



Birge Tetzner Fred

ultramar media ◦ je 1 oder 2 CDs (ca. 80 bzw.
140 min.) ◦ 13,90 bzw. 15,90 ◦ ab 10

gesprochen von Andreas Fröhlich, Remo
Schulze, Jürgen Thormann, Dirk Petrick u.a.

Ob beim Urlaub mit Opa Alfred oder einem Ausflug mit seinen Eltern: Fred muss immer darauf gefasst sein, dass plötzlich etwas Unerwartetes geschieht, denn er hat ein ganz besonderes Talent, das sich jederzeit zeigen kann: Fred ist ein Zeitreisender.

Wie und warum er sich an unterschiedlichen Orten und zu verschiedensten Zeiten plötzlich in der Vergangenheit befindet, wie er in seine Zeit zurückkehrt und warum dort zwischen seiner Abreise und Rückkehr gar keine Zeit vergangen ist, weiß er selbst nicht genau und so entfällt diese Erklärung auch für den Hörer. Im Vordergrund der Reihe mit dem Untertitel „Archäologische Abenteuer“ steht jedoch ohnehin das lebendige Erleben der Geschichte, und das ist hier auf geradezu perfekte Weise inszeniert!

Die Gespräche, die Fred mit seinem Opa, Archäologen oder anderen Experten führt, wirken nicht aufgesetzt und konstruiert, sondern passen sich gut in die Gesamthandlung ein. Fred ist ein neugieriger Junge, der gern Neues lernt und offen für andere Kulturen und Lebensweisen ist. Aus diesem Grund fällt es ihm auch nicht so schwer, sich in verschiedenen Epochen der Vergangenheit zurechtzufinden und an das Leben der damaligen Menschen anzupassen. Seine Abenteuer sind jedoch nicht nur lehrreich, sondern auch ausgesprochen spannend, da Fred trotz aller Bemühungen häufig als fremder Eindringling erkannt wird, der nicht immer von allen erwünscht ist.

Neben den spannenden und lehrreichen Inhalten, sind auch die Sprecher sehr gut ausgewählt und leben ihre Rollen. Jeder einzelne von ihnen ist überzeugend, nicht nur die Größen Andreas Fröhlich, Remo Schulze und Jürgen Thormann, die als Schauspieler und Synchronsprecher vielen Hörern bereits bekannt sind.

Fünf der mittlerweile neun Abenteuer von Fred sollen hier exemplarisch vorgestellt werden:



Fred im Reich der Nofretete – Unter der Sonne von Amarna

(2 CDs • 978-3-9815998-3-1)

Fred ist erstaunt, als er einen Streit zwischen seinen Eltern mithört, bei dem es um seine ihm bisher unbekannt Tante Eleanor geht. Sie lebt in Ägypten, wo ihr Vater als Ägyptologe gearbeitet hat, doch in letzter Zeit ist sie nach Freds Mutter immer sonderbarer geworden und behauptet sogar, ihren Vater in der Bibliothek des Hauses gesehen zu haben – obwohl er schon vor Jahrzehnten gestorben ist.

Als sein Vater nach Ägypten fliegt, um sich um die Tante zu kümmern, darf Fred ihn begleiten. Die Tante ist jedoch ganz anders, als er es sich vorgestellt hat, unfreundlich und abweisend. Sie verbirgt etwas, da ist Fred sich sicher. Und es hat etwas mit der Bibliothek zu tun, die sofort bei seiner Ankunft verschlossen wurde. In der Nacht schleicht Fred sich trotzdem heimlich dorthin und erfährt dabei die traurige Geschichte von Tante Eleanor, die ihren Vater als junges Mädchen verlor. Von einem Moment zum nächsten war er einfach verschwunden, aber niemand wollte ihr glauben. Niemand außer Fred, dem kurz darauf genau dasselbe passiert: Er reist durch die Zeit und landet im alten Ägypten zu Zeiten Echnatons.

Es ist eine Zeit des Umbruchs, da Echnaton die alten Götter verbannt und stattdessen nur den Aton, die Sonne, als einzigen Gott einsetzt. Er gründet mitten in der Wüste die neue Hauptstadt Achet-Aton, die nach seinem Tod jedoch schnell wieder in Vergessenheit gerät, genau wie der Pharao selbst. Hier lernt Fred den jungen Pay kennen, der jedoch schnell merkt, dass Fred nicht nur aus einer fremden Gegend, sondern aus einer fremden Zeit kommt. Aus diesem Grund möchte Pay die Maat, die Weltordnung, wiederherstellen, was Fred in Lebensgefahr bringt.

Das Booklet gibt nicht nur Informationen zu Echnaton und seiner Frau Nofretete, sondern nennt auch die realen Vorbilder für Tante Eleanors Vater und den Ägyptologen Larry Kemper, der Fred und seinen Vater in der Gegenwart mit den Ausgrabungen vertraut macht und ihnen zahlreiche Fakten über das Reich des Ketzerkönigs Echnaton erzählt. Hinzu kommen eine Landkarte, die die Stadt Armana zeigt, sowie eine Übersicht über einige der altägyptischen Gottheiten wie Amun, Aton, Horus, Isis, Re oder Tefnut.

Fred bei den Wikingern – Jarl Ragnalds Vermächtnis

(2 CDs • 978-3-9815998-7-9)

Opa Alfred lädt seinen Enkel Fred zu einer gemeinsamen Reise durch Dänemark ein. Fred freut sich, da er bisher noch nicht im Norden Europas gewesen ist, und nimmt in Kopenhagen mit Freude an der Tour mit einem nachgebauten Wikingerboot teil. Aber dann passiert es: Er stolpert über ein Seil und stürzt ins Wasser. Als er wieder herausgezogen





wird, ist er erneut durch die Zeit gereist. Ein Wikinger zieht ihn auf sein Boot und kündigt an, ihn als Sklaven verkaufen zu wollen.

Die Wikinger kehren gerade von einem Kampf mit einem befeindeten Jarl zurück – ihr eigener Jarl, Ragnald, ist im Kampf gestorben. Er hat zwar einen Sohn, der sein Nachfolger werden könnte, aber dem jungen, schwachen Ivar fehlt eine Hand, sodass er kaum jemals gleichzeitig ein Schwert und einen Schild halten wird. Ivar ist kein Krieger, dafür aber ein intelligenter Junge, der gerne das Erbe seines Vaters antreten würde, wenn die anderen Bewohner seines Dorfes ihn zum neuen Jarl wählen sollten.

Fred freundet sich mit Ivar an, unterstützt ihn und so vergeht die Zeit, in der Fred etwas über den Bootsbau und die Lebensweise der Wikinger lernt, die die meiste Zeit als Handwerker und Bauern arbeiten. Er trifft aber auch auf die Seherin Thorbjörk, die ihn warnt, dass er vor Ablauf eines Jahres in seine Zeit zurückkehren müsse – ansonsten würde ihm der Weg nach Hause für immer versperrt bleiben. Aber wie soll Fred den Zeitpunkt seiner Rückkehr beeinflussen?

Das Booklet bietet dieses Mal Informationen über die Raubzüge der Wikinger, ihren Glauben und die kunstvollen Drachenboote, die bei archäologischen Grabungen teils noch sehr gut erhalten gefunden wurden. Das Glossar befasst sich mit Namen und Begriffen aus der Mythologie, aber auch mit Wörtern aus dem Schiffsbau und dem Alltag der Wikinger, die Fred als wahre Freunde kennenlernt.



Fred bei den Maya – Der Aufstand der Jaguarkrieger

(1 CD ◦ 978-3-9815998-6-2)

Als die Sonne am Morgen aufgeht, sitzt Fred zusammen mit seinem Opa auf der Spitze eines uralten Mayatempels. Hier lauscht Fred den Erzählungen von Opa Alfred, der ihm von der längst versunkenen Kultur der Maya berichtet. Als ihr Bus wenig später eine Reifenpanne hat, will sich

Fred ein bisschen die Beine vertreten und betritt den dichten Dschungel. An seiner Seite ist natürlich auch sein Hund Hektor, der ihn zielsicher zu einer alten Ruine führt.

Plötzlich sieht er sich einem fremdem Mädchen gegenüber, das schon durch ihr Äußeres nicht in diese Welt zu gehören scheint. Fred merkt gleich, dass er wieder durch die Zeit gereist sein muss, und ist begeistert, jetzt auch live zu erleben, wie die Maya gelebt haben. Xkik', so heißt das Mädchen, berichtet Fred von der Hauptstadt Tikal und den Konflikten mit anderen Städten, erzählt von der strengen Hierarchie in der Gesellschaft und Ritualen wie dem Ballspiel. Er ahnt noch nicht, dass er bald noch mit einem anderen Ritual Bekanntschaft machen soll, nämlich einem Menschenopfer. Fred, als Fremder mit goldenem Haar, scheint in den Augen vieler ein ganz besonders gutes Opfer abzugeben ...

Das Booklet präsentiert nicht nur eine Zeittafel, die die wichtigsten Stationen von den Anfängen der Mayakultur um ca. 9000 vor Christus bis zur Ankunft der spanischen Eroberer 1507 und damit der weitgehenden Zerstörung der Kultur auflistet. Es wird viel Wissenswertes über die



Gesellschaft der Maya berichtet, aber auch über ihre Götter und ihre Sprache, die viele Wissenschaftler noch heute vor ein Rätsel stellt, da sie aus über 800 Schriftzeichen bestand, die sowohl für Silben als auch für ganze Wörter stehen konnten. Ein Großteil des Wissens über diese Sprache ist verloren gegangen und kann nur langsam wieder rekonstruiert werden.

Fred in der Eiszeit – Der Feuerzauber

(1 CD ◦ 978-3-9815998-5-5)

Gemeinsam mit seinen Eltern besichtigt Fred eine Höhle in der Schwäbischen Alb. Der Experte, der sie führt und dabei etwas über die eiszeitlichen Bewohner erzählt, langweilt Fred jedoch, so dass er sich von der Gruppe trennt und sich lieber ein bisschen auf eigene Faust umsieht. Das Flackern der Lichter auf den Wänden lässt dort Figuren entstehen, beinahe sieht es so aus, als würden sich die Höhlenmalereien sogar bewegen.



Und dann hört Fred Geräusche, die nicht von den anderen Führungsteilnehmern stammen. Stattdessen sieht er sich dem Jungen Bo gegenüber, der verzweifelt versucht, Feuer zu machen. Bo trägt Kleidung aus Fell und Fred erkennt sofort, dass er seinen bisher weitesten Sprung in die Vergangenheit gemacht hat: Er ist in der Eiszeit gelandet, vor rund 35.000 Jahren. Bos Familie nimmt den fremden Jungen dennoch herzlich auf und gemeinsam mit Bos Schwester Lu darf Fred die fremde Welt erkunden. Schnell wird dabei deutlich, mit welchen Gefahren sich unsere Vorfahren damals konfrontiert sahen, denn draußen lauern Wölfe, Berglöwen und Bären, die alle auf der Suche nach ihrer nächsten Mahlzeit sind.

Die Idee für dieses Abenteuer brachten vielleicht die geschnitzten Tierfiguren aus Elfenbein, die in Höhlen der Schwäbischen Alb gefunden wurden und die zu den ältesten Kunstwerken der Menschheit gehören. Zeichnungen davon finden sich im Booklet dieser CD, dazu weitere Informationen zum weltweiten Klima und zur letzten großen Kältezeit, in der Bo und Lu gelebt haben. Auch hier informiert ein Glossar über wichtige Begriffe von A wie „Aurignacien“ bis Z wie „Zunderschwamm“. Hinzu kommt eine Liste mit Literaturhinweisen für alle, die sich noch weiter informieren möchten.



Fred im alten Rom - Im Schatten des Kolosseums

(2 CDs ◦ 978-3-9819200-3-1)

Fred ist begeistert, dass er mit seinem Opa Alfred nach Rom fahren darf. Schon auf der Reise mit dem Nachtzug erzählt sein Opa spannende Geschichten über die Gründung der ewigen Stadt und die Zeit der alten Römer. Gemeinsam erkunden sie die berühmten Sehens-



würdigkeiten und gelangen schließlich zum Kolosseum, wo sie einen exklusiven Termin mit der Bauforscherin Flavia, einer Freundin von Freds Mutter, haben.

Flavia führt sie durch die unterirdischen Gänge und erklärt, wie die riesige Arena zur damaligen Zeit für Tierhetzen und Gladiatorenkämpfe genutzt wurde. Stolz präsentiert sie die neusten Entdeckungen der Forscher, die die Existenz von hölzernen Aufzügen nachweisen und rekonstruieren konnten. Auf diese Weise konnten wilde Tiere, Kämpfer oder Bühnenbilder an unterschiedlichen Stellen hinauf in die Arena geschickt werden – antike Special Effects.

Fred darf einen dieser Aufzüge sogar ausprobieren und lässt sich hinaus in die Arena ziehen. Aber dann geschieht es: Fred merkt sofort, dass sich etwas verändert hat, denn er hört mit einem Mal das wilde Fauchen einer Raubkatze und sogar das Brüllen und Stampfen eines Bären. Kein Zweifel, er ist mit dem Aufzug direkt ins alte Rom gereist! Es kostet ihn alle Mühe, zurück ins Untergeschoss des Kolosseums zu gelangen, denn der Weg in die Arena wäre sein sicherer Tod. Dort unten hilft er einem verletzten Gladiator, der zu lange auf den Medicus warten muss. Als dieser endlich eintrifft, ist er von Freds Geschick beeindruckt und heuert ihn als Gehilfen an. Fortan lebt Fred als Fredericus in einer Gladiatorenschule und lernt die brutale Realität der damaligen Zeit bald am eigenen Leib kennen.

Es ist bereits das neunte Abenteuer, das den jungen Fred in die Vergangenheit schickt und dabei unterschiedliche Kulturen kennenlernen lässt. Es ist erstmals eine Doppel-CD, die von neben den unterschiedlichen Sprechern auch mit Hintergrundgeräuschen und Musikuntermalung arbeitet – eine sehr gelungene Umsetzung, da beispielsweise durch die Kampfgeräusche oder das Jubeln der Menge im Kolosseum sofort ein Gefühl des Dabeiseins entsteht.

Das Booklet vermittelt zum einen sehr interessante Fakten zum alten Rom: Es gibt eine Karte, die die gigantische Ausdehnung des römischen Reichs unter Kaiser Trajan zeigt, es gibt Informationen zur Gründung der Stadt und natürlich zum Kolosseum und den dort veranstalteten, oftmals extrem brutalen Kämpfen. Besonders interessant ist hierbei die Geschichte der beiden weiblichen Gladiatoren Amazone und Achillia, basierend auf einem ca. 2000 Jahre alten Relief, das beweist, dass nicht nur Männer in der Arena gekämpft haben. Birge Tetzner nimmt diesen archäologischen Fund als Grundlage für ihre Figuren im Hörspiel und entwirft um sie herum eine spannende Geschichte. Hinzu kommt ein vierseitiges Glossar, das nochmals die wichtigsten Begriffe erklärt.