

„Helden, heute“

Symposium am 18./19. Oktober 2012 in Berlin

Kurz vor Schließung der Ausstellung „Helden“, die bis zum 21. Oktober 2012 im Berliner Museum für Film und Fernsehen lief und von Gerlinde Waz kuratiert wurde, veranstaltete die Deutsche Kinemathek gemeinsam mit dem Computerspielmuseum das Symposium „Helden, heute“. Im Zentrum stand die Frage, mit welchen Medienhelden Kinder und Jugendliche heute im Kino, im Fernsehen und in Computerspielen konfrontiert werden und wie diese in Beziehung zu unserer gesellschaftlichen Realität stehen. Sowohl Wissenschaftler als auch Akteure aus der Praxis waren eingeladen, sich mit dieser Fragestellung auseinanderzusetzen. Bei der Eröffnung des Symposiums im Computerspielmuseum führte Direktor Andreas Lange zunächst durch die dortige Ausstellung. Anschließend fasste die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel unter dem Titel „We can beat them, just for one day – Helden in imaginären und virtuellen Welten“ zusammen, was einen Helden ausmacht und wie typische Helden-geschichten verlaufen. Interessant war ihr Verweis auf den bulgarisch-französischen Philosophen Tzvetan Todorov, der sich mit der Struktur mythischer Geschichten beschäftigt. Für ihn funktionieren Fabeln nach einem Gleichgewichtsprinzip: Ein bestehendes Gleichgewicht wird gestört und anschließend wieder hergestellt. Der zweite Tag des Symposiums begann mit einem Vortrag des Psychoanalytikers Claus-Dieter Rath. Unter dem Titel „Wozu brauchen Kinder Helden?“ warf der glühende Freudianer zwar prinzipiell interessante Fragen auf, lieferte jedoch keine schlüssigen Antworten.

„Helden und Idole in der Alltagskultur von Jugendlichen“ war das Thema von Claudia Wegener, Medienwissenschaftlerin an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg. Sie teilte mediale Bezugspersonen in „Vorbilder“, „Idole“, „Helden“ und „Stars“ ein, was sich für die weitere Diskussion als sehr nützlich erwies. Nach dem Motto: „Daniel Craig ist wichtiger als James Bond“ werden von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren Schauspielerinnen/Schauspieler, Musikerinnen/Musiker und Sportlerinnen/Sportler als die drei wichtigsten Kategorien von Protagonisten genannt. Mädchen bevorzugen Schauspielerinnen und Schauspieler und wenden sich durchaus auch gegen-geschlechtlichen Protagonisten zu (u. a. aber auch, weil es an Heldinnen mangelt). Sie messen dem Aussehen und der Leistung der Person größere Bedeutung bei als Jungen. Diese bevorzugen Sportler (und eher nur deren Leistungen) und können sich kaum für das Erproben parasozialer Beziehungen erwärmen. Ein Detail am Rande: Wenn Jugendliche Vorbilder für bestimmte Werte wie z. B. „nett“ suchen, dann halten sie sich an reale Vorbilder wie etwa ihre Mütter. Games- und Drehbuchautor Falko Löffler widmete sich den Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Heldenkonzeptionen in Games und Filmen. Während Computerspiele heute visuell mit Filmen mithalten können, dominieren die technischen Möglichkeiten häufig immer noch gegenüber den (inhaltlichen) Entwicklungsmöglichkeiten der Figuren. Während Figuren im Film ein Eigenleben gegönnt wird, erweist sich der Handlungsspielraum im Game als begrenzt. Das ist vor allem dann fatal, wenn sich das Innenleben und der Charakter des

Avatars völlig von dem der Spielerin bzw. des Spielers unterscheiden. Nach einem Podiumsgespräch über die „Fernsehhelden heute und in der Zukunft“ mit verschiedenen Sendervertretern ging es unter dem Titel „Ferne Helden“ in drei fachlich fundierten Vorträgen um hierzulande eher weniger bekannte Heldenfiguren aus Japan, Indien und den arabischen Ländern. Der freie Filmjournalist und Filmwissenschaftler Sascha Koebner machte den Beginn mit dem jungen Helden im japanischen Anime („Zwischen Hausaufgaben und Weltenrettung“). Anhand einiger Filmbeispiele konnte er deutlich machen, dass im Anime eine Kraft oft eher als Bürde empfunden wird, die wichtigsten Momente jene des Zweifels oder der Verzweiflung sind und dass die Geisterwelt ganz selbstverständlich in den Alltag integriert wird. Wenn es darum geht, die Kindheit hinter sich zu lassen, spielen häufig Verlust und Verzicht eine Rolle. Im Mittelpunkt der Handlung stehen überwiegend junge Frauen, deren Darstellung in Japan nicht als sexualisiert und objekthaft, sondern als stark und anbetungswürdig wahrgenommen wird. Eine gewisse Skepsis gegenüber der Technik wie im Westen ist kaum zu finden, und Wünsche sowie Werte der Protagonisten sind deutlich realitätsnäher. Dorothee Wenner, freie Filmemacherin und Kuratorin, sprach in ihrem Vortrag „Etwas näher am Himmel“ über das indische Zwischenreich der Film- und Fernsehhelden. Um das komplexe Verhältnis zwischen Göttern, Menschen und Tieren verständlich zu machen, holte sie weit in die indische Filmgeschichte und damit die Entwicklung der spezifisch indischen Filmsprache aus. Sie stellte u. a. „Fearless Nadia“ (Schauspielerin und Ikone der Unabhängigkeitsbewegung), den Sternhelden „Krrish“ (eine Überset-

zung der Krishna-Geschichte in die Gegenwart) und „Shaktimaan“ (ein „Superman“-inspirierter Superheld/Fotograf) vor. Sie erläuterte außerdem, warum die Kinsozialisation und der Kinokonsum in Indien so anders funktionieren als im Westen – und warum die Stars neben der Schauspielerei auch Gesang, Tanz und Kampf in ihrem Repertoire haben müssen.

Irit Neidhardt, Verleiherin und Koproduzentin für Filme aus Nahost, machte das Publikum in ihrem Vortrag „Nur noch kurz die Welt retten – Arabische Helden und ihre Mission“ mit *Marco Monkey*, *Mich Mich Effendi* (beides Cartoons der Frenkel-Brüder im Ägypten der 1930er-Jahre) und mit *Handala* (Cartoonfigur eines palästinensischen Flüchtlingskinds, ca. 1975 bis 1987) bekannt. Zu den neueren Comics, die sie vorstellte, zählen *The Adventures of Iman* (die erste muslimische Mädchen-Superheldin soll Kindern den Islam auf positive Weise vermitteln), *Malaak – Angel of Peace* (nicht konfessionell, schreitet immer dort ein, wo der Staat versagt), *The 99* (Superhelden-Team nach den 99 Tugenden Allahs) oder *Ajaaj* („Wüstensturm“, emiratischer Superheld mit magischen Kräften). Religiöse und/oder politische Zusammenhänge spielen häufig eine Rolle bei den stets in Krisenzeiten auftauchenden arabischen Heldinnen und Helden, so das Fazit. Mit dem Podiumsgespräch „Brauchen wir Helden? Wenn ja, welche? Und welche Funktion erfüllen sie?“ sowie der anschließenden Deutschlandpremiere des Animationsfilms *The 99 Unbound* (Kuwait/GB 2011, Regie: Dave Osborne) fand das Symposium ein gelungenes Ende.

Klaudia Kremser

