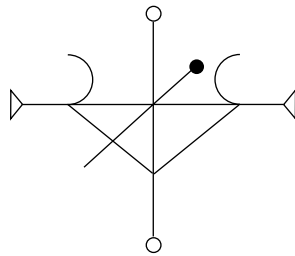


BERNHARD REICHER



# PERSÖNLICHE MYTHOLOGIE

VORTRAG VOM 10. OKTOBER 2009 IN GRAZ



## PERSÖNLICHE MYTHOLOGIE

Ich bin mit Geschichten aufgewachsen. Meine Eltern und mein Großvater waren zur Arbeit, mein kleiner Bruder lag im Gitterbett – so hat mir meine Großmutter zur Unterhaltung jeden Tag ein Märchen aus dem uralten Grimm-Buch vorgelesen, das schon meiner Mutter als Kind gehört hatte. Danach haben wir es uns nacherzählt und zum Schluß haben wir es nochmals gemeinsam nachgespielt: Das grüne Handtuch über der Lehne eines Stuhls war der Drache, meine Oma die Prinzessin, ich der Prinz und der Vormittag war gerettet. So ging das mit jedem einzelnen Märchen, bis das Buch zu Ende war. Da hat sie sich dann neue Märchen einfallen lassen müssen.

Von meinem Großvater habe ich seine Lausbubengeschichten aus der Zeit gehört, als er den Pfarrer so lange geärgert hat, bis er ihn als Ministrant hinausgeworfen hat. Später hat er mir lange vom Krieg erzählt, von der Nacht, als er seine sterbende Mutter nach ihm rufen gespürt hat, von Gefangenschaft und Flucht, von seiner schweren Verwundung und dem Jenseits, als er einige Zeit schon klinisch tot war. Auf unseren Spaziergängen im Wald übte er mit mir Messerwerfen und zeigte mir ganz nebenbei, wo die Gnome ihre Höhlen hatten oder wie Schafgarbe aussieht. „Eine wichtige Pflanze“, meinte er mit bedeutungsschwangerem Tonfall.

Mein Vater erzählte oft die Abenteuergeschichten von seiner Weltreise, insbesondere seiner drei Jahre in Kanada, und meine Mutter brachte mir früh die griechische Mythologie nahe: mit neun Jahren verschlang ich Gustav Schwabs *Schönste Sagen des Klassischen Altertums*, bald darauf die nordische Mythologie (ich weiß noch, das Buch war in Fraktur-Schrift gedruckt, was die Sache noch faszinierender und altherwürdiger für mich machte). Mit dreizehn Jahren stieß ich auf Tolkien – eine Offenbarung für mich!

Seit meiner frühen Kindheit also lassen mich mythische Geschichten nicht mehr los, sei es in mündlich überlieferter, gedruckter oder filmischer Form. Wahrscheinlich fielen mir daher auch immer wieder im Alltag wiederkehrende mythische Strukturen auf: Im Verhalten mancher Erwachsener erkannte ich die Eigenart des Prokrustes wieder, allem, was nicht ins bisherige Weltbild paßte, die Glieder abzuschlagen oder langzuziehen, um es passend zu machen. Ich bemerkte, daß sich die Legenden von Helden wie Dietrich von Bern oder Artus in vielen Elementen der Abenteuer moderner Superhelden widerspiegeln. Und wenn ich nach einem überehrgeizigen und natürlich gescheiterten Projekt am Boden zerstört war, konnte ich nicht umhin, an den Sturz des Ikarus zu denken.

Später, als ich selbst begann, Märchen zu erzählen, faszinierte es mich unendlich, wie diese Geschichten auf uns wirken. Aus einem anfangs mehr instinktiven Empfinden für Erzählstrukturen heraus begann ich mich mehr und mehr auch philosophisch für das Geheimnis zu interessieren, *was* denn eigentlich Geschichten überhaupt *sind* und was sie in bezug auf die Wahrnehmung und Gestaltung unserer Realität verursachen.

Also habe ich jahrelang über Märchen- und Mythentheorie gebrütet (wobei mir auch sehr meine Beschäftigung mit Drehbuchstrukturen zugute kam) und nach und nach deren Schätze zutage gefördert. Ich glaube, daß ich der Grundstruktur von Geschichten ein kleines bißchen auf den Grund gehen und beschreiben konnte, wie sehr sie unsere Realität beeinflussen. Es lag nahe, daß sich dadurch zwei Bereiche miteinander verbanden, die mich seit meiner Kindheit beschäftigen: Magie und Mythologie. Anfang 2009 schließlich bin ich mit meinem System der Mythomagie an die Öffentlichkeit gegangen.

Eine grundlegende Erkenntnis dafür war, daß Mythen nicht nur etwas sind, das uns kollektiv gehört, sondern auch etwas, das sich *in uns* abspielt. Es gibt so etwas wie eine Persönliche Mythologie, und darüber werde ich heute sprechen.

---

### ***Prinzipien des Lebens, eingebettet in die Struktur von Geschichten***

---

Vieles spricht dafür, daß wir die Welt niemals objektiv wahrnehmen, sondern durch den Filter unseres Bewußtseins. Wie wir die Welt und uns in ihr erleben, hängt wesentlich von unserem Weltbild ab, davon, was wir von der Welt und von uns selbst halten. Überlegen wir also zunächst, wie sich unser Charakter und unser Weltbild geformt haben:

- Unsere spirituellen Sichtweisen? – Durch religiöse, kosmologische, philosophische *Geschichten*, die uns erzählt wurden und die wir entweder (zumindest teilweise) übernommen haben oder ablehnen.

Ich weiß zum Beispiel noch genau, wie ich durch den Mund unserer Kindergärtnerin das erste Mal von diesem Menschen erfahren habe, der von den Bösen an ein Kreuz genagelt wurde und welches faszinierte Grausen mich dabei beschlich. Oder denken wir an die geheimnisvollen Geschichten, die wir gehört haben von einem brennenden Dornbusch, von Gaia der Erde und Uranos dem Himmel, vom Riesen Ymir, der von den Göttern zerstückelt wurde, vom Prinzen Siddharta, der unter dem Bodhi-Baum saß, vom Höhlengleichnis...

- Unsere ethischen Grundsätze, unsere Einstellungen zu zwischenmenschlichen Beziehungen, gesellschaftlichem Zusammenleben, Erziehung und Bildung? – Durch mythologische, historisch-politische, moralisch-soziologische *Geschichten*, die uns erzählt wurden und die wir entweder (zumindest teilweise) übernommen haben oder ablehnen.

Ich denke da an den großen Krieg um Troja, der entstanden ist aus den nur allzu menschlichen Abgründen der Eifersucht und des Neids, der Unversöhnlichkeit und des Stolzes, vor denen auch und gerade die Götter nicht gefeit sind. Ich denke daran, wie viele der hoffnungsvollen Leuchtfeuer der Menschheit zuletzt immer nur durch Verrat aus den eigenen Reihen untergehen konnten – sei es nun Troja, Artus' Herrschaft über Britannien, das Reich der Burgunder, der Sieg Jeanne d'Arcs, oder Gondo lin, die letzte Festung der Elben gegen Morgoth. Ich erinnere an die Geschichten der großen Eroberungen, Kriege und Revolutionen, die man uns erzählt hat.

Auch um menschliche Eigenschaften zu beschreiben, nehmen wir Anleihen bei mythischen Geschichten: Wir sprechen vom Ödipus-Komplex oder vom Peter-Pan-Syndrom; einen unverbesserlichen Idealisten bezeichnen wir als donquixotisch, einen unbändigen Forscherdrang als faustisch. Weil die Geschichten es so anschaulich transportieren, kommen uns für unsere Verhaltensweisen die Figuren etlicher Dramen William Shakespeares in den Sinn, die Weisheit eines Obi-Wan Kenobi, die Besessenheit eines Gollum, die Unbeugsamkeit eines Bruce Wayne, der Mut eines Harry Potter.

- Unsere Überzeugungen darüber, wie die Welt funktioniert? – Durch naturwissenschaftliche *Geschichten*, die uns erzählt wurden und die wir entweder (zumindest teilweise) übernommen haben oder ablehnen.

Wir denken hier gerne an Heureka rufende und nackt durch die Straßen laufende Erfinder, an Äpfel, die Gelehrten auf den Kopf zu fallen pflegen, an heroische Forscher, die vor der Inquisition widerrufen, um dennoch heimlich ihre Studien weiterführen zu können... – und dennoch sind auch die Erklärungen über mikrokosmische Zusammenhänge oft metaphorische Geschichten (etwa in Form von Personifikationen wie „... und dann muß sich das Atom entscheiden, ob es nach links oder nach rechts will“.)

Es wäre in diesem Kontext eine spannende Übung, sich mal genau zu hinterfragen: Wie groß ist in meiner Weltsicht der Anteil an tatsächlich selbst Erlebtem? Und inwieweit wurde auch dieses Erleben *interpretiert* durch Geschichten, die ich mit mir trage? Dies soll nur eine Anregung sein; es würde den heutigen Abend sprengen. Auch daß Geschichten von erfahrenen Propagandisten seit jeher für machtpolitische Zwecke mißbraucht werden, steht außer Frage. Diese Tatsache zeigt um so mehr die Macht, die in ihnen steckt und auch das wäre Thema für einen eigenen Vortrag. Stellen wir somit fürs erste fest: **Geschichten sind das, womit die Menschen der Welt eine Gestalt geben.**

„Unser Leben folgt mythischen Figuren. Wir handeln, denken und fühlen nur so, wie es ursprüngliche Muster in unserer Vorstellungswelt zulassen.“<sup>1</sup>

Manche Geschichten sind so gut, daß wir sie immer wieder hören möchten. Buchstäblich über Jahrtausende hinweg begaben wir uns immer wieder mit Gilgamesch auf die Suche nach Unsterblichkeit, suchten mit Odysseus den Weg nach Hause und kosteten mit Siegfried vom Herz des Drachen. Solche Geschichten, die für uns offenbar etwas so Wichtiges und Faszinierendes enthalten, daß wir sie wieder und wieder erzählen, werden zu Märchen und Mythen. Sie gehören zum Schatz der gesamten Menschheit.

Und wie gesagt erzählen wir mythische Geschichten nicht nur untereinander weiter, sondern auch *uns selbst*. Jeder von uns trägt seinen ganz individuellen mythischen Kosmos in sich – seine Persönliche Mythologie. Diesen Begriff habe ich der gleichnamigen Arbeit der Psychologen David Feinstein und Stanley Krippner übernommen und in meinem Sinne erweitert. Sie beschreiben persönliche Mythen als

kognitive Strukturen, die dem *einzelnen* die Welt erklären, seine Entwicklung leiten, eine Beziehung zu den Geheimnissen der Existenz herstellen, und zwar in einer *Form*, die jener *entspricht*, in der kulturelle Mythen diese Aufgaben für ganze Gesellschaften erfüllen<sup>2</sup>.

Oder, anders gesagt, Persönliche Mythologie besteht aus der Summe Deiner Geschichten: Wie Du als Kind dieses eine Weihnachtsgeschenk ausgepackt hast und schon vorher wußtest, was drin ist. Wie Du Dein Haustier gefunden hast, überfahren von einem Auto. Wie Du den ersten Preis überreicht bekommen hast. Dein erster Kuß. Dein erstes Mal. Wie Du von einem Freund verraten wurdest. Wie Du selber zum Verräter wurdest. Dieser Platz im Wald, der Dir so viel bedeutet. Und tausende andere.

Mythische Geschichten haben unser Denken und Empfinden als Einzelpersonen geprägt. Aufgrund von Geschichten, die ihnen wichtig sind, sprengen sich Menschen in die Luft, machen sie Pilgerfahrten, und brechen Gespräche am Telefon ab: „Du entschuldige, können wir morgen darüber reden? Jetzt beginnt gleich die nächste Folge von [der gerade aktuellen Soap-Opera]!“

---

<sup>1</sup> James Hillman, Zitiert in: Bernard A. Lietaer, *Mysterium Geld*, Riemann, München 2000, S. 142.

<sup>2</sup> David Feinstein, Stanley Krippner, *Persönliche Mythologie*, Heyne / Sphinx, München 1998, S. 85f.

Die Geschichten, die wir in uns tragen, sind sozusagen „holographisch“, das heißt: Ganz gleich mit welcher wir uns beschäftigen, verkörpert sie in gewisser Weise unser gesamtes mythisches System. Es ist so gut wie nie nur ein Bereich unseres Innenlebens betroffen, sondern andere mit ihm.

Und wer die Themen, die sein Leben beherrschen, also seine persönlichen Mythen bewußtmachen kann, der kann dann auch seine Phantasie und Erfahrung nutzen, um reichere, buntere Mythen zu schaffen, die ihn inspirieren und ihm helfen, seine Möglichkeiten und Fähigkeiten zu entfalten. Je aktiver und bewußter wir unsere Mythen schaffen, desto mehr Herrschaft werden wir über unser Leben haben.<sup>3</sup>

Wenn wir unsere Welt durch Geschichten strukturieren (und, wie ich glaube, auch überhaupt erst *erschaffen*), dann liegt es nahe, die Welt – das, was wir „Realität“ nennen – durch das Ändern unserer Geschichten zu gestalten. Das ist es, was ich mit Mythomagie mache: Unsere Erfahrungen im Erleben dieser Welt hängen wesentlich davon ab, wie wir unsere Welt *wahrnehmen*.

Beispielsweise deutet jeder ein Ereignis wie etwa den 11. September 2001 anhand seines Filters: anti-islamisch, anti-amerikanisch, verschwörungstheoretisch, apokalyptisch, paranoid, historisch, militärisch, künstlerisch, religiös, philosophisch, etc. (meist aus einer Kombination mehrerer dieser Aspekte) – und jeder fühlt sich durch die Informationen, die sein unbewußter Filter auswählt, in seiner Sichtweise bestätigt! Und so erfährt er dann auch seine Welt. Dies geschieht ständig, sei es in bezug auf unsere Sichtweise über unsere eigenen Fähigkeiten, das andere Geschlecht, unseren Kontostand, und so weiter.

Der Filter unserer Wahrnehmung besteht (wie eben beschrieben) aus den Geschichten, die uns geprägt haben. Es liegt für mich also nahe, diese Geschichten zu verändern, um neue Erfahrungen zu machen. Oder, poetischer ausgedrückt, den schnöden Alltag mit Hilfe von Fiktion zu verzaubern. Denn die Geschichte motiviert uns mehr als alles andere. Mit den Worten von Antoine de Saint-Exupéry:

Wenn Du ein Schiff bauen willst,  
so trommle nicht Männer zusammen,  
um Holz zu beschaffen, Werkzeuge vorzubereiten,  
die Arbeit einzuteilen und Aufgaben zu vergeben,  
sondern lehre die Männer die Sehnsucht nach dem endlosen weiten Meer!<sup>4</sup>

Verzauberung geschieht zum Beispiel im Ritual, mittels magischer Techniken. Und um Geschichten zu verändern, ist es hilfreich, einiges über ihr Wesen zu wissen.

---

### *Narrativium*

---

Bei allen drei ineinander verwobenen Anwendungsgebieten der Mythomagie – als philosophisches Gebäude, Analysemethode für Vorgänge in der Welt und praktische Methode, um Realität(en) zu verändern – wird auf die zugrundeliegende *Struktur* von Geschichten eingegangen.

---

<sup>3</sup> Ebda, S. 19.

<sup>4</sup> <http://www.zitate-online.de/autor/saint-exupery-antoine-de/>, 7. 10. 2009

Diese Struktur gehorcht einer inneren Folgerichtigkeit, die wir von Kindheit an quasi automatisch zu verstehen scheinen. Der Begriff „narrative Kausalität“ beschreibt dieses Phänomen ausgezeichnet. Terry Pratchett geht mit seiner Scheibenwelt-Schöpfung sogar so weit, daß er *Narrativium* als Grundkonstante des fiktionalen Multiversums annimmt:

Nichts kann (in diesem Spiegelbild unserer Welt) existieren, ohne daß zuvor eine Geschichte existiert, die dessen Schicksal prägt und seine Form bestimmt. Die Geschichte bestimmt die Handlung. Drachen speien nicht Feuer, weil sie Lungen aus Asbest hätten, sondern weil es das ist, was Drachen eben tun. Wenn eine Hexe böse wird, baut sie unausweichlich ein Lebkuchenhaus und lockt Kinder in ihr Verderben, nur um schlußendlich in ihren eigenen Ofen geworfen zu werden. Ein Held wird *nur* dann gewinnen, wenn er sich einer Übermacht an Feinden gegenüberstellt; wenn es nämlich eins zu einer Million steht, wird es fast immer gut ausgehen.

Was hier humoristisch überspitzt dargestellt wird, trägt große Weisheit in sich: Geschichten können instrumentalisiert werden. Das Wissen um sie, um ihren Gebrauch und darum, wie sie verändert werden, kann ich mir zunutze machen. Es ist die Basis mythomagischer Kraft. Eine Geschichte wird wahr, wenn sie nur oft genug erzählt wird – denn wenn etwas stark genug geglaubt wird, oder von einer genügend großen Anzahl von Menschen, könnte es tatsächlich geschehen. Der einfachste Weg, einen Kater in einen Menschen zu verwandeln, besteht laut Pratchett darin, ihn auf einer tiefen Ebene davon zu überzeugen, daß er ein Mensch ist.

Alles, was es in Deiner Vorstellungskraft gibt, ist so wirklich, wie Du es machst. Denk immer daran!<sup>5</sup>

Im Reich der Geschichten befinden wir uns auf der Ebene der Archetypen. Wir *wissen* automatisch, wie sie funktionieren und was an einer bestimmten Stelle der Handlung geschehen muß. Als Märchenerzähler habe ich die Erfahrung gemacht, daß Kinder genau spüren, daß etwas nicht stimmt, wenn du ihnen erzählst, daß es die älteste Königstochter wäre oder die rechte oder linke und nicht die mittlere Tür! Wir *wissen*, was geschieht, wenn eine Prinzessin einen Frosch küßt oder ein Jüngling ein Schwert aus einem Stein zieht, wann wir auf Holz klopfen und die Finger kreuzen müssen.<sup>6</sup> Wir wissen, was geschieht, wenn jemand einen Ring in den Fluß wirft, der später noch benötigt wird, nicht wahr? Ein Fisch verschluckt ihn und im entscheidenden Moment landet dieser dann auf der Tafel des Königs, der in seinem Bauch den Ring wiederfindet. Ringe *wollen* zu ihren Besitzern zurückkehren.

Einmal wohnte ich nicht weit entfernt von einem Menhir, der angeblich bei Vollmond und / oder in der Mittsommernacht auf seiner Wiese herumtanzte und dabei auch noch einen Topf voll Gold unbewacht ließ, den sich jeder, zumindest theoretisch, hätte schnappen können, der den nötigen Mumm hatte und schneller rennen konnte als ein Stein. Ich habe ihn mir oft gleich beim ersten Tageslicht angesehen, aber aus irgendwelchen Gründen schaffte ich es nie, den kurzen Weg einmal in der Nacht zurückzulegen, um mich von seinen tänzerischen Qualitäten zu überzeugen. Heute weiß ich, daß ich Angst hatte. Ich hatte Angst davor, dass er, wie so viele andere Steine, die mir schon begegnet waren, letztendlich doch nicht tanzte. Irgendwo in meinem Hinterkopf wollte ich, dass die Welt ein Ort sei, an dem ein Stein, trotz Planungsbeamten und EU-Richtlinien und Polizisten, vielleicht doch tanzen kann. Und genau hier steckt, wie ich glaube, der Instinkt für Folklore. Es *sollte* einfach einen Ort geben, an dem Steine tanzen.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Neale Donald Walsch, *Die kleine Seele und die Erde*, Hans-Nietsch-Verlag / Edition Sternenprinz, Freiburg 2005, o. S.

<sup>6</sup> Vgl. Terry Pratchett und Jaqueline Simpson, *Mythen und Legenden der Scheibenwelt*, Manhattan / Goldmann, München 2009, S. 13.

<sup>7</sup> Ebda, S. 8f.

Und auch wenn Einhörner, Drachen, Riesen, tanzende Steine und Wunder „nur“ Geschöpfe unserer Phantasie sind, sind sie nichtsdestoweniger außerordentlich einflussreich. Wir konstruieren unsere Welt nach mythischen Gesichtspunkten.

Ich glaube, daß *Geschichten Heilkraft haben*, daß sie uns helfen können, mit schwierigen emotionalen Situationen umzugehen, indem sie uns Beispiele menschlichen Verhaltens geben [...]. Ich glaube, daß *Geschichten Wert zum Überleben* der menschlichen Spezies haben und daß sie ein großer Schritt in der menschlichen Evolution waren, indem sie uns erlaubten, in Metaphern zu denken und die gesammelte Weisheit in erzählerischer Form weiterzugeben. Ich glaube, daß *Geschichten Metaphern sind*, anhand derer Menschen ihr Leben abwägen und anpassen, indem sie sich mit den Figuren vergleichen. Ich glaube, daß die Grundmetapher der meisten Geschichten jene der Reise ist, und daß *gute Geschichten zumindest zwei Reisen aufzeigen, äußerlich und innerlich*: die äußere Reise, in welcher der Held etwas Schwieriges unternimmt oder etwas bekommt, und die innere Reise, in welcher der Held einer geistigen Krise oder einem Charaktertest gegenübersteht, die zu einer Transformation führen. Ich glaube, daß *Geschichten Hilfsmittel zur Orientierung sind*, wie ein Kompaß oder eine Landkarte, die es uns erlauben, uns orientiert, zentriert, verbunden und bewußter zu fühlen, unserer Identität und Verantwortung und unserer Verbindung zum Rest der Welt mehr gewahr.

Aber von all dem, was ich über Geschichten glaube, hat sich eine Haltung [...] als außerordentlich nützlich erwiesen: das *Geschichten irgendwie lebendig sind, bewußt, und auf menschliche Gefühle und Wünsche reagieren*.

Ich habe immer vermutet, daß Geschichten lebendig sind. Sie scheinen bewußt und zielgerichtet zu sein. Wie lebende Wesen verfolgen Geschichten ihre Ziele. Sie wollen etwas von Dir. Sie wollen Dich aufwecken, sie wollen Dich bewußter und lebendiger machen.<sup>8</sup>

Wir können Geschichten bewußt ins Leben rufen beziehungsweise verändern – um uns *von ihnen* verändern zu lassen –, um unsere Realität zu gestalten:

Ausgesprochen oder nicht, die Geschichte hört den Wunsch, offensichtlich angezogen durch das intensive Gefühl in ihm. Carl Jung hatte ein Motto über seiner Tür eingraviert, „Vocatus atque non vocatus, deus aderit“, das so viel heißt wie „Gerufen oder nicht, der Gott wird erscheinen.“ Mit anderen Worten, wenn die emotionalen Bedingungen richtig sind, wenn das Erfordernis groß ist, ertönt ein innerer Ruf um Hilfe, ein ausgesprochener oder unausgesprochener Wunsch, der die Geschichte und das Abenteuer ins Sein ruft.

Die Antwort der Geschichte auf den Ruf des Menschen besteht oft darin, einen Boten zu entsenden, manchmal ein magisches kleines Männchen wie Rumpelstilzchen, aber immer eine Art von Mittler, der den Helden in eine besondere Erfahrung führt, die wir Abenteuer nennen – eine Abfolge von Herausforderungen, die dem Helden, und dem Publikum, eine Lektion nahebringen. Die Geschichte stellt Bösewichter, Gegner und Verbündete zur Verfügung, um den Helden herauszufordern oder zu helfen und die Lehre zu vermitteln, die auf ihrer Agenda steht. Die Geschichte arrangiert moralische Dilemmas, die den Glauben und Charakter des Helden testen, und wir sind eingeladen, unser eigenes Verhalten gegen das der Spieler im Drama abzuwägen.<sup>9</sup>

Auf diese Weise fungiert die Geschichte auch als „Kontrastprogramm“ für einen gewählten Seinszustand (vgl. hierzu meine Arbeit *Mythomagie · Grundlagen, Techniken und Symbolmatrices*, S. 28f. auf der Download-Sektion von [www.mythomagie.at](http://www.mythomagie.at))

Indem sie dem Helden Hindernisse in den Weg stellt, während er versucht, sein Ziel zu erreichen, mag die Geschichte für sein Wohlbefinden feindlich erscheinen. Es mag als ihre Absicht erscheinen, dem Helden etwas wegzunehmen (wie sogar sein Leben!), doch ihr wahrer Zweck ist wohlwollend, nämlich dem Helden eine benötigte moralische Lehre zu vermitteln, ein fehlendes Teil in seiner Persönlichkeit oder seinem Verständnis der Welt zu ergänzen.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Aus: Christopher Vogler, *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. Updated and revised Third Edition*, Michael Wiese Productions, Studio City 2007, S. 299f. Übersetzung des Verfassers.

<sup>9</sup> Ebd., S. 305. Übersetzung des Verfassers.

<sup>10</sup> Ebd., S. 306. Übersetzung des Verfassers.

---

## Struktur persönlicher Mythen

---

Im Weiteren gehe ich noch ein wenig mehr auf das Konzeptuelle ein:

- *Wie* sind diese Geschichten *beschaffen*,
- wie genau *wirken* sie,
- wie kann ich sie *benützen*, um meine Welt magisch zu verändern?

Das wird jetzt etwas abstrakt, wir begeben uns quasi hinter die Matrix, auf die Ebene der Programmiercodes. Bitte folgen Sie mir, es lohnt sich.

### Geschichte vs. Handlung

Ich unterscheide zwischen Geschichte und Handlung. Die Geschichte ist meiner Auffassung nach sozusagen der innere Kern einer Erzählung: Handlung ist das, was *geschieht*; Geschichte ist das, *worum es geht*. Eine Geschichte kann sich demnach durch viele verschiedene Handlungen, Genres und Formen (mündliche Wiedergabe, Theater, Oper, Roman, Film, das Leben eines Menschen...) erzählen – und auch in immer wieder neuen, modernen Varianten auftauchen. So erzählen etwa *Aschenputtel* und *Pretty Woman* die gleiche Geschichte, aber durch eine andere Handlung, ebenso *Beowulf* und *Alien*. In der Handlung von *E.T.* erleben wir die Geschichte eines Wesens, das aus einer anderen Welt zu uns kommt, in einem Schuppen von unschuldigen Kindern gefunden und von den Mächtigen dieser Welt verfolgt wird; dieses Wesen heilt und tut Wunder, wird von den Mächtigen dieser Welt schließlich getötet, ersteht aber wieder zum Leben und fährt buchstäblich (auf einem Fahrrad sitzend) zum Himmel auf, um nach Hause zurückzukehren – nicht ohne zuvor mit glühendem Herzen versprochen zu haben, immer bei uns zu sein...

Wenn ich die inneren Parameter einer Geschichte verändere, muß sich eine neue Handlung ergeben. Diese Parameter sind: *Thema, Prämisse, die sich verändernde Einheit, das sich verändernde System*.

#### Thema

Das Thema beschreibt den geistigen Gehalt einer Geschichte in einem Wort. Thema kann z. B. sein: Liebe, Rache, Macht, Hoffnung, etc.<sup>11</sup> Das jeweilige Thema kann (muß aber nicht) außerdem noch durch einen *McGuffin* symbolisiert werden – dieser von Alfred Hitchcock erfundene Begriff bezeichnet eine bildliche Darstellung des Themas. Ein McGuffin ist ein von der Handlung ablenkender „kleiner und faßbarer Gegenstand, auf den sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers konzentriert und der als Symbol für die Hoffnungen und Wünsche der Charaktere steht“<sup>12</sup>. Berühmte Beispiele hierfür sind etwa das Juwel „Heart of the Ocean“ in *Titanic*, die Mundharmonika in *Spiel mir das Lied vom Tod*, der Koffer in *Pulp Fiction* oder der Eine Ring in *Der Herr der Ringe*.

Das Thema gibt unbedingt den roten Faden für die Handlung vor und entscheidet auch Kleinigkeiten im visuellen Umfeld! Beispielsweise mußte sich die Drehbuchautorin von *Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten* im Lauf ihrer Arbeit dafür entschließen, ob denn nun ihr Thema „Liebe“ oder „Abenteuer“ sei. Sie entschied sich für „Liebe“ und das zog einige kleine, aber feine Entscheidungen nach sich: Der McGuffin des Films, der grü-

---

<sup>11</sup> Vgl. auch Christopher Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, Zweitausendeins, Frankfurt a. Main 1998, S. 415, 439, 452.

<sup>12</sup> Ebda, S. 396.



ne Diamant, trägt den Namen *El Corazón*, das Herz. Und wie heißt der Kater der Heldin? Romeo! Dies nur als Beispiel, wie verpflichtend sich ein scheinbar so abstrakter Terminus wie „Thema“ auf die Handlungsstruktur auswirkt.

In unserem Leben dürfte das Thema mindestens einer Geschichte unserer Persönlichen Mythologie ebenfalls „Liebe“ sein, symbolisiert vielleicht durch das Idealbild einer „Traumfrau“ oder eines „Märchenprinzen“. Essentielle Themen anderer Geschichten sind wahrscheinlich „Freundschaft“, „Familie“, „Beruf(ung)“, „Spiritualität“, „Interessen“, „Tod“, „Bildung“, etc.

### *Prämisse*

Die Prämisse ist die spezifische Seite des jeweiligen Themas in einem Satz, für den die Erzählung quasi den Prüfstein darstellt. Eine spezifische Seite des Themas ist die Prämisse deshalb, weil es zu einem Thema beliebig viele Ansichten geben kann. Eine beliebte Prämisse zum Thema „Liebe“ ist: „Die Liebe überwindet alles, sogar den Tod“. Genauso gut wäre aber auch die Prämisse „Liebe tut weh und sie ist es nicht wert“ denkbar. Weitere Prämissen (zu anderen Themen) könnten sein: „Friede ist wichtiger als Macht“, „Alles Übel dieser Welt kommt vom Geld“, „Es gibt Grenzen, die die Wissenschaft nicht überschreiten darf“, etc. Die Erzählung dient dafür insofern als Prüfstein, indem sie es schafft, uns von ihrer Prämisse zu überzeugen oder nicht. Ich denke gerne an die Gesichter zurück, in die ich nach dem Ende des Films *Braveheart* geblickt habe, und fühle seine Prämisse bestätigt, die da lauten könnte: „Für die Freiheit lohnt es sich, alles aufzubieten.“

Prämissen in den Geschichten unserer Persönlichen Mythologie könnten sein: „Ich verdiene es nicht, geliebt zu werden.“, „Ich muß mich extrem anstrengen, um etwas wert zu sein.“, „Ich bin immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort.“, „Das Leben ist schwer, aber dennoch faszinierend.“, „Was immer ich angreife, führt zum Erfolg.“, „Bei mir ist jede Hilfe umsonst.“

### *Die sich verändernde Einheit*

In *Star Wars* ist die sich verändernde Einheit eine Galaxie. Die Galaxie hat eine archetypische Struktur (die Kräfte des Guten stehen den Kräften des Bösen gegenüber und Luke Skywalker steht genau in der Mitte) und fungiert als eine Metapher für die Psyche. Und überdies ist das Schicksal der Galaxie mit dem Los des Helden verknüpft. Das Ego ist Teil eines größeren Ganzen und handelt für die Psyche, deren Schicksal von seinem Erfolg abhängt. Der Held ist Teil eines größeren Ganzen und handelt für die Einheit, deren Schicksal von seinem Erfolg abhängt. Indem man eine Verbindung zwischen dem Helden und dessen Schicksal mit dem Schicksal einer Einheit herstellt, die eine archetypische Struktur aufweist, schafft man eine Metapher der Psyche. Und das bedeutet eine Geschichte von außerordentlicher Kraft.

Bei James Bond, in *Armageddon* und *Casablanca* ist die Einheit, die diese archetypische Struktur aufweist, die Welt. Sie fungiert als Metapher für die Psyche. Und das Schicksal der Welt ist verbunden mit den Taten des Helden. In *Die Unbestechlichen [All the President's Men]*, *Mulan* und *Braveheart* ist ein Land die Einheit mit der archetypischen Struktur. Wieder ist das Schicksal des Landes verbunden mit dem des Helden. In [...] *Batman*, *Superman* und *Mississippi Burning* ist eine Stadt die Einheit mit der archetypischen Struktur. [...] In *Air Force One* ist sie ein Flugzeug. In *Titanic* ist sie ein Luxusliner.<sup>13</sup>

Diese sich verändernden Einheiten unserer Persönlichen Mythologie entsprechen wichtigen und auch nicht so wichtigen Bereichen unseres Lebens: Wohnung, Schule, Arbeitsplatz, Auto, Partnerschaft, Weltbild, etc.

---

<sup>13</sup> Aus: James Bonnet, *Stealing Fire From The Gods*, Michael Wiese Productions, Studio City 1999, S. 94f. Übersetzung des Verfassers.

### *Das sich verändernde System*

Mit der sich verändernden Einheit eng verbunden ist das sich verändernde System. Das kann entweder das seine Überzeugungen, Fähigkeiten u. ä. beinhaltende Glaubens- und Wertesystem des Helden sein oder dasjenige seines Umkreises. Einfach ausgedrückt: Entweder ändert sich der Held oder seine Umgebung. In den meisten Fällen wird es der Held sein, der sich ändert: In *Ein Offizier und Gentleman* muß Offiziersanwärter Mayo eine strapaziöse Wandlung durchmachen, um die Ausbildung zu schaffen; das System (die Armee) ändert sich nicht. Rose, die Heldin in *Titanic*, ändert ihr ganzes Wesen; die arrogante Gesellschaft, aus der sie sich herausgekämpft hat, bleibt trotz der Katastrophe die gleiche.

Die andere Möglichkeit ist, daß der Held gleich bleibt und sich die Welt um ihn herum ändert. Das geschieht beim „einwandfreien Helden“ wie William Wallace (*Braveheart*) oder General Maximus (*Gladiator*). Keiner von beiden ändert sich; sehr wohl aber das politische Geschick in ihrem Land. Jesus Christus (ich spreche hier vom biblischen Mythos, nicht vom historischen Jeshua) ändert sich nicht. Aber durch seinen Kreuzestod wird eine ganze Geisteshaltung verändert. Ähnliches sehen wir in *Das Glücksprinzip*. Ein einwandfreier Held (im Sinne des *perfect fool*) ist auch *Forrest Gump* (ein moderner *Parzival*). Er bleibt stets gleich (dumm) – aber durch den Kontakt mit ihm ändern sich die Menschen.

Auch im Rahmen unserer Persönlichen Mythologie passen wir unser Glaubens- und Wertesystem oftmals neuen Informationen und Gegebenheiten an; manchmal beharren wir aber auch auf unseren Überzeugungen – und verändern damit unsere Welt hoffentlich zum Besseren.

Natürlich stellen sich die Geschichten in unserem Leben äußerst selten so linear und voneinander abgegrenzt dar wie in einer Legendensammlung, sondern meistens als ineinander verwobene Zyklen. Um die Parameter einzelner Geschichten leichter überblicken zu können, hilft die Vorstellung einer *Dynamik des Fokus* einer Geschichte.

Dazu müssen wir etwas ausholen. Jede Erzählung ist Teil eines größeren Zyklus': Die *Ilias* beispielsweise ist ein kleiner Ausschnitt aus einem größeren Ganzen, nämlich dem Trojanischen Krieg.<sup>14</sup> *Der Herr der Ringe* ist der letzte Abschnitt von Tolkiens Drittem Zeitalter auf Mittelerde, in dem der Kampf um die Macht endgültig entschieden wird. *Schindlers Liste*, *Der längste Tag*, *Urteil von Nürnberg* sind einzelne Segmente des Zyklus „Zweiter Weltkrieg“.<sup>15</sup> Die Suche nach dem Heiligen Gral ist Teil des Mythenzyklus um König Artus. Insofern ist auch jede unserer Geschichten, und sollte sie auch nur einen kurzen Zeitraum behandeln, ein (wahrscheinlich wichtiger) Abschnitt im großen Zyklus unseres Lebens: Wie Wir Uns Kennenlernten. Wie Unsere Hochzeit Beinahe Abgesagt wurde. Unsere Flitterwochen. Der Verlust Unseres Kindes. – All das sind solche Ausschnitte.

Ein Ausschnitt ist gewissermaßen jener *Aspekt* des großen Zyklus, auf den sich die Geschichte konzentriert, und durch den wir einen Blick auf den gesamten Bogen werfen können: In *Vater der Braut* etwa geht es um ein einzelnes Ereignis, die Hochzeit, und die ganze Erzählung wird im Kontext dieses einen Ereignisses betrachtet. Jeder andere Aus-

---

<sup>14</sup> Vgl. ebda, S. 129ff.

<sup>15</sup> Vgl. ebda, S. 132ff.

schnitt gewährt wieder eine neue Dimension des Ganzen.<sup>16</sup> Ich nenne diesen Ausschnitt eines größeren Rahmens, James Bonnet folgend, den *Fokus* einer Geschichte. Wenn ich also das größere Ganze kenne, mit dem die Geschichte verbunden ist, und ihre inneren Parameter verändere, ergibt sich eine neue Handlung in meinem Leben. Diese Parameter zu verändern, geschieht beispielsweise in der Therapie oder im magischen Ritual. Joseph Campbell hat das Ritual als eine Mechanik bezeichnet, mit der Mythen wieder real (und Archetypen erlebbar) werden. Von ihm stammt auch die geniale Beschreibung einer universellen Grundstruktur der Handlung, des Monomythos.

## Die Reise des Helden

Zwölf archetypische Stadien helfen uns dabei, uns während des Abenteuers, das die Geschichte ins Leben gerufen hat, zu orientieren. Die Reise des Helden ist wie eine Landkarte, durch die wir wissen, was auf uns zukommen wird:

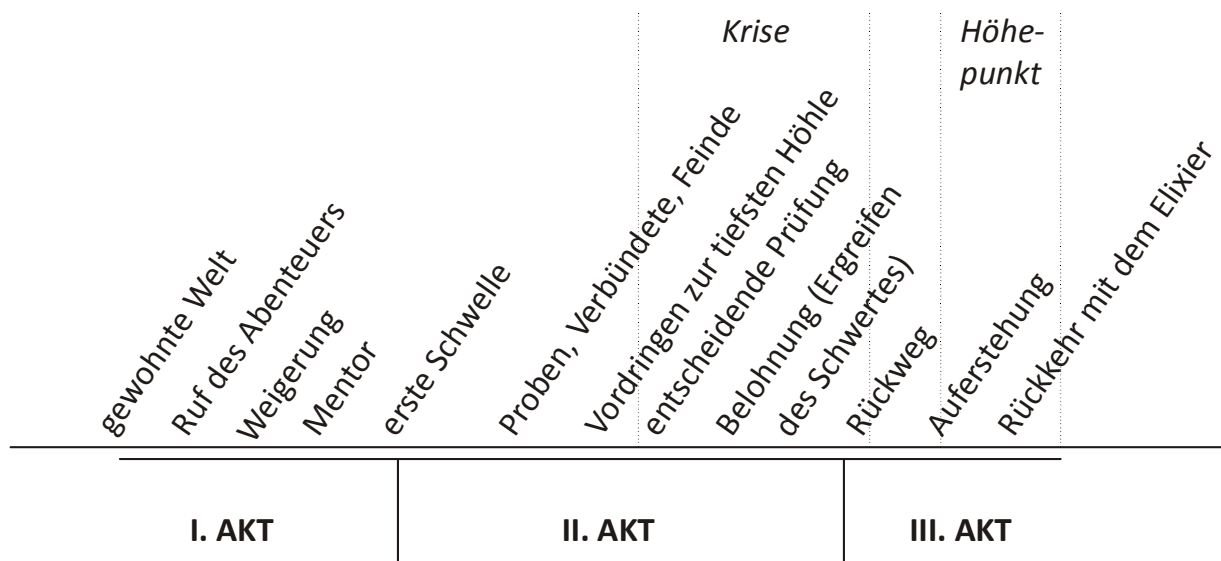
Der Mythenheld, der von der Hütte oder dem Schloß seines Alltags sich aufmacht, wird zur Schwelle der Abenteuerfahrt gelockt oder getragen, oder er begibt sich freiwillig dorthin. Dort trifft er auf ein Schattenwesen, das den Übergang bewacht. Der Held kann diese Macht besiegen oder beschwichtigen und lebendig ins Königreich der Finsternis eingehen (Bruderkampf, Kampf mit dem Drachen; Opfer, Zauber) oder vom Gegner erschlagen werden und als Toter hinabsteigen (Zerstückelung, Kreuzigung). Dann, jenseits der Schwelle, durchmißt der Held eine Welt fremdartiger und doch seltsam vertrauter Kräfte, von denen einige ihn gefährlich bedrohen (Prüfungen), andere ihm magische Hilfe leisten (Helfer). Wenn er am Nadir des mythischen Zirkels angekommen ist, hat er ein höchstes Gottesgericht zu bestehen und erhält seine Belohnung. Der Triumph kann sich darstellen als sexuelle Vereinigung mit der göttlichen Weltmutter (heilige Hochzeit), seine Anerkennung durch den Schöpfervater (Versöhnung mit dem Vater), Vergöttlichung des Helden selbst (Apotheose) oder aber, wenn die Mächte ihm feindlich geblieben sind, der Raub des Segens, den zu holen er gekommen war (Brautraub, Feuerraub); seinem Wesen nach ist er eine Ausweitung des Bewußtseins und damit des Seins (Erleuchtung, Verwandlung, Freiheit). Die Schlußarbeit ist die Rückkehr. Wenn die Mächte den Helden gesegnet haben, macht er sich nun unter ihrem Schutz auf (Sendung); wenn nicht, flieht er und wird verfolgt (Flucht in Verwandlungen, Flucht mit Hindernissen). An der Schwelle der Rückkehr müssen die transzendenten Kräfte zurückbleiben; der Held steigt aus dem Reich des Schreckens wieder empor (Rückkehr, Auferstehung). Der Segen, den er bringt, wird der Welt zum Heil (Elixier).<sup>17</sup>

In der Terminologie von Christopher Vogler sieht die Dramaturgie der Reise des Helden so aus:



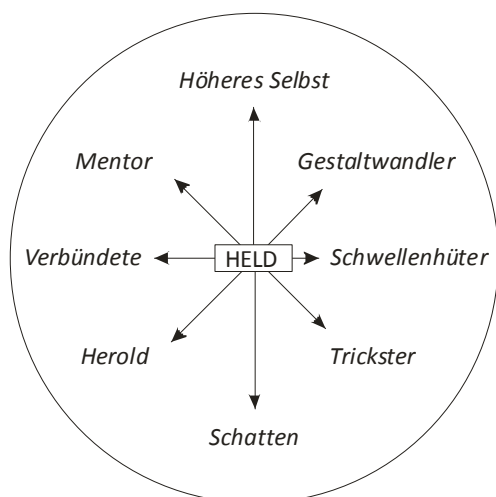
<sup>16</sup> Um also – um beim obigen Beispiel zu bleiben – den ganzen Trojanischen Krieg einzusehen, müßten wir mit dem goldenen Apfel beginnen (den Paris der schönsten Göttin zugestehen sollte, und sich statt für Hera oder Athene für Aphrodite entschied). Dann müßten wir schildern, wie die beiden enttäuschten Göttinnen den Fall von Paris und Troja planten, wie Aphrodite Paris half, Helena zu entführen, wie Menelaos, der Gatte Helenas, die griechische Armee zusammenrief, um Troja anzugreifen, wie Iphigenie geopfert wurde, wie Troja jahrelang belagert wurde, bis es durch den Trick mit dem Trojanischen Pferd eingenommen wurde. Dann folgen die „Nachwehen“: die Heilung des Orest und die Odyssee.

<sup>17</sup> Joseph Campbell, *Der Heros in tausend Gestalten*, Insel, Frankfurt am Main · Leipzig 1999, S. 237f.



Die psychologischen Analogien wären demgemäß:

	<i>Entwicklungsbogen</i>	<i>Die Reise des Helden</i>
1.	begrenztetes Problembewußtsein	gewohnte Welt
2.	gesteigertes Bewußtsein	Ruf des Abenteuers
3.	Widerwille gegen die Veränderung	Weigerung
4.	Überwindung des Widerwillens	Begegnung mit dem Mentor
5.	Bereitschaft zur Veränderung	Überschreiten der ersten Schwelle
6.	erste Versuche mit der Veränderung	Bewährungsproben, Verbündete, Feinde
7.	Vorbereitung auf die große Veränderung	Vordringen zur tiefsten Höhle
8.	Versuch der großen Veränderung	entscheidende Prüfung
9.	Folgen des Versuchs (Verbesserungen / Rückschläge)	Belohnung
10.	erneute Selbstbesinnung auf Veränderung	Rückweg
11.	abschließender Versuch der großen Veränderung	Auferstehung
12.	endgültiges Meistern des Problems	Rückkehr mit dem Elixier



Die Reise des Helden ist bevölkert von Archetypen, die aber *flexible Funktionsträger* sind, nicht starre Zuweisungen einer bestimmten Rolle an einen bestimmten Charakter. Archetypen sind eine Art Maske, die die einzelnen Gestalten einer Geschichte je nach Bedarf anlegen, um die Handlung voranzubringen. Z. B. kann der Schwellenhüter die Rolle des Herolds übernehmen, der Bösewicht zum Schluß heldenhafte Züge aufweisen, der Gestaltwandler vorübergehend in die Maske des Mentors schlüpfen, wenn der Held etwas von ihm zu lernen hat, oder der Held seine Gestalt wandeln, um den Schwellenhüter auszutricksen usw.

ARCHETYP	PSYCHOLOGISCHE FUNKTION	ARCHETYPISCHE FUNKTION	SPIELARTEN	BEISPIELE
Held	<i>Suche des Ich nach Identität und Ganzheit.</i> Den anderen Archetypen im Inneren seines Ich begegnen (und erkennen, daß sie ein Teil von ihm sind, durch die er zu sich findet.)	<i>Identifikationsmöglichkeiten für das Publikum:</i> Es wird selbst zum Helden. Dazu braucht er bewundernswerte Eigenschaften ebenso wie Charakterfehler und Mängel – entscheidend ist die Mischung aus Universalität und Originalität. Je mehr Konflikte in ihm toben, desto interessanter ist er. <i>Er lernt am meisten / entwickelt sich am meisten. Er treibt die Handlung voran. Opferbereitschaft. Umgang mit dem Tod.</i>	<b>1. Draufgänger</b> <b>2. Held wider Willen</b> <i>Antiheld</i> mit Spuren einer Verletzung Hauptrolle ohne Sympathie <i>Gemeinschaftsorientierter Held</i> <i>Einzelgänger</i> <i>Katalysator</i>	Ford als <i>Indiana Jones</i> Willis in <i>Die Hard</i>  Bogart in <i>Casablanca</i> , Robin Hood Macbeth, Al Pacino in <i>Scarface</i> Gibson in <i>Braveheart</i> Eastwood in <i>Eine Handvoll Dollar</i> Murphy als Axel F. in <i>Beverly Hills Cop; Forrest Gump</i>
Mentor	<i>Personifiziertes Selbst, das für die höchsten Ziele des Helden steht.</i> <i>Stellvertreter des Vaters / der Mutter / der Eltern.</i>	<i>Lehren.</i> Ausbilder, Offiziere, Ahnen, Trainer ... <i>Gaben überreichen.</i> Magische Waffe, Zauberspruch, Computercode. Gaben müssen verdient werden, indem der Held etwas Neues lernt, etwas opfert oder eine Verpflichtung eingeht. <i>Erfinder.</i> Gaben sind seine Erfindungen, oft gefährlich. <i>Gewissen d. Helden.</i> Wie Jiminy Grille – undankbarer Job. <i>Motivieren.</i> Beistehen bei der Überwindung d. Angst. <i>Vorausdeuten.</i> Frühe Infos, die Held erst später braucht. <i>Sexuelle Initiation.</i> Entweder als Weg zu höherem Bewußtsein oder Schattenseite des Mentors.	<b>1. bereiter Mentor</b> <b>2. zögerlicher Mentor</b> <i>Dunkle Mentoren.</i> Lehren durch schlechtes Beispiel <i>Gebrochene Mentoren.</i> Alter,... <i>Wiederkehrende Mentoren</i> <i>Komische Mentoren</i> <i>Mentor als Schamane.</i> Hilft d. Helden, eine Vision zu finden <i>Innere Mentoren</i>	<i>Good Fellas – Drei Jahrzehnte in der Mafia</i>  Tom Hanks in <i>Eine Klasse für sich</i> Alfred in <i>Batman</i> , „M“ in den Bond-Filmen Zutat d. romantischen Komödie: der Kumpel Gandalf, Obi Wan Kenobi Ehrenkodex, Requisit, Buch, „Meine Mutter / mein Feldwebel sagte immer ...“
Schwellenhüter	<i>Neurosen, innere Dämonen.</i> Emotionale Narben, Abhängigkeiten, Laster, Selbstbeschränkung.	<i>Prüfung.</i> Ist der Held wirklich zu einer Änderung bereit? Ist er reif für seinen Weg? Steht er zu seinen Vorsätzen? Held kann umkehren und weglaufen, ihn frontal angreifen, übertölpeln, bestechen, besänftigen oder ihn zu seinem <i>Verbündeten</i> machen (indem er sich in ihn hineinversetzt / dessen äußere Erscheinung annimmt und seine Eigenschaften übernimmt). Held muß lernen, im Widerstand eine mögliche Quelle zusätzlicher Stärke zu sehen.		Ganz normale Hindernisse, denen wir täglich gegenüberstehen: schlechtes Wetter, Pech, Vorurteile, Drangsalierung, feindlich eingestellte Menschen. Gehilfe des Bösewichts, Portier, Rausschmeißer, Leibwächter, Sphinx, ...
Herold	<i>Ruf nach Veränderung.</i> Etwas in uns spürt, wann eine Veränderung notwendig ist und sendet uns einen Boten.	<i>Motivierung.</i> Stellt Held vor eine Herausforderung und bringt damit die Geschichte in Gang; versetzt ihn (und d. Publikum) in höchste Spannung. Ruft oft Vergangenheit in Erinnerung u. motiviert damit. Gestalt d. Herolds tritt oft hinter d. Wichtigkeit d. Botschaft zurück. ( <i>High Noon</i> )	<b>1. positive Figur</b> <b>2. negative Figur</b> <b>3. neutrale Figur</b> <i>Abgesandter d. guten Mächte</i> <i>Bösewicht fordert Held direkt heraus</i>	Traumgestalt, leibhaftiger Mensch, neuer Gedanke – oder der Ruf ergeht aus dem Buch, das man gerade liest, oder aus dem Film, den man gerade sieht.  Erste Anzeichen des Sturms, Börsenkrach, ...
Gestaltwandler	<i>Repräsentiert die Energien von Anima / Animus.</i> Held projiziert seine Wunschvorstellung auf den Partner. <i>Symbol für die psychische Notwendigkeit von Veränderungen.</i>	<i>Versieht die Geschichte mit Elementen des Zweifels und der Spannung.</i> Kann ich mich tatsächlich auf ihn verlassen? Wird sie mich betrügen? Liebt er mich wirklich? Ist er nun ein Feind oder ein Verbündeter? Held muß im Umgang mit ihm Geduld beweisen, weil er am Ende möglicherweise doch noch die Wahrheit erfährt.	<i>Femme fatale / Homme fatale</i>  <i>Held als Gestaltwandler</i> <i>Bösewicht als Gestaltwandler</i>	Sharon Stone in <i>Basic Instinct</i> , Zeus, Orson Welles in <i>Die Spur des Fremden</i> ; Glenn Close in <i>Eine verhängnisvolle Affäre; Weiblich, ledig, jung, sucht ...; Chinatown</i> ; Sophia Loren in <i>Ara- beske</i>  Whoopi Goldberg in <i>Sister Act</i> Königin in <i>Schneewittchen</i>
Schatten	<i>Psychosen.</i> Neurosen behindern uns, Psychosen wollen uns vernichten. Dunkle Seite unserer selbst, „Ghost“.	<i>Die große Herausforderung des Helden.</i> Läßt einen Konflikt entstehen u. bringt Helden in lebensbedrohliche Situation, in d. er beweisen muß, was in ihm steckt. Kann eine Figur sein od. Schattenaspekt d. Helden: Schuld, ...		Darth Vader, Captain Hook, die böse Fee, Sauron, Shady Lady, Hopkins als Hannibal the Cannibal in <i>Das Schweigen der Lämmer</i> (zugleich Mentor v. Jodie Foster), ...
Trickster	<i>Bringt Held / Publikum auf den Boden zurück,</i> indem er Gelächter über unsere Torheit provoziert. <i>Feind des Status quo.</i>	<i>Entspannung durch Komik.</i> Belebt das Interesse wieder durch Gelächter. Bringt Bewegung in die Erstarrung. Unterwandert das System und macht so auf dessen Fehler aufmerksam. Vermeidet allzu großes Pathos.	<i>Diener</i> <i>Verbündeter</i> <i>Trickster als Mentor</i> <i>als Totemtier: Hase, Coyote</i> <i>als Katalysator</i>	Loki, Arlecchino, Columbina Begleiter der Disneyfiguren Eulenspiegel, Shakespeare-Narren Bugs Bunny, W. Woodpecker, Tweety, Droopy Murphy als Axel Foley in <i>Beverly Hills Cop</i>

	STADIUM	FUNKTION
1	Gewohnte Welt	Kontrast zur fremdartigen neuen Welt. Publikum wird mit dem Held bekannt gemacht. Sein Mangel, seine Verwundung wird vorgestellt. Thema und Prämisse werden bekanntgegeben (Eitelkeit, Freundschaft, ...? „Die Liebe siegt über alles.“, ...)
2	Ruf des Abenteuers	Held wird mit Problem konfrontiert. Ist der Ruf an ihn ergangen, kann er nicht länger in Bequemlichkeit verharren. Aufforderung ist ein Vergehen gegen die natürliche Ordnung der Dinge (Verbrechen, Land in Gefahr, Einsamkeit ...) Offenbart, um welchen Preis es gehen wird: Liebe, Rache, Leben ändern, ...
3	Weigerung	Es bedarf eines zusätzlichen Motivs (zusätzliches Vergehen, Mentor, ...), damit Held seine Angst überwindet – steht ja dem Unbekannten gegenüber. Wenn Held selbst nicht zögert, begegnen ihm / Publikum andere Warnungen (Verbotene Tür, Knochen seiner Vorgänger, ...)
4	Begegnung mit dem Mentor	Er muß Held auf die Begegnung mit d. Unbekannten vorbereiten (durch magische Waffen, Ratschläge, Weisen des Weges, ...) Dem Unbekannten selbst muß der Held aber ganz allein entgegentreten. Mentor = gereifter Held (hat selbst oft die <i>Reise des Helden</i> gemacht)
5	Überschreiten der ersten Schwelle	Held begibt sich zum ersten Mal völlig in die besondere Welt seiner Geschichte. Begegnet höchstwahrscheinlich Schwellenhütern: Er muß bereit sein, allen Konsequenzen ins Auge zu schauen, die sich aus seiner Reise ergeben können. An diesem Punkt beginnt das eigentliche Abenteuer: Held hat sich entschlossen zu handeln, nun gibt's kein Zurück mehr.
6	Bewährungsproben, Verbündete, Feinde	Held muß die Regeln in der anderen Welt begreifen. Ideal dafür sind Kneipen, die modernen „Wasserstellen“, – sie versorgen Helden mit Informationen, lassen ihn Freunden und Feinden begegnen, ... – oder Begegnungen entlang des Wegs. Der Held und seine Freunde werden geprüft, wie sie sich in angespannten Situationen verhalten.
7	Vordringen zur tiefsten Höhle	Held gelangt in unmittelbare Nähe eines gefährlichen Ortes (oft tief im Untergrund verborgen), an dem sich das Ziel seiner Wünsche befindet. Oft der gefährlichste Ort in der anderen Welt: Einsatz wird erhöht! Umfaßt sämtliche Vorbereitungen auf das Betreten der tiefsten Höhle / Konfrontation mit Tod / der größten Gefahr: Prüfen der Waffen, Garderobe der Stierkämpfer, ...
8	Entscheidende Prüfung: <i>Den Tod schmecken</i>	Hier ereilt den Helden sein Schicksal. Held oder seine Ziele schweben in größter Gefahr. In einer direkten Konfrontation muß er seine größte Angst bezwingen, muß sterben, um wiedergeboren zu werden. Publikum ist im Ungewissen, ob Held überleben wird. Held (=Publikum) geht als veränderter Mensch daraus hervor. Held kann den Tod auch beobachten, ihn selbst bringen, ...
9	Belohnung: <i>Initiation, Vertrautsein mit Geheimnissen</i>	Grund zum Feiern. Er nimmt seine Belohnung in Besitz (Zauberschwert, Gral, Traumfrau, Lagepläne, Einsicht, ...) Held kann hier auch Konflikt mit einem Elternteil beilegen / seinen Frieden mit dem anderen Geschlecht machen. Er hat sich den Titel „Held“ verdient, weil er um der Gemeinschaft willen das größte Wagnis auf sich nahm. Gute Gelegenheit für Lagerfeuer- / Liebesszenen.
10	Rückweg	Held muß sich den Konsequenzen stellen, die sich aus seiner Begegnung mit den dunklen Mächten in der <i>entscheidenden Prüfung</i> ergeben haben – wollen Rache an ihm nehmen (Verfolgungsszenen, ...). Noch sind nicht alle Gefahren ausgestanden! Markiert den Punkt, an dem der Held den Entschluß faßt, in die gewohnte Welt zurückzukehren / in sie zurückgestoßen wird, wenn er nicht freiwillig gehen will.
11	Auferstehung: <i>Katharsis</i>	Letzter, verzweifelter Schlag der Mächte des Todes. Abschlußprüfung, in der der Held beweisen muß, daß er seine Lektionen aus der <i>entscheidenden Prüfung</i> wirklich gelernt und sich gewandelt hat. Letzte Erkenntnis, Showdown. Verwandelt Helden grundlegend, und er kann als wiedergeborenes Wesen ins Land der Lebenden, ins normale Leben, zurückkehren. Sinn der Reinigung: soll Helden vom Geruch des Todes befreien.
12	Rückkehr mit dem Elixier: <i>Dénouement</i>	Reise wäre sinnlos gewesen, hätte er nicht aus der anderen Welt ein Elixier mitgebracht (Schatz, neues Wissen, Gral, Freiheit, gute Geschichte, ...) Schafft der Held es nicht, so ein ‚Souvenir aus der tiefsten Höhle‘ mitzubringen, ist er dazu verdammt, sein Abenteuer zu wiederholen. Zirkuläre, geschlossene Form od. offenes Ende. Belohnung und Strafe für Held / Bösewicht nach dem Prinzip der „poetischen Gerechtigkeit“.

---

## *Fazit*

---

In allen großen Geschichten geht es um den Wandel des Schicksals und die entscheidende Handlung, die ihn hervorbringt. Im richtigen Leben zieht jede Handlung, die wir als Helden vollbringen, einen Wandel des Schicksals nach sich. Es ist ein immens wichtiges Muster, und das sind zwei der wichtigsten und hilfreichsten Dinge, die ein Geschichtenerzähler über die Geschichte und ein menschliches Wesen über das Leben wissen kann.<sup>18</sup>

Ohne entscheidende Handlung, von der die Aufmerksamkeit des Betrachters gelenkt wird und ohne einen Wandel des Schicksals gibt es keine Geschichte. Wenn die Geschichte am gleichen Platz endet, an dem sie begann, ohne einen signifikanten Aufwärts- oder Abwärts-Prozeß, wird es für das Publikum ein sehr unbefriedigendes Erlebnis sein. Ohne Erschwernisse und Krisen gibt es keine Geschichte. Wenn Aschenputtel zum Ball geht, sich in den Prinzen verliebt und ihn ohne weiteres heiratet, oder wenn Indiana Jones den Gral findet ohne dabei in irgendwelche Schwierigkeiten zu geraten, gibt es keine Geschichte. Das Publikum fragt sich: „Na und?“ Und wenn es eine Krise gibt, aber keinen Höhepunkt und keine Auflösung, haben wir das gleiche Problem: Wir bleiben unerfüllt.

Auf diese Weise erzählen uns große Geschichten etwas über das Geheimnis des menschlichen Lebens und es ist an uns, klar zu erkennen, daß ihre Strukturen ein Spiegel des menschlichen Geistes sind.

Und je länger der Tanz andauerte und es im Dschungel hell und heller wurde, desto mehr fühlte Renie, wie die kalte Hoffnungslosigkeit in ihr ein klein wenig taute. Es war die Geschichte, worauf es ankam, das hatte er ihr sagen wollen. Das Stachelschwein, der Mantis – sie waren nicht bloß kuriose Märchengestalten, sondern bestimmte Sichtweisen. Sie bildeten eine Geschichte, die dem Leben Ordnung verlieh, die das Universum so zur Sprache brachte, daß Menschen es verstehen konnten. Und was war alles menschliche Lernen und Glauben anders als schlicht das? Sie konnte sich vom Chaos auffressen lassen, begriff sie, so wie der Allverschlinger alles gefressen hatte, sogar Großvater Mantis, den Geist des ursprünglichen Wissens, oder sie konnte das Chaos in eine ihr verständliche Gestalt bringen, wie die Stachelschweinfrau es getan hatte, und dort Ordnung finden, wo es nur Hoffnungslosigkeit zu geben schien. Sie mußte ihre eigene Geschichte finden, und sie konnte ihr genau die Gestalt geben, die ihr am besten dünkte.<sup>19</sup>

Ich bin davon überzeugt, daß *unsere Welt selbst* fiktiv ist: Das Leben ein Traum, unsere Welt eine Geschichte. Es scheint in dieser unserer fiktionalen Welt so zu sein, daß Geschichten erzählt werden *wollen*. Sie sind für uns so bedeutsam, daß wir sie ebenso benötigen wie Sauerstoff, Licht und Liebe. Sie erklären uns nämlich, wer wir *sind*.

Das wahrscheinlich älteste Epos, das wir kennen, ist jenes von König Gilgamesch. Seine ersten Teile wurden vor 4000 Jahren aufgeschrieben, und noch immer wird seine Geschichte erzählt – des Helden und Herrschers, der sich Ruhm ohnegleichen erworben hat, der sich von seiner Suche nach Unsterblichkeit nicht hat abbringen lassen und bis ans Ende der Welt gegangen ist um seiner Antwort willen. Noch immer hat uns seine Geschichte etwas zu sagen.

Auch deshalb müssen diese und andere Mythen erzählt werden. Sie abzulehnen heißt unsere eigene Existenz abzulehnen. Diese Geschichten sind wahr, *weil* sie erzählt werden! Sie erinnern uns daran, was Menschsein bedeutet, was wir wissen und was nicht.

---

<sup>18</sup> Aus: James Bonnet, *Stealing Fire From The Gods*, Michael Wiese Productions, Studio City 1999, S. 141. Übersetzung des Verfassers.

<sup>19</sup> Aus: Tad Williams, *Otherland 2. Fluß aus blauem Feuer*.

Sie machen uns aufmerksam auf unser eigenes, kleines und so großes Leben, das so viel Bedeutung hat, wie wir ihm geben.

Das Wissen um die Illusion des Seins und das lustvolle Ausschöpfen desselben stellen für mich nicht im Geringsten einen Widerspruch dar. Um nochmal ein Beispiel aus dem Bereich des Films zu nennen: Hier erzeugt eine rasche Abfolge von Einzelbildern die Illusion der Bewegung. Es sind 24 fps (frames per second), die unserem Auge einen Bewegungs- und unserem Geist einen Handlungsablauf vorgaukeln. Es ist faszinierend, dies zu wissen. Und es kann auch eine reizvolle Erfahrung sein, zu bemerken, daß gar kein Film da ist, sondern eben nur Einzelbilder ... das ändert meiner Meinung aber nichts am Vergnügen, in den Film einzutauchen.

Aus der Perspektive des All-Einen sind wir alle schon erleuchtet. *Innerhalb* des Spiels, *innerhalb* der Großen Geschichte werden wir ohnedies unvermeidbar irgendwann – wieder einmal – erwachen (es sei denn, es ist nicht so ☺). Darum brauchen wir uns also nicht zu kümmern. Was spricht folglich dagegen, während des Spiels alles mit Freude zu genießen? Nun denn: Welche Geschichte will Durch Dich erzählt werden? Anhand welcher Geschichte möchtest Du Dich erfahren? Welche Geschichten Deiner Persönlichen Mythologie könntest Du verändern, um Dein Leben zu einer noch reichhaltigeren und authentischeren Erfahrung Deiner Selbst zu machen?

Das, was ich mythomagisch meine mit: „Durch geeignete magische Techniken können wir die Parameter einer Geschichte verändern, um dadurch eine neue Handlung zu erzeugen“, würde übersetzt in das Verständnis der Heim'sche Physik vielleicht so lauten:

Unsere multidimensionale Natur erlaubt es uns, durch die bewußte Einprägung von Mustern in den Hyperfeldern des höheren Raums unsere eigene Wirklichkeit zu konstruieren.<sup>20</sup>

Zusammenfassend zitiere ich nochmals aus *Mythomagie · Grundlagen, Techniken und Symbolmatrices*. Dort schreibe ich auf S. 30: Eine Geschichte läßt sich hören. Ihre Strukturen und Bilder lassen sich durch Empathie, Vorstellungsvermögen und mythologisches Hintergrundwissen aufnehmen. **Und wer die Muster einer Geschichte verändert, verwandelt auch die Handlung – die realen Ereignisse –, die aus dieser Geschichte hervorgehen.** Wenn der bisherige Mythos (die Summe seiner Geschichten zu einem Lebensbereich) eines Menschen etwa besagt hat: „Ich werde ständig ungerecht behandelt“, dann läßt sich durch mythomagische Arbeit die Beschaffenheit dieses alten Mythos herausfinden und dahingehend verändern, daß er eine neue, konstruktive Richtung nimmt und sich somit ungewöhnlich bejahende Erfahrungen in der Realität auf tun. Mythomagische Praxis besteht vielfach darin, die momentane Geschichte eines Menschen, einer Firma, eines Organs, eines Gegenstands, einer Stadt usw. zu „erlauschen“ und sie durch geeignete Techniken in eine konstruktivere Richtung zu verändern. Man kann ihnen eine neue Geschichte erzählen, sie einen neuen Traum träumen lassen. Die Schritte dorthin bestehen aus (vgl ebda, S. 36f.):

### **Schritt 1: Der Geschichte lauschen.**

Zuerst geht es darum, die jeweilige Geschichte zu hören. Dazu muß man nichts *tun*. Der englische Ausdruck „Put your mind at ease“ trifft es ganz gut: eine Geisteshaltung der

---

<sup>20</sup> Dieter Broers, (R)Evolution 2012. Warum die Menschheit vor einem Evolutionssprung steht, Scorpio, Berlin · München 2009, S. 164. Als Einstieg in das Weltbild von Burkhard Heim eignet sich z. B. das Interview mit Illobrand von Ludwiger auf [http://cropfm.at/past\\_shows.htm?showid=heim](http://cropfm.at/past_shows.htm?showid=heim)



entspannten Ruhe und Leichtigkeit. Ich nenne es die Bereitschaft, der Geschichte zu *lauschen*.

Dazu braucht es einen Seinszustand der Offenheit, die geprägt ist vom Zurücknehmen des eigenen Egos, von Toleranz, Behutsamkeit, Mitgefühl, Neugierde und der Fähigkeit, den persönlichen (Wahrnehmungs-)Filter und dessen Projektionen auf ein Mindestmaß zu reduzieren. Übungen, um einen solchen Seinszustand rituell zu bestätigen, sowie praktische Anwendungsbeispiele werden wiederum in einem gesonderten Traktat beschrieben werden.

Jede Geschichte hat ihre eigene Stimme, ihren eigenen Tonfall und Rhythmus. Der Mythomagier sollte bereit sein, sich diesen Gegebenheiten anzupassen. Es gibt einen Grund, warum diese Geschichte so und nicht anders spricht. Es sind ihre und allein ihre Inhalte, Strukturen, Gefühle. Niemand hat das Recht, ihr seine eigenen Sichtweisen aufzupropfen oder sie zu verurteilen.

Dieser Schritt beinhaltet, das bisherige „Ziel“ der Geschichte herauszufinden (meist ist es nicht offensichtlich), zu verstehen, aus welchem Grund sie erzählt wird, und die Erfahrung, die sie mit sich bringt, voll und ganz auszukosten, bis sie in Liebe angenommen und losgelassen werden kann.

### **Schritt 2: Eine neue Geschichte ins Leben rufen.**

Mit großem Einfühlungsvermögen und Besonnenheit vermag die bisherige Geschichte in eine neue, konstruktivere Richtung gelenkt werden. Im Fall, daß sie sich gänzlich verabschiedet, kann in das herrschende Vakuum eine völlig neue Geschichte implementiert werden.

In beiden Fällen möge sie so erzählt sein, daß sie sich für alle Beteiligten *stimmig* anfühlt (das heißt, daß sie daran „glauben“ können, daß sie keine Angst vor ihr haben, und daß sie entsprechende hinderliche Überzeugungen mit den geeigneten Mitteln überprüft und verwandelt haben).

Dabei läßt er sich von seiner Inspiration leiten und setzt innerhalb der verwendeten Paradigmen und Symbolmatrices die im Moment geeigneten Techniken ein, um die neue Geschichte abzubilden – in welcher gegenständlicher oder abstrakter Form auch immer. Das Ziel ist es jedenfalls, in diesem Schritt einen Seinszustand zu wählen und symbolisch darzustellen.

### **Schritt 3: Die neue Geschichte in die Welt senden.**

Die kreativ abgebildete Geschichte (das Ergebnis kann in einer mündlichen Erzählung gemündet sein, einer in bedeutsamen Elementen veränderten Phantasieeise – eventuell im Rahmen eines mythomagischen Tempelschlafs –, in ein Symbol wie eine Sigille oder ein Tattoo, einen magisch aufgeladenen Knoten, einen Talisman oder Fetisch uvm.) wird gefühlsmäßig-energetisch aufgeladen, ausgerichtet und „auf ihren Weg gesetzt“.

Je nach verwendetem Paradigma, persönlicher Vorliebe und Vorstellungskraft wird dieses „auf den Weg setzen“ unterschiedlich formuliert und verlangt daher unter Umständen auch unterschiedliche Herangehensweisen (etwa zusätzliche Opfer, versicherndes Gebet, bewußtes psychologisches Verdrängen). Mögliche Ausdrücke für dieses Stadium: Die neue Geschichte wird

- ins Dasein geträumt,
- in den Äther eingeschrieben,
- in der Anderswelt proklamiert,
- als neuer Selbsta Ausdruck angenommen,
- ins Unbewußte versenkt und bewußt vergessen,
- mit der Erlaubnis versehen, sich zu manifestieren,
- den Gottheiten oder geistigen Helfern zur Verwirklichung übergeben,
- und dergleichen mehr.

Das verbindende Element all dieser Möglichkeiten ist, daß sie *in magischer Trance stattfinden* um dann vertrauensvoll losgelassen zu werden. (Welche Art von Trance dabei erzeugt wird, hängt ebenfalls von den örtlichen Umständen, dem Zeitrahmen und der individuellen Neigung des Magiers ab.)

Als kleines Anschauungsbeispiel für mythomagische Arbeit im Rahmen der Persönlichen Mythologie werde ich nach der Pause meine „Zauberschloß-Reise“ vorstellen. Sie kann in der Praxis von Ihnen als einfaches Diagnosemittel des Status Quo verwendet werden, aber auch zum Bereisen und Verändern bestimmter Bereiche Ihres Lebens. Für jetzt danke ich Ihnen herzlich für Ihre Aufmerksamkeit.