



Film im Unterricht

Medienpädagogische Begleitmaterialien zum Film

Das Auge des Adlers

Das Auge des Adlers

Dänemark, Schweden, Norwegen 1998

Regie: Peter Flinth

Drehbuch: Nikolai Scherig, Peter Flinth, nach einer Geschichte von Bjarne O. Henriksen

Kamera: Eric Kress

Musik: Søren Hyldgaard

Schnitt: Morten Giese

Produktion: Metronome; Danmarks Radio TV2; Victoria Film; Sveriges TV; Nordic Screen

Produzent: Thomas Lydholm

Darsteller(innen): Nijas Ørnbak-Fjeldmose (Valdemar), Lasse Braunhilde (Aske),
Lars Lohmann (König), Björn Granath (Bischof Eskil), Bjørn Floberg (der Einäugige) u.a.

91 Min.

FSK: ab 6 Jahren

Empfohlen ab 4. Jahrgangsstufe

Themen: Freundschaft, Verrat, Abenteuer, Mittelalter, Ritter, Ständegesellschaft, Mut, Vertrauen

Inhalt

„Das Auge des Adlers“ entführt sein Publikum ins nordeuropäische Mittelalter. Ein Krieg ruft den König an die Grenzen seines Reiches. Seinen Sohn Valdemar, dessen Mutter bei seiner Geburt gestorben ist, schickt der König für diese Zeit auf die Burg Raunstein, wo er unterrichtet werden soll. Allein Bischof Eskil ist ein übelwollender Lehrer, lässt ihn seine unersättliche Machtgier doch selbst nach der Krone greifen. Die Gelegenheit scheint günstig – der König weit weg, der Königssohn in seiner Hand – und so verbündet er sich mit dem Einäugigen. Dieser gefährliche Ritter war einst ein Freund des Königs, durch einen vermeintlichen Verrat wurde er zu seinem schlimmsten Feind. Gemeinsam hetzen Eskil und der Einäugige die unzufriedenen Lehnsherren des Reiches gegen den König auf.

Doch Valdemar, die lichte Freiheit der Wälder gewohnt, flieht aus der finsternen Enge der Burg und begegnet auf dieser Flucht Aske, dem elternlosen Küchenjungen. Sein anfänglicher Standesdünkel gegenüber Aske weicht bald echter Freundschaft, werden beide doch unfreiwillig Zeugen des Komplotts gegen den König und eines feigen, hinterhältigen Mordes an einem der Königsgetreuen. Ihre Flucht vor den Verfolgern und der Zufall lassen sie immer weiter vordringen in die Geheimnisse, die den König zu Fall bringen sollen.

Doch trotz größter Bemühungen gelingt es ihnen nicht, die Männer des Königs rechtzeitig vor der ihnen gestellten Falle zu warnen. Schließlich schaffen es Valdemar und Aske nach vielen Abenteuern und Gefahren und mit Hilfe des Küchenmädchens Signe doch noch, den König und seine Männer zu befreien.

Filmbesprechung

Der Ritterfilm „Das Auge des Adlers“ entfaltet ein ganzes Spektrum von Abenteuer- und Bewährungssituationen, die einen ständigen Wechsel von Gefangenschaft und Befreiung, Angriff und Flucht, Verfolgung und Kampf bis hin zur Geiselnahme bieten. Diese spannungsvolle Inszenierung ist jedoch kein Selbstzweck, sondern die genregerechte und der mittelalterlichen Epoche angemessene Form, um die Geschichte über Freundschaft und Verrat, Macht und Verantwortung und ganz leise auch über die Liebe zu erzählen.

Angesiedelt ist das Geschehen in Dänemark in einem mittelalterlichen Königreich, dessen gut gesinnter Herrscher alle Hände voll zu tun hat, sein Reich nach außen zu behaupten. Der Kampf zwischen Adelsgeschlechtern um Besitztümer und Einflussgebiete bildet den historischen Hintergrund. Kehrseite und Folge dieser Eroberungsfeldzüge waren Anfeindungen in den neu besetzten Gebieten, die beständige Verteidigung forderten. Der Krieg war das Hauptgeschäft der Ritter. Die einfachen Menschen, wie beispielsweise die Bauern, kämpften dagegen um ihr Überleben gegen Hunger und Krankheiten an. Die existenzielle Frage nach Leben und Tod stellte sich den Menschen oft täglich aufs Neue.

Während der König an der Grenze kämpft, damit seine Einflussmöglichkeiten geschwächt sind, entspinnt sich innerhalb des Königreiches eine Intrige um die Macht. Sie setzt eben jene aktionsreichen Ereignisse in Gang, bei denen sich Held Valdemar, bald unterstützt von seinem neuen Freund Aske, in vielen für ihn ungewohnten und neuen Situationen bewähren muss.

Das zentrale Thema des Films ist Freundschaft. Die Freundschaft von Valdemar und Aske und ihr Vertrauen zueinander ermöglicht es ihnen, gegen eine ganze Heerschar übelwollender Bösewichte anzukommen. Zunächst sieht es allerdings gar nicht danach aus, als ob sie überhaupt je Freunde werden könnten. Die mittelalterliche Ständeordnung stellte ein fast unüberwindliches Hindernis zwischen einem Küchenjungen und einem Königssohn dar. Doch als sie gemeinsam auf der Flucht sind, bewahrt Aske Valdemar mit seinem Wissen und seiner Überlebenskunst im Alltag vor Unheil. Und umgekehrt setzt sich auch Valdemar mit seiner Kampfkunst in einer kritischen Situation für Aske ein: „Und wenn uns einer Ärger macht, kriegt er eins auf die Birne.“

Bald verbindet die beiden auch die Einsamkeit und Sehnsucht nach den Eltern. Und nicht zuletzt teilen sie das Wissen um die Verschwörung gegen den König. Valdemar macht Aske zu seinem Knappen und rückt die Situation gemäß der mittelalterlichen Ständeordnung damit wieder gerade. Der gemeinsame Überlebenskampf kann beginnen. Die menschliche Nähe kann schließlich entstehen, weil Valdemar lernt, Ständedünkel zu überwinden und den zunächst namenlosen Küchenjungen als seinen Freund Aske wahrzunehmen. Als sich der König am Ende mit den Worten bedankt: „Auch dir vielen Dank, Küchenjunge“, stellt Valdemar nochmals klar: „Vater, er heißt Aske.“

Den umgekehrten Weg zeigt der Verlust eines Namens: Torsten ist allen nur noch als „der Einäugige“ bekannt. Er ist entmenschlicht und das personifizierte Werkzeug des Bösen geworden. Früher war er der beste Kämpfer und Freund des Königs, der ihn jedoch ungewollt in einer Schlacht verraten und damit schrecklichen Folgen ausgeliefert hat. Seither ist Torsten von einer Hassliebe zum König beherrscht. Er ist zum Menschenfeind geworden und hat als einzigen Gefährten einen Adler, dem er auf mystische Weise verbunden ist. Denn in jener Schlacht wurde ihm ein Auge ausgestochen, das dieser Adler verschluckt hat. Seitdem kann der Einäugige alles sehen, was der Adler sieht. Erst in seiner Todesstunde besinnt sich der Einäugige und schickt den Adler aus, um das Böse zu bekämpfen: Der Vogel treibt den durch und durch machtgierigen Bischof Eskil mit seinen Angriffen so lange vor sich her, bis er im Moor versinkt.

In einer Schlüsselszene des Films muss sich auch Valdemar entscheiden, ob er seinem Freund Aske in einer gefährlichen Situation beisteht oder ob er seinen Vater vor den Verschwörern warnt. Valdemar entscheidet sich für seinen Vater und befürchtet später, Aske und ihre Freundschaft verraten zu haben. Doch Aske ist nicht der Einäugige. Er vertraut Valdemar, weil er weiß, dass sie sich für das gemeinsame Ziel einsetzen, den König zu retten. Aske kann sich allein in Sicherheit bringen; sein nächster Weg führt ihn wieder zu Valdemar. Und nur zusammen schaffen sie es am Ende, die Verschwörer zu Fall zu bringen. Damit haben die beiden Jungen bewiesen, dass ihre Freundschaft nicht nur äußere Gefahren übersteht, sondern auch gegen Misstrauen, Eifersucht und Angst gefeit ist, die eine Freundschaft von innen bedrohen können.

Die Grundstimmung des Films wird getragen durch das Spiel mit Licht und Schatten, die Landschaftsbilder und eine klare Symbolsprache. Das Tages- und Sonnenlicht steht für das Gute, für den König und seine Getreuen. In dieser Stimmung beginnt der Film mit einem Übungskampf zwischen Vater und Sohn und er endet auch in diesem hellen Licht, als sich das königliche Heer bei strahlendem Sonnenschein auf den Weg macht. Licht in das Dunkel lässt der König, als er die Burg Raunstein betritt und fragt: „Herrscht denn ewig Nacht hier auf eurer Burg? Können wir mehr Licht haben?“ Burg Raunstein ist ständig dunkel, nur von Kerzenschein erhellt, und somit von vornherein als Ort übler Intrigen gekennzeichnet. Hilfe erhält Burgherr Bischof Eskil bei seinen finsternen Plänen vom Einäugigen, der ganz in Schwarz gekleidet unvermutet aus dem Schatten

spricht, als ob er aus dem Nichts erscheinen würde. Das schwarze Moor schließlich symbolisiert für die Menschen im Film den direkten Weg zur Hölle.

Die Handlung spielt in Dänemark, auch wenn in Schottland gedreht und für Burg Raunstein das schottische Ilean-Donau-Castle gewählt wurde. Die Landschaft ist atemberaubend schön. In den Aufnahmen werden tageszeitliche und wetterbedingte Stimmungen eingesetzt, um die Erzählung zu unterstützen. Ein Höhepunkt ist dabei das nächtlich tosende Gewitter, bei dem Valdemar und Aske in höchster Gefahr am Seil die Burgmauer herunterklettern und nur knapp ihren Verfolgern entkommen.

Stark betont werden auch die Symbole der Macht in dieser ständischen Gesellschaft. So lässt sich der Bischof von Raunstein bei seiner ersten Begegnung mit dem jungen Königssohn hastig seinen Bischofsstab zureichen, um auf ihn gestützt, ja förmlich sich an ihm hochziehend, dem Königssohn auf die Frage „Bist du Eskil?“ zu antworten: „Ja, ich bin *Bischof* Eskil!“ Auf diesen Titel legt er ebenso Wert wie auf den später erträumten Titel ‚König‘. Der Bischof braucht die äußeren Zeichen der Macht. Valdemar hingegen hat innere Würde und Größe, wenn ihn dies auch manchmal in Schwierigkeiten bringt auf seiner Flucht, wo es besser wäre, unerkannt zu bleiben. Dennoch trägt er auch die Kette, die er zu Beginn der Handlung von seinem Vater erhalten hat. Sie gibt ihm Sicherheit und erinnert ihn beständig an dessen nie versiegende Liebe. Für die anderen aber ist sie das Erkennungszeichen des Königssohnes – so zum Beispiel für Aske oder auch für den Einäugigen. Valdemar verliert die Kette auf der Flucht. Am Ende, nachdem er sie zurück erhalten hat, wird sie wieder zu einem Zeichen der Liebe. Valdemar schenkt sie dem Küchenmädchen Signe mit den Worten: „Hier, das ist für dich. Es wird dich beschützen, so wie es mich immer beschützt hat.“ Auch mit dieser Geste transportiert der Film seine zentrale Botschaft, dass Freundschaft und Liebe allemal stärker sind als Standesdenken, Macht und Gier.

Filmarbeit

„Das Auge des Adlers“ fasziniert als filmische Reise in eine ferne Zeit. Zugleich ist der historische Abenteuerfilm ein Plädoyer für die Kraft der Freundschaft, das sehr leicht in die Gegenwart übertragen werden kann. Valdemar und Aske bringen sogar fast mehr Mut auf als die erwachsenen Krieger. Obwohl es manche gefährliche Situation gibt, die jeder von ihnen allein bestehen muss, verlieren sie doch niemals das Vertrauen in die Freundschaft des anderen und fühlen sich deshalb auch niemals verraten. Der „Einäugige“ dagegen traute dem König trotz ihrer Freundschaft schnell einen Verrat zu und verwandelte sich ohne den Versuch eines Gesprächs in einen gefährlichen Feind.

Der Einsatz zum Thema Mittelalter bietet sich natürlich an. Historische Filme gerade für Kinder sind selten, dabei vermag es dieses Medium wie kein anderes, eine plastische Vorstellung von vergangenen Zeiten zu vermitteln. Wird der Film in diesem Kontext verwendet, dann sollte im Anschluss an die Sichtung dennoch zunächst das emotionale Filmerleben der Kinder im Vordergrund stehen, das sicher um das Abenteuer und die Freundschaft kreist. Die Nachbereitung sollte auch Möglichkeiten bieten, um die Spannungen, die die aufregenden Geschehnisse im Publikum aufbauen, abzureagieren, wie das beispielsweise die spielpädagogisch orientierten Vorschläge im besonderen Maße erlauben. Grundsätzlich stehen die Themenkomplexe Freundschaft, Kooperation und Teamarbeit sowie die kreative Entfaltung der Phantasie im Hinblick

auf die Beschäftigung mit dem Mittelalter im Zentrum der folgenden Vorschläge. Der Film regt geradezu dazu an, etwas zu erleben, Abenteuer zu bestehen und gemeinsam Aufgaben zu bewältigen.

Vorschläge zur Einstimmung:

„Reise ins Mittelalter. Projektarbeit. Raumgestaltung.“

Besondere Eintrittskarte: Die Kinder nehmen sich aus einer alten Schatulle eine Botschaft als Eintrittskarte. Die Botschaft, in altmodischer Schrift und mit Tinte auf alt getrimmtem Papier (z.B. mit Hilfe einer Kerze angeflammter, Ruß geschwärzter Rand) geschrieben, lautet: „Vor langer Zeit, im finsternen Mittelalter, zogen Könige und Ritter in den Kampf, die Grenzen des Landes zu verteidigen. In dieser Zeit, geprägt von Betrug und Rache, konnte eine Freundschaft entscheidend sein im Kampf gegen die bösen Mächte.“

Reise ins Mittelalter

→ Projektarbeit

Ein Projekt zum Thema Mittelalter wäre eine mögliche und intensive Einstimmung auf die filmische Reise in diese für uns so ferne Zeit.

→ Raumgestaltung

Die Ergebnisse der Projektarbeit können beispielsweise auch genutzt werden, um im Foyer des Kinoraumes auf die Zeit einzustimmen.

Ein dunkler Gang führt dann sozusagen als Zeitschleuse in den Vorführraum, der selbst nur mit geschlossenen Windlichtern beleuchtet wird. Vielleicht besitzt jemand aus dem Kollegen- und Bekanntenkreis sogar ein Dia des Eilean-Donan-Castles von einer Schottlandreise? Das könnte dann auf die Leinwand projiziert werden. Aber auch eine andere Aufnahme einer mittelalterlichen Burg kann atmosphärisch auf die Zeit einstimmen.

Vor dem Filmstart werden die Kinder aufgefordert, die Windlichter auszublasen und sich geräuschlos im Dunkeln an ihre Plätze zu tasten.

Die Tafelrunde

→ Freie Reflexion

Eine mittelalterliche Tafelrunde verlängert das aufregende Filmerlebnis in die Wirklichkeit hinein. Aus Packpapier und Farben werden leicht ritterliche Überhänge entstehen. Selbstverständlich ist auch die Spielleitung verkleidet. Mit einem kühlen Schluck Ale (Malzbier ohne Alkohol) wird auf das bestandene und auf künftige Abenteuer angestoßen.

Ein wenig Zeit sollte man den Kindern lassen; sicher werden sie sich über einzelnen Filmszenen und die Inhalte, die sie am meisten bewegt haben, austauschen wollen. Je nach Gesprächsent-

wicklung sollten sich die Kinder Begriffe wie König, Bischof, Lehnsherr, Knappe etc. gegenseitig erklären.

Von der Tafelrunde aus kann es zu den Ritterspielen gehen oder sie wird zum Ort, an dem aufregende Geschichten ausgesponnen werden.

Kampf im Wald

→ Kooperatives Gleichgewichtsspiel

Valdemar und der König üben zu Beginn des Films miteinander den Stockkampf. Tapfer hält Valdemar den harten Angriffen seines Vaters stand.

Auch bei diesem Spiel kann das Standhalten, aber auch die faire Einhaltung von Regeln geübt werden. In dem symbolischen Kampf geht es vor allem um das eigene Gleichgewicht.

Zwei Spieler stehen sich auf ebener Fläche mit etwa 20 cm Fußabstand gegenüber und legen die Handflächen gegeneinander. Nun versucht jeder, seinen Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dabei dürfen sich allerdings nur die Handflächen berühren.

Bemerkt ein Partner, dass sein Gegenüber bald aus dem Gleichgewicht geraten wird, sollte Hilfe angeboten werden, indem die starken Bewegungen zurückgenommen werden.

Variante:

Bei dieser Variante besteht die Schwierigkeit nicht darin, „im Kampf“ zu gewinnen, sondern gemeinsam auf den Füßen zu bleiben und gemeinsame Bewegungen gut miteinander zu koordinieren.

Von einer CD wird mal lautere, mal leisere Musik eingespielt. Die beiden Spielpartner stehen sich gegenüber und legen die Handflächen gegeneinander. Beide sollen nun die eingespielte Musik in Bewegung umsetzen. Die Füße aber sollen dabei immer auf ihrem Platz bleiben. Bei leiser Musik erfolgen sachte und kleine Bewegungen, bei lauter Musik können die Bewegungen heftiger sein.

Vertrauter oder Verräter?

→ Wahrnehmungsspiel

„Valdemar, es genügt nicht nur, in den Kampf zu ziehen, man muss auch seinen Kopf gebrauchen. Du musst immer wissen, was dein Gegner als nächstes tut!“ Hätte der König nach seinen eigenen Worten gehandelt, hätte er vermutlich gewusst, dass eine Verschwörung gegen ihn im Gang ist.

Bei diesem Spiel soll festgestellt werden, wer Freund und wer Feind ist. Zwei Kindern werden die Augen verbunden. Sie sind Valdemar und der König und müssen versuchen, möglichst viele ihrer Vertrauten an einem Merkmal (z.B. linke Hand zur Faust geballt) zu erkennen und auf ihre Burg zu bringen. Das geheime Merkmal wird dem König und Valdemar erst gesagt, nachdem ihnen die Augen verbunden wurden. Die Schwierigkeit für die beiden ist, dass sich alle Mitspielerinnen und

Mitspieler ständig durch den Raum bewegen und nur stehen bleiben, wenn der König oder Valdemar sie berühren.

Der Witz des Spiels liegt darin, dass alle Mitspielerinnen und Mitspieler das geheime Zeichen besitzen. Die Freude darüber, dass alle zum Kreise der Vertrauten gehören, ist sicher am Spielende groß!

Mit dem „Stundenglas des Bischofs“ (Sanduhr, Eieruhr) kann die Zeit eingeschränkt und damit der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.

Der Adler

→ Kooperationsspiel

Im Film konnte der Einäugige alles sehen, was der Adler sah. Der Vogel führte ihn stets ganz sicher zu seinem Ziel. Die Abschlussaktion nimmt dieses Motiv auf und lässt die Kinder Kooperation, Verantwortung und Vertrauen spielerisch erfahren.

Zunächst wird eine Strecke festgelegt (z.B. der Weg aus dem Klassenraum in den Hof oder aus der Turnhalle in den Klassenraum o.ä.). Dann stellen sich alle in einer Reihe hintereinander auf und legen die Hände auf die Schultern des Kindes davor. Bis auf das erste Kind schließen alle die Augen. Das erste Kind übernimmt die Rolle des Adlers, der alles sehen kann und die anderen führt. Dann geht die Gruppe langsam die vorher festgelegte Strecke. Ohne zu sprechen gibt das erste Kind, „der Adler“, Signale über evtl. Hindernisse oder Richtungswechsel nach hinten weiter. Das zweite Kind übernimmt die nonverbalen Signale und gibt sie seinerseits ohne Worte nach hinten weiter. So müssen die Informationen bis zum letzten Kind nach hinten weitergegeben werden.

Das erste Kind hat die volle Verantwortung! Ist der Weg länger, kann sich der Adler auch mal ablösen lassen. Ein Spiel, bei dem es nicht nur auf Vertrauen und Kooperation ankommt, sondern das auch einen komplizierten Kommunikationsprozess abbildet: Der / die Sehende muss Signale so wählen und geben, dass die anderen Mitspielerinnen und Mitspieler die nicht visuellen Zeichen auch verstehen können.

Burgen, Adler, Bischof & Co.

→ Geschichten erfinden

Beim Geschichten erfinden geht es darum, Phantasie und Kreativität einzusetzen. Ob die Geschichten wahr oder wahrscheinlich sind, ist weniger wichtig. Hauptsache sind Spannung, schöne Details und viele Überraschungen. Im Film ist die Geschichte vom Einäugigen und seinem Adler ein Beispiel für eine gruselige Legende, die immer wieder aufs Neue erzählt wird.

Wie im Mittelalter, wo noch niemand Geschichten im Fernsehen oder Radio verfolgen konnte, sollen die Kinder zusammen Geschichten erfinden. Sie können sich dazu auf den Boden setzen

oder legen, so wie Valdemar und Aske, als sie sich bei ihrer Flucht ausruhen, oder alle nehmen wieder an der Tafelrunde Platz.

Dann schreibt jedes Kind drei Begriffe auf einen Zettel. Die Zettel werden in einem rustikalen Gefäß gesammelt. Dann zieht jedes Kind einen Zettel, liest die drei Begriffe, behält sie aber zunächst für sich. Die Spielleiterin/der Spielleiter hat ebenfalls einen Zettel gezogen und beginnt nun, eine Geschichte zu erzählen, wobei die drei auf dem Papier stehenden Begriffe verwendet werden. Die Kinder greifen nacheinander den Strang der Erzählung auf, die Geschichte wird weiter entwickelt, wobei immer die drei Worte vom gezogenen Zettel eingebaut werden müssen. Auf jeden Fall sollte man auf einen gelungenen Abschluss der Geschichte achten. In Stichpunkten mitgeschrieben, kann sie später rekapituliert werden.

Freundschaft

→ Filmgespräch

Mit dem Thema Freundschaft können sich die jungen Zuschauer sehr gut identifizieren, weil Freundschaft auch in ihrem Leben eine wichtige Rolle spielt. Das Filmgespräch gibt den Kindern anhand von Leitfragen Gelegenheit, sich darüber auszutauschen, wie der Film das Thema behandelt hat und was für sie selbst das Wichtigste an Freundschaft ist.

- Sind Valdemar und Aske von Anfang an Freunde? Wie ist ihre Freundschaft entstanden?
- Was zeichnet ihre Freundschaft aus?
- Gibt es einen Moment im Film, wo ganz klar zu erkennen ist, dass die beiden jetzt Freunde sind?
- Warum wurden der König und der Einäugige zu Feinden? Was ist geschehen? Hätte diese Feindschaft vermieden werden können? Wie?
- Wieso ändert der Einäugige in seiner Todesstunde wieder seine Meinung?
- Wenn Valdemar später König ist, könnte er sich dann auch mit Aske verfeinden?
- Hätte Valdemar allein den König warnen und befreien können?
- Was ist für euch das Wichtigste an Freundschaft?
- Was wünscht ihr euch von euren Freunden?
- Was wollt ihr für eure Freunde tun?
- Habt ihr schon einmal erlebt, dass eine Freundschaft auseinander gegangen ist? Was war der Grund dafür?

Impressum

Medienpädagogisches Begleitmaterial zum Film „Das Auge des Adlers“
Zuerst erschienen in: „Praxis Kinderfilm. Einer für alle, alle für einen“
im Rahmen des Kinderfilmfestes im Land Brandenburg 2002

Autorin: Iris Königs

Redaktion: Beate Völcker

© LISUM Brandenburg

www.lisum.brandenburg.de