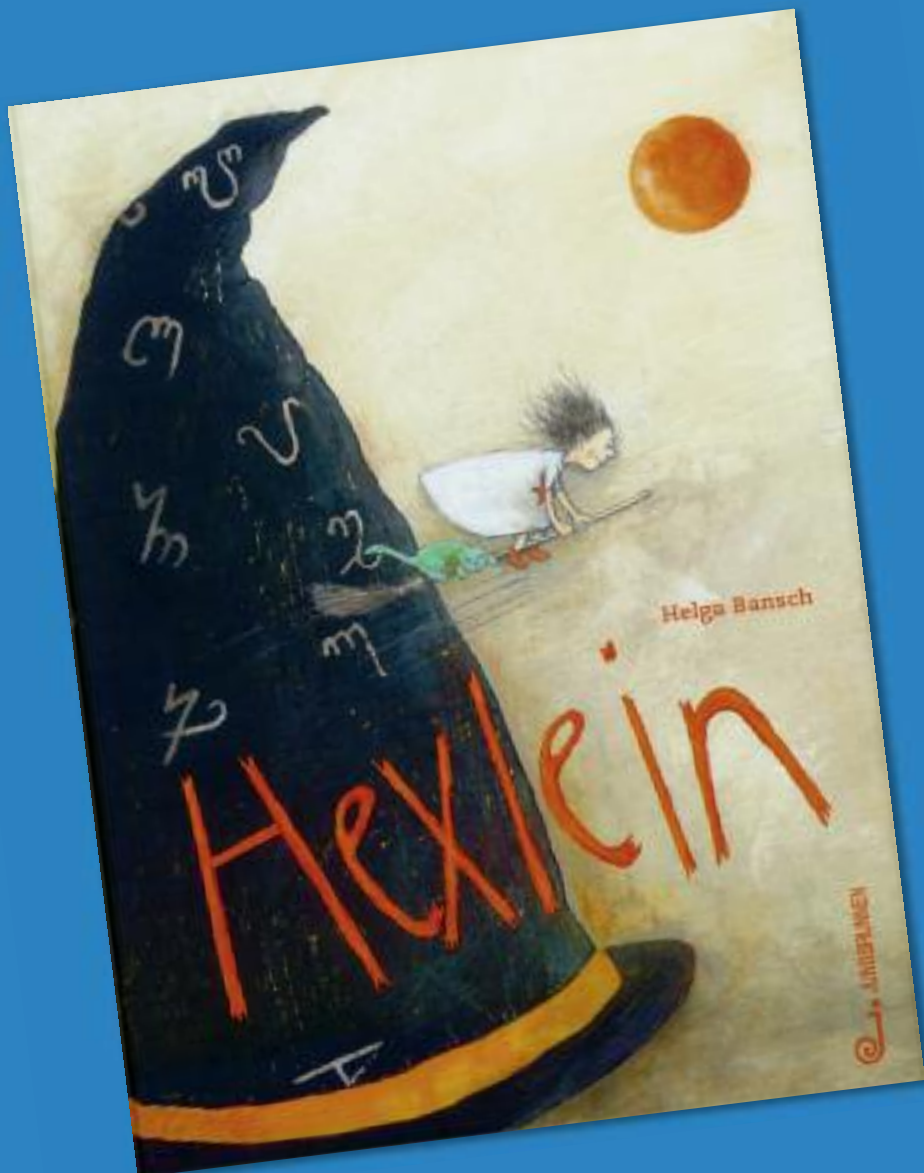


cinemagic

WIEN **X** TRA

Bilderbuch-Kino





HEXLEIN

Helga Bansch, © Verlag Jungbrunnen 2011

„Alle sieben Jahre machen sich die Hexen auf die Suche nach einem Kind, das sich als Hexlein eignen könnte“. Und tatsächlich, die Hexen haben eine Kandidatin gefunden. Das Kind, aus dem ein echtes Hexlein werden soll, landet ein wenig verschreckt bei den freundlichen Hexen in Hexomanien. Dort bekommt es gleich Ringelblumen-Müsli und saure Ziegenmilch aufgetischt. So gestärkt, geht's auf zum Hexentraining in den verschiedensten Disziplinen. Hexlein macht einen Basiskurs für Katzen-Sprache, lernt das Zaubern mit dem Zauberstab, Kochen auf Hexen-Art, Fauchen und Grimassen-Schneiden und übt sich im Hexenbesen-Reiten. Nach bestandener Abschluss-Prüfung feiern alle ein ausgelassenes Hexenfest. Anschließend wird das Hexlein behutsam zurück in sein Bett gebracht. Beim Aufwachen denkt das Kind „Was für ein Traum!“befreien und die beiden werden Freunde fürs Leben.



Die Geschichte über einen Dino, der seine Freunde im wahrsten Sinne des Wortes zum Fressen gern hat, geht mit viel Charme an die Frage der Selbstbeherrschung heran. Humorvoll vermittelt dieses Bilderbuch die zeitlose Botschaft, dass Freundschaften die „tragenden Säulen des Daseins“ sind. Um die Bedrohlichkeit des Themas „Fressen und Gefressen-Werden“ zu entschärfen, greift die musikalische Ebene diese Ironie in der Erzählung mit melodiosen Akkordeonklängen auf und unterstützt den comichaften Charakter der Geschichte. Dramaturgisch aufgebaut wie ein Märchen mit vielen Wiederholungen im Ablauf der Geschichte, zeigt



Eine traumhafte Zauberschule

Hexlein erzählt die Geschichte eines für die Zauberei begabten Mädchens, das eines Nachts mit den Hexen nach Hexomanien fliegt und dort alles lernt, was ein Hexlein so können muss. Im weiteren Sinn ist Hexlein eine originelle Variation des „Harry Potter“-Motivs. Helga Bansch arbeitet mit dem bekannten Sujet des Zaubelerhrlings, eröffnet aber mit ungewöhnlichen Perspektiven, magischen, oft in rot orange gehaltenen Bilderwelten einen ganz neuen Blick auf das alte Hexen-Thema.

Was dieses Bilderbuch aber so außergewöhnlich macht, sind die Illustrationen, die eine Hexenwelt entwerfen, wie sie noch kein Bilderbuch gesehen hat. Auf jeder Doppelseite betritt man einen neuen Gefühlkosmos: das Wilde, das Magische, das Bedrückende bekommt ebenso seinen Platz wie das Komische, Trotzige, Mutige oder Behütende ... ein unvergessliches Abenteuer zum Betrachten und Entdecken.

(Reinhard Ehgartner, [bn.bibliotheksnachrichten, www.biblio.at](http://bn.bibliotheksnachrichten.at))

Hexen üben wegen ihrer Mystik und ihrem hohen Gruselpotenzial eine große Faszination auf Kinder aus.

Auch wenn es fast so scheint, als wären Hexen für Mädchen das, was Piraten für Buben sind, ist es Bansch gelungen, mit dem Hexlein eine Identifikationsfigur unabhängig von geschlechtsspezifischen Vorlieben zu schaffen. Die Verwendung des Begriffs „das Kind“ für die Protagonistin mag bei der ersten Lektüre irritieren, erweist sich in der tieferen Auseinandersetzung mit der Geschichte aber als gelungener Kunstgriff: Denn „das Kind“ nimmt Bezug auf die universellen Archetypen klassischer Märchen. Der Held bzw. die Heldin müssen eine Ausbildung und Prüfungen durchlaufen, um gestärkt daraus hervorzugehen. Besonders originell ist auch die geschickt gebaute Rahmenhandlung, die offen lässt, ob Hexleins nächtlicher Ausflug Traum oder Wirklichkeit war.

Die facettenreichen Bilder sowie Banschs feiner Humor boten dem Team viel Inspiration für die Umsetzung. René Bein und Raino Rapottnig gestalteten Zaubersprüche und Auszählreime zum Beispiel als „Hexenküchen-Rap“ oder ließen den verfluchten Hexenbesen wie eine Rakete zünden und das Hexlein-Lied begleitet als ermutigendes Leitmotiv durch die aufregende Reise nach Hexomanien.