussion über das Thema, den Kern der Wahrheit gibt. Normalerweise entbrennt diese Diskussion zwischen der Hauptfigur und seines/seiner Geliebten. Die „Nebenhandlung“ heißt also üblicherweise die „Liebesgeschichte“, bzw. "Love Story".
- Was die Prämisse verspricht – Dies ist der lustige Teil der Geschichte. Wenn Craig Thompsons Beziehung mit Raina aufblüht (Blankets), wenn Indiana Jones versucht, die Nazis mit dem verlorenen Schatz zu schlagen, wenn der Detektiv die meisten Hinweise findet und den meisten Kugeln ausweicht. Dies ist, wenn die Hauptfigur die neue Welt erforscht und das Publikum mit dem Versprechen unterhalten wird, das die Prämisse ihm gegeben hat.
- Zentrum (Mittelpunkt) – Abhängig von der Geschichte, ist dieser Moment, wenn alles „groß“ oder „schrecklich“ ist. Die Hauptfigur bekommt Alles („Groß“) oder Nichts („Schrecklich“), von dem was sie glaubt zu wollen. Aber nicht Alles, von dem wir denken, dass wir es wollen, ist das was wir am Ende wirklich brauchen.
- Böse Jungs tauchen auf – Zweifel, Eifersucht, Angst, Feinde sowohl physisch als auch emotional formieren sich, um die Ziele der Hauptfigur zu bekämpfen und die „Groß“ / „Schrecklich“ Situation die Hauptfigur zerfällt (bzw. wird noch schlimmer).

# 15 Beats/3: Heldenreise und 3-Akt-Theorie (Blake Snyder)

**HTWK**

Hochschule für Technik,  
Wirtschaft und Kultur Leipzig

- Alles ist verloren – Der Gegenmoment zur „Schrecklich“ / „Groß“. Situation im Zentrum. Der Moment, in dem die Hauptfigur realisiert, dass sie alles verloren, was sie bisher gewonnen hat, oder dass alles, was sie im Moment besitzt, keine Bedeutung mehr hat. Es scheint nun völlig unmöglich, das ursprüngliche Ziel zu erreichen, und es stirbt etwas oder jemand. Der Tod des Alten macht den Weg frei für die Geburt von etwas Neuem.
- Dunkle Nacht der Seele – Die Hauptfigur ist am Boden (zerstört) und wälzt sich in Hoffnungslosigkeit. Der „Warum hast du mich verlassen, Herr?“ Augenblick. Trauer über den Verlust dessen, was „gestorben“ ist – der Traum, das Ziel, der Mentor (Figur, Mentor-Charakter), die Liebe ihres Lebens, etc.. Du musst vollständig gestürzt sein, bevor Du dich wieder erheben und es erneut versuchen kannst.
- Hereinbrechen des dritten Aktes (Entscheidung, dritter Akt) – Dank einer neuen Idee, frischen Inspirationen oder eines sachdienlichen Rates in letzter Minute (last minute thematic advice) durch die „Nebenhandlung“ (in der Regel der/die Geliebte), entscheidet sich die Hauptfigur, es noch einmal zu versuchen.
- Finale – Diesmal hat die Hauptfigur das Thema vollständig verinnerlicht - der Kern der Wahrheit hat nun einen Sinn in ihrem Kampf um das Ziel, weil sie Erfahrung aus der Haupthandlung (A-Story) gewonnen und Verbindungen zu der Nebenhandlung (B-Story) herstellen kann. Akt 3 handelt von der Synthese.
- Ergebnisbild – Das Gegenteil des Eröffnungsbildes, beweist, visuell, dass sich der Protagonist verändert hat.

# Beispiele

- Sage / Artusepik: Ein Ritter der Tafelrunde geht auf Aventure
- Märchen: Goldmarie und Pechmarie
- Krimi: Die Spur des Falken
- SF/Space Opera: Star Wars
- Game: World of Warcraft
- ... (to be continued)



Die dramaturgischen Regeln lassen  
sich auch auf interaktive Formate  
übertragen:

Das Publikum begibt sich selbst auf  
Heldenreise.

→ Storytelling