**Die Heldenreise**

Die Handlung von Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel ist an die Erzählstruktur der Heldenreise angelehnt. Diese hat ihren Ursprung in der Mythologie und wird bis heute in Film und Literatur verwendet. Der amerikanische Drehbuchautor Christopher Vogler entwickelte 1992 daraus eine Anleitung zum Drehbuchschreiben mit zwölf Stationen.

* Ordnet den zwölf Stationen eine (oder mehrere) passende Filmszene aus Offline –
Das Leben ist kein Bonuslevel zu und begründet eure Entscheidung stichpunktartig.
* Fasst das Ergebnis auf einem Plakat zusammen, auf dem ihr die Stationen kreisförmig anordnet, und notiert jeweils die passende Szene.
* Optional: Illustriert die Plakate mit Zeichnungen oder Standbildern aus dem Film.
* Stellt eure Plakate in der Klasse vor und diskutiert die Ergebnisse.
* Sammelt abschließend Ideen und Argumente, warum die Heldenreise seit Jahrhunderten
ein erfolgreiches Modell für das Geschichtenerzählen ist.

Die zwölf Stationen der Heldenreise nach Vogler

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ***Stationen*** | ***Filmszenen*** | ***Begründung*** |
| 1 | Der Ausgangspunkt ist die gewohnte Welt des Helden\*, die er als unzureichend empfindet. |  |  |
| 2 | Der Held wird zum Abenteuer gerufen. |  |  |
| 3 | Der Held verweigert sich zunächst diesem Ruf. |  |  |
| 4 | Ein Mentor überredet den Helden, die Reise anzutreten, und das Abenteuer beginnt. |  |  |
| 5 | Der Held überschreitet die erste Schwelle; es gibt nun kein Zurück mehr. |  |  |
| 6 | Bei der ersten Bewährungsprobe trifft der Held auf Verbündete und Feinde. |  |  |
| 7 | Der Held dringt bis zum gefährlichsten Punkt vor und trifft auf den Gegner. |  |  |
| 8 | Die entscheidende Prüfung findet statt; der Held konfrontiert und überwindet den Gegner. |  |  |
| 9 | Der Held kann nun den Schatz „rauben“ (einen wertvollen Gegenstand, eine Waffe, ein Elixier, neues Wissen …). |  |  |
| 10 | Der Held begibt sich auf den Rückweg. |  |  |
| 11 | Der Feind ist besiegt, der „Schatz“ befindet sich beim Helden; er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift. |  |  |
| 12 | Am Ende der Reise kehrt der Held in seine gewohnte Welt zurück und wird mit Anerkennung belohnt.  |  |  |

\*Der Held kann natürlich immer auch eine Heldin sein!

Quelle: Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibens, Frankfurt am Main 2001