



VORSCHLÄGE FÜR DEN UNTERRICHT

DAS ORIGINAL-HÖRSPIEL ZUM FILM KRABAT

Ein Film von
MARCO KREUZPAINTNER

David
KROSS

Daniel
BRÜHL

Christian
REDL

Robert
STADLOBER

Paula
KALENBERG

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS KRABAT A FILM BY MARCO KREUZPAINTNER PRODUCED BY THOMAS WÖRKE AND DANIEL GÜTTSCHEWITZ WRITTEN BY DANIEL GÜTTSCHEWITZ AND THOMAS WÖRKE BASED ON THE NOVEL BY ZDENĚK ŠTĚPÁNEK CASTING BY ANNE WINKLER COSTUME DESIGNER MANFRED BANACH MUSIC BY DIRK JACOB EDITOR ANDREW COOPER EXECUTIVE PRODUCERS STEFAN GÄRTNER FRANK KRÄIG ANTONIO CRACIUNO PRODUCED BY JULI PUTZ THOMAS WÖRKE JAKO CLAUSSEN BEINO WINTERSPERGER DIRECTED BY MARCO KREUZPAINTNER

© 2008 Krabat Filmproduktion GmbH / Deutscher-Verlag-Film-Produktion GmbH / SevenPictures Film GmbH / U.S. Production GmbH
www.krabat-derfilm.de www.krabat-prosieber.de

Goya LiT

www.krabatcds.de • www.krabat-derfilm.de

Vorschläge für den Unterricht

von Dr. Gudrun Stenzel

Inhalt

1 Einleitung	
Krabat – Vorlagen für den Film	3
Das Hörspiel	3
Das Hörspiel im Unterricht	4
2 Hör- und Bearbeitungseinheiten	6
3 Vergleich von	
Buch und Hörspiel	9
4 Hörspielproduktion	10
5 Referate zum Buch	11
6 Der Film	11
Zur Autorin	11
Literatur	11

Das Original-Hörspiel zum Film



2 CD ISBN 978-3-8337-2264-6

„Das Hörspiel punktet mit Original-Tonmaterial aus dem Film. Wo Bilder fehlen, führt Dietmar Mues als Erzähler die Handlungsfäden zusammen.“ *dpa*

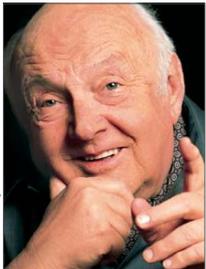
Der Soundtrack zum Film



CD ISBN 978-3-8337-2281-3

„Jeder Film hat seinen eigenen musikalischen Ton, den es herauszufinden gilt.“
Annette Focks

1 Einleitung



„Marco Kreuzpaintner hat tatsächlich das Kunststück fertig gebracht, sowohl dem Medium Film als auch meinem Buch gerecht zu werden.“

Otfried Preußler

KRABAT – VORLAGEN FÜR DEN FILM

Der fantastische Roman *Krabat* von **Otfried Preußler** ist ein Klassiker der modernen Jugendliteratur.

1971 zuerst erschienen, haben ihn bis heute unzählige Jugendliche (und Erwachsene) gelesen, erst vorrangig nur als Freizeitlektüre, mittlerweile aber häufig auch im Deutschunterricht. Im Gegensatz zu vielen „Dauerbrennern“ des Literaturunterrichts, ist *Krabat* aber tatsächlich gern gelesene Lektüre. Die fantastische und abenteuerliche Handlung, in der es um für Jugendliche brennende Fragen geht, ohne Zeigefingerpädagogik oder ermüdende Problematisierung zu betreiben, fesselt Mädchen und Jungen gleichermaßen. Mehrere Adaptionen und Unterrichtsmaterialien belegen die Ausdruckskraft des Stoffes und seiner Gestaltung durch den Autor.

Zugrunde liegt eine sorbische Sagenfigur, die auf einer historisch belegten Figur basiert: Johann (Iwan) von Schadowitz, ein Kroat, diente als Reiterobrist um das Jahr 1696 unter Kurfürst Friedrich I. und erhielt für seine Verdienste das Gut Groß Särchen in der Nähe von Hoyerswerda geschenkt. Der Name „Krabat“ ist vermutlich eine Verballhornung von „Kroat“. Dieser Mann wurde wegen seiner fremdartigen Angewohnheiten als Zauberer angesehen und ihm wurden bestimmte magische Taten zugeschrieben. Preußler benutzte diesen Stoff sehr frei, betrieb aber ein gründliches Quellenstudium, um die Zeit und die damaligen Lebensbedingungen so authentisch wie möglich wiederzugeben.

DAS HÖRSPIEL

Die Verfilmung von 2008 verdichtet die Handlung des Romans und konzentriert sich auf den zentralen Handlungsstrang.

Das Filmhörspiel folgt dieser Verdichtung, übernimmt die Veränderungen, die manche Szenen, Personen und Figurenkonstellationen aus dramaturgischen Gründen erfuhren, und folgt dem Film auch in der Verkürzung der erzählten Zeit: Aus den drei Jahren im Roman werden etwa zwei Jahre. Und doch ist das Hörspiel dem Buch wieder ein Stück näher als der Film: Der Erzähler übernimmt es, viele dialogfreie und stimmungsvoll über Bilder erzählende Filmpassagen in Worte zu fassen. Und wie jedes Hörspiel öffnen Klänge, Geräusche, Stimmen und Musik im Kopf der Hörer eine je eigene Vorstellung von den Schauplätzen und Szenarien.

Der Waisenjunge Krabat zieht mit zwei Freunden als Sternsinger durch die vom 30-jährigen Krieg und von der Pest verwüstete und verarmte Lausitz. Eines Nachts träumt er von elf Raben und einer unheimlichen Stimme und lässt sich von diesem Traum in die Mühle von Schwarzkollm locken, wo er das Müllerhandwerk, aber auch „das andere“ erlernen will.



Krabat ist anfangs trotz mancher Anfeindungen durch einige der anderen elf Burschen glücklich, denn endlich hat er wieder ein Bett zum Schlafen, ausreichend zu essen und ein warmes Zuhause. Die unheimlichen Vorgänge in den Vollmondnächten, an denen er noch nicht teilnehmen darf und bei denen ein merkwürdiger Mann in einer schwarzen Kutte Säcke mit Knochen zum Mahlen in die Mühle bringt, verdrängt er. Doch nach und nach erkennt er, dass die schwarze Magie, „das andere“, das der Meister, ein unheimlicher einäugiger Mann, sie lehrt, ihren Preis hat:

Altgeselle Tonda, sein Freund und Beschützer, verliert sein Mädchen durch die Macht des Meisters, denn ein normales Leben ist den Burschen verwehrt. Als Tonda in der folgenden Silvesternacht stirbt, erkennt Krabat das Muster hinter dem Leben auf der Mühle: Der Meister hat einen Pakt mit dem Teufel geschlossen, dem er jedes Jahr ein Leben opfern muss, um selbst Macht und ewiges Leben zu erhalten. Für jeden gestorbenen Gesellen kommt ein neuer Junge in die Mühle, durch Träume gelockt wie einst Krabat.

Nun begehrt Krabat auf und anders als Tonda gelingt es ihm, den Namen seines Mädchens, der Kantorka der Osternacht, zu verbergen, denn nicht einmal er selbst weiß ihn.

Die Kantorka schließlich kann die Macht des Meisters brechen, indem sie in einer Probe Krabat zwischen allen Burschen erkennt, obwohl sie als Raben auf den Stangen sitzen: Sie spürt, dass er Angst hat, Angst um sie. Doch nur weil die anderen Burschen einander Zusammenhalt geschworen haben, gelingt es ihr, denn des Meisters letzter perfider Versuch, sein Ende abzuwenden, war das Versprechen, dass derjenige, der die Kantorka daran hindert, die Mühle aus freien Stücken zu betreten, frei sein sollte. Krabat ist frei, die Macht des Meisters bricht, die Mühle explodiert und alle Burschen ziehen frei in die Welt.

DAS HÖRSPIEL IM UNTERRICHT

Die Vorschläge und Anregungen gehen von einem Unterrichtsvorhaben aus, das den Stoff über das Hörspiel einführt. Damit folgt die Handreichung den Rahmenrichtlinien der Bundesländer für Deutsch und den Forderungen der BLK, verschiedene Medien in den Unterricht der Fächer einzubinden. Sicherlich ist davon auszugehen, dass einige Jugendliche das Buch oder den Film bereits kennen. Dieses Kenntnis des Stoffes in anderen Fassungen kann den Unterricht bereichern und die Schülerinnen und Schüler sollten nicht von qualifizierten Anmerkungen zu Unterschieden und Gemeinsamkeiten der verschiedenen Fassungen abgehalten werden.

Die verfügbaren Unterrichtsmaterialien, vor allem die DVD/CD-ROM (Kino trifft Schule), bieten ausreichend Anregungen für die ausführliche inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Stoff und seinen für Jugendliche spannenden Themen rund um Machtwunsch, Verführbarkeit, Freundschaft, Loyalität, Mut und Liebe. In dieser Handreichung liegt der Schwerpunkt auf den besonderen Möglichkeiten eines Hörmediums und den Unterschieden dieses Hörspiels zu den anderen Fassungen von Krabat.

Die übergreifenden Ziele, die im Unterricht verfolgt werden sollen, sind:

- Förderung des Zuhörens und der Freude am Hören
- Entwicklung und Bewusstmachung innerer Bilder
- Sensibilisierung für die Ausdrucksmöglichkeiten eines Hörmediums
- Auseinandersetzung mit den „Leerstellen“ des Hörspiels
- Medienpraxis: Produktion eines Hörspiels



Speziellere Ziele im Hinblick auf Krabat sind:

- Entwickeln von eigenen Vorstellungen zu Szenen, Figurenkonstellationen, Personen und Orten
- Vergleich Buch-Hörspiel-Film
- Entwickeln von Hörspielentwürfen und Produktion von kurzen Szenen zu Passagen des Romans, die nicht in das Hörspiel aufgenommen wurden

Der Entwurf ist gedacht für die 7. Klassenstufe, kann aber sicherlich auch in einer 6. oder 8. Klassenstufe durchgeführt werden.

Verlauf:

1. Das Hörspiel wird mit Unterbrechungen gehört. Die Unterbrechungen dienen zum Austausch von Eindrücken und zur Bewusstmachung innerer Vorstellungsbilder.
2. Das Hörspiel wird ganz gehört.
3. Arbeitsteilig werden einzelne Szenen in Buch und Hörspiel verglichen.
4. Szenen, die nicht im Hörspiel vertreten sind, werden als Hörspielszenen entwickelt und mit den je zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten produziert.
5. Schülerinnen und Schüler übernehmen Referate, die das Buch ausführlich analysieren.
6. Zum Abschluss wird der Film angesehen und in einem offenen Gespräch mit den beiden anderen Fassungen verglichen.

2 Hör- und Bearbeitungseinheiten



2.1 Erste Hör- und Bearbeitungseinheit: Krabat kommt zur Mühle im Koselbruch

Nach einem Einstieg über Sammeln von Vermutungen oder auch vorhandenem Wissen zu Krabat, angeregt durch das CD-Cover und das Filmplakat, hören die Jugendlichen das Hörspiel bis zum Ende von Krabats erstem Tag in der Mühle (CD 1, bis Track 2, 5:24). In diesen Szenen werden der Hintergrund, der Schauplatz und die meisten Personen eingeführt. Unsere Vorstellungen vom Wesen der einzelnen Burschen und von der Atmosphäre der Mühle sind nun im Grunde angelegt. Diese Vorstellungen lassen sich durch verschiedene Verfahren deutlich machen:

Clustering (nach Gabriele L. Rico):

Die Jugendlichen setzen sich in Arbeitsgruppen zusammen. Jede Arbeitsgruppe erhält einen großen Tonkarton, auf dem etwa in der Mitte der Name einer Figur aus Krabat oder aber die Bezeichnung des wichtigsten Schauplatzes, „Mühle im Koselbruch“, steht. Ob alle der Burschen bearbeitet werden oder nicht, hängt von der Anzahl der Arbeitsgruppen ab. Zügig und ohne Kommentierung oder gar „Zensur“ sammeln die SchülerInnen alle Wörter, die ihnen zu ihrem jeweiligen Namen einfallen. In einem nächsten Schritt werden die zusammengetragenen Wörter sortiert, d. h. es werden semantische Zusammenhänge farblich markiert (nicht grammatikalische!).

Diese Vorarbeit kann in die Gestaltung einer „Rollenkarte“ für eine szenische Interpretation (s. u.) münden, kann Grundlage für ein Standbild (s. u.) sein, kann aber auch nach einer kurzen Vorstellung der Arbeitsergebnisse beendet werden. Subjektive Vorstellungen sind erwünscht: Nicht jeder und jede empfindet die Personen und den Schauplatz gleich und alle Eindrücke sind richtig!

Standbildbauen (nach Ingo Scheller):

Eine kleine Gruppe überlegt sich, wie die Protagonisten einer Szene sitzen, stehen, in welche Richtung sie blicken, wie sie ihre Arme und Beine halten, welchen Gesichtsausdruck sie zeigen. Dann stellen/setzen sie sich entweder so, oder aber sie stellen/setzen einige ihre Mitschüler in die entsprechenden Positionen. Krabats erste Mahlzeit in der Gesindekammer eignet sich für diese Methode, die eine Auseinandersetzung mit den Figuren und ihren im Hörspiel nicht explizit benannten Gefühlen und Beweggründen anregt.

Die Erbauer stellen sich hinter die Standbilder und sprechen die jeweiligen Gedanken und Gefühle stellvertretend aus. Die Standbilder haben im Anschluss Gelegenheit, ihre Gefühle zu benennen, aber auch Kritik an der vom Erbauer gewünschten Haltung zu äußern: Unterschiedliche Vorstellungen von inneren und äußeren Haltungen der Figuren sind möglich.

2.2 Zweite Hör- und Bearbeitungseinheit: Krabat begegnet der Kantorka

Die SchülerInnen hören das Hörspiel bis zur Szene der Osternacht, in der Krabat die Kantorka zum ersten Mal sieht und sie berührt (CD 1, bis Track 5, 6:00).

Krabat ist nun auf dem Weg, ein Eingeweihter in die Geheimnisse der Mühle zu werden – aber gleichzeitig hat er etwas erlebt, dass auf der Mühle nicht erlaubt ist:



Er hat sich verliebt. Er sieht noch nicht die Gefahr, Tondas Warnung ist ihm unverständlich. Doch der Kontrast zwischen der düsteren Mühle mit ihren strengen Regeln, in der keine Lebensfreude Platz zu haben scheint, und der Helle der Mädchenstimmen in der Osternacht ist eindrucksvoll.

Sensibilisierung für den Hörsinn

Ein Clustering nach Regeln, in dem nur bestimmte Wörter gesucht werden, bietet sich an, um die Umgebung des Dorfes in der Osternacht und die Mühle im Koselbruch einander gegenüberzustellen:

Die SchülerInnen sammeln auf entsprechend vorbereiteten Tonkartons Wörter, die ausdrücken, wie sich jeweils das Leben in der Mühle im Koselbruch und die Osternachtprozession anfühlen. Erinnerung an das Gehörte ist die eine Quelle für diese Wörter, aber auch Hinzugefügtes, Interpretierendes ist zulässig. Wichtig ist, dass die Jugendlichen sich tatsächlich auf Hörbares, auf Geräusche, Stimmen, Musik und die damit verbundenen Stimmungen beschränken. Dadurch werden sie für das Hören und seine Bedeutung für unsere Interpretation der Wirklichkeit sensibilisiert.

Im Anschluss werden die gesammelten Wörter verglichen:

- Was war tatsächlich zu hören, was haben Einzelne sich vorgestellt, also „ergänzt“?
- Wie wurde Atmosphäre klanglich erzeugt?
- Wie wurden Handlungen klanglich dargestellt?

Neben einem Vergleich der beiden gegensätzlichen Schauplätze bzw. menschlichen Gemeinschaften der beiden Schauplätze erhalten die Jugendlichen so einen umfassenden Einblick in die Machart eines Hörspiels.

Die Elemente des Hörspiels

- Geräusche, Klänge
- Sprechstimmen der handelnden Figuren
- Erzählerstimme
- Musik
- Pausen

können differenziert wahrgenommen werden.

Vom Hören zum Malen

Die Sammlung der „Hör-Wörter“ kann Grundlage sein für Bilder unterschiedlicher Art. Je nach bisherigen Erfahrungen der SchülerInnen und nach Vorlieben können verschiedene künstlerische Techniken genutzt werden, um die Osternacht bzw. die Mühle im Koselbruch bildnerisch darzustellen. Jugendliche sind in der Regel nicht mehr einfach so für das Malen oder Zeichnen eigener Vorstellungen zu begeistern, sondern möchten einen bestimmten künstlerischen Zugang wählen und geben sich nach außen hin zumindest etwas distanziert zu den Produkten, die entstehen. Ein fachübergreifender Unterricht mit Kunst bietet sich an. Wichtig ist, dass die Atmosphäre herausgearbeitet wird, die durch die Hörspielemente gestaltet wurde.

2.3 Dritte Hör- und Bearbeitungseinheit: Tondas Tod

Krabat erlebt, dass Tondas Mädchen stirbt und Tonda einen unerklärlichen gewaltsamen Tod erleidet. Er sieht nun endlich, welche Macht der Meister über sein Leben ausübt, und will diesem zerstörerischen Tun entfliehen. Doch sein Fluchtversuch ist erfolglos (CD 1 bis zum Ende). Krabat begehrt auf, wenn auch bislang erfolglos. Die anderen Burschen scheinen sich mit ihrem Schicksal abgefunden zu haben.

Jeder hofft, er werde nicht der nächste sein. Manche unterstützen sich gegenseitig, andere sorgen nur für sich selbst. Doch fügen sich wirklich alle so in ihr Schicksal? Und warum? Haben sie früher einmal versucht auszubrechen, aufzubegehren? Was mag sie auf die Mühle getrieben haben? Was weiß einer vom anderen? Wie baut der Meister seine Macht auf, und warum? Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, die Cluster aus der ersten Bearbeitungseinheit weiterzuentwickeln. Diese Cluster dienen nun als Grundlage für „Rollenkarten“:



Rollenkarten (nach Ingo Scheller)

Jede Arbeitsgruppe nimmt sich ihr Clustering-Ergebnis zu der Figur wieder zur Hand. Die Mitglieder der Arbeitsgruppe zur Mühle im Koselbruch ordnen sich den anderen Gruppen zu oder arbeiten zu Lobosch. Die Arbeitsgruppen überprüfen ihre Ergebnisse und ergänzen gegebenenfalls. Dann verfassen sie Rollenkarten für die jeweilige Figur. Auf einer Rollenkarte sind die Eigenschaften, Vorlieben, Angewohnheiten, Ängste und Sorgen einer Figur notiert, ebenso Freunde / Familie und Angaben zu Alter und Aufgaben. Diese Rollenkarten erleichtern in einer szenischen Interpretation die „Einfühlung“ in die Figur.

Szenische Interpretation (nach Ingo Scheller)

Zwei Szenen aus diesem dritten Hörabschnitt bieten sich für eine szenische Interpretation an: Die Silvesternacht und der Neujahrsabend. Eine szenische Interpretation ist keine Theateraufführung für Zuschauer, sondern ein Mittel, handelnd den Figuren nahezukommen, nachzuempfinden, was sie vielleicht empfinden. Sinnvoll ist es, eine solche Interpretation über Gruppenübungen zu Bewegungsweisen, Steh- und Sitzhaltungen vorzubereiten. Aus einer Vielzahl von Möglichkeiten, einen Raum zu durchqueren, kann so z. B. eine passende für jede Figur ausgewählt werden, wobei die Vorstellungen der Jugendlichen nicht einheitlich sein müssen. Mit sparsamen Requisiten wird der Raum gestaltet. Ebenso sparsam nutzen die Jugendlichen Kostüme. Da die Szenen kurz sind, können bei mehreren Durchgängen verschiedene Jugendliche eine Rolle übernehmen. (Auch Mädchen sollten spielen.) Die Dialoge werden während des Spiels entwickelt, aber eine gute Szenenkenntnis ist erforderlich: Zur Vorbereitung sollten die entsprechenden Hörspielszenen transkribiert werden.

Rollenbiografien (nach Ingo Scheller)

Eine Rollenbiografie muss bei Werken, die wenig Hintergrundinformationen über die Figuren bieten, auf Vermutungen und Vorstellungen der Hörer / Leser basieren. Die SchülerInnen sollen in Arbeitsgruppen diese Vermutungen und Vorstellungen zusammentragen. Dabei geht es vor allem um das Leben vor der Zeit auf der Mühle im Koselbruch. Hintergrundwissen über die Zeit des 30-jährigen Krieges ist hilfreich, auch Kenntnis der Geographie der Oberlausitz und eine Vorstellung davon, welche Distanzen arme Burschen in dieser Zeit zurücklegen konnten. Es geht aber nicht nur um die Burschen, auch der Meister hat eine Vorgeschichte.

2.4 Eigene Besprechungen schreiben

Die Schülerinnen und Schüler verfassen Besprechungen des Hörspiels. Sie sammeln dazu in Kleingruppen oder in Partnerarbeit Stichworte zu

- Inhalt / Geschichte
- Personen
- Was gefiel mir gut, was nicht?
- Eindrücke zur tieferen Bedeutung der Handlung
- Eindrücke zum Hören / zur Besonderheit eines Hörspiels

Nun wird das Hörspiel ohne Unterbrechung noch einmal gehört. Im Anschluss schreibt jede Schülerin und jeder Schüler eine eigene Besprechung.

3 Vergleich von Buch und Hörspiel



3.1 Die erste Osternacht

CD 1, Track 4, 2:59 bis Track 5, 6:00 und Kapitel Das Mal der Geheimen Bruderschaft des Buches (S. 45–53) erzählen von Krabats erster Begegnung mit der Schwarzen Magie, aber auch mit der Kantorka. Im Vergleich der beiden Abschnitte werden grundsätzliche Unterschiede zwischen Buch und Hörspiel deutlich:

Im Buch ist Tondas Mädchen Worschula bereits tot, im Hörspiel hat er noch die Hoffnung, dass sie ihn erlösen kann.

Im Buch lernt Krabat die Kantorka durch ihren Gesang kennen und versteckt sich bei der Begegnung, im Hörspiel sehen sie sich an. Die Verdichtung der Handlung und die Verkürzung auf eine erzählte Zeit von zwei Jahren haben zur Folge, dass Inhalte verschiedener Buchpassagen in einer Hörspielszene zusammengefasst wurden. Dies wird deutlich, wenn man die beiden Osternacht-Kapitel des zweiten und des dritten Lehrjahres im Buch liest: Im Schein einer Osterkerze (S. 121–128) und Ich bin Krabat und den Beginn von Hinter Sonne und Mond (S. 206–214). Auch die Darstellung der zweiten Osternacht in der Hörspielfassung (CD 2, Track 1, 1:35 bis Track 2, 1:10) kann hinzugezogen werden.

Die SchülerInnen diskutieren:

- Warum wurden die Veränderungen vorgenommen?
- Was verändert sich dadurch an der Geschichte und an den Protagonisten?
- Finden wir diese Veränderungen angemessen?
- Welche Bedeutung hat die Musik?
- Finden wir, dass die Musik der Geschichte angemessen ist? (Der Soundtrack ist als CD erhältlich.)
- Was sagt mir persönlich mehr zu, die Buchfassung oder die Hörspielfassung? Warum?

3.2 Die Soldaten

Die Soldaten sind in der Hörspielfassung Plünderer, die das Dorf und später vielleicht die Mühle bedrohen (CD 1, Track 9 bis Track 10, 2:30). Im Buch sind es Werber, die nur die Mühle heimsuchen (Kapitel Feldmusik, S. 71–81). Somit fehlt im Buch die Zuspitzung, in der Tonda den Namen seines Mädchens preisgibt. Die Szenen sind in beiden Fassungen verschieden „gestimmt“: Im Buch ist es ein Schwank, in dem die großmäuligen Soldaten an der Nase herumgeführt werden. Im Hörspiel ist die Episode von Anfang an ernsthaft bedrohlich. Diese Bedrohlichkeit wird durch des Meisters Trick, mit dem er Worschulas Namen erfährt, noch gesteigert. Zudem ist die Szene geprägt durch Kampfgetümmel und angst-erfüllte Schreie. Hört man nicht nur die Kampfszene an, sondern Track 9 von Beginn an, entsteht der Eindruck, die Soldaten kommen dem Meister recht gelegen, um Tonda durch einen Trick Worschulas Namen zu entlocken: Track 9 beginnt mit Tondas und Krabats Gespräch über die Mädchen, das von einem Raben belauscht wird. Hat vielleicht der Meister die Soldaten nach Schwarzkollm geleitet, sind sie vielleicht sogar Werk seiner Magie?

4 Hörspiel- produktion



Hörspiele können auf unterschiedlichem technischem Niveau produziert werden. Je nach Ausstattung der Schule sowie Kenntnissen und Erfahrungen von SchülerInnen und Lehrkraft, kann mit einem einfachem Aufnahmegerät und dem sogenannten „Kameraschnitt“ produziert werden, oder aber aufwändigere Geräte und spätere Bearbeitungen rücken die technische Seite der Produktion stärker in den Blick. „Kameraschnitt“ bedeutet, dass in der Reihenfolge aufgenommen wird, in der die Szenen später gehört werden. Wenn etwas nicht gelungen scheint, wird es sofort wiederholt. Später kann es nicht mehr ergänzt werden. Immer, nicht nur bei dieser relativ einfachen Variante, ist die Vorarbeit wichtig: Jede Szene muss auf ihre „Hörspielfähigkeit“ überprüft werden, es muss überlegt werden, welche erzählenden Sequenzen sich in Dialoge oder über Geräusche „hörbar“ machen lassen und welche von einem Erzähler gesprochen werden müssen.

Geräusche und Musik sind wichtig:

- Wie lassen sich Geräusche erzeugen und aufnehmen?
- Welche Geräusche können direkt aufgenommen werden (Türschlagen, Schritte auf normalem Boden...)?
- Welche Geräusche müssen durch unterschiedliche Mittel nachgemacht werden (Schritte im Schnee, Regen, Pferdegetrappel...)?
- Wann möchten wir die Stimmung durch welche Musik unterstützen?
- Machen wir selbst Musik oder nutzen wir vorhandene Musik?

Ein Drehbuch wird erstellt, Rollen und Aufgaben verteilt, es wird geprobt, vielleicht als „Live-Hörspiel“ hinter einem Vorhang, sodass die ZuhörerInnen kritische Anmerkungen zur Wirkung machen können, bevor aufgenommen wird.

4.1 Hörspielszene 1: Die Erinnerung des Meisters

Der Meister tritt im Buch wesentlich deutlicher als im Hörspiel als Person mit eigener Geschichte in Erscheinung. Eine wichtige Szene ist die, in der er Krabat ein eigenes Erlebnis nachempfinden lässt: Seinen Kampf mit seinem besten Freund Jirko (Der Adler des Sultans, S. 236–244).

Diese Szene bietet sich als Hörspielszene an, da dadurch eine Beschäftigung mit dem Meister möglich ist. Zudem geht es um Freundschaft und Rivalität. Die Situation ist spannend und bietet zwei Erzählebenen an, die im Hörspiel deutlich werden müssen: eine Herausforderung an die dramaturgischen Ideen der Jugendlichen.

4.2 Hörspielszene 2: Juro und Krabat auf dem Pferdemarkt

Im Kapitel Pferdehandel (S. 138–146) wird zum einen ein Schwank erzählt, der auch in bekannten Märchen gelegentlich als Episode vorkommt: Ein Pferdehändler wird betrogen, da das gekaufte Pferd sich durch Zauberei befreien kann. Doch nicht nur als Schwank ist dieses Kapitel zu lesen, auch hier geht es um Freundschaft und um die Möglichkeiten, die den Burschen bleiben, sich dem Willen des Meisters zu widersetzen.



5 Referate zum Buch

In Gruppen- oder Einzelarbeit wird das Buch von Interessierten bearbeitet und in Referaten vorgestellt. Unterrichtsmaterialien dienen als Hilfsmittel für die eigenständigen Bearbeitungen, deren Schwerpunkte die Jugendlichen selbst wählen können. Die Krabat-Sage ist ebenfalls ein sinnvolles Thema für ein Referat, ebenso wie die zweite Roman-Version des Stoffes, Die schwarze Mühle von Jurij Brëzan.

6 Der Film

Zum Abschluss der Einheit sehen die Schülerinnen und Schüler die Verfilmung von 2008. Von einer geleiteten abschließenden Diskussion ist abzuraten, da die bisherige Bearbeitung recht umfassend war. Spontane Äußerungen, sei es direkt nach der Filmvorführung oder zu einem späteren Zeitpunkt, sollten natürlich immer möglich sein. Wenn gewünscht ist, die Einheit durch eine Aktivität abzurunden, ist es möglich (wiederum in fachübergreifendem Unterricht mit Kunst), Plakate für Hörspiel, Film und Buch zu entwerfen und zu gestalten.

ZUR AUTORIN

Dr. Gudrun Stenzel ist Buchhändlerin und Diplompädagogin. Sie war in der Kinder- und Jugendliteraturforschung, der wissenschaftlichen Weiterbildung und der Lehrerbildung tätig. Mehrere Jahre lang arbeitete sie in der Redaktion der Zeitschrift „kjl&m“ (vormals „Beiträge Jugendliteratur und Medien“). Heute ist sie Lehrbeauftragte an der Universität Hamburg für Sprachlichen Anfangsunterricht und Lehrerin in einer Vorschulklasse an einer Hamburger Grundschule.

LITERATUR

Krabat. Das Original-Hörspiel zum Film. Hörspielbearbeitung und Regie: Uticha Marmon. Produktion: Ulrich Maske. Musik: Annette Focks. Gesprochen von Dietmar Mues, David Kross, Daniel Brühl, Christian Reidl, Paula Kahlenberg, Anna Thalbach u. a. Hamburg: JUMBO Neue Medien & Verlag 2008.

Otfried Preußler: Krabat. Stuttgart: Thienemann 2008 (EA 1981).

Krabat. Der Original-Soundtrack zum Film mit Musik von Annette Focks. Hamburg: JUMBO Neue Medien & Verlag 2008.

Krabat. Ein Film von Marco Kreuzpaintner. Deutschland 2008.

Krabat. Filmausschnitte und Informationsmaterial für den Unterricht. Kino trifft Schule. Matthias-Film GmbH und Vision Kino 2008.

Krabat. Ideen für den Unterricht. Stiftung Lesen 2008.

Timotheus Schwake: Krabat. Einfach Deutsch Unterrichtsmodell. Braunschweig, Paderborn, Darmstadt: Westermann Schroedel Diesterweg 2007.

Karin Comfere: Krabat. Lektüre – Kopiervorlagen. München: Oldenbourg Schulbuchverlag 2001.

Jurij Brëzan: Die Mühle im Koselbruch. Mit Materialien zusammengestellt von Günter Lange. Lesehefte für den Literaturunterricht. Stuttgart: Klett 2008.