

Funke, Cornelia/Fowler, David: Drachenreiter. Die Vulkan-Mission (Hörspiel)

Drachenreiter. Die Vulkan-Mission ist das erste Original-[Hörspiel](#) von Cornelia Funke und David Fowler. Die weltbekannte Kinderbuchautorin hatte bis dato ihre Probleme mit Hörspielen, vor allem, wenn sie nach einer Buchvorlage entstanden sind. Textkürzungen und -bearbeitungen, der Umbau von Dialogen und Erzählstruktur, das alles widerstrebt ihr. So gibt sie auf ihrer [Homepage](#) an:

Ich bin ein Fan davon, das im Original zu schreiben und alle Möglichkeiten auszunutzen. Die Wörter, die Musik und die Geräusche, die Stimmen der Sprecher. Das heißt, nicht einen Text zurechtzustutzen, sondern etwas wachsen zu lassen, was eine ganz eigene Form hat.

Inhalt

Die Handlung folgt dann aber doch recht geradlinig den Eckpfeilern und Wegweisern, die das Genre Fantasyabenteuer zur Verfügung stellt, wobei sich die Ebene des Fantastischen in die reale Welt einschreibt. So leben überall auf der Erde bedrohte Fabelwesen, die sich bei Gefahr hilfeschend an Prof. Barnabas Wiesengrund wenden. Diese ungewöhnliche Wohngemeinschaft wird während seiner Forschungsreisen von den Kindern, Drachenreiter Ben und dessen Schwester Guinever, betreut. Als plötzlich immer mehr Fabelwesen scheinbar spurlos verschwinden, macht sich eine Abordnung der Wiesengrund'schen Schutzorganisation *Freefab*, bestehend aus dem Koboldmädchen Schwefelfell, der fliegenden Ratte Lola und dem Homunkulus Fliegenbein auf, um der Sache nachzugehen. Sie kommen dem niederträchtigen Alchimisten Bilsenkraut auf die Spur, der mit seinem Koboldgehilfen Möchtegern in den Tiefen eines isländischen Vulkans die Fabelwesen gefangen hält, um aus ihrer Lebensenergie eine Armee von Homunkuli zu schaffen. Auf eine spontane, aber nicht minder heldenhafte Rettung der Fabelwesen folgt die Rückkehr der *Freefab*-Abgesandten zu Ben und Guinever.

Kritik

Wie bereits angedeutet, die Handlung dieses Hörspiels ist altbekannt: eine klassische Heldinnen- und Heldenreise voller Prüfungen, Abenteuer, Erkenntnisse, Emotionen und Werte. Wenn man eigentlich schon weiß, was passiert, wird es umso interessanter, wie es passiert.

Zunächst einmal ist herauszustellen, dass trotz des Titels *Drachenreiter. Die Vulkan-Mission* nicht Ben und damit ein Kind als Identifikationsfigur im Fokus der Handlung steht. Ben, der im ersten Fantasy-Roman von 1997 – die *Drachenreiter*-Welt formiert sich aktuell als Trilogie mit zwei Romanen und einem Hörspiel – als Waisenjunge zum Helden wird, indem er eine Legende erfüllt, rückt hier in die Position des Auftraggebers. War er zuvor derjenige, der laut Prophezeiung als Reinkarnation eines längst verstorbenen Drachenreiters eines Tages zurückkehren und den Drachen dabei helfen wird, den sogenannten Goldenen zu besiegen, muss er nun seinen Mut und seine Tatkraft nicht mehr unter Beweis stellen. Im Medienverbund und Gesamtkomplex der *Drachenreiter*-Welt ist Ben herangewachsen und so kommen in der Hörspielerzählung andere, ebenfalls bereits bekannte Figuren in den Genuss ihrer persönlichen Heldenreise. Ben stellt die *Freefab*-Abgesandten vor allem unter dem Aspekt zusammen, dass sie klein sind und von den Erwachsenen nicht ernst beziehungsweise überhaupt wahrgenommen werden. Somit sind verschiedene Identifikationspotentiale in das Hörspiel eingeschrieben. Zum einen bietet *Die Vulkan-Mission* für diejenigen, die Ben bereits durch mehrere Geschichten begleitet haben, ein Mitwachsen an und zum anderen werden über die zwar körperlich kleinen, aber mutigen und klugen Fabelwesen Emotionen angesprochen, die Kinder bewegen können.

Im Mittelpunkt der Rettungsgruppe steht der einsame, von Minderwertigkeitskomplexen gequälte Homunkulus Fliegenbein, der sich danach sehnt, auch nur einen seiner Art wieder zu finden. Die Gesamtheit dieses Themenkomplexes um den unglücklichen, künstlich erzeugten Menschen, weckt

Erinnerungen an moralische Diskurse um Retortenbabys, wenn auch wohl vornehmlich für erwachsene Ohren. Die moralische Message aber ist glasklar, wie sie über die eingesetzte Metalepse, die Kommunikation des Erzählers mit den Zuhörenden, transportiert wird. Auf einen Lexikoneintrag zur Definition von Homunkulus folgt die emotionale Stoßrichtung:

Homunkulus: eine künstliche Lebensform, die im Mittelalter von Alchimisten in Flaschen herangezogen wurde. Der Lebensfunke wurde Tieren gestohlen, aber die Gestalt eines Homunkulus war menschlich. Kein Wunder, dass Fliegenbein sich zuweilen so zerbrechlich fühlte wie die Flasche, in der er herangewachsen ist, oder? (II/01:10)

Mit Wert- und Moralvorstellungen in eindeutigen gut- und böse-Kategorien wird auch sonst nicht gespart, wobei die Menschen recht schlecht wegkommen. Sie sind machtgierig, rücksichtslos und leben in einer durch und durch kapitalistischen Welt, die von Besitzstreben und haltloser Gier geprägt ist. Die Fabelwesen setzen dieser Destruktivität den Zauber von Magie und Harmonie entgegen und stehen für die Utopie einer besseren Welt. Nun gut, nicht alle, ein paar Kapitalistinnen und Kapitalisten haben sich auch hier eingeschlichen. So sind die Steinzwerge ebenfalls vor allem an ihrer eigenen Bereicherung interessiert, was nicht unkommentiert bleibt:

Doch als Sandstein Stan Lola einlud, ihn und die anderen Zwerge zu dem Turnier zu begleiten, lehnte sie höflich ab. Stans selbstsüchtiges Benehmen in den Tiefen des Vulkans hatte die Bewunderung der Ratte für ihren Helden deutlich abgekühlt. (XVIII/4:30).

Moralisieren funktioniert in diesem Hörspiel vor allem über Emotionalisieren und dazu trägt neben den deutlichen Worten besonders die Musik bei. Das Intro ins Hörspiel ist mit einem rockigen Popsong gestaltet, der die Organisation *Freefab* vorstellt. Dabei wird der Ausruf "Freefab!" als eine Art chorischer Schlachtrefrain etabliert. Im weiteren Verlauf des Hörspiels wird der Titelsong von den Figuren selbst immer wieder aufgegriffen und in die Diegese übertragen, dabei kommen ihm zwei Funktionen zu: Mut machen und Gemeinschaft stiften. So grölen die drei Heldinnen und Helden das Lied regelrecht, als sie zu ihrer Reise ins Ungewisse aufbrechen. Aber auch der Homunkulus Fliegenbein singt es für sich selbst mit zittriger Stimme, kurz bevor die große Entscheidung fällt, die den Wendepunkt in seinem Leben und der Geschichte einleitet.

Damit wird ein Bogen zwischen Zuhörerenden und Figuren geschlagen und über die leichte Eingängigkeit der Melodie ein klassischer Ohrwurm losgelassen. Daneben kommen weitere Pop-Rock-Referenzen zum Einsatz, die in ihrer Wortspielmanier sehr gekünstelt wirken, allerdings auch wieder nur für das erkennende erwachsene Ohr. So singt der angeschlagene Homunkulus Freddy, ein verloren geglaubter Bruder Fliegenbeins, von seinem Leben als *Born in a bottle* auf die Melodie von Bruce Springsteens *Born in the USA*. Kinder, die noch kein Englisch können und weder die Lied- noch die Sprachreferenz verstehen, können wohl mit diesen launigen Hörspielmomenten ihren Spaß haben, auch weil sie stets von der personifizierten Erzählinstanz abgeholt werden und erklärt bekommen, was der Text bedeutet – für Erwachsene klingt all das eher peinlich.

Die personifizierte Erzählinstanz ist ein männlicher, nullfokalisierter Erzähler, der ganz in der deutschsprachigen Kinder- und Jugendhörspieltradition von *Benjamin Blümchen* und *Bibi Blocksberg* agiert. So kommentiert er sowohl die Handlungen als auch die Charaktere, fiebert in einer Art Mauerschau mit und tritt in direkte Kommunikation mit den Zuhörenden. Dabei durchbricht er, theatral gesprochen, regelmäßig die vierte Wand und wird so zu einem Grenzgänger zwischen den Welten.

Hörst du das? ... Ja, das ist das Krächzen eines Nebelrabens ... Und das da sind eindeutig streitende Sumpfwichtel ... So klingt nur die Geige eines Fusselkremps ... Ja, das ist das Fluchen eines Fjordtrolls ... Uuund die Stimme von Lola Grauschwanz, der einzigen fliegenden Ratte der Welt. Ich nehme an, du weißt inzwischen, wo du bist? Genau in Niemamaida. (I/01:20)

Dies schafft ein Vertrauen bei den Zuhörenden, die in besonders spannenden und aufregenden Momenten, die vor allem durch extradiegetische Musik erzeugt werden, vom Erzähler beruhigt werden. Dabei geht er mit einer Klarheit vor, die auch sonst für dieses Hörspiel charakteristisch ist.

So wird *Drachenreiter. Die Vulkan-Mission* von einem recht umfangreichen Figurenpersonal bevölkert, das akustisch voneinander sehr gut zu unterscheiden ist. Die Sprecherinnen und Sprecher bringen eine besondere Vielfalt an Intonationen, Sprachmelodien und Stimmlagen zusammen, die es den Zuhörenden leicht macht, den Dialogen und Szenenwechseln zu folgen. Unterstützt wird diese Unterscheidbarkeit dadurch, dass das Hörspiel in einer Art Ouvertüre alle Figuren mit ihren musikalischen Begleitmotiven vorstellt. Dies ist keine seltene Taktik, wird aber immer wieder wirkungsvoll im Kinder- und Jugendhörspiel eingesetzt. Darüber hinaus kitzeln das Spiel mit der elektroakustischen Manipulation und den Möglichkeiten des Atmosphärischen einer *Ars Acustica* hin und wieder die Ohren. So tanzen die aufgescheuchten Pustebumen als minutiöses Glockenspiel durch Hörraum und -zeit und rücken für einen Moment etwas für das klassische Fantasyabenteuer Ungewöhnliches in den Mittelpunkt: die Kunst des Klangs.

Fazit

Bei *Drachenreiter. Die Vulkan-Mission* handelt es sich nicht um einen großen neuen Wurf des Fantasy-Genres in Hörspielform, sondern die Tropen werden erwartungsgemäß bespielt und erzählt. Trotz oder gerade wegen der auf allen Ebenen erfüllten Erwartungen kann das Hörspiel vor allem eins, und das ist Unterhalten. Unterhalten deshalb, weil es auf sehr hohem Niveau produziert wurde. Die Sprecherinnen und Sprecher sind facettenreich, die Soundkulisse und das Spiel mit kleinen Momenten der *Ars Acustica* von besonderer Qualität und die Geschichte ist stringent und dialogreich erzählt. Die offensichtlichen Wertungen wirken dagegen etwas platt und auch für die Zielgruppe überzogen. Der Verlag gibt zwar keine Altersgruppe an, aber aufgrund des Figurenpersonals, der verschiedenen – zwar chronologischen, aber doch vorhanden – Zeit- und Ortswechsel, scheint eine Empfehlung ab 8 Jahren angemessen.

Quelle: Ina Schenker: *Drachenreiter. Die Vulkan-Mission*. In: [KinderundJugendmedien.de](https://www.kinderundjugendmedien.de).

Erstveröffentlichung: 31.08.2018. (Zuletzt aktualisiert am: 17.03.2022). URL:

<https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/hoerspiele-und-buecher/2469-funke-cornelia-fowler-david-drachenreiter-die-vulkan-mission-hoerspiel>. Zugriffsdatum: 25.04.2024.