

Der Schatz der weißen Falken

Deutschland 2005

Regie und Drehbuch: Christian Zübert

Kamera: Jules von den Steenhoven

Musik: Marcel Barsotti

Darstellerinnen/Darsteller: David Bode (Jan), Kevin Köppe (Basti), Tamino-Turgay zum Felde (Stevie), Victoria Scherer (Marie), Cornelia Schmaus (Ursula Laux), Wotan Wilke Möhring (Jan als 35-Jähriger) u.a.

Produktion: Little Shark Entertainment GmbH in Co-Produktion mit German Film Productions GmbH & Co, in Zusammenarbeit mit SAT1 GmbH
92 Minuten

Auszeichnungen: u.a. „Michel“ für den besten Film beim Hamburger KinderFilmfest 2005, Auszeichnung beim Internationalen Kinderfilm-Festival Chicago 2005

Empfohlen ab 5. Jahrgangsstufe

Inhalt

Jan fährt mit seiner Tochter Lisa zu einem winterlichen Dorffriedhof. Wen er dort besuchen will, kann er ihr so einfach nicht sagen, denn das ist eine alte, lange Geschichte ...

Es ist Sommer 1981. Der damals elfjährige Jan soll aus dem kleinen fränkischen Dorf Heroldsbach in die Großstadt Düsseldorf ziehen. Zuvor muss er aber unbedingt mit seinen Freunden Basti und Stevie die geheimnisvolle Kattler-Villa erforschen. Der erste Versuch, in die leerstehende Villa zu gelangen, schlägt fehl. Obendrein taucht die Bande der „Altortler“ auf, die die Jungen aus dem Neubaugebiet, die „Neusiedler“, aus ihrem Gebiet und vor allem von der Kattler-Villa vertreiben will. Zur Bekräftigung verprügelt der „Bauertrampel“ Marie, die Anführerin der „Altortler“, den „Schisser“ Jan.

Mit Genugtuung nimmt Jans Vater zur Kenntnis, dass sich der Sohn endlich mal richtig geprügelt hat, noch dazu mit einem älteren Jungen, wie Jan vorgibt. Bei der Demontage der Möbel soll Jan, den der Vater für ungeschickt und weichlich hält, trotzdem nicht helfen, obwohl sie früher als geplant wegziehen werden. Es bleiben Jan nur noch zwei Wochen bis zum schmerzlichen Abschied von den Freunden. Mit



rabiaten Mitteln brechen sie in die Kattler-Villa ein und finden tatsächlich in einem Gemälde, zusammengerollt und im Auge eines Falken versteckt, eine Schatzkarte. Basti entschlüsselt mit seinem Commodore-64-Computer die Geheimschrift auf der Karte: Der Schatz der weißen Falken. Jan entdeckt zudem den Abdruck eines Namens: Peter Laux. Von dessen Mutter, der im Dorf so genannten „schwarzen Frau“, erfährt er von der Bande der „Weißen Falken“. Die Streiche von Peter und den Tanner-Brüdern sind legendär, vom geklauten Maibaum bis zur verstopften Kanalisation, die den gesamten Altort überschwemmte. Als die Tanner-Brüder fortzogen, vereinsamte Peter Laux. Vor genau zehn Jahren brach er zu einer Wanderung auf und ist seitdem verschollen. Davon erzählt Jan seinen Freunden nichts, als sie am nächsten Morgen heimlich losziehen, um den Schatz der weißen Falken zu suchen. Die 17 Kilometer zur Burg und zur Schatzhöhle wollen Jan und seine Freunde zu Fuß bewältigen. Die Eltern ahnen nichts, aber die „Altortler“ um Marie verfolgen die Schatzsucher. Als die Jungen Proviant einkaufen wollen, wird ein Ladendiebstahl Bastis entdeckt – die erste Verfolgungsjagd durch den Ladenbesitzer führt sie aus dem Dorf in die Wildnis, wo sie den erbosten Mann abhängen können. Basti ist Diabetiker und erhält von seiner Mutter kein Geld, damit er sich nichts Falsches kauft. Aber er muss regelmäßig etwas essen, deshalb wollte Basti vorsorgen, nun aber haben sie gar keinen Proviant. Sollen sie die Exkursion abrechnen, ehe sie richtig begonnen hat? Jan zieht in zwei Wochen fort und will zuvor unbedingt das Geheimnis lüften. Basti weiß aus dem Fernsehen, wie man Fische mit Strom fängt. Das will er an einem Fischteich mit dem Trafo eines Koppelzauns gleich in die Praxis umsetzen – und landet selbst im Wasser. Glücklicherweise bleibt er unverletzt, doch da tauchen die „Altortler“ auf. Bei der folgenden Flucht verliert Basti seine Insulinspritze. Während des scheinbar endlosen Marsches um ein Militärgelände sind sie wieder kurz davor aufzugeben. Doch dann öffnet sich die Landschaft und die ersehnte Burg wird sichtbar. Während der Rast werden sie wieder von den Verfolgern entdeckt. Die „Altortler“ erwischen den geschwächten Basti und zwingen ihn, das Geheimnis ihrer Exkursion zu verraten. Dann fällt er in Ohnmacht. Jan und Stevie, die aus einem Versteck heraus nach einer Möglichkeit gelauert haben, ihn zu befreien, sind sofort bei ihm. Der Diabetiker braucht in den nächsten zwei Stunden unbedingt seine Spritze. Die Banden schließen einen Burgfrieden, Marie und Jan laufen gemeinsam zurück zum Fischteich, wo sie Bastis Spritzen auch finden. Als sie den Rückweg durchs Militärgelände abkürzen, tritt Marie auf eine Handgranate. Jan lässt sie nicht alleine. Obwohl ihn sein Vater für einen miserablen Fußballer hält, kickt er mit einem fulminanten Schuss die Granate unter ihrem Fuß weg, und mit einem Sprung in eine Sandkuhle können sie sich retten und anschließend das Medikament rechtzeitig zu Basti bringen.

Am nächsten Morgen ist der Friede vergessen, die Schatzkarte gestohlen. Auf der Suche nach der Höhle treffen die Banden wieder aufeinander. Als sich Marie und Jan

raufen, fallen sie zufällig in den Höhleneingang. Stevie und Basti können folgen, ehe der Eingang verschüttet wird. Die vier Abenteurer müssen sich nun gemeinsam vorankämpfen, einen zweiten Ausgang suchen. Sie finden ein Gewölbe mit der großen Reliefzeichnung eines weißen Falken. Dies ist also der Schatz, der Ort, an dem Peter Laux und die Tanner-Brüder ihren Freundschaftsbund besiegelt haben. Hierher aber ist der vereinsamte Peter vor zehn Jahren auch vor der Welt geflüchtet. Sie entdecken seinen Leichnam. Jan findet bei ihm ein Falken-Amulett.

Der einzige Weg aus der Höhle scheint ein Gewässer zu sein, das viele Meter unter ihnen im Dunkeln liegt. Jan will alleine springen, um es zu erkunden, aber seine Freunde schließen sich an. Mit einem mutigen Sprung in die Dunkelheit gelangen sie ins Freie. Marie gesteht dem „Schisser“ Jan, dass sie keinen kenne, der so mutig ist wie er. Dies wird mit einem Kuss bekräftigt. Als Maries Mitstreiter auftauchen, wird der angedrohte Bandenkrieg vertagt. Jan und seine Freunde beschließen, die Presse nicht über den Fund des verschollenen Peter Laux zu informieren. Sie wissen auch so, dass sie Helden sind. Diesen Mut brauchen sie auch für die Rückkehr zu den Eltern nach diesem heimlichen Ausflug. Zuvor besucht Jan Frau Laux, der er das Amulett und Klarheit über das Schicksal ihres Sohnes bringen will. Zum Abschied drückt sie ihm den Falken wieder in die Hand. Nach dem freudigen Wiedersehen mit der besorgten Mutter braucht Jan all das neugewonnene Selbstvertrauen für die Begegnung mit dem Vater. Jan zählt knapp all seine Vergehen und Abenteuer auf und fügt hinzu, dass er nicht von einem größeren Jungen, sondern einem Mädchen verprügelt worden sei, und er nichts dafür könne, wenn er nicht dem Wunschbild des Vaters entspreche. Die Strafe wird verkündet – und dann muss Jan doch bei der Demontage der Schränke helfen. Beim großen Abschied bekräftigen die drei Freunde ihren Bund. Jan schenkt Marie das Falken-Amulett. Sie haben sich seitdem nie wieder getroffen. Nun steht er mit seiner Tochter am Grab von Peter Laux. Er hätte ihn gern kennen gelernt und ihm viel zu sagen gehabt, vor allem, dass man vor der Zukunft keine Angst zu haben braucht. Im Schnee findet Lisa das Amulett. Marie muss es jüngst abgelegt haben. Auch sie hat die „Weißen Falken“ nicht vergessen.

Filmbesprechung

Dieser deutsche Abenteuerfilm für ein junges und jung gebliebenes Publikum entstand nach einem Originaldrehbuch und beruht nicht auf einer bekannten Vorlage mit entsprechendem Marktwert wie die meisten erfolgreichen deutschen Kinderfilme jüngster Zeit, von „Die wilden Kerle“ bis „Die wilden Hühner“. Dennoch fand und überzeugte der Film sein Publikum und wurde mit mehreren Preisen geehrt, meist von Kinder- oder Zuschauerjürs. Die Fachleute nominierten ihn für den Deutschen Filmpreis. Der Regisseur und Produzent Sönke Wortmann, der ein Jahr später mit

„Deutschland. Ein Sommermärchen“ die Fußballweltmeisterschaft dokumentierte, realisierte mit seinem Produktionspartner Tom Spieß mit „Der Schatz der weißen Falken“ ein Sommermärchen der anderen Art. Als Autor und Regisseur dafür gewannen sie Christian Zübert, der mit seinem kultigen Regiedebüt, der Kifferkomödie „Lammbock“, für Furore gesorgt hatte.

„Der Schatz der weißen Falken“ ist ein Abenteuerfilm für Kinder und Jugendliche, also ein publikumswirksamer Genrefilm. Genrefilme folgen bekannten Erzählkonventionen mit bewährten Gestaltungselementen. Charaktere, Handlungsmuster und – motive sind vertraut. Die Helden sind oft stark typisiert. Genrefilme spielen auch immer mit der Erwartungshaltung des Publikums. Einerseits müssen die Regeln und Konventionen des Genres bedient werden, um die Zuschauer nicht zu enttäuschen, andererseits werden Elemente verändert und erneuert, damit die Filme nicht stereotyp und klischeehaft wirken.

Was wird von einem Abenteuerfilm erwartet? Wikipedia definiert wie folgt:

„Als Abenteuerfilm bezeichnet man einen Film, in dem die Protagonisten in eine sehr ereignisreiche Handlung, mitunter mit vielen Schauplatzwechseln, verstrickt sind. In der Regel sind die Erzählstränge auf nur eine Ebene reduziert, um dem Zuschauer die Identifikation mit der Hauptrolle zu vereinfachen, denn im Vordergrund steht nicht die Entwicklung der Charaktere an sich, sondern die diese Entwicklung hervorrufenden Ereignisse. Meist sind diese Geschehnisse stark übertrieben, jedoch nicht auf so unrealistische Weise wie z.B. in reinen Actionfilmen. So kämpft man im Dschungel gegen Krokodile und giftige Spinnen und weniger gegen Zombies oder Roboterkraken.“

Zu den klassischen Subgenres des Abenteuerfilms zählen:

- Piratenfilme (Der Rote Korsar, Die Piratenbraut, Fluch der Karibik)
- Ritterfilme (Ivanhoe – Der Schwarze Ritter, Robin Hood: König der Diebe)
- Mantel-und-Degen-Filme (Im Zeichen des Zorro, Der Mann mit der eisernen Maske)
- Antikfilme (Ben Hur, Spartacus, Gladiator)

Das Genre war besonders in den 50ern und in den frühen 80ern des vergangenen Jahrhunderts sehr beliebt. Typische Beispiele für Abenteuerfilme der 80er Jahre sind die Filme der Indiana-Jones-Trilogie.“ (<http://de.wikipedia.org/wiki/Abenteuerfilm>)

In einem Abenteuerfilm geht es – wie das Bestimmungswort des Kompositums schon sagt – also darum, ein spannendes und oft auch gefährvolles Abenteuer zu bestehen. Abenteuerfilme entführen fast immer aus dem normalen Alltag. Oft ist mit dem Abenteuer eine Reise durch unbekanntes fernes oder nahes Land verbunden, häufig

mit dem Ziel, einen Schatz oder geheimnisvollen Ort zu suchen. Oft gibt es einen Antagonisten, der ebenfalls auf der Suche nach dem Schatz ist und den Helden zusätzliche Hindernisse in den Weg legt.

Die Suche nach dem Schatz der „Weißen Falken“ ist – dem Genre entsprechend – tatsächlich sehr ereignisreich, verlangt von den Helden das Meistern vieler Gefahrensituationen und Prüfungen, an denen sie wachsen, und wird durch die Auseinandersetzungen zwischen den Kinderbanden, den „Neusiedlern“ und ihren Antagonisten, den „Altortlern“, vorangetrieben. Die geheimnisvolle Kattler-Villa wird erobert, die Schatzkarte gefunden und entschlüsselt. Diese Ereignisse bringen die Geschichte ins Rollen – sie sind sozusagen der Ruf zum Abenteuer. Mit dem Rätsel um Peter Laux' Verschwinden, das Jan lösen möchte, ergibt sich für ihn eine weitere Motivation für die Suche. Die Jungen – den Eltern haben sie jeweils erzählt, dass sie bei einem der Freunde übernachteten – stürzen sich ins Abenteuer und überstehen einige genretypische Verfolgungsjagden. Basti grillt sich erst fast selbst im Fischteich und schwebt bald wirklich in Lebensgefahr, wie in der Folge auch Marie und Jan im Granatenfeld. Die Schatzkarte wird von den „Altortlern“ gestohlen. Daraus ergibt sich die Rauferei, die sie zum Höhleneingang führt, der dann aber verschüttet wird. Wie schon an anderen kritischen Punkten kann es nur noch vorwärts gehen. Sie finden tatsächlich das Gewölbe, das als geheimer Ort ihres Freundschaftsbundes den Schatz der „Weißen Falken“ darstellt, aber auch den Leichnam des verschollenen Peter Laux. Erst durch einen mutigen Sprung in unbekannte Tiefen können sie der Höhle entkommen. Nach dem angenehmen Abenteuer des ersten Kusses sind noch zwei größere Probleme zu bewältigen: Die Rückkehr zu den Eltern und der endgültige Abschied von den alten und neuen Freunden.

Definitionsgemäß überschlagen sich die Ereignisse, sind aber nicht zu unrealistisch. Dennoch fielen den Zuschauer(inne)n bei einer Reihe von Schulfilmveranstaltungen einige Ungereimtheiten auf. So wollten sie nicht glauben, dass die „Altortler“ mit der rabiaten Marie die Kattler-Villa nicht schon längst erobert hätten. Das wäre allerdings durchaus vorstellbar – nur haben sie die Schatzkarte nicht entdeckt. Zu Fragen führte auch die Handgranatenszene: Warum ist es so plötzlich Nacht geworden, und warum springen Jan und Marie in ein frisch aufgeschüttetes Loch? Kinder können sehr genau beobachten. Andererseits wurde genau diese Szene immer als beeindruckendste des Filmes genannt und als Schlüsselszene für das Verhältnis von Marie und Jan erkannt.

In der Presse wurde die realistische Gestaltung betont: „Selten hat man solch einen natürlichen, realistischen und einfühlsamen Film gesehen wie diesen. Auf Übertreibungen jeglicher Art verzichtet er, und ist doch mitreißend, spannend und kurzweilig.“ (Weitere Informationen und Pressestimmen unter: http://www.filmz.de/film_2005/der_schatz_der_weissen_falken/links.htm)

In freien Internetforen (www.filmszene.de oder www.diekinokritiker.de) wurde diskutiert, inwieweit der Autor und Regisseur von amerikanischen Filmen ‚geklaubt‘ hat. Zweifellos gibt es einige Parallelen, vor allem – bis hin zu Bildzitate – zum thematisch ähnlich gelagerten Jugendfilmklassiker „Stand by me – Das Geheimnis eines Sommers“ (USA 1986). Aber genau das ist ja das Prinzip eines Genrefilms: Bewährtes wird aufgegriffen, die Muster werden behutsam aufgebrochen und zu einem neuen, eigenständigen Film geformt.

Dabei sind die Identifikationsmöglichkeiten mit den Hauptakteuren sehr wichtig. Das Publikum will mitfiebern, um in den spannenden Ereignisstrudel hineingerissen zu werden. Auch ein Abenteuerfilm braucht nicht nur Heldentypen, sondern gut gezeichnete Charaktere. Die Resonanz zeigt, dass dies gelungen ist. Dabei wurden die Protagonisten konsequent gegen die Rollenklischees gestaltet, Jan ist kein typischer Junge, und die burschikose Marie entspricht nicht dem typischen Mädchenbild. Anfangs stellt Jan sogar eher einen Antihelden dar. Ihm fehlt Selbstbewusstsein, er ist sensibel und zurückhaltend. Zeichnen liegt ihm mehr als Fußball. Der enttäuschte Vater, ehemals Fußballprofi, verzichtet lieber auf die handwerkliche Hilfe des Sohnes. Der lässt sich auch noch von einem Mädchen verprügeln, was das Ansehen außerhalb seiner Bande nicht gerade steigert. Aber seine Freunde stehen zu ihm. Jan ist kein waghalsiger Draufgänger, der das Abenteuer sucht, es passiert ihm. Die Neugier siegt über Vorsicht und Ängste. Gemäß der Abenteuerfilm-Definition verändern die bewältigten Herausforderungen die Charaktere. Nachdem alles überstanden ist, stellt Marie sogar fest, dass Jan der mutigste Junge ist, den sie kennt. Und er findet den Mut, seinem Vater die Meinung zu sagen, zu fordern, dass der ihn endlich so akzeptieren soll, wie er nun mal ist. Solchermaßen gestärkt, kann er sich ohne Zukunftsängste der größten Herausforderung dieses Sommers stellen, dem Abschied vom Heimatort und vor allem von seinen Freunden.

Marie lernen wir als energisches, dominantes Mädchen kennen. Sie geht die Dinge direkt und spontan an. Die selbstsichere Bandenchefin stürzt sich wagemutig und impulsiv ins Abenteuer. Zweifel und andere Meinungen duldet sie nicht. Erst während der Gefährdungen auf dem Munitionsplatz und in der Höhle erlebt sie die Genugtuung, etwas gemeinsam mit anderen bewältigt zu haben. Dabei wird ihr klar, dass sie manchmal überlegter handeln und auf andere hören sollte. Den Wert der gewonnenen Freundschaft weiß sie zu würdigen, aber im Verhältnis zu Jan meldet sich auch ein neues Gefühl ...

Stevie ist der bodenständige Freund. Neben dem sensiblen Jan, der Draufgängerin Marie und dem Fantasten Basti ist Stevie der Realist, mit dem Jan über alles reden kann. Er bemerkt, dass Jan ihnen die Geschichte von Peter Laux vorenthalten hat. Außerdem spürt er Jans Befürchtung, in der Höhle etwas Schreckliches zu entdecken.

Für ihn ist es keine Frage, dass sie auch dann Helden sind, wenn ihre Taten nicht in der Presse gerühmt werden.

Zu jeder abenteuerlichen Exkursion gehört meist ein Wissenschaftler. Unser „potenzieller Nobelpreisträger“ ist Basti, der bereits – der Film spielt immerhin in den 80er Jahren – über einen Computer verfügt. Seine wissenschaftlichen Berechnungen stimmen zwar immer theoretisch, bestehen aber nicht unbedingt den Praxistest. Es mangelt ihm jedenfalls nicht an Fantasie („Wir schicken uns selbst mit der Post nach Amerika“). Wegen seiner Krankheit behütet ihn die Mutter wie eine Glucke. Er bekommt nicht einmal Taschengeld, damit er sich nichts Falsches kaufen kann. Dieses Misstrauen fördert natürlich nicht gerade seine Selbstständigkeit. Damit wird ein wichtiger Aspekt des Films betont. Zu Beginn werden alle drei Jungen mehr oder weniger stark von ihren Eltern reglementiert. Aber Kinder suchen Herausforderungen. Als der Reiz des Neuen und Geheimnisvollen sie ins Abenteuer treibt, ist kein Erwachsener mehr da, der sie davor bewahren kann, eigene Erfahrungen zu machen. Dabei gefährden sie sich und ihre Freundschaft. So erleben sie, dass man sich manchmal mit ‚Feinden‘ verbünden oder etwas riskieren muss, um zum Beispiel Leben retten zu können. Gemeinsam finden sie den Schatz, der aber erst erkannt werden will. Denn dabei handelt es sich nicht um materielle Güter, sondern um den immateriellen Wert der Freundschaft, für die die Höhle symbolisch steht. Und sie finden einen Toten, der ihnen noch etwas mitzuteilen hat. Die vier Abenteuerer Jan, Stevie, Basti und Marie sind nach diesen prägenden Erlebnissen innerlich gestärkt und selbstbewusster geworden. Die Ereignisse haben sie verändert. Die jungen Darsteller überzeugen dabei in ihren Rollen und wurden sensibel und genau geführt.

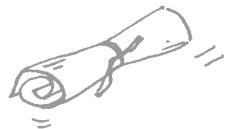
Mit den Mitteln des Abenteuerfilms erzählt der Film spannend, unterhaltsam und einfühlsam von existenziellen Problemen junger Menschen. In dieser frühpubertären Phase wächst nicht nur die Neugier auf das andere Geschlecht, man versucht, sich gegen die Eltern aufzulehnen, eigene Entscheidungen zu treffen. So steht der heimliche Start zur Exkursion für die weitere Abnabelung von den Eltern. Den Abschied von der vertrauten Heimat und den Freunden kann man auch als langsamen Abschied von der Kindheit verstehen. Dass man an dieser Situation zerbrechen kann, zeigt das Schicksal von Peter Laux. Jan sucht die Parallelität der Ereignisse und fürchtet sich zugleich davor. Das Eindringen in das Innere der Höhle bedeutet für ihn auch die Suche nach dem eigenen Ich.

Natürlich ist der Film auch ein Hohelied auf die Freundschaft. Das ist der Schatz, den es zu suchen, zu finden und zu hüten gilt. Das ist der Schatz, der einem Lebenskraft gibt, so dass man vor der Zukunft keine Angst zu haben braucht. Dass dies für alle Zeiten gilt, wird durch die Rahmenhandlung verdeutlicht. Jan erzählt die Geschichte, die sich 1981 ereignet hat, heute seiner Tochter. Peters Tragödie liegt weitere zehn Jahre zurück. Die drei Zeitebenen werden durch ein Detail verknüpft: das

Amulett der „Weißen Falken“. Es gehörte Peter, dessen Mutter gab es Jan und der schenkt es Marie. Nun finden es Jan und dessen Tochter auf Peters Grab.

Die Hauptgeschichte spielt in den 80er Jahren. Der zarte Nostalgieschleier dieses Jahrzehnts berührt vielleicht die Erwachsenen und erinnert sie an ihre Kindheit und Jugend. Der jungen Generation fällt vielleicht auf, dass man auch ohne Play-Station und Handy prägende Abenteuer erleben kann. Die Geschichte wurde in der Fränkischen Schweiz angesiedelt. Heroldsbach ist kein besonderer Ort, man erwartet keine Überraschungen, das Leben hat sich eingespielt, wie die Rituale der Kinder. Die „Altortler“ werden auf der kurvigen Straße vom Traktor abgesetzt, die „Neusiedler“ marschieren in ihre aufgereihten „Bonzenhäuser“ am Dorfrand. Leider hat der winterliche Friedhof der Gegenwart keinen Bezug zum alten Dorf. Der Marsch und die Verfolgungsjagden führen die Abenteurer über Auen und Felder, durch Fluss und Wald, über Berg und Tal. Die Kamera von Jules van den Steenhoven taucht die Landschaft in warme Farben. In der Höhle glaubt man den Staub zu spüren, so dass man nicht fragt, wo da überhaupt Licht herkommt. Spannung und Dynamik werden übrigens völlig ohne die heute üblichen Computereffekte erzeugt. Zu diesen Landschaftspanoramen passt die Musik von Marcel Barsotti wunderbar. Sie verselbständigt sich nicht und übertönt nicht alles, sondern rundet die Bilder ab. Die Tonebene wurde sehr genau gestaltet. Die erste Verfolgungsjagd nach dem Ladendiebstahl wird nicht mit der üblichen treibenden Musik untermalt, es wurden nur Originalgeräusche – die Schritte der Rennenden, Tierlaute des Dorfes, ein bellender Hund, ein krähender Hahn etc. – „komponiert“. Auch bei der gekonnten Strukturierung und Inszenierung einzelner Szenen hat der Regisseur Christian Zübert ein gutes Rhythmus- und Zeitgefühl bewiesen. Nach großen Spannungs- oder Emotionsmomenten gibt es oft nach einer kurzen Zäsur quasi zur Erlösung ein Angebot zum Lachen (z.B. Fischweiher, Handgranate, Sprung ins Höhlenwasser, erster Kuss).

„Der Schatz der weißen Falken“ ist ein stimmig inszenierter, packender Abenteuerfilm, der nicht nur Spaß und Spannung bietet. Mit viel Gespür für die Gedanken- und Gefühlswelt der jungen Leute scheut er sich nicht, hehre Botschaften zu vermitteln – die von den Kindern gern angenommen werden.



Filmarbeit

Über die vertiefende Auseinandersetzung mit den Figuren und der Handlung lassen sich zugleich Grundelemente des Genres Abenteuerfilm analysieren. Dabei können und sollen die Schüler(innen) erkennen, dass diese Muster durchaus auch auf andere Erzählungen oder Filme anzuwenden sind. Spielerisch und im Gespräch setzen sich die Schüler(innen) zudem mit dem wichtigen Thema Freundschaft auseinander und erkennen deren Wert und Wichtigkeit für das eigene Leben.

Vorschläge zur Einstimmung

„Moderierte Filmveranstaltung. Raumgestaltung. Anmoderation.“

Besondere Eintrittskarte: Kinder sind für alles Geheime und Verborgene besonders zu begeistern. Es soll ja wahre Meister geben, die – wie Basti im Film – auch die kniffligsten Geheimcodes knacken können. Auf einem attraktiv gestalteten Kärtchen steht:

CIE SWE TZJBDR NZAAR SZ JWUBW ÜBFAR GÜVWB! (Dechiffrierhilfe: C=V)

Die Übersetzung wird natürlich nicht mitgeliefert. Wer im Film gut aufgepasst hat, kann zu Hause oder in der Schule die Geheimschrift selbst entschlüsseln. (Auflösung: Vor der Zukunft musst du keine Angst haben!) Tipp zum Weitersagen: Man benötigt eine Computertastatur.

Moderierte Filmveranstaltung

Raumgestaltung

Der Saal ist in geheimnisvolles Licht getaucht (zum Beispiel Scheinwerfer oder selbst gefertigte Dias in verschiedenen Farben). Eine passende Musik untermalt die spannungsgeladene Atmosphäre, der Filmtitel „Der Schatz der weißen Falken“ wird in verschiedenen Stimmlagen gesprochen. Hin und wieder könnte das Licht völlig ausgehen, so dass die Schüler(innen) im Dunkeln ausharren müssen. Eine kleine Windmaschine (Ventilator) lässt das eine oder andere Seidentuch zum Flattern bringen.

Anmoderation

Nach der Begrüßung des Publikums wird auf die Raumatmosphäre aufmerksam gemacht, dabei werden die Schüler(innen) aufgefordert:

- Lasst die Atmosphäre auf euch wirken und versucht herauszufinden, um welche Art von Film es sich handeln könnte.

Die Antworten können durchaus verschiedene Filmgenres benennen (zum Beispiel Gruselfilm, Mystery, Actionfilm, aber auch Abenteuerfilm).

Nun wird auf den Abenteuerfilm hingelenkt, die Schüler(innen) sollen eigenständig zu erklären versuchen, was einen Abenteuerfilm ausmacht.

Die Moderation kann jedoch Impulse geben (siehe dazu die Beschreibung des Genres in der Filmbesprechung).

(Hinweis: Der Abenteuerfilm ist, wie deutlich wurde, ein Genre mit sehr vielen Subgenres – zum Beispiel Piratenfilm, Mantel- und Degenfilm –, so dass auch solche Filmbeispiele von den Schüler(innen) angeführt werden könnten. Dann sollte man herausarbeiten, welches dabei die Abenteuerelemente sind und was diese Filme darüber hinaus noch besonders charakterisiert, zum Beispiel dass Piraten oder Ritter die Hauptfiguren sind.)

- Welche Abenteuergeschichten kennt ihr?
- Wovon handeln sie?
- Gibt es Erzählmuster, Ereignisse, Handlungen, die immer wieder vorkommen?
- Welche Abenteuer müssen die Filmfiguren überstehen?
- Wer sind die Helden und wodurch werden sie charakterisiert?
- Habt ihr selbst bereits eine eigene Abenteuergeschichte erlebt?

Wisper den Filmtitel vor euch hin: „Der Schatz der weißen Falken“ ...

- Was stellt ihr euch unter einem Schatz vor?
- Welche bekannten und berühmten Schätze kennt ihr?
- Habt ihr selbst schon einmal einen Schatz gefunden?
- Hütet ihr einen eigenen Schatz?
- Vielleicht ist euer Schatz in der geheimnisvollen Eintrittskarte verborgen?

Dann wird der Film gestartet.

Abmoderation

Wer im Film gut aufgepasst hat, der weiß seinen Schatz zu finden!

- Welchen Schatz finden Jan und seine Freunde?
- Für wen bedeutet der Schatz im Film etwas Besonderes?
- Inwiefern verändert der Fund des Schatzes das Leben der Helden?
- Welchen Schatz würdet ihr selbst gern finden?
- Was würde sich dann für euch ändern?

Der Schatz der weißen Falken

Figuren – Handlungsverlauf – Genreelemente

Die umfassend angelegte Übung dient der Auseinandersetzung mit den Figuren, ihrer Charakterisierung und ihrer Entwicklung. Die Geschichte wird rekapituliert, zugleich sollen die genretypischen Elemente herausgearbeitet werden. Dafür ist – vor der Film-

sichtung – die Einstimmung auf den Aspekt des Genres, wie in der Anmoderation beschrieben, hilfreich.

Spielerisch soll zudem vermittelt werden, dass eine gute Abenteuergeschichte, wie jeder gute Film, von interessant gezeichneten Charakteren lebt und dass der Held/die Heldin nicht unbedingt dem Klischeebild des immer mutigen, draufgängerischen Abenteurers entsprechen muss.

Fünf große Papierbögen sind im Raum vorbereitet, auf denen die Charakterisierung und Entwicklung der einzelnen Figuren festgehalten wird, je ein Bogen für: Jan, Stevie, Basti, Marie und die beiden Jungen, die mit Marie die Verfolgung der „Neusiedler“ aufgenommen haben. Über diesen fünf Bögen steht groß „Figuren“. Jeder Bogen ist noch einmal unterteilt: Über der oberen Hälfte steht „Charaktereigenschaften“, über der unteren „Entwicklung“.

Ein sechster großer Bogen trägt die Überschrift „Handlungsverlauf“.

Die Auseinandersetzung mit den Figuren beginnt mit den beiden Bandenchefs, Jan und Marie, und wird verbunden mit einem Spiel, das die Schüler(innen) herausfordert, wichtige Erfahrungswerte des Films in eigene (Spiel-)Realität zu übertragen.

Dafür werden die Schüler(innen) mit Hilfe eines Einteilungsspiels in die „Altortler“ und „Neusiedler“ eingeteilt. Beide Gruppen finden und setzen sich, getrennt voneinander, auf den Boden.

- Wer soll nun Bandenchefin der „Altortler“ werden, wer Anführer der „Neusiedler“?

Bevor diese wichtige Frage entschieden wird, rekapitulieren wir:

- Wer waren im Film die Anführer? Welche Eigenschaften zeichnen Jan und Marie aus?

Die Charaktereigenschaften der beiden Figuren werden auf den entsprechenden Papierbögen auf der oberen Hälfte festgehalten.

Die Charakterisierung wird anschließend reflektiert: Jan verkörpert keineswegs den typischen Helden – draufgängerisch, stark und erfolgreich –, der alle Herausforderungen im Alleingang meistert. Anfangs nimmt er eher die Rolle eines Antihelden ein, Anerkennung findet er außerhalb seiner Bande weder bei Gleichaltrigen noch bei seinem Vater. Das wird ganz besonders im Vergleich mit Marie deutlich, die einen ganz anderen Charaktertypus repräsentiert.

In einem zweiten Schritt wird die Funktion der Figuren in der filmischen Erzählung geklärt:

- Wer ist eigentlich die Hauptfigur des Films? Auf wessen Seite stehen wir von Anfang an? (Jan ist die zentrale Figur und unsere Hauptfigur, wobei sich auch

argumentieren ließe, dass die aus Jan, Stevie und Basti bestehende „Neusiedler“-Bande der ‚Hauptheld‘ ist, da ja die drei Jungs vereint auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.)

- Wer ist der Gegner unserer Hauptfigur? (Das ist Marie und mit ihr die Bande der „Altortler“. Sie ist, zumindest bis zur Hälfte des Films, der Antagonist. Dann – und damit variiert der Film das Freundschaftsthema auf schöne Art und Weise – wird sie zur Freundin der Hauptfigur.)

Die jeweilige Funktion der Figuren – Hauptfigur/Protagonist und Antagonist – wird in einer anderen Farbe, zum Beispiel Rot, ebenfalls auf dem Papierbogen festgehalten.

Nun geht es aber erst einmal darum, ein eigenes Abenteuer im Spiel zu bestehen. Dafür küren nun die beiden Schüler(innen)-Banden ihre Anführer, die „Altortler“ küren eine Anführerin, die „Neusiedler“ wählen einen Bandenchef.

Bei diesen Überlegungen ist es wichtig, dass jede Gruppen gemeinsam nachdenkt, warum sie wen zur Anführerin/zum Anführer wählen möchte.

Wurde die Auswahl getroffen, begründen die Schüler(innen) ihre Entscheidungen.

- Warum wurden der- oder diejenige zur Chefin gemacht?
- Welche Überlegungen habt ihr diesbezüglich angestellt?
- Gibt es Gegensätzlichkeiten zwischen den Charakteren?

Unsere Helden sind nun bestimmt, und beide Banden ziehen sich, nicht allzu weit voneinander entfernt, zurück und bilden jeweils einen Kreis. Diese Kreise stellen die „Kattler-Villa“ dar, die zu Beginn des Films „eingenommen“ wird.

Die Bandenchefs sorgen dafür, dass die Kreise richtig gut gebaut und uneinnehmbar sind. Zu diesem Zweck bleiben sie außen vor und warten auf die nächsten Anweisungen der Spielleitung.

Die Spielleitung erzählt: Unsere Abenteuergeschichte fing mit der sagenumwobenen Kattler-Villa an. Ihr lang gehütetes Geheimnis zu lüften, das haben sich beide Banden als Ziel gesetzt.

- Welche Bande hat die Kattler-Villa zuerst erobert?
- Welche Versuche gab es, die Villa zu knacken?
- Wie wurde die Villa letztendlich tatsächlich in Besitz genommen?

Aufgabe:

Wir haben nun zwei Kattler-Villen. Auf ein Signal der Spielleitung hin verschließen sich die Kattler-Villen, indem die Spieler ganz eng aneinander stehen und sich fest verhakeln. Der Bandenchef der „Neusiedler“ muss nun versuchen, in die Kattler-Villa der „Altortler“ einzudringen, und die Anführerin der „Altortler“ versucht, die Villa

der „Neusiedler“ zu erobern. Als erobert gelten die Kattler-Villen erst, wenn sich der Anführer oder die Anführerin innerhalb des Kreises befinden.

Die Spielleitung gibt das Startzeichen und verfolgt mit Argusaugen, dass es zu keinen körperlichen Karambolagen kommt, die – wie bei Basti im Film – Blessuren zur Folge haben. Es gilt: Feste zusammenhalten und dennoch Fairplay!

Welche Villa wurde zuerst erobert? Welche Gruppe hat den Sieg davongetragen?

Tipp: Sollten sich die Villen als uneinnehmbar erweisen, wird eine kurze Pause eingelegt, in der sich die Bandenchefs zwei Bandenmitglieder als Verstärkung auswählen. Um einen Filmbezug herzustellen, ließe sich während dessen über die jeweiligen Film-Bandenmitglieder reflektieren.

- Welche Stärken, welche Schwächen haben sie? (Diese können gleich auf den Papierbögen für die entsprechenden Figuren notiert werden.)
- Denkt dabei an Basti und Stevie der „Neusiedlerbande“ und vergesst auch die beiden Jungen der „Altortler“ nicht .
- Sobald schließlich eine der Villen eingenommen werden konnte, ist das Spiel beendet, die Gruppe setzt sich wieder in einen großen Kreis.

Das Gespräch wird auf den Handlungsverlauf des Films gelenkt. Der hat gezeigt, dass die scheinbar so gegensätzlichen Charaktere voneinander lernen und profitieren konnten. Nicht als Einzelgänger, sondern gemeinsam mit seinen Freunden und mit Marie zeigt sich Jan den Herausforderungen gewachsen.

- Welchen Herausforderungen müssen sich Jan und seine Freunde stellen?
 - Konfrontation und Rivalität der „Neusiedler“- mit der „Altortler“-Bande,
 - Eroberung der mythenumrankten Kattler-Villa,
 - Entdeckung und Entschlüsselung der Schatzkarte,
 - Rätsel um Peter Laux' Verschwinden,
 - heimlicher Aufbruch ins Abenteuer – Beginn der „Reise“,
 - Verfolgungsjagden (Ladenbesitzer und „Altortler“-Bande),
 - Zwischenfall am Fischweiher,
 - Ohnmacht und Lebensgefahr des Diabetikers Basti,
 - Todesgefahr auf dem Minenfeld,
 - Diebstahl der Schatzkarte durch die „Altortler“,
 - Entdeckung und Verschüttung des Höhleneingangs,
 - Finden von Höhle und Leiche,
 - Mutiges Entkommen aus der Höhle durch Sprung ins Ungewisse,
 - Empfang zu Hause – verärgerte Eltern,
 - Abschied.

Der Handlungsverlauf wird auf dem entsprechenden Papierbogen festgehalten. Zentrale Elemente des filmischen Erzählens, sowohl generell als auch speziell auf das Genre Abenteuerfilm bezogen, werden ermittelt und in Rot ebenfalls notiert:

- Wodurch wird die Geschichte angestoßen? Wie erfolgt der „Ruf zum Abenteuer“? (Durch die Entdeckung und Entschlüsselung der Schatzkarte, für Jan kommt das Rätsel um Peter Laux' Verschwinden hinzu. Hinter diese beiden Punkte wird in Rot „Ruf zum Abenteuer“ geschrieben.)
- Welches Ziel hatten die Jungen? (Den Schatz entdecken und Peter Laux' Verschwinden aufklären; hinter beide Handlungsmomente wird – in Rot – „Ziel“ geschrieben.)
- Was mussten die Jungs unternehmen, um ihr Ziel zu erreichen? Die „Reise“ als ein häufig wiederkehrendes Element des Abenteuerfilms wird herausgearbeitet und „Reise“ in Rot festgehalten.
- erinnert euch an die Herausforderungen und Hindernisse während der Reise! Wodurch wurden sie hervorgerufen? Welche unterschiedlichen Gegebenheiten hat der Film genutzt, um den Weg zum Ziel spannend und dramatisch zu gestalten? (Die Unwegsamkeiten der natürlichen Umgebung, Bastis Krankheit, die Antagonisten.)

Vom Handlungsverlauf richtet sich der Fokus auf die Entwicklung der Figuren:

- Was kann Marie von Jan lernen im Verlaufe des Abenteuers und umgekehrt? Beschreibt die entsprechenden Szenen!
- Welche neuen Erfahrungen machen die Filmfiguren? Denkt dabei nicht nur an Marie und Jan, auch an Stevie und Basti. Was charakterisiert die beiden am Anfang? (Dies wird auf den Bögen festgehalten.) Was lernen sie dazu? Lernen die Jungs aus Maries Bande auch etwas?
- Welche Eigenschaften gewinnen die Kinder bis zum Ende des Films hinzu? Diese werden auf der unteren Hälfte der Bögen unter „Entwicklung“ notiert.
- Woran zeigen sich die Entwicklungen der Filmfiguren? Denkt auch an die Begegnung mit den Eltern am Ende.
- Sind die Kinder am Ende des Films Helden? Was ist für euch ein Held?

Die Höhle erweist sich schließlich als der von ihnen gesuchte Schatz. Die Höhle, in der die „Weißen Falken“ ihren Freundschaftsbund besiegelt haben. Jans Freunde fragen: „Wie kann denn eine Höhle ein Schatz sein?“

- Welche Antworten finden die Schüler(innen) auf diese Frage?
- Inwiefern verändert die Entdeckung des Schatzes das Leben der Helden?

Eine eigene Abenteuergeschichte entwickeln

Mit der vorangegangenen Übung haben sich die Schüler(innen) ein Grundgerüst für eine Abenteuergeschichte erarbeitet. Dies gilt es nun für die Entwicklung einer eigenen Abenteuergeschichte zu nutzen. Die Überschriften auf den Papierbögen liefern sozusagen die Basiselemente:

Man braucht Figuren – Protagonisten und Antagonisten, die dann zu charakterisieren sind. Dabei sollten nicht nur ihre Stärken, sondern auch ihre Schwächen aufgezeigt werden, um ihnen die Chance zu geben, sich durch das Abenteuer weiterzuentwickeln. Die Figuren werden dann in eine spannende Handlung verstrickt. Die roten Elemente geben eine Orientierungshilfe: der Ruf zum Abenteuer, das Ziel, die Reise zum Ziel, auf der die Helden möglichst spannende und dramatische Herausforderungen und Hindernisse bewältigen müssen. Gelangen sie an ihr Ziel? Was lernen sie auf ihrem Weg dahin?

Freundschaft – Ein Leben lang

Steckbriefe erstellen

Die Schüler(innen) werden gefragt:

- Wofür steht das Leitmotiv des „Weißen Falken“?

Jan schenkt Marie zum Abschied das in der Höhle gefundene, Peter Laux gehörende Falken-Amulett, das in der Rahmenhandlung, also 20 Jahre später, auf Peters Grab liegt. In dieser Leitmotivik, die sich durch Rahmen- und Binnenhandlung zieht, weist der Film in symbolischer Form darauf hin, dass echte Freundschaft ein Leben lang und noch darüber hinaus währen kann, selbst dann bestehen bleibt, wenn sich die Wege aufgrund äußerer Umstände trennen.

- Habt ihr eure Eltern schon einmal von Sandkastenfreundschaften sprechen hören? Das ist ein Bild für Beziehungen, die schon seit frühester Kindheit bestehen, über Jahre und Zeiten gehalten haben und wahrscheinlich ewig dauern. Genau davon handelt das folgende, prognostische Spiel: Jeder lässt im Geiste all seine Freunde vorüberziehen. Enge Freunde, mit denen man täglich zusammen ist, aber auch andere gute Bekannte, die man regelmäßig trifft, oder auch Brieffreunde.
- Mit wem möchte man auch noch in 20 oder 30 Jahren in Verbindung stehen?
- Könnte jemand von ihnen ein Freund fürs Leben sein?

Wer glaubt, bereits einen solchen Freund zu besitzen, kann ihn auf einem toll gestalteten Steckbrief der Gruppe vorstellen. Das wichtigste dabei: Was zeichnet diese Person aus, dass man sich eine lebenslange Bindung vorstellen könnte? Wer möchte, darf ein Foto dazukleben.

Wem eine so zukunftssträchtige Freundschaft noch fehlt, verfasst ebenfalls einen Steckbrief mit der Überschrift: Echte Freundschaft gesucht!

Weitere Fragen zum Thema Freundschaft:

- Was glaubt ihr, verbindet Jan, Basti und Stevie?
- Was macht das Besondere ihrer Freundschaft aus?
- Geben die drei ein realistisches Bild für wahre Freundschaft ab? Oder sind sie nur eine Gruppe von drei Jungen, die als Kumpels miteinander groß werden?
- Unterscheiden sich Mädchen- und Jungenfreundschaften?
- Was sind für euch Zeichen echter Freundschaft?
- Was erwartet ihr von einem Freund oder einer Freundin?
- Was kann euer Freund oder eure Freundin von euch erwarten?
- Denkt ein paar Jahre in eurem Leben zurück! Gab es Freunde, die ihr zurücklassen musstet?
- Wie waren diese Freundschaften?
- Ist während dieser Freundschaft etwas Außergewöhnliches passiert?
- Was hast du zusammen mit deinen Freunden am allerliebsten unternommen? Beschreibe, wie deine Freunde ausgesehen haben!
- Was weiß Jan am Ende der Abenteuererzählung mit Sicherheit? (Er braucht vor der Zukunft keine Angst zu haben.)

