

BJF-Film-Arbeitshilfen

Mit seinen Arbeitshilfen will der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) einige Anregungen für kreative und kommunikative Filmvorführungen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit geben. Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen beim Einsatz dieses Films und vielleicht auch weitere Tips zur Arbeit mit dem Film mitteilen. Die Arbeitshilfen werden dadurch laufend ergänzt.

Hexen hexen

The Witches

USA 1989

Regie: Nicolas Roeg

Buch: Allan Scott, nach dem
Kinderbuch von Roald Dahl

FSK: ab 6 Jahren

BJF-Empfehlung: ab 12 Jahren

BJF-Bestell-Nr.: 2 910 579

Spielfilm, 91 Min., Farbe, dtF

Inhalt

Hexen hexen erzählt die Geschichte des 9jährigen Luke, der von Hexen in eine Maus verwandelt wird und dem es trotzdem gelingt, alle Hexen Englands auf einen Streich zu besiegen. In der Darstellung des Bösen in Gestalt der Hexen und Lukes Bewährungsprobe im Kampf gegen das Böse greift der Film ein traditionelles Märchenmotiv auf. *Hexen hexen* basiert auf der literarischen Vorlage des britischen Erfolgsautors Roald Dahl, der mit seinen absurden, bizarren Geschichten Weltruhm erlangt hat.

Oma muß es schließlich wissen; sie hat selbst als junges Mädchen miterlebt, wie ihre beste Freundin von einer Hexe entführt und auf ewig in ein Gemälde ihres Vaters verbannt wurde. Seitdem ist Oma passionierte Hexenjägerin und damit es ihrem neunjährigen Enkel Luke, der mit seinen Eltern zu Besuch bei Oma in Norwegen ist, nicht auch so ergeht wie ihrer Freundin, erzählt sie ihm jeden Abend von den Hexen. Hexen - das sind nicht etwa bucklige, alte Frauen mit schwarzen Hüten, die auf Besen umherfliegen; moderne Hexen gehen arbeiten und sind gut organisiert. Hexen von heute sind kaum von anderen Frauen zu unterscheiden, nur Experten erkennen sie an dem violetten Leuchten in ihren Augen sowie daran, daß sie keine Damenschuhe tragen, weil ihnen die Zehen fehlen; außerdem tragen sie Perücken, denn Hexen sind kahlköpfig. Ihr hervorstechendstes Merkmal jedoch ist ihr unstillbarer Haß auf Kinder.

Als Lukes Eltern bei einem Autounfall ums Leben kommen, ziehen er und seine Großmutter nach England. Nach einer kurzen Krankheit der Großmutter machen



die beiden in einem Hotel am Meer erst einmal Urlaub. Zur gleichen Zeit findet in dem Hotel der Jahreskongreß der "Gesellschaft zur Bekämpfung von Kindesmißhandlung" statt. Aufgrund seiner profunden "Hexenkenntnisse" wird Luke rasch klar, daß diese Gesellschaft eher das Gegenteil im Sinn hat; es handelt sich bei dem Kongreß nämlich um die jährliche Zusammenkunft der britischen Hexen, die neue Strategien planen, wie man am besten die Kinder im ganzen Land beseitigen kann. Geleitet wird die Versammlung von der Großen Oberhexe (brillant diabolisch gespielt von Anjelica Huston), nach der Lukes Großmutter schon seit Jahren fahndet.

Beim Dressieren seiner beiden Mäuse gerät Luke zufällig in die Versammlung der Hexen, ohne zu ahnen, daß er seinen geliebten Mäusen bald näher sein wird, als ihm lieb ist. Versteckt hinter einem Paravent wird Luke Zeuge eines teuflischen Plans: Die Große Oberhexe hat nämlich ein Gift zusammengebraut, das (nicht nur) Kinder sekundenschnell in Mäuse verwandelt. Die anwesenden Hexen sollen nun alle Süßwarenläden im Land übernehmen und mit vergifteten Süßigkeiten alle Kinder in Mäuse verwandeln.

Erstes Opfer ist der dickleibige, verfressene Bruno, der mit seinen blasierten, snobistischen Eltern ebenfalls im Hotel wohnt und mit dem sich Luke angefreundet hat. Unter Lukes Augen und dem Gegröle der Hexen ver-

wandelt sich Bruno in eine Maus. Doch auch Lukes Anwesenheit wird von den Hexen bald entdeckt. Er wird von ihnen gejagt, überwältigt, und man träufelt ihm ebenfalls das Gift ein. Schon finden sich Luke und Bruno als Mäuse wieder, die nicht nur von den Hexen, sondern auch dem vom Hygienewahn besessenen Hotelmanager gejagt werden. Einziger Vorteil der von Muppet-Schöpfer Jim Henson realistisch, wie ironisch-menschlich kreierte Mäuse: Sie können sprechen.

Mit Hilfe von Lukes Großmutter, die als einzige die wahre Identität der verwandelten Mäuse erkennt, versuchen Luke und Bruno den teuflischen Plan der Hexen zu durchkreuzen. Nun beginnt eine gag- und spannungsreiche, fulminant inszenierte Verfolgungsjagd durch das Hotel, bei der rasante Kamerafahrten aus der Maus-Perspektive für Witz und Tempo sorgen. Schließlich schafft es Mäuserich Luke, der Oberhexe das Gift zu entwenden, und nach einer aberwitzigen Odyssee durch die Hotelküche gelingt es ihm, das Gift in jene Suppe zu werfen, die für das Abschlußbankett der Hexen gekocht wird. Brav löffeln die Hexen ihre Suppe, und bald wimmelt es im Speisesaal von quietschenden Mäusen, denen vom Hotelpersonal der Garau gemacht wird.

Schließlich kommt es zum Showdown zwischen der Großmutter und der Oberhexe, doch diese hat keine Zeit mehr, ihre Hexenkünste anzuwenden; zischend und schraubend verwandelt sie sich in die widerlichste aller Mäuse - der Hotelmanager besorgt den Rest.

Nachdem Brunos Eltern gelernt haben, ihren Sohn auch als Maus zu akzeptieren, fahren Luke und seine Oma nach Hause. Wenn auch Luke seinem Mäusedasein durchaus Vorteile abzugewinnen vermag, so finden er und auch Bruno zu ihrer wahren Gestalt zurück, denn eine der Hexen, die einzige, die nicht von der Suppe aß, entdeckt ihr Herz für Kinder. Ein Happy-End, wobei die Geschichte eine Fortsetzung offenläßt, denn Luke und seine Großmutter sind im Besitz der Adressen aller Hexen in Amerika, und das ist ein großes Land.

Anmerkungen zum Film

Hexen hexen ist im weitesten Sinn eine moderne Adaption des Märchens „Hänsel und Gretel“; inhaltlich findet sich jedoch nur das Grundmotiv, nach dem 2 Kinder eine Hexe besiegen, wieder. Wie im Märchen werden auch im Film Urängste als Furcht vor dem Bösen thematisiert. Lukes Bewährungsprobe im Kampf gegen die Hexen vermittelt die Ermutigung, der Bedrohung ins Auge zu sehen und Eigeninitiative zu entwickeln, um diese Ängste zu überwinden, und stärkt dadurch das kindliche Selbstbewußtsein.

Diese Wirkung wird durch die durchgängig angebotene Identifikation mit dem cleveren und ideenreichen Protagonisten Luke möglich. Die Identifikation wird noch verstärkt, als sich Luke in eine Maus verwandelt, und

dies nicht nur, weil Tiere - zumal sprechende - besondere Sympathieträger bei Kindern sind. Was Kinder unter den Menschen, das sind Mäuse bei den Tieren. Sie sind die kleinsten, und gerade dieses kleinste Wesen ist es, das im Film die Omnipotenz der Hexen besiegt.

Der Kampf zwischen Hexe und Maus entspricht inhaltlich und dramaturgisch dem klassischen Strickmuster von Gut und Böse; die kinderhassenden Hexen stehen hier zudem symbolisch für all jene, die die kindliche Phantasie unterdrücken und die wachsende Kreativität und Neugier durch Regeln und Verbote beschneiden. Das wird deutlich in der Darstellung der Hexen, die maskiert kaum von anderen Frauen zu unterscheiden sind. Demaskiert entsprechen sie allerdings allen gruseligen Vorstellungen von Hexen. Diese extrem klischeehafte Darstellung in einem sehr realistischen Ambiente schafft zudem eine ironische Distanz zum traditionellen, häufig moralisch-religiös gefärbten, Märchenfilm.

Zwar verliert der Protagonist im Film durch einen Unfall seine Eltern, thematisiert wird dieser Verlust aber nur am Rande. Dafür wird von Anfang an deutlich, daß sich der Junge mit seiner Großmutter viel besser versteht; sie ist der Erlebniswelt des Neunjährigen näher. Die Generation der Eltern, die im Film durch das Hotelpersonal und Brunos Eltern vertreten wird, ist eher negativ besetzt. Diese Figuren sind überheblich und phantasielos und machen sich, indem sie Jagd auf die Mäuse machen, unwissentlich zu Erfüllungsgehilfen der Hexen.

Neben seinem märchenhaften Grundmotiv bedient sich *Hexen hexen* Versatzstücke verschiedener Filmgenres. Die Storyline entspricht dem klassischen Aufbau des (vorwiegend in Großbritannien etablierten) Kinderkrimis. Dramaturgisch wohl dosierte Verfolgungsjagden halten den Spannungsbogen zwischen Action und Dialog und zitieren so den bekannten Aufbau des Abenteuerfilms. *Hexen hexen* ist ein sehr spannender, teilweise "gruseliger" Film, der aber mit gagreichen und witzigen Sequenzen, ruhigen, einfühlsam inszenierten Dialogszenen immer wieder Phasen der Entspannung ermöglicht. Aufgrund der teilweise langen Spannungsbögen und der Darstellung der Hexen, die wirklich nichts Versöhnliches haben, ist *Hexen hexen* erst für Kinder ab 10 Jahre geeignet.

Filmbereitungen

- Rollenspiel zum Thema Angst ausdenken und Spielen von gruseligen Situation und/oder Gestalten.

- Erfinden/Schreiben einer eigenen Fantasy- oder Gruselgeschichte in Einzel- oder Gruppenarbeit.

- Basteln von Masken in Anlehnung an die Gestaltung der Hexen im Film (ggf. im Anschluß Fotos oder eigener Videofilm mit diesen Masken).

Mögliche Fragen:

- Welche Märchen haben euch als kleine Kinder die Eltern oder Großeltern erzählt?
- Wer hatte danach Angst?
- Hat man danach wirklich Angst vor Hexen und Geistern oder eigentlich vor was anderem?
- Warum glauben (nicht nur Kinder) an die Existenz von Hexen und anderen Fabelwesen?
- Welche anderen Hexengestalten kennt ihr?
- Wie, glaubt ihr, fühlt man sich als kleine Maus?
- Kennt ihr die Situation, daß man sich mit den Großeltern besser versteht?
- Warum haben Großeltern oft mehr Verständnis?

Arbeitshilfe: Medienpädagogisches Zentrum Brandenburg (1994), Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des MPZ