

Abessalom Araiza, Abstract:

### Die Typologie der Heldenreise in Hollywoodfilmen und Videospiele

Meine Dissertation beschäftigt sich mit der Darstellung der Heldenreise in Hollywood-Filmen und Videospiele. Als hauptsächliche Stützpunkte ziehe ich den amerikanischen Mythenforscher Joseph Campbell mit seinem Werk *The Hero with a Thousand Faces* (1949) und den Hollywood-Dramaturgen Christopher Vogler mit seinem Buch *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1998) hinzu. Viele Hollywood-Filme wie *Star Wars* und *Harry Potter* sind dank dieses formelhaften Ablaufes der Heldenreise als Klassiker in die Geschichte eingegangen. Darüber hinaus bedienen sich berühmt gewordene Videospiele auch der Motive der Heldenreise wie zum Beispiel *The Legend of Zelda* und *Gears of War*. Auch wenn viele Geschichten zuerst in Form von Romanen, Comics oder Zeitungsartikeln verbreitet und populär wurden, bieten die Medien Film und Videospiele die mit Abstand bekanntesten und ultimativen Präsentationen an. Das Hauptziel dabei ist, in jeder Geschichte die Grundstruktur der Heldenreise und dessen Erweiterung bzw. Verkürzung oder auch Abweichung mithilfe von Campbells und Voglers Theorie zu erfassen.

Ich werde meine Kapitel nach Helden wie James Bond und nach Produktionsfirmen wie Walt Disney aufgliedern. Überdies lege ich den Schwerpunkt auf amerikanische Superhelden wie Superman und Batman. Wenn man die Filme von den 1960er Jahren an untereinander vergleicht, bleibt zwar die Heldenreise vom Ablauf her identisch, aber die moralische Botschaft darin wird zunehmend ambivalent. Außerdem stehen sich zwei Arten der Heldenreise gegenüber, nämlich die des Einzelgängers (Captain America) und die des Teams (The Avengers).

Nach den Filmanalysen folgen die Videospiele mit Patrick Hollemans Essay „Narrative in Videogames“ als Ausgangspunkt. Geeignete Reihen sind die Open-World-Spiele *The Legend of Zelda* (1986 bis heute) und *Grand Theft Auto* (1997), die zu den ersten dreidimensionalen Spielen der Welt gehören. Darin wird dem Gamer erstmals ermöglicht, die Spielwelt auf eigene Faust bis in den letzten Winkel zu erkunden ohne Aufgaben vorher lösen zu müssen. So kann

der vorgegebene Rahmen der Heldenreise gesprengt werden. Ein weiterer Aspekt der Videospiele wäre die Online-Welt an sich, die ein von Alan Kirby sogenanntes „endless narrative“ beinhaltet, weil dort die Heldenreise der Figur bzw. des Gamers nicht zum Abschluss gebracht werden kann. Dementsprechend könnte man dort das Modell der Heldenreise auf Unvollständigkeiten oder repetitive Eigenschaften hin untersuchen.