



# Die Chroniken von Narnia – Prinz Kaspien von Narnia

## Inhalt und Relevanz

Die Geschwister Peter, Susan, Edmund und Lucy Pevensie haben Schwierigkeiten, sich nach den märchenhaften Abenteuern, die sie in DIE CHRONIKEN VON NARNIA – DER KÖNIG VON NARNIA erlebt haben, wieder einzufinden in einem grauen, vom Zweiten Weltkrieg gezeichneten London. Doch ihr Wunsch geht in Erfüllung, die vier werden auf magische Weise wieder in die Parallelwelt Narnia versetzt. Während in der Realität Londons nur ein Jahr vergangen ist, sind seit ihrem letzten Aufenthalt in dem mythischen Königreich 1.300 Jahre verstrichen. Die altbekannten Orte sind zerstört, die menschlichen Telmarer haben die Herrschaft übernommen und die wenigen verbliebenen Narnianer – sprechende Tiere, Fabelwesen und Zwerge – haben sich in den Wäldern versteckt. Dorthin flüchtet Prinz Kaspien, der telmarische Thronfolger, um nicht Opfer einer Intrige seines Onkels Miraz zu werden. Unter der Führung von Kaspien und der Pevensie-Geschwister erheben sich die Narnianer gegen die Tyrannei der Telmarer. Doch der todesmutige Kampf gegen die zahlenmäßig und technologisch überlegenen Besatzer droht zu scheitern. Helfen kann nur noch der mythische Gründer Narnias, der Löwe Aslan, mit seinen allmächtigen Kräften.

In der Verfilmung des zugrundeliegenden zweiten Buchs der siebenbändigen Reihe *Die Chroniken von Narnia* (1950 – 1956) von Clive Staples (C.S.) Lewis sind die vier Geschwister Pevensie um ein Jahr gealtert, aber die Welt, in die sie zurückversetzt werden, ist um vieles grausamer und komplizierter geworden. Doch im Kampf zwischen Gut und Böse wachsen die Kinder an ihren Aufgaben: Sie müssen lernen, weitgehend ohne die omnipotente Vaterfigur Aslan auszukommen sowie Entscheidungen zu treffen und Verantwortung zu übernehmen.

### Credits

**Die Chroniken von Narnia – Prinz Kaspien von Narnia**

USA, England 2008

**Regie:** Andrew Adamson

**Buch:** Andrew Adamson, Christopher Markus, Stephen McFeely nach dem Roman von C.S. Lewis

**Kamera:** Karl Walter Lindenlaub

**Darsteller/innen:** Ben Barnes, William Moseley, Anna Popplewell, Skandar Keynes, Georgie Henley, Peter Dinklage, Sergio Castellitto u. a

**Länge:** 144 Min.

**Verleih:** Walt Disney Studios Motion Pictures Germany

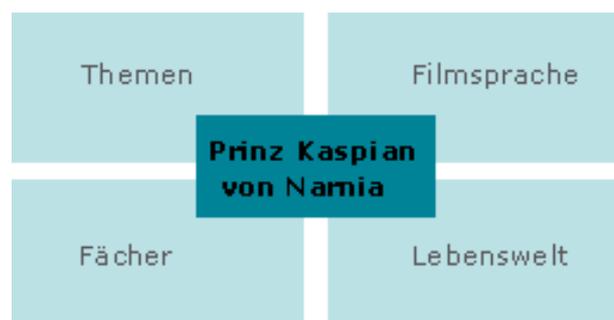
**FSK:** ab 12 J.

**Altersempfehlung:** ab 12 J.

**Klassenstufen:** 7. bis 11. Klasse

**Themen:** Fantasie, Solidarität, Abenteuer, Toleranz, Mythologie, Erwachsenwerden, Glaube

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Englisch, Ethik, Philosophie, Religion, Kunst, Politik, Sozialkunde



# Schwerpunktthemen



## Das Abenteuer des Erwachsenwerdens

Als die Pevensie-Geschwister zurück nach Narnia versetzt werden, ist die Freude zunächst groß. Doch schon bald müssen sie feststellen, dass sich ihr Traumland verändert hat. In Narnia regiert nun nicht mehr die Fantasie, sondern ein kriegerisches machtbesessenes Menschenvolk, das die Sagen-gestalten und Märchenwesen unterdrückt und tötet. Die Geschwister und Kaspian müssen erwachsen werden, sie müssen strategisch denken und sich mit Waffengewalt den Kontrahenten stellen, um ihr geliebtes Narnia zu retten. Wenn sie dabei falsche Entscheidungen treffen – wie Peter, der aus selbstsüchtigen Motiven für einen Angriff plädiert –, so ist dies Teil eines persönlichen Reifeprozesses. Der königliche Status, den sie sich im ersten Film verdient haben, ist nun weniger ruhmvolle Ehre, sondern eherne Pflicht. Eine angedeutete Romanze zwischen Susan und Kaspian markiert zudem den Beginn der Pubertät. Allerdings drohen alle Versuche, der veränderten Situation mit "erwachsenem" Verhalten zu begegnen, an der gegnerischen Übermacht zu scheitern. Dabei wird auch der Verlust von kindlicher Naivität problematisiert: Der einzige, von dem noch Hilfe für Narnia zu erwarten wäre, ist Aslan. Während die drei älteren Geschwister nicht an die Wiederkehr des Löwen glauben, bringt ausgerechnet Lucy, die Jüngste, die Rettung. Sie vertraut auf Aslan und seine Zauberkräfte. Die anderen drei müssen erst wieder ihr unbeschwertes Verhältnis zu Narnia aufbauen: Sie müssen wieder glauben lernen, bevor auch sie den mythischen Löwen erkennen und seine Hilfe annehmen können.

## Gelebte Toleranz: Die Welt von Narnia

Das Volk von Narnia ist ein märchenhaftes Beispiel für gelebte Toleranz: Die verschiedenen Fabelwesen – Faune und Hexen, Zentauren, sprechende Tiere, kampfeslustige Mäuse und Zwerge – leben aufgrund ihrer Heterogenität nicht völlig konfliktfrei miteinander, aber respektieren sich gegenseitig. Auch mit der Natur befinden sie sich im Einklang, die fantastische Kräfte entwickeln kann. Doch die streitbaren Telmarer haben Narnia nicht nur besetzt: Für sie sind die ehemaligen Bewohner/innen "Ungeziefer", das "ausgerottet" werden muss. Die Telmarer sind eine menschliche Volksgruppe, die vor vielen Jahrhunderten selbst in Narnia eingewandert ist, sich allem Unbekannten gegenüber jedoch intolerant zeigt. Nur

Prinz Kaspian, der von seinem Lehrer heimlich über die Narnianer unterrichtet wurde, ist bereit, seine Vorurteile zu revidieren. Aber auch er muss erst lernen, mit Peter Pevensie einen gleichberechtigten Nebenbuhler um den Führungsanspruch bei den Aufständischen zu akzeptieren. Erst als Kaspian und Peter ihren Konflikt lösen, können sie zusammen die Kräfte der Narnianer bündeln. Deren Stärke im Kampf entsteht vor allem durch die vielfältigen Fähigkeiten der verschiedenen Wesen. Gemeinsam und unter der Führung Aslans haben degenschwingende Mäuse und trampelnde Riesenbäume eine Chance gegen die Telmarer.

## Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse

Die Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse ist zentrales Thema nahezu aller Fantasy-Stoffe, die ihre Motive meist aus klassischen Sagen, Mythologie, Religion und mittelalterlicher Ästhetik beziehen. Zugleich stehen sie aber auch in der Tradition von Märchen, die ebenfalls explizit um moralische Fragen kreisen. In PRINZ KASPIAN VON NARNIA werden die tieferen Ursachen des Konflikts zwischen den Telmarern und den Narnianern allerdings nicht weiter diskutiert, die Fronten sind klar: Die Telmarer sind die bösen Unterdrücker, die Narnianer die etwas sonderlichen, aber gutwilligen Opfer, die sich von der Schreckensherrschaft befreien wollen. Auseinandersetzungen in den beiden Lagern gibt es jedoch über die Methoden, wie das jeweilige Ziel zu erreichen ist. So spinnen die telmarischen Höflinge zwar Intrigen gegen den Tyrannen Miraz, sind sich aber mit ihm einig in der Verachtung der Narnianer. Bei diesen wiederum wollen der Zwerg Nikabrik und kurzzeitig sogar Peter und Prinz Kaspian gegen den Widerstand der anderen die verbannte Weiße Hexe aus ihrem ewigen Schlaf zurückholen, um mit ihrer dunklen Zauberkraft den gemeinsamen Feind, die Telmarer, zu besiegen. Doch im Laufe der Handlung wird deutlich, dass Gutes nicht durch die Kräfte des Bösen erreicht werden kann. Immer wieder wird der universelle Kampf zwischen Gut und Böse in epischen Schlachten ausgefochten, manchmal ersetzt oder ergänzt durch Zweikämpfe der herausragenden Protagonisten/innen beider Lager. In PRINZ KASPIAN VON NARNIA messen sich Peter und Miraz, die endgültige Entscheidung bringt aber erst ein von höheren Mächten gesandter "Erlöser": Aslan, gottähnlicher König von Narnia.



## Literatur

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache, Frankfurt am Main 2003

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt am Main 1999

Campbell, Joseph/ Moyers, Bill: Mythen der Menschheit, München 1993

Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres. Fantasy- und Märchenfilm, Ditzingen 2003

Kamp, Werner/Rüsel, Manfred: Vom Umgang mit Film, Berlin 2004

Kandorfer, Pierre: Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde, Gau-Heppenheim 2006

Krützen, Michaela: Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt, Frankfurt am Main 2004

Lewis, C.S.: Die Chroniken von Narnia – Prinz Kaspian von Narnia, Moers 2008

Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien, Reinbek 2000

## Links

[www.bender-verlag.de/lexikon](http://www.bender-verlag.de/lexikon)  
Online-Filmllexikon des Bender Verlags

[www.bibliothekaphantastika.de](http://www.bibliothekaphantastika.de)  
Umfangreiche Website über Fantastische Literatur

[www.disney.de/DisneyKinofilme/narnia/](http://www.disney.de/DisneyKinofilme/narnia/)  
Offizielle, deutschsprachige Website des Films mit Unterrichtsmaterial

[www.filmeducation.org/caspian/](http://www.filmeducation.org/caspian/)  
Website mit filmpädagogischen Begleitmaterialien

[www.narnia-forum.de](http://www.narnia-forum.de)  
Internetforum der *Narnia*-Fans mit einem detaillierten Lexikon und Glossar zur Welt der *Chroniken von Narnia*

[www.narnia-web.com](http://www.narnia-web.com)  
Englischsprachige Website zu den beiden Verfilmungen der *Narnia*-Romane

[www.medianmanual.at](http://www.medianmanual.at)  
Medienpädagogische Website des österreichischen Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur mit theoretischen und praktischen Informationen zum Medium Film

[www.phantastik-couch.de](http://www.phantastik-couch.de)  
Online-Magazin zu Fantastischer Literatur

### Impressum

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia, verantwortlich: Thorsten Schilling, Katrin Willmann, Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 01888/515-0, [info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich: Sarah Duve, Maren Wurster, August-Bebel-Straße 26-53, 14482 Potsdam-Babelsberg, Tel. 0331/7062-250, [info@visionkino.de](mailto:info@visionkino.de)

Autor: Thomas Winkler

Arbeitsblätter: Petra Anders

Externe Redaktion: Ula Brunner

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Ula Brunner

Bildnachweis: Walt Disney Studios Motion Pictures, Germany

# Arbeitsblatt Lehrer/innen

Fach	Themen	Methoden und Sozialformen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fantastische Literatur</li>   <li>- Mythen, Sagen, Fabeln</li>   <li>- Handlungsverlauf: "Die Reise des Helden"</li>   <li>- Fortsetzungsgeschichten (Sequels), Coming-of-Age-Filme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plenum/Tafelbild: PRINZ KASPIAN VON NARNIA nach Merkmalen des Fantasy-Genres untersuchen; ein bekanntes Märchen zu einem Fantasy-Abenteuer umschreiben.</li> <li>- Erzählkreis: Zu Dritt eine Sage, Fabel oder einen Mythos zum Vorlesen oder Nacherzählen vorbereiten und Kernaussagen diskutieren; mit Strukturmerkmalen aus PRINZ KASPIAN VON NARNIA vergleichen</li> <li>- Partnerarbeit/Skizze: wichtige Stationen der Geschwister Pevensie und des Prinzen Kaspian in einem Schaubild visualisieren</li> <li>- Ideen für einen dritten Film zu DIE CHRONIKEN VON NARNIA sammeln: mögliche Handlungsfortführung, Konflikte, zentrale Themen der älter werdenden Hauptfiguren</li> </ul>
Deutsch, Englisch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vergleich von <i>Die Chroniken von Narnia</i> (C.S. Lewis) mit <i>Harry Potter</i> (Joanne K. Rowling) und <i>Der Herr der Ringe</i> (John R.R. Tolkien)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppenarbeit/(PowerPoint-) Präsentation: Je eine Gruppe stellt ein Werk und/oder dessen Verfilmung auf Deutsch/Englisch vor</li> </ul>
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animationstechniken</li>   <li>- Kostüm und Maske</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plenum: Spezialeffekte und visuelle Effekte aus PRINZ KASPIAN VON NARNIA sammeln, Machart recherchieren und Wirkung beschreiben</li> <li>- Gruppenarbeit: Kostüm und Maske je einer Figur aus PRINZ KASPIAN in einem Mood Board, einem Stimmungsbild, zusammenstellen und charakterisieren</li> </ul>
Ethik, Philosophie, Religion	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passionsgeschichte (Erlöser, Auferstehung)</li>   <li>- Freundschaft und Feindschaft, Gut und Böse</li>   <li>- Erwachsenwerden, Pubertät</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partnerarbeit/Tabelle: Religiöse Motive und Allegorien in PRINZ KASPIAN benennen und interpretieren</li> <li>- Gruppenarbeit/Rollenspiel: Über die Zuordnung von Gut und Böse im Film diskutieren und im Rollenspiel Annäherungen schaffen, Beispiele für gegensätzliche Positionen in unserer Welt sammeln</li> <li>- Einzelarbeit/Tagebucheintrag: Einen Brief an Susan, Peter, Edmund, Lucy oder Prinz Kaspian schreiben und darin Parallelen zwischen deren und eigenen Erfahrungen ziehen</li> </ul>
Politik, Sozialkunde, Gemeinschaftskunde	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Politische) Konfliktlösung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Referat: Strategien zur (politischen) Konfliktlösung vorstellen und diskutieren</li> </ul>

# Arbeitsblatt Schüler/innen

## Aufgabe 1: Erwartungen an den Film diskutieren

- Schau dir die Buchcover und Filmplakate zu beiden Teilen von DIE CHRONIKEN VON NARNIA an.
- Beschreibe die dargestellten Situationen und Stimmungen sowie deren Wirkung auf dich.
- Schreibe auf, welche Handlungen oder Konflikte du von PRINZ KASPIAN VON NARNIA erwartest. Zu welchem Genre (Abenteuerfilm, Science Fiction, Fantasy) gehört der Film vermutlich?
- Lese deine Vermutungen vor, nachdem du den Film gesehen hast. Diskutiere, welche Erwartungen erfüllt, enttäuscht oder übertroffen worden sind.

## Aufgabe 4: Buch und Film vergleichen

- Lest vor Filmsichtung (mindestens) das erste Kapitel des Buches *Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian*.
- Tragt in einer Kleingruppe eure Ideen zusammen: Welche Farben, Kostüme, Hintergrundmusik und besondere Effekte sollten in einer Verfilmung eingesetzt werden?
- Vergleicht eure Ideen mit dem Film und schreibt eine kurze Kritik über die filmische Umsetzung.

## Aufgabe 2: Figurengestaltung untersuchen

- Wähle dir während des Filmschauens eine Figur aus, die du genauer beobachten möchtest. Das kann ein Mensch, ein Tier oder ein Fabelwesen sein.
- Notiere dir auf einem leeren Blatt den Namen der Figur und ihre inneren wie äußeren Eigenschaften.
- Nachdem du den Film gesehen hast, kannst du die Figur wieder zum Leben erwecken: Besorge dir Bildmaterial aus Zeitschriften oder dem Internet. Klebe und zeichne dann eine Szene, in der dir diese Figur besonders gut gefallen hat.
- Stelle den anderen deine Figur vor und erläutere die ausgewählte Szene. Schreibe abschließend eine detaillierte Personenbeschreibung, damit du dich an die Figur erinnern kannst.

## Aufgabe 5: Personenkonstellationen darstellen

- Wählt eine der folgenden Konstellationen aus:
  - Peter Pevensie und Prinz Kaspian
  - Die Telmarer und die Narnianer
  - Lucy und ihre Geschwister
  - Miraz und der Löwe Aslan
  - Susan und Prinz Kaspian
- Stellt in Kleingruppen je ein Standbild, also eine "eingefrorene Situation" dar, in der ihr das Verhältnis beider Parteien auf den Punkt bringt.
- Diskutiert die Handlungsmotivationen der jeweiligen Personen.
- Erläutert den Beginn und den Verlauf der Beziehung zwischen beiden Parteien. Wie verändert sich das Verhältnis?
- Stellt ein zweites Standbild mit der veränderten Situation dar.

## Aufgabe 3: Wirkung der visuellen Umsetzung erkunden

- Lege dir vor dem Anschauen des Filmes eine Tabelle mit den drei Spalten *Maske und Kostüm*, *Spezialeffekte*, *visuelle Effekte* an.
- Notiere Szenen und Figuren, in/bei denen dir der Einsatz dieser filmischen Mittel besonders auffällt und beschreibe kurz die Wirkung.

## Aufgabe 6: Einen Film-Teaser für ein Märchen-Abenteuer entwickeln

- Wähle ein Märchen aus, das du in ein Fantasy- oder Science-Fiction-Abenteuer verändern möchtest.
- Mache dir Stichpunkte zu der abgewandelten Handlung, zu dem Aussehen der Figuren und zu besonderen Effekten, die verwendet werden können.
- Drehe einen einminütigen Werbefilm (Teaser), bei dem du in einem kurzen Interview über den neuen Film berichtest und in dem du zusammen mit anderen in einem Rollenspiel Auszüge aus der Handlung deiner Filmidee zeigst.