

# Die mythische Reise des Helden - Sinnbild der Lebensreise

Vortrag von Prof. Dr. Michael Schneider, Mai 2011

## Der Mythos als universelle Geschichte

Wir alle wachsen mit Mythen und Märchen auf, wenngleich die junge, am und durch den Computer sozialisierte Generation die Originalmärchen und -mythen meist gar nicht mehr kennt und sie nur mehr in ihrer nachbearbeiteten, digitalisierten und trivialisierten Form als Trickfilm, Disney- und Telemärchen erlebt. Die abendländische Kultur hat in zahllosen Varianten die Mythen der Antike und die biblischen Mythen des Christentums verarbeitet. Heute, im Zuge des multikulturellen und globalen Austausches, werden wir auch mit den Mythen und Legenden der asiatischen, afrikanischen und südamerikanischen Kulturen gefüttert.

Was ist ein Mythos? Der Mythos in seiner ursprünglichen Bedeutung ist eine Metapher für die Mysterien und die großen Welträtsel der Schöpfung und des Todes. Woher komme ich? Wo gehe ich hin? Der Mythos ist ein Bild, das uns hilft, die geheimnisvollen, verborgenen oder rätselhaften Aspekte der *conditio humana* zu erahnen. Immer aber ist der Mythos eine Geschichte, die über die individuelle Erfahrung des Einzelnen hinausgreift, die *zu uns allen spricht*, weil sie eine *kollektive, ja, universelle Erfahrung* ausdrückt.

Es gibt Mythen, die auf wahren, d.h. dokumentierten Geschichten basieren. Ihre Helden erhalten erst dadurch eine mythische Qualität, daß sie für ein kollektives Bedürfnis oder Interesse stehen, etwa das der Befreiung von Herrschaft und Unterdrückung. Martin Luther King, Rudi Dutschke, Gandhi, Salvador Allende oder Nelson Mandela sind zu Personifikationen solcher kollektiven Emanzipationsprozesse geworden. Daher ihre mythische Aura.

Andere Mythen und ihre Helden sind mehr Schöpfungen der kollektiven Phantasie und des "kollektiven Unbewußten" (C.G. Jung). In ihnen kristallisieren sich die Wunsch- und Angstträume der Menschen. Dazu gehören die Faustus-

Sagen, die Vampyr- und die Frankenstein-Mythen. Ihre Helden schweben denn auch immer über der Realität, sind also eher idealische, dämonische oder phantastische Helden, die aus dem Stoff unserer Wunsch- Omnipotenz- und Angstträume gemacht sind.

In vielen Mythen, Märchen und Legenden werden wir Zeugen von übernatürlichen Verwandlungen und Wundern. Diese sind oftmals als bildhafte Gleichnisse zu verstehen, die uns eine bestimmte Botschaft vermitteln sollen. So lässt sich zum Beispiel das biblische Wunder von der Speisung der Fünftausend mittels dreier Brote und fünf Fischen, die Jesus an alle verteilte, als Gleichnis für das Teilen und das urchristliche Solidaritätsprinzip verstehen: Indem das wenige geteilt wird, wird es mehr!

**Z1: Reisschalen**

### **Der Monomythos**

In seinem bahnbrechenden Werk „Der Held in seinen tausend Gestalten“ ( auf das ich mich im folgenden beziehe), hat der Mythenforscher Joseph Campbell die großen mythischen Erzählungen der Völker aus nahezu allen uns bekannten Kulturkreisen einer vergleichenden Analyse unterzogen. Dabei fand er heraus, dass diese mythischen Helden-Geschichten, Legenden und Sagen, ob bei den alten Griechen und Römern oder den alten asiatischen und indianischen Kulturen, die gleichen Ur-Elemente und Grundmuster aufweisen. Auch der Mythenschatz der großen Weltreligionen weist, wie Campbells Untersuchungen gezeigt haben, eine erstaunliche Ähnlichkeit der Motive, Konflikte und Lösungen auf. Diese allen gemeinsame Grundstruktur nennt er den *Mono-Mythos*. Es handelt sich um ein universelles Muster, nach dem sich Erkenntnis und Selbsterfahrung vollziehen. Wir finden es in den mythischen Erzählungen der Chinesen im Jahr 2000 v. Christus ebenso wieder wie in denen der Eskimos vor 300 Jahren oder in denen der Mayas im 15. Jahrhundert. Und erstaunlicherweise begegnen wir diesem universellen Muster auch in den Erzählungen vieler Filmemacher von

heute. Geschichten, die nach diesem Muster aufgebaut sind, entsprechen offenbar der Landkarte der menschlichen Psyche. Daher erscheinen sie uns psychologisch wahr und glaubhaft und berühren uns in einer tieferen Schicht.

Das archetypische Muster des Heldenweges bezieht sich selbstverständlich nicht nur auf Jungen und Männer, sondern in gleichem Maß auch auf Mädchen und Frauen und den weiblichen Entwicklungsweg. Allerdings sind die Mythen und Märchen einer durch und durch patriarchalischen Kultur wie der unseren vor allem Muster des männlichen Weges. In jedem Fall lassen sich diese Muster aber auch auf weibliches Erleben anwenden. Der Held oder die Heldin ist nach Joseph Campbell jemand, der sein Leben einer Sache geweiht hat, die größer ist als er selbst.

Otto Rank geht in seinem Buch „Der Mythos von der Geburt des Helden“ davon aus, dass wir alle als Helden gemeint sind, denn wenn wir geboren werden, machen wir bereits eine heroische Entwicklung durch, indem wir von dem kleinen Wasserwesen der nährenden Fruchtwasserwelt zu einem Luft atmenden Landlebewesen heranwachsen, das sich schon bald sehr konkret auf die Hinterfüße stellen und das Leben konfrontieren muss. So wird der Schritt ins Leben zum heroischen Akt.

Bei einer Geburt Leben zu schenken ist ebenfalls eine große Tat. Schon aus diesem Grund zählen nicht nur Männer zu den Heldenwesen. Wer ein Kind zur Welt bringt, muss sich vom Mädchen zur Mutter und Frau wandeln und die Reise der Schwangerschaft bewältigen, die bereits für sich genommen eine Heldenreise ist. Bei den Azteken gab es verschiedene Himmelsphären, und konsequenterweise kamen die im Wochenbett gestorbenen Frauen in denselben Himmel, in dem sich die im Kampf gefallenen Helden versammelten. Das eigene Leben für ein anderes einzusetzen, wie es eine Schwangerschaft notgedrungen erfordert, ist nach Campbell eindeutig ein heroischer Akt. Wenn die Frau anschließend in ihre Welt zurückkehrt, bringt sie ihr das größte Geschenk überhaupt mit, ihr Kind.

## **Die Schatzsuche und das Motiv des Heilens**

Der Wunsch, während der großen Ausfahrt und Reise, die man "Leben" nennt, etwas besonders Wertvolles oder Wunderbares zu finden, gehört zu den universellen menschlichen Bedürfnissen. Diese „Schatzsuche“ oder Suche nach dem „Elixier“ kann viele Bedeutungen und Formen annehmen. Im echten Mythos wird sie sich nie nur auf etwas Äußerliches beziehen, auf Reichtum, Erfolg, Ruhm oder Karriere. Sie wird immer auch inneren Werten gelten wie Selbstachtung, Sicherheit, Selbstverwirklichung, Liebe oder Heimat. Sie kann sich auf ein besonderes Wissen oder eine besondere Erkenntnis, auf ein Elixier der Weisheit beziehen. Die Suchbewegung aber, die all diesen Geschichten den *Charakter einer Reise ins Unbekannte* verleiht, ähnelt in manchem unserer Lebensreise.

In fast allen Mythen und Märchen spielt das *Motiv des Heilens, des Wieder-Heilwerdens*, eine entscheidende Rolle. In all diesen Geschichten leidet der Held unter einem Defizit, einem körperlichen oder seelischen Schaden, und muß um zu gesunden, sein Zuhause verlassen. Er ist aus dem Gleichgewicht gebracht und angeschlagen, und er muß die mythische Reise antreten, um wieder ein „ganzer Mensch“, d.h. „heil“ zu werden. Dieses uralte Motiv finden wir in der Wallfahrt des Pilgers, im freiwilligen Exil der alten Einsiedlers und Anachoreten -Reise ist hier identisch mit Exil -, in der Flucht vor der verderbten höfischen Kultur durch Rückzug in die Wälder, ein zentrales Motiv in vielen Shakespeare-Dramen, besonders im *Sturm*, ebenso in der klassischen Italienreise der Dichter und Maler des 18. und 19. Jahrhunderts.

In vielen Märchen leidet der Vater, der alte König bzw. sein Königreich an einer schweren Krankheit. Dann muss meist der jüngste Bruder oder Königssohn die mythische Reise antreten, um das „Wasser des Lebens“, das heilende Elixier zu holen, damit der erkrankte Vater, das kranke Königreich wieder genesen kann. Heute suchen wir uns von den Schäden der Zivilisation, dem Lärm, der schlechten Luft, der Hektik und dem Stress, der entfremdeten und oftmals

sinnentleerten Arbeit, an den Stränden des Mittelmeeres, der Kanarischen Inseln oder Floridas zu erholen. Das Motiv des Heilens, des Wieder-Heil-Werdens spielt hierbei gleichfalls eine wichtige Rolle und wird von den Werbemaschinen der Tourismusindustrie in mannigfacher Weise eingesetzt. Im Prozess dieser Ausfahrten und freiwilligen Exilierungen wird der angeschlagene Held wieder gesund und ausgeglichen, wird er empfänglich für Liebe. Liebe ist in all diesen Geschichten sowohl eine heilende Kraft als auch eine Belohnung für überstandene Gefahren und Prüfungen.

### **Der zyklische Dreischritt: Trennung-Initiation-Rückkehr**

#### *Schema 1:*

Der Weg, den die mythische Abenteuerfahrt des Helden beschreibt, erfolgt gewöhnlich in drei Etappen: *Trennung-Initiation- Rückkehr*, eine Formel, die den einheitlichen Kern des Monomythos ausmacht.

Der Held beginnt seine Reise gewöhnlich in der *Oberwelt* mit einem begrenzten Bewußtseinszustand. Dann gerät er in eine *Zwischen- oder Unterwelt*, die symbolisch für die eigene unterbewußte Welt steht. Bei diesem „Gang in die Tiefe“ lernt er seine tiefsten Ängste, Hemmungen und Komplexe, auch seine Illusionen und Selbsttäuschungen, sowie seine verborgenen Wünsche und Kräfte kennen. Hierbei wird er vielen *Prüfungen* ausgesetzt, muß er Abschied von lieb gewordenen Illusionen, dem idealisierten Bild seiner selbst oder eines geliebten Anderen nehmen. In der *äußersten Prüfung* erleidet er einen *Beinahe-* oder symbolischen *Tod*, um danach als ein Verwandelter *wiedergeboren* zu werden. Es ist der ewige Zyklus des „Stirb und werde!“

Von Haß geht die Reise zu Liebe, von Rachsucht und Vergeltungswillen zu Versöhnung, von Verzweiflung zu Hoffnung, von Unwissenheit und Beschränktheit zu tieferem Wissen und Einsicht (Weisheit). Denn der tiefere Sinn der mythischen Reise ist das „Erkenne dich selbst!“, die Quintessenz aller alten Weisheitslehren und großen Erzählungen.

Wo dieser entscheidende Aspekt fehlt, ist der *Mythos vom Helden* bereits *trivialisiert* und banalisiert, seine Reise nichts weiter als ein pittoreskes oder gefährliches Abenteuer, seine Ausfahrt ein bloß touristisches oder exotisches Unternehmen, das ihn nicht wirklich verwandelt. Hier liegt auch das entscheidende Kriterium, das den echten Helden-Mythos von seiner trivialisierten Verfallsform unterscheidet, welche die heutige Film- und TV-Welt dominiert. Erst wenn der Held den *Schatz oder das heilende Elixier gefunden* und sich darüber *verwandelt und erneuert* hat, kann und darf er von der Unterwelt wieder in die Oberwelt, die gewöhnliche Welt *zurückkehren*. Denn nur dann hat er den Menschen, der Gemeinschaft, die er verlassen hat, auch etwas heimzubringen: das heilende Elixier, eine wertvolle Einsicht, Entdeckung oder Erkenntnis, die für ihn selbst, seine Familie, die Gemeinschaft, den Staat, die Welt von Bedeutung ist. Und nur dann hat er sich den Helden-Titel verdient.

Hierzu ein **Beispiel aus der antiken Mythologie: Die Aeneas- Sage:**

Aeneas verlässt das besiegte und geschlagene Troja, steigt hinab in die Unterwelt, überquert den schrecklichen Totenfluss, wirft dem dreiköpfigen Wachhund Cerberus, der den Hades bewacht, einen Bissen hin, der ihn beschwichtigt, und spricht schließlich mit dem Schatten seines toten Vaters. Dabei erfolgt seine Initiation: Alle wichtigen Dinge werden ihm offenbart, das Schicksal der im Trojanischen Krieg gefallenen Seelen, das Schicksal der künftigen Weltmacht Rom, und „auf welche Weise er jede Last vermeiden oder ertragen könne“. Durch das Elfenbeintor kehrt er sodann in die Oberwelt und zu seiner Aufgabe, der Gründung Roms, zurück.

Der Monomythos begreift eine Geschichte also nicht als etwas Lineares, sondern als etwas *Zyklisches*. Der Held steigt aus der Oberwelt seines Wachbewußtseins in die Unterwelt seiner (verborgenen) Wünsche und Ängste, seiner Träume und Visionen hinab, um von dort wieder in die Oberwelt seines nunmehr gewandelten und um die Erfahrungen der Tiefe reicheren Wachbewußtseins zurückzukehren. Damit schließt sich der Kreis.

Werfen wir nun einen Blick auf die verschiedenen *Etappen der mythischen Heldenreise!*

## **Der Ruf, die Berufung**

Meist schon früh kündigt sich der Ruf, die Berufung an, was sich in sehr unterschiedlicher Weise ereignen kann. Oft geschieht das erste Gerufenwerden in Form von scheinbaren Kleinigkeiten oder sogar nebensächlich und unbedeutend erscheinenden, fast läppischen Zufällen. Durch sie offenbart sich eine fremde, ungeahnte Welt, der das Verständnis des Helden oder der Heldin noch nicht gewachsen ist.

### **Beispiel: Der Froschkönig:**

Die Königstochter hat Langeweile, ihr goldener Ball fällt aus Versehen in den Brunnen. Das Versehen wird ihr zum Schicksal, das sich in mehreren Zeichen andeutet: das erste ist das Verschwinden der Kugel, das zweite der Frosch und das dritte ihre leichtfertige Zusage, den Frosch als ihren Spiegelgefährten und sogar als ihren Bettgenossen zu akzeptieren, wenn er ihr nur die goldene Kugel wieder aus der Tiefe des Brunnens heraufbringt.

Der Frosch, in dessen wunderbaren Auftauchen die hereinbrechenden Kräfte sich anmelden, repräsentiert den Boten. Sein späteres unerwünschtes Erscheinen im Schloss markiert die Berufung. Hier steht sie für das Ende der Kindheit und für den nächst fälligen Entwicklungsschritt: das Erwachsenwerden, das Frauwerden des Mädchens, denn ihre Angst und ihr Ekel vor dem Frosch gilt der männlichen Sexualität, erst wenn sie ihn gegen die Wand klatscht, wird sich der Frosch als Prinz entpuppen.

Der widerwärtige und verschmähte Frosch oder Drache des Märchens sind Symbole für die verschmähten, gehemmten, verdrängten und noch unbekanntten Triebe und Antriebe des Helden oder der Heldin. Der Bote, der die Berufung zum Abenteuer bringt, ist deshalb oft dunkel, eklig oder schreckerregend.

Oft drückt sich eine Berufung auch schon im Namen des Helden aus. Indianische Namen sind typisch dafür wie »Sitting Bull« oder »Der mit dem Wolf tanzt«.

In dem Film „Ben Hur“ wird gezeigt, wie ein Ziegel unter der Hand eines Mädchens zufällig ins Rutschen gerät und dadurch eine Kette von Ereignissen in Gang setzt. Der Auslöser mag ein dummer Zufall gewesen sein, der nichts besagt und gar keine Absicht erkennen lässt, trotzdem ist die Kette der Ereignisse nicht mehr aufzuhalten, und Charles Hester hat dies seinem Muster entsprechend in der Gestalt des Ben Hur durch all die Höhen und Tiefen seines Entwicklungsweges zu durchlaufen.

In dem Film „Legenden der Leidenschaft“ taucht der Ruf früh in Gestalt eines Bären auf. Der Junge, von Brad Pitt dargestellt, liefert ihm einen heldenhaften Kampf, der den Bären eine Krallen- und Zehe kostet. Meister Petz zieht sich verwundet zurück, der Junge aber ist nun vom Schicksal berührt und hat sein Totemtier gefunden — wenngleich das Totemtier eigentlich den Jungen gefunden hat. Der anwesende ältere Indianer bemerkt es sofort, während der Vater des Jungen diesen nur wegen seiner Tollkühnheit schilt. Die Begegnung mit dem Bär wird für das ganze spätere Leben des Jungen bestimmend, der diesem Ruf nicht mehr ausweichen kann, selbst als die Verlockungen von Liebe und Häuslichkeit groß sind. Der Junge muss dem Ruf folgen, seinen Weg gehen und seinem Schicksal treu bleiben — mehr noch als der Frau, die er liebt und die ihn liebt. Ähnlich wie der Ruf scheinbar von außen in Gestalt eines Froschs, eines Bären oder abrutschenden Ziegels erfolgen kann, mag er auch innerlich erwachen, etwa in dem jugendlichen Drang eigene Identität zu entwickeln, Selbst-Ausdruck zu finden und Selbst-Bewusstsein zu entfalten. In der Pubertät, jener Sturm-und-Drang-Zeit des Lebens, werden viele Rufe laut und manche auch schon gleich für immer unterdrückt. Darin liegt dann nicht selten der Same späterer Depressionen. Nach dieser Zeit der Abhängigkeit, die vierzehn bis schlimmstenfalls dreißig Jahre währt, müssen sich die Heranwachsenden in die Eigenverantwortung und Selbstständigkeit durchkämpfen, wozu es eines Aktes des Todes (des Kindes) und der Auferstehung (des Erwachsenen) bedarf.

In der Wirklichkeit unseres Lebens wird der Ruf in der Regel nicht so spektakulär erfolgen wie in einem Hollywoodfilm. Selten wird ein echter Bär auftauchen, öfter vielleicht ein Ziegel verrutschen und ganz häufig eine »zufällige« Kleinigkeit das Steuerruder der Lebensbarke ein wenig umlegen. Aus solchen kleinen Veränderungen können jedoch gewaltige Entwicklungen ihren Anfang nehmen, wie uns die Chaosforschung zeigt. Im Leben erfährt es jeder, der bereit ist, solchen Zeichen Achtung entgegenzubringen und ihren Aufforderungscharakter ernst zu nehmen.



## Z2: Auch Karten können rufen: Was bedeutet die Sternkarte?

### Die Verweigerung

Meist will der Held, auch wenn er den Ruf deutlich vernimmt, seine gewöhnliche Welt, seinen Heimatort, seine Familie etc. gar nicht verlassen. Er hat Angst vor dem Unbekannten und den Gefahren, die ihn erwarten. Er ahnt, daß er in Situationen geraten wird, die ihm Eigenschaften abverlangen, die er bislang nicht oder nur in ungenügendem Maße besitzt. Unbewußt ahnt er vielleicht auch, daß das falsche oder idealisierte Bild, das er von sich selbst hat, dabei zu Bruch gehen könnte und daß er der größten seiner Ängste begegnen wird. Er weicht zurück, stellt sich renitent, weigert sich, dem Ruf ins Abenteuer zu folgen.

Joseph Campbell schreibt dazu in „Der Heros in tausend Gestalten: » In der Wirklichkeit oft und in Mythen und Märchen nicht selten kommt es vor, daß der Ruf auf taube Ohren stößt und die Antwort ausbleibt. Denn immer, wie mächtig er auch sei, bieten sich noch Möglichkeiten des Ausweichens und der Flucht in Zerstreuungen. Eben dadurch aber verkehrt Taubheit das Abenteuer, statt es abzuwenden, nur in sein Negativ. Wer betroffen ward und nicht hören will, vergräbt sich in Langeweile, Geschäftigkeit und sogenannte Kultur, und seine Fähigkeit zu irgend bedeutsamen und fruchtbaren Leistungen verkümmert.“ Wer Gottes Ruf ignoriert und seinen eigenen Willen oder seine Feigheit höher stellt, muss nicht selten erleben, dass Gott sich zu einem Monstrum, einem Ungeheuer, entwickelt, das ihn heimsucht. So wird König Minos, der dem Gott Poseidon ein gefordertes Stieropfer verweigert, mit dem Menschenfressenden Ungeheuer Minotaurus geschlagen. Man werde, so Campbell, Tag und Nacht von dem Gott gejagt, der nichts anderes sei als »das Bild des lebendigen Selbst in dem versperrten Labyrinth der eigenen Ziellosigkeit«.

Die Legende von König Minos: Urbild der Selbstvergottung und des Tyrannen, Cambell S. 21 ff.

Vieles spricht dafür, dass sich aus der Weigerung eine Depression ergeben kann, wenn diese sich auch erst viel später bemerkbar ausbreitet und auswirkt. Wer seine Berufung verweigert, nimmt seinem Leben den Sinn. „Das Thema Sinnlosigkeit ist nicht zufällig von zentraler Bedeutung in der Depression“ - schreibt Rüdiger Dahlke in seinem jüngsten Buch *Depression*, „und wer in deren Tiefe forscht und bis an die Wurzeln geht, stößt häufig auf die Verweigerung des eigenen Rufes und auf Taubheit gegenüber dem Ruf des Schicksals. Dieser Ruf muss nicht im großen Rahmen erfolgen, sondern er kann sich auf viele kleine Lebenssituationen beziehen. Er kann darin bestehen, seine Berufung zu einer bestimmten Arbeit zu folgen, oder darin, eine Familie zu ernähren, die man gegründet hat, ein Kind aufzuziehen oder ein selbst initiiertes Projekt zu verfolgen. Nicht nur Menschen, sondern auch Pläne, Ideen oder Visionen können rufen. Umgekehrt hat man es mit der Weigerung zu tun, etwas Altes und Überlebtes loszulassen, etwa einen Lebensabschnitt und damit den Schritt in Neuland zu wagen.“

Heute ist es ein weit verbreitetes Phänomen, dass immer weniger junge Menschen den Absprung von zu Hause schaffen und als *coach potatoes* eine Art Lebensverweigerung vor dem Fernseher betreiben. Hier dürfte eine wesentliche Ursache der neuen Volkskrankheit „Depression“ liegen.

Eine andere Ursache könnte –so Rüdiger Dahlke- „das fehlende Verständnis für die Wichtigkeit eines Berufes sein, der wirklich ruft.“ Heute fehlt es uns an Berufungen dieser Art. Alles spricht nur noch von Jobs und hofft — angeleitet von modernen Politikern — auf Jobwunder. Die Übersetzungen unserer deutschen Wörter ins Amerikanische bringen leider immer auch einen anderen —eben amerikanischen — Sinn mit ins Spiel des Lebens. Wer aus seinem Beruf einen Job macht, d.h. ein bloßes Mittel zum Geldverdienen, verliert dabei etwas ganz Wesentliches, denn er übt dann meist keine Tätigkeit mehr aus, die ihn wirklich befriedigt und ausfüllt, die Sinn und Identität stiften könnte. Freilich den meisten Menschen heutzutage, vor allem den sog. Zeit- und Leiharbeitern,

bleibt gar keine andere Wahl. Doch selbst Amerikanern scheint die bloße Ausübung von Jobs wenig Befriedigung zu bringen, sonst würden nicht viele Millionen Amerikaner zum Antidepressivum Prozac greifen.

Die nach Sinn und Erfüllung hungernde Seele kann, wenn sie lange genug enttäuscht wurde, ihr Gefühl von Sinnlosigkeit in Depressionen ausdrücken und so dem Betroffenen auf drastische Art und Weise deutlich machen, was ihr fehlt. Je länger das Absolvieren einer neuen Entwicklungsstufe verweigert wird, desto schwerwiegender wird die daraus resultierende Depression sein.

### **Beispiel: das christlichen Gleichnis vom verlorenen Sohn.**

Der aufbegehrende, später verloren gehende Sohn mag wohl in einer seiner verschiedenen Lebenskrisen phasenweise depressiv werden, etwa wenn er sein Erbe beim Spiel verliert und keinen Ausweg mehr sieht, oder wenn er in der Lebensmitte fest hängt und beim Schweinehüten den Sinn in seinem Leben vermisst. Aber er zieht immerhin weiter und kommt schließlich heim. Er hat zwar mit Anfechtungen und Verzweiflung zu kämpfen, aber er findet schließlich doch sein Ziel. Während der andere Sohn dagegen, der Nesthocker, ein Kandidat für eine schwere Depression ist, weil er sein Leben gar nicht erst in Angriff nimmt. Auch in der christlichen Interpretation wird eine solche Haltung nicht belohnt. Der Vater verweigert ihm jede Art der Anerkennung. Trotz der Proteste des Nesthockers wird für den vielfach gescheiterten, aber schließlich doch (in die Einheit) heimgekehrten Sohn das große Fest ausgerichtet.

## **Übernatürliche Helfer und Mentoren**

Denjenigen, die dagegen dem Ruf folgen und sich der Herausforderung nicht verweigern, macht Goethe mit folgenden Worten Mut: »Solange man sich nicht hingibt, herrscht Zaudern, die Möglichkeit zurückzuweichen, stete Wirkungslosigkeit. Was initiatives und schöpferisches Handeln angeht, gibt es nur eine elementare Wahrheit- deren Unkenntnis zahllose Einfälle und großartige Pläne zunichte macht: Dass nämlich in dem Moment, in dem man sich einer Sache völlig hingibt, auch die Vorsehung sich entwickelt. Es geschehen dann zu unserer Hilfe alle möglichen Dinge, die sonst nie eingetreten wären. Eine ganze Reihe von Ereignissen entspringt der Entscheidung und bewirkt zu unseren Gunsten eine Vielfalt unerwarteter Begebenheiten und Begegnungen und materielle Unterstützung, von denen niemand sich geträumt hätte, dass sie ihm

zuteil würden ... Was immer du tun oder erträumen kannst, du kannst damit beginnen. In der Kühnheit liegt Schöpferkraft, Stärke und Zauber. Beginne jetzt.“ Wer den Ruf angenommen hat und ihm gefolgt ist, erlebt oftmals einen geheimnisvollen Zufluss an Kraft; ja, er findet alle Mächte des Unbewussten auf seiner Seite- und unerwartete Helfer.

In vielen Märchen und Legenden werden zuerst der älteste und zweitälteste Sohn ausgeschickt, um die Aufgabe zu erledigen. Aber meistens scheitern sie daran, daß sie nicht bereit sind, die Hilfe der Ratgeber (Hexen, Zauberer, Männlein, Zwerge, Tiere etc.) anzunehmen. Oftmals werden sie schwer bestraft für ihren Hochmut, der sie den fremden Rat verschmähen läßt. Und dann ist es stets der jüngste Sohn oder die jüngste Tochter, welche die Aufgabe erfüllen und die Prinzessin, bzw. den Prinzen, heimführen. Der Jüngste in der Geschwisterreihe wird nämlich meist wegen seiner Naivität, Ungeschicklichkeit oder Dummheit von den älteren verachtet: eine uralte archetypische Erfahrung aller Jüngsten. Aber gerade seine *Naivität* prädestiniert ihn zum Helden. Naivität schließt Zutrauen zu anderen Menschen ebenso ein wie das Bewußtsein der eigenen Bedürftigkeit: der naive Held weiß, daß er nur mit Hilfe anderer Menschen oder Wesen, die mehr Erfahrung als er haben, zum Ziel gelangen wird. Dies ist eines der Geheimnisse seiner Kraft und seines Erfolges. Man denke an *Forest Gump*, diesen Tor reinen Herzens, der an einer doppelten Behinderung leidet: er ist gehbehindert und hat nur einen IQ von 75 Prozent. Eben darum ist er auf die Hilfe gleich mehrerer Mentoren angewiesen: seiner Mutter, seiner Freundin Jenny, seines Kriegskameraden John Baba und seines vorgesetzten Offiziers Leutenant Dan, dem er in Vietnam das Leben rettet. So bringt er es ganz nebenbei zum mehrfachen „Helden der Nation“.

In *Star Wars* übernimmt Obi Wan Kenobi die Rolle des Mentors für Luke Skywalker . Er lehrt ihn, wie man stark wird und welche Kräfte und Waffen man im Kampf gegen das Evil Empire einsetzen muß. Zuweilen, wie oft im Märchen, können auch Tiere diese Mentorrolle übernehmen. Immer ist der Mentor eine

Person oder ein Wesen mit besonderem, oftmals geheimen Wissen, mit besonderen Kenntnissen und Fähigkeiten, die er dem Helden übermittelt. Und dieser erreicht sein Ziel nur, weil er empfänglich ist für diesen Rat.

### **Die alte Heimat verlassen: Das Überschreiten der ersten Schwelle**

Aus dem Ruf ergibt sich meist die Aufforderung, die vertraute Heimat zu verlassen. Ist der erste Beweggrund für den Aufbruch vor allem die Sehnsucht, die eigene Bestimmung zu finden und alles über die eigene Herkunft zu erfahren, so ist die zweite von innen heraufdrängende Sehnsucht die nach der oder dem wahren Geliebten, der fehlenden Hälfte, die erst das Leben rund und heil macht und im Märchen als Prinzessin beziehungsweise als Prinz erscheint. Bei C. G. Jung spielt sie als Anima oder Animus eine entscheidende Rolle. In der spirituellen Philosophie spricht man von der „Begegnung mit der Göttin oder dem Gott.“

Diese beiden Sehnsüchte — die Suche nach der eigenen Bestimmung und nach der fehlenden Hälfte — führen den Helden an die Schwelle, wo die alten Werte und das mit ihnen verbundene Leben verlassen werden müssen. Dabei sieht er seiner Angst zum ersten Mal bewußt ins Auge. Es ist die Angst des pubertierenden Kindes vor dem Erwachsenwerden und dem Verlust der Eltern, die Angst des Wilden, der den Schutz seines Stammes verloren hat.

Seine innere Angst mag außen durch einen furchterregenden *Hüter der Schwelle* repräsentiert sein. Das Überschreiten der Schwelle ist mit einem ersten Tod verbunden. Im Märchen ist es oft die Flucht vor missgünstigen Eltern wie bei Hänsel und Gretel oder vor einer bösen Stiefmutter. Dieses Fliehen oder Weggehen, das den Beginn der Eigenständigkeit markiert, führt nicht zufällig oft durch einen dunklen Wald, in dem unbekannte Gefahren lauern.

**Bekanntestes Beispiel dieses gefährlichen Wesens und Schwellenhüters ist Pan**, der ziegengesichtige Hirten- und Waldgott., der an der Grenze des gefeierten Dorfbereichs lauert. Pan war der Erfinder der Hirtenflöte, die er zum Reigen der Nymphen spielte. „Panik“, ein jähes, grundloses Entsetzen, war die Gemütsbewegung, die er den Sterblichen einflösste, wenn sie beim Verlassen der Heimat in seinen Bereich, in den dunklen Wald gerieten. Selbst der geringfügigste Anlass, das Knistern eines Zweiges, das Zittern eines Blattes überschwemmte

dann die Einbildung mit Grauen, und in seiner besessenen Anstrengung, seinem eigenen aufgewühlten Unbewussten zu entkommen, hetzte sich das Opfer zu Tode. Jenen aber, die ihm Verehrung zollen, war Pan gnädig und segnete sie mit dem Segen des göttlichen Naturkreislaufs. Überfluss wurde den Bauern, Hirten und Fischern, die ihm die ersten Früchte ihrer Arbeit darbrachten, und Gesundheit all denen, die sich in Ehrfurcht seinen Wunderstätten annahmen. Auch Weisheit wurde von ihm verliehen, denn die Überschreitung der Schwelle ist der erste Schritt in den geheiligten Bereich der Allquelle, die symbolisch für die verborgene oder verschüttete Weisheit des eigenen Unbewussten steht.

Die Reise in die andere Welt ist, wie schon gesagt, immer auch eine *Reise nach innen*: in das Labyrinth, das Schattenreich der eigenen Seele, das in den alten Mythen durch den Gang in die Unterwelt symbolisiert wird. Der Held begegnet hier den Monstern und Ungeheuern, in tiefenpsychologischer Sicht: den verdrängten, verleugneten und abgespaltenen Erfahrungen, Ängsten und Komplexen der eigenen Psyche. In dem Film *Wilde Erdbeeren* hat Ingmar Bergmann die Reise Isaac Borgs, eines alten Mannes und Medizinprofessors, ins schwedische Lund, wo dieser eine hohe Auszeichnung entgegen nehmen soll, zugleich als Reise durch das Schattenreich der eigenen Psyche beispielhaft und ingenüös gestaltet. Wir werden uns den Film heute nachmittag ansehen.

### **Initiation oder Der Weg der Prüfungen**

Nachdem der Held einmal die Schwelle überquert hat, betritt er eine andere, fremde Welt, deren Regeln er noch nicht kennt und wo er eine Reihe von Prüfungen zu durchstehen hat. Diese Phase des Abenteuers gehört zu jenen, die die Mythenerzählungen besonders bevorzugen. Der Held wird dabei insgeheim gelenkt von den Ratschlägen und verborgenen Kräften des Helfers oder Mentors, den er vor seinem Eintritt in diesen Bereich getroffen hatte.

Eins der bekanntesten und bezauberndsten **Beispiele für das Motiv der Prüfung ist Psyches Suche nach ihrem verlorenen Geliebten Cupido.**

Hier sind alle Hauptrollen vertauscht; anstatt dass der Liebende die Braut zu gewinnen trachtet, ist es die Braut, die ihren Liebhaber gewinnen will, und nicht ein grausamer Vater ist es, der seine Tochter dem Bräutigam vorenthält, sondern die eifersüchtige Mutter, Venus, die ihren Sohn Cupido vor der Braut verbirgt. Als Psyche bei Venus bat, packte die Göttin sie heftig bei den Haaren und stieß ihren Kopf gegen den Boden, nahm dann eine große Menge Weizen, Gerste, Hirse, Mohnsamen, Erbsen, Linsen und Bohnen, schüttete alles zusammen und befahl

dem Mädchen, es noch vor der Nacht auseinanderzulesen. Ein Heer von Ameisen half Psyche. Dann trug Venus ihr auf, die goldene Wolle von gewissen gefährlichen Schafen mit scharfen Hörnern und giftigem Biss zu sammeln, die in einem unzugänglichen Tal in einem wilden Wald hausten. Aber eine grüne Klette sagte ihr, wie sie von den Kletten ringsumher die goldenen Flocken aufsammeln konnte, welche die Schafe im Vorüberstreifen verloren hatten. Nun wünschte Venus eine Flasche von dem Wasser einer gefrierenden Quelle, die sich hoch oben auf einem riesigen, von Drachen umlagerten Felsen befand. Da näherte sich ein Adler und nahm Psyche diese Aufgabe ab. Schließlich ward Psyche geheißt, eine Schachtel voll übernatürlicher Schönheit aus der Unterwelt heraufzuholen. Ein hoher Turm aber sagte ihr, wie sie in die Unterwelt gelangen könne, gab ihr Münzen für Charon, den Fährmann ins Totenreich, und Geschenke für Cerberus, den Bewacher des Totenreiches, und schickte sie auf den Weg. Als Psyche schließlich mit der Schachtel voll übernatürlicher Schönheit aus der Unterwelt zurückkam und Göttervater Zeus ein letztes Machtwort zugunsten Psyche sprach, musste sich die eifersüchtige Mutter Venus schließlich geschlagen geben und ihren Sohn Cupido der glücklichen Braut überlassen.

### Z 3: Mona Lisa- ein magischer Beziehungstest

Die Bewährungsproben stellen sicher, dass der angehende Held/ die Heldin seiner/ ihrer Aufgabe gewachsen ist und es ernst damit» meint, sein/ ihr Leben einem höheren Ziel zu weihen oder jedenfalls einem Ziel, das über das eigene Ego, das eigene Glück hinausweist.

Ein schönes Beispiel hierfür ist das **Märchen Die sechs Schwäne**.

Das Märchen handelt von einem Mädchen, dessen sechs Brüder durch einen bösen Zauber in Schwäne verwandelt wurden. Es lebt allein im Wald und ist stumm. Der Königssohn verliebt sich in sie, aber sie bleibt gegen das königliche Werben kalt. Solange ihre Brüder nicht erlöst sind, kann und will sie nicht an ihr eigenes Glück denken. Nachts geht sie auf den Friedhof, pflückt Brennesseln und näht daraus Nesselhemden für die verzauberten Brüder. Dadurch gerät sie in den Ruf einer Hexe und soll schließlich auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden. Noch auf dem Weg zum Schafott näht sie an dem letzten Nesselhemd, fünf sind schon fertig, am sechsten Hemd fehlt nur der Arm. Schon brennt der Scheiterhaufen - da kommen die sechs Schwäne geflogen und schlagen mit ihren Flügeln die Flammen aus. Sie aber wirft die Nesselhemden den Schwänen über, und diese verwandeln sich daraufhin wieder in ihre Brüder. Der sechste ihrer entzauberten Brüder aber hat nur einen Arm und statt des zweiten einen Schwanenflügel.

Die Botschaft, bzw. Moral des Märchens ist: Man kann nicht das eigene Glück egoistisch verfolgen und erlangen, solange die eigenen Brüder im Unglück sind. Oder positiv gesagt: Liebe erlöst nur dann, wenn man das eigene Glück, das eigene Leben aufs Spiel setzt und alles tut, um die unglücklichen Brüder zu befreien.

Als Gegenbeispiel, bei dem der Held seine Prüfung nicht besteht, kann ein anderes Grimmsches Märchen dienen, das eines der tiefsinnigsten und pessimistischen Märchen ist, die ich kenne:

## Gevatter Tod

Der Gevatter Tod schenkt seinem Paten ein Allheilkraut, das aus diesem einen berühmten Wunderarzt machen wird. Er führt ihn in eine Höhle, die tausende von Lebenslichtern birgt, ungezählte brennende Kerzen, wovon jede sich zwangsläufig selber verzehrt.

Gevatter Tod hat jedoch gegenüber seinem Paten die Einschränkung verfügt, daß letztlich nur er, der Tod selbst entscheidet, ob ein Kranker genesen soll oder nicht. Das zwischen ihnen vereinbarte Zeichen dafür ist die Position des Todes am Krankenbett: Steht er zu Häuptern des Kranken, so wird dieser gesund werden, steht er am Fußende, soll gestorben werden.

Der Wunderdoktor, der inzwischen Weltruhm erlangt hat, soll eines Tages einen todkranken König heilen. Gevatter Tod, der am Kopfende des königlichen Bettes steht, läßt ihm den Triumph. Der König wird gerettet. Doch auch des Königs schöne und liebreizende Tochter leidet an einer tödlichen Krankheit. Diesmal aber steht Gevatter Tod zu Füßen des Bettes. Hier nun schlägt der Arzt, der sich in die schöne Königstochter verliebt hat, dem Gevatter Tod ein Schnippchen: er dreht das Bett einfach herum und stellt damit seine Welt vom Kopf wieder auf die Füße.

Doch Gevatter Tod rächt sich für die Niederlage und den „Verrat“. Ja, es ist seine eigene Vermessenheit (oder wenn man so will: seine Leidenschaft für die schöne Königstochter), die den Arzt den Vertrag brechen und ihn zuletzt schuldig werden läßt: Wieder führt Gevatter Tod ihn in die Höhle. Als der Arzt das Stummelchen erblickt, welches sein eigenes Lebenslicht darstellt, packt ihn das Grauen. Er versucht, die Lebensdauer dieses Flämmchens - und damit sein eigenes Leben - durch die Kerze eines anderen zu verlängern. Damit aber wird er selbst, der Helfer, Heiler und Lebensretter, betrügerisch und inhuman, er verwirkt jeden moralischen Anspruch und fällt deshalb selbst dem Tod anheim.

Welch hochaktuelles Thema verbirgt sich nicht in diesem tiefsinnigen Märchen?

Wer denkt hierbei nicht spontan an die moderne Apparate-Medizin, die mit allen Mitteln Krankheit und Tod besiegen will und darüber oft den konkreten Menschen vergißt; oder an die vielen Patienten, die heute auf ein Spenderorgan warten, d.h. nur gesunden können, wenn ein anderer dafür sein Leben läßt?

Grundsätzlich ergeben sich — nach Campbell — zwei Arten von Heldentaten, erstens die konkrete Tat, die Tapferkeit und Selbstlosigkeit verlangt und zum Beispiel ein Leben retten kann; zweitens die geistige, die spirituelle Tat, durch die der Held den übernormalen Bereich des geistigen Lebens kennen lernt, aus dem er dann mit einer Botschaft zurückkehrt. Letzteres gilt für alle großen Religionsstifter wie Buddha, Jesus oder Mohamed, die meist erst nach einer längeren Zeit der Askese und des Rückzugs von der äußeren Welt, mit einer neuen Lehre oder Erkenntnis in die Gesellschaft zurückkehren.

## Die äußerste Prüfung



Nach den ersten überstandenen Prüfungen gelangt der Held in die unmittelbare Nähe des gefährlichen Ortes, der das eigentliche Ziel seiner Reise verkörpert. Es ist jener, oft unterirdische Ort, an dem „der Schatz“, das „Elixier“, das „Geheimnis“ oder das Hauptquartier des Feindes verborgen ist: die sog. Drachenhöhle. Im Märchen ist dies meist das verwunschene Schloß, wo die Prinzessin gefangen gehalten wird, oder die Behausung eines Ungeheuers, das besiegt werden muss oder das darauf wartet, wieder zu seiner menschlichen Gestalt erlöst zu werden. In vielen Mythen, etwa im Orpheus-Eurydike-Mythos, muß der Held die Unterwelt, das Totenreich betreten, um die verlorene Geliebte wieder zurückzuholen.

Indem er diesen Furchterregenden Ort, den Ort seiner größten Angst, betritt, überschreitet der Held eine zweite wichtige Schwelle. Um zur Drachenhöhle vorzudringen, muß er schon eine Wandlung durchgemacht haben: Er kann den bevorstehenden Kampf, die *äußerste Prüfung* nur bestehen, wenn er zu einem annähernd wahren Bild seiner selbst gelangt ist, seine Kräfte und Grenzen richtig einschätzt, sich nichts mehr vormacht. Er hat keine Wahl, entweder er wächst oder er stirbt.

Häufig legt er vor dem Überschreiten dieser Schwelle noch eine Rast ein, um sich vorzubereiten, Kräfte zu sammeln, einen Plan zu entwickeln und die gefährlichen *Schwellenhüter* zu überlisten, die diese geheimste Höhle bewachen. Im Märchen heißt dies meistens, bösen Zwergen oder Hexen zu entkommen, Riesen und andere Unholde auszutricksen oder zu besiegen oder den Teufel zu überlisten. In den Mythen sind hier meist Kämpfe mit Zentauren oder Zerberussen zu bestehen, welche die geheimste Höhle bewachen. Odysseus muß erst den einäugigen Zyklopen blenden und sich an einen Mast binden lassen, um den todbringenden Gesang der Sirenen zu überstehen, bevor er an seine Heimkehr denken kann.

In *Star Wars*, dieser S.F.- Odyssee, geraten Luke Skywalker und seine Gefährten bei der Annäherung an die geheimste Höhle in das Schwerfeld des Todessterns,

sie müssen den Sturmtruppen entkommen, bevor sie sich in den Weltraum retten können, und durch einen Meteoriten-Hagel hindurchgehen, nachdem Alderaan zerstört worden ist. Luke muß schließlich verhindern, daß er auf dem Todesstern, wo Darth Vader die Prinzessin Lea gefangen hält, selbst in Gefangenschaft gerät. In der äußersten Prüfung muß der Held in direkter Konfrontation seine größte Angst bestehen und den Kampf mit seinem größten Widersacher und Feind wagen. Er sieht seinem Tod ins Auge, und einen Moment wissen wir nicht, ob er überleben oder untergehen wird. In diesem Augenblick wächst er über sich selbst hinaus. Er läßt seine Ängste hinter sich und durchbricht alles, was ihn bisher begrenzt hat. Im Mythos und Märchen ist dies der Moment, da er der bösen Hexe oder Königin, dem Ungeheuer, der Sphinx, dem Drachen, dem Minotaurus etc. unausweichlich gegenübersteht und ihn/sie besiegen oder untergehen muß. Immer macht der Held dabei im wirklichen oder symbolischen Sinne eine *Todeserfahrung* durch, die zu seiner *Wiedergeburt* führt.

In *Star Wars* scheint Luke in dem Moment verloren, als die Greifarme in dem Müllmischcontainer ihn packen. Aber er wird gerade noch rechtzeitig gerettet, indem er R2DS alarmiert, die Maschine zu stoppen, bevor er zermalmt wird.

In der äußersten Prüfung liegt eine der wichtigsten Ursachen für die Magie des heldischen Mythos. Das bisherige Geschehen hat uns dazu gebracht, uns mit dem Helden zu identifizieren; was ihm geschieht, geschieht auch uns. Nun erleben wir mit ihm gemeinsam diesen hochdramatischen Augenblick der Todesnähe, wo es um Alles oder Nichts geht - und danach seine Auferstehung und Wiedergeburt.

Dies ist die wohl stärkste, tiefste und erschütterndste Erfahrung des Menschlichen; darum fehlt sie in keinem Mythos, in keinem bedeutendem Märchen, in keiner großen Erzählung der Weltliteratur; und darum darf sie auch in keiner Filmstory fehlen, bei Strafe, das Publikum um eine der elementarsten und tiefsten menschlichen Erfahrungen zu bringen.

## **Die Begegnung mit der Göttin**

Nachdem er die Todesgefahr überlebt, den Drachen erschlagen, die Sphinx oder den Minotaurus besiegt hat, nimmt der Held seine Belohnung in Besitz: den Schatz, um dessentwillen er aufgebrochen war. In den Mythen und alten Sagen ist dieser Schatz oft ein Zauberschwert, das ihn unbesiegbar macht, ein symbolisch bedeutungsvoller Gegenstand wie der Heilige Gral oder ein Elixier, mit dem er das dahinsiechende Land wieder zu heilen vermag. Der „Schatz“ kann aber auch identisch mit einer neuen Erkenntnis, mit Weisheit und tieferem Wissen, mit einer reiferen Haltung, einem Zugewinn an Menschlichkeit sein, die den Helden mitunter befähigt, sich mit seinem Feind zu versöhnen. Im echten Mythos repräsentiert der Schatz oder das Elixier immer auch einen neuen, erweiterten Bewußtseinszustand des Helden.

In *Star Wars* rettet Luke nicht nur der Prinzessin Lea das Leben, er gelangt auch in den Besitz der Pläne des Todessterns, die im künftigen Kampf gegen Darth Vader von Bedeutung sind. In *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* versöhnt er sich schließlich mit Darth Vader, der sich zuletzt als sein Vater entpuppt.

Sobald die letzte Prüfling auf dem Entwicklungsweg bestanden ist, wird der Held reif für die Begegnung mit der Göttin. Als Repräsentantin der großen Göttin begegnet ihm seine andere, seine weibliche Seelenhälfte. Der männliche Held trifft sie in Gestalt der Prinzessin, seiner Anima, um die er lange, ausdauernd und oft hart und nicht selten listig kämpfen musste.

Die Heldin findet im Prinzen oder Königsson Zugang zu ihrem Animus.

Ein schönes **Beispiel für die Begegnung mit der fehlenden Hälfte, dem Animus bzw der Anima, ist das Märchen „Aschenputtel“.**

In dem Grimmschen Märchen geht es um das Motiv der verborgenen Schönheit und Menschlichkeit, wobei der Schuh zum Erkennungsmittel wird. Der Prinz ermittelt das schöne Mädchen (Aschenputtel), mit dem er auf dem Schloßfest getanzt hat, mittels des Schuhs, den dieses auf der Schloßtreppe verloren hat. Doch geht der Prinz bei seiner Suche erst einmal fehl: Die beiden intriganten Stiefschwestern Aschenputtels simulieren zunächst erfolgreich die "wahre Prinzessin": die eine hackt sich den Zeh, die andere die Ferse ab, damit der Fuß in den kleinen Schuh paßt. Doch die Tauben unter dem Baum, wo Aschenputtels Mutter begraben liegt, entlarven den falschen Schein: „Ruckediku, Ruckediku/ Blut ist im Schuh!“ Bis der Prinz

schließlich Aschenputtel, die wahre Prinzessin, daran erkennt, daß ihr - und nur ihr - der Schuh paßt. Das heißt, er muss- darin besteht seine Prüfung- erst den falschen Schein durchschauen, bevor er seine Anima in Gestalt des verachteten Aschenputtels erkennt. Aber auch diese hat sich auf ihre weibliche Art und Weise für diese Begegnung reif gemacht. Sie braucht dazu großen Mut und viel Demut, außerdem Einfühlungs- und Durchhaltevermögen.

Mit dem einst fehlenden und nun wieder gefundenen Seelenanteil an ihrer Seite kehren die Helden und Heldinnen heim zum Vater oder König und, feiern das, was die spirituelle Philosophie die „chymische Hochzeit“ nennt. Wenn sie anschließend als gute Könige und Königin in der Welt bleiben, entsprechen sie in etwa den Bodhisattvas des Ostens oder den Engeln des Westens. Sie sind noch in dieser Welt, aber schon nicht mehr von dieser Welt und jederzeit bereit, denen zu helfen, die ihnen auf dem Weg der Selbstverwirklichung nachfolgen wollen. In der Antike sprach man in diesem Zusammenhang von Apotheose, der Verherrlichung oder Vergöttlichung solcher Menschen. Man ging davon aus, dass diejenigen, die Großes vollbracht hatten, zu verehrungswürdigen Göttern aufstiegen.

Die „chymische Hochzeit“ erfolgt meist erst am Ende der Reise, wenn alle Gefahren und die letzte Prüfung überstanden und der Held mit dem Elixier/Schatz heimgekehrt ist.

Z4: Seilkunststück zum Motiv der „Chymischen Hochzeit“

## **Die Rückkehr**

Obschon der Held seinen Auftrag erfüllt, den Schatz ergriffen, das Elixier gefunden und die Prinzessin gerettet hat, ist seine Reise noch nicht zu Ende. Er ist noch nicht aus dem Schlimmsten heraus. Denn die besiegten Mächte, die bösen Geister oder entthronten Götter haben die üble Angewohnheit, zurückzuschlagen und die Verfolgung aufzunehmen. Die Mächte, die der Held herausforderte, als er sich des Schatzes, des Schwertes, des Elixiers bemächtigte, bedrängen ihn auf seinem Rückweg und wollen Rache nehmen. In vielen Märchen wird der Held, nachdem er den Schatz geborgen, das Wasser des Lebens gefunden und die Prinzessin gerettet hat, vom Teufel, der bösen Hexe

oder den bösen Brüdern verfolgt. Er hat nun die letzten Hindernisse zu überwinden, bevor er wirklich gerettet ist.

Luke hat zwar die Prinzessin Lea gerettet und ist in den Besitz der Pläne gelangt, aber beide sehen sich nach der geglückten Flucht vom Todesstern der wütenden Nachstellung Darth Vaders ausgesetzt.

Der Held muß aber heil und unbeschadet zurückkehren, denn von seiner Rückkehr hängt die Rettung seiner Familie, des Königreiches oder der Welt ab. Auch ist seine (Ver-)Wandlung, in der ja der tiefere Sinn seiner Ausfahrt und Reise besteht, seine Läuterung oder Katharsis - denn meist hat er Schuld auf sich geladen - noch keineswegs gesichert.

In vielen alten Kulturen mußten sich Krieger und Jäger einer rituellen Reinigung, Waschung, Ölung etc. unterziehen, ehe sie in die Gemeinschaft zurückkehren durften, denn sie hatten ihre Hände mit Blut befleckt. Der Held, der in das Totenreich hinab gestiegen war, muß sich einer *letzten Prüfung* unterziehen, die ihn meist nochmals in Todesnähe bringt, bevor sie in seiner Auferstehung gipfelt. Die Mächte der Finsternis holen sozusagen zu einem letzten Schlag aus.

Da jede echte Heldengeschichte auch eine Verwandlungsgeschichte ist, müssen wir den Helden am Ende auch als Verwandelten sehen. Er muß die letzte, sozusagen die *Abschlußprüfung* bestehen, seinen Mut und seine uneigennütigen („edlen“) Motive, seine neu gewonnene Reife unter Beweis stellen, er muß zeigen, daß er seine Lektion aus den vorausgegangenen Prüfungen wirklich gelernt hat, daß er über sich selbst hinausgewachsen ist, bevor er „wiedergeboren“ und belohnt wird.

Darum findet in allen drei Filmen der *Trilogie der Sterne* noch eine letzte Schlacht statt, in der Luke beinahe umkommt. Und aus jeder dieser Prüfungen geht er mit neuem Wissen und einer gesteigerten Befehlsgewalt über die Macht hervor.

Der Held ist mit dem Schatz, dem Elixier, einer neu erworbenen Einsicht oder Eigenschaft, mit neuem Wissen oder einem Zugewinn an Reife und

Menschlichkeit in die gewöhnliche Welt zurückkehrt. Um die Erfahrung der anderen Welt, der Unterwelt, reicher geworden, hat er ein neues Selbst, eine neue Identität gewonnen. Das, was ihn von der Unterwelt trennte, ist aufgehoben und zum Bestandteil seiner eigenen Persönlichkeit geworden. Er hat den Feind überwunden, indem er sich dessen Kraft, wie in vielen indianischen Mythen, einverleibt hat. So gesehen, ist er jetzt *Herr zweier Welten*.

Die meisten Märchen und viele Helden-Geschichten enden mit der glücklichen Heimkehr des Helden. Je nach dem Genre und dem Heldentypus kann die Rückkehr, wie in der antiken Tragödie oder in den Shakespeareschen Königsdramen, aber auch tragisch mit dem Untergang des Helden enden.

Letzteres wird immer dann der Fall sein, wenn der Held in seiner Hybris oder Verblendung - wie etwa Ödipus- zuviel Schuld auf sich geladen hat, oder wenn er, wie Macbeth oder Othello, einem verborgenen destruktiven Zug seines Wesens gefolgt ist. Dann hat die Nemesis das letzte Wort, dann ist seine „Rückkehr“ mit seinem Untergang und Tod identisch.

Auch ein negativer und gewalttätiger Held, (der freilich kein Held im Sinne des echten Mythos ist), kann am Ende zum Mythos werden und als Mythos überleben, wenn die Gemeinschaft, die ihn zum Helden erkor, sich in ihm und seinem destruktiven Wesen wieder erkennt. Dies ist in Scorseses Film *Taxi-Driver* der Fall. Der Held, der die Welt New Yorks mit Gewalt von ihrem „Schmutz“, von Prostitution und käuflichem Sex, befreien will, erfährt nach seinem Tod seine Apotheose durch seine Fan-Gemeinde. Auch die Gewalt und die massenhafte Identifikation mit ihr - dies die kritische und böse Botschaft des Filmes - kann nämlich zum „Elixier“, hier im Sinne von Gift und Suchtmittel, werden, das der pervertierte Held in eine pervertierte Gemeinschaft zurückbringt.

## **Die Archetypen**

Wie wir gesehen haben, arbeitet die klassische Heldenreise mit bestimmten *Archetypen*, denen im Verlaufe der Geschichte wichtige dramaturgische und psychologische Funktionen zukommen.

Was aber ist eigentlich ein Archetypus? Es sind Gestalten, die in den Märchen, Mythen und Sagen, auch in vielen modernen Geschichten, immer wieder vorkommen und als Charaktertypen ähnliche Züge und Funktionen aufweisen. C. G. Jung faßte diese stets wiederkehrenden Figuren, Typen und Beziehungen unter dem Begriff *Archetypus* zusammen. Er sah in ihnen uralte Persönlichkeitsmuster, die ein gemeinsames Erbe der Menschheit bilden. Dies nannte er das „kollektive Unbewußte“. So wie sich das individuelle Unbewußte in unseren Träumen offenbart, hat das „kollektive Unbewußte“ gleichsam die gemeinsamen Träume, Ängste und Phantasien der Menschheit aufbewahrt. Die Archetypen lassen sich denn auch mit einer erstaunlichen Beständigkeit durch alle Zeiten und Kulturen beobachten, sowohl in den Träumen und Persönlichkeitsbildern einzelner Menschen, als auch in den mythischen Überlieferungen ganze Völker und nahezu aller Kulturkreise.

### Z5 Seilgeometrie

„Wer mit diesen Kräften vertraut ist“, schreibt Christopher Vogler, der aus Campbells vergleichender Strukturanalyse der Mythen eine eigene „Dramaturgie der Heldenreise“ entwickelte, „verfügt damit auch über eines der wirkungsvollsten Mittel aus der Trickkiste des Geschichtenerzähler ... Die Archetypen bilden einen Bestandteil der universellen Sprache des Geschichtenerzählens, und ihre Energie richtig einzusetzen zu können, ist für einen Schriftsteller genauso wichtig wie das Atmen.“

### Schema 2: „Die Archetypen“

Der erste und wichtigste Archetyp ist natürlich der *Held* selbst. Auf seiner Reise begegnet er aber auch anderen Figuren, Gestalten oder Charaktertypen, die in einer ganz bestimmten Beziehung zu ihm stehen. Da ist zum Beispiel der *Bote* - er kann auch mit einem Tier oder dem Medium identisch sein, das die Botschaft

übermittelt -, von dem gewöhnlich der Ruf ins Abenteuer ausgeht. Da ist der *Mentor*, der den Helden auf seiner Reise unterstützt, ihn mit dem nötigen Wissen ausstattet oder ihm bestimmte Gaben zukommen läßt. Bei der Annäherung an die geheimste Höhle, die Drachenhöhle, begegnet er meist einem *Schwellenwächter*, der ihm den Weg verstellt und den er überlisten, austricksen oder kalt stellen muß. Der Feind, dem er irgendwann gegenübersteht, erweist sich nicht selten als ein *Gestaltwandler*, der eine Maske trägt oder ständig andere Erscheinungsformen annimmt, sodaß er kaum zu fassen ist. Von ihm geht eine irritierende Anziehung und Wirkung aus, obschon er sich plötzlich als Feind/Feindin des Helden entpuppt.

Der Held kann im Feind, bzw. Antagonisten, aber auch seinem eigenen *Schatten* begegnen, d.h. dem verborgenen, verdrängten, abgespaltenen Teil seiner Persönlichkeit, dem, was er zutiefst ablehnt und verabscheut und daher in sich selbst wie im Anderen, Fremden „wie seinen Schatten“ bekämpfen muß. Oft besteht das Abenteuer des Helden darin, daß er sich diesem Schatten, diesem abgespaltenen Teil seines Selbst, diesem Alter Ego stellt, das ihn ebenso abstößt wie es ihn unbewußt anzieht. Das ist das eigentliche innere Drama der Protagonistin in Buñuels *Belle de Jour*. Diese frigide Schöne entdeckt ihre eigene Weiblichkeit nur, indem sie die Begegnung mit ihren tiefsten Kleinmädchen-Ängsten sucht, sich auf das abgelehnte und verworfene Verhalten der Huren einläßt und ein Doppelleben als ehrbare Ehefrau und bezahlte Edelprostituierte beginnt.

Außer den Feinden, Gestaltwählern und Schattenfiguren begegnet der Held aber auch mancherlei zwielichtigen Gestalten, kleinen Gaunern und Schwindlern, die ihm auf dem Wege zu seinem Ziel Widerstände entgegensetzen, ihn verspotten, austricksen oder aufs Kreuz legen wollen, den sogenannten *tricksters*. Sie fungieren meist auch als Comic-relief-characters, indem sie Witz, Spaß und Satire in die Geschichte hineinbringen. Kein Shakespeare-Stück ohne einen



solchen Trickster, respektive Narren, der dem Helden bzw. dem König ordentlich auf die Mütze gibt, ihn an der Nase herumführt oder ihm den Spiegel vorhält. Natürlich kann ein Charakter mehrere und verschiedene dieser Archetypen verkörpern, etwa den Schatten *und* den Gestaltwandler, oder den Schwellenhüter *und* den Trickster. Manchmal kann auch der Herold mit dem Mentor identisch oder der Mentor selbst ein Trickster sein, der den Helden verspottet und hereinlegt. Zuweilen, wie in Shakespeares *Richard dem Dritten*, verkörpert der Held zugleich auch den Narren, der sich und sein eigenes Handeln ironisch kommentiert. Erst diese Doppelung macht König Richard zu dem unvergleichlichen und ingeniösen Bösewicht, der uns Horror und zugleich Vergnügen bereitet. Bei der funktionellen Verknüpfung der Archetypen sind so ziemlich alle Kombinationen denkbar.

Die hier aufgezählten Archetypen kommen wohl am häufigsten vor; aber neben ihnen gibt es noch viele andere, ja so viele, wie es menschliche Eigenschaften gibt. In den Märchen und Mythen wimmelt es nur so von Archetypen, die bald menschliche, bald tierische Gestalt annehmen oder als zwittrige (Fabel-)Wesen in Erscheinung treten. Da gibt es den bösen Wolf und den schlaunen Fuchs, die weise Eule oder den weisen Raben, die heimtückische Schlange und den sprechenden Vogel, die gute Mutter und die böse Stiefmutter, den guten und den bösen Bruder, die gute Fee und die böse Hexe, den giftigen und den gutmütigen Zwerg, den gefährlichen und den dummen Riesen (Kraftprotz) etc..

„Wir können uns“, schreibt Vogler, „die Archetypen allerdings auch noch auf andere Weise vorstellen: als *Facetten der Persönlichkeit des Helden*. Die übrigen Figuren in einer Story stellen dann für den Helden Möglichkeiten dar, die er zum Guten oder zum Schlechten nutzen kann; er lernt von diesen Figuren, und indem er sich ihre Eigenheiten anverwandelt, vervollständigt er sein eigenes Wesen mit Hilfe der Gestalten, denen er auf seiner Reise begegnet. Die Archetypen können auch als personifizierte Symbole unterschiedlicher menschlicher Eigenschaften

verstanden werden, wie die großen Arcana des Tarot stehen sie dann für die verschiedenen Aspekte eines umfassenden Persönlichkeitsbildes.“

Die Verwandlung und „Rettung“ des Helden kann darin bestehen, daß er sich mit dem Aspekt seiner Persönlichkeit, den er bisher abgelehnt und wie einen Feind bekämpft hat, zuletzt versöhnt und seinen „Schatten“ angenommen hat. Die Archetypen, denen er auf seiner Reise begegnet, sind gleichsam Emanationen und Projektionen seines eigenen Ichs, und das Ziel der Reise besteht darin, diese zumeist Angst erzeugenden Bilder und Erfahrungen anzunehmen, sie in seine Person zu integrieren und dadurch zu einer neuen Art von Ganzheit, zu einem „Selbst“ zu gelangen, das mehr umfaßt als das alte kleine oder verängstigte Ich zu Beginn der Reise. So gesehen, stellt seine Reise immer auch einen Prozeß der Heilung und Therapie dar.

Z6 Ringspiel

