



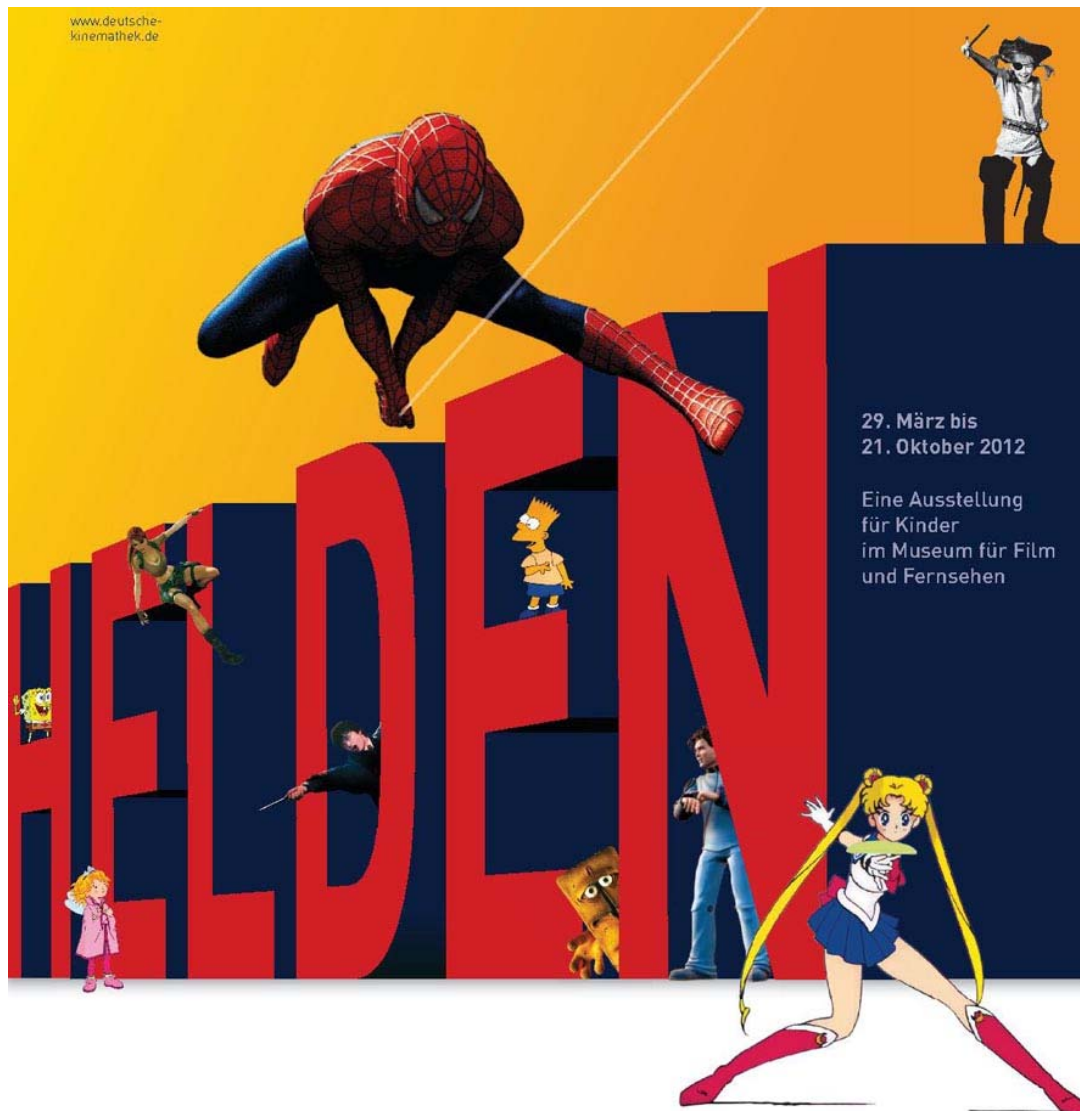
DEUTSCHE
KINEMATHEK
MUSEUM
FÜR FILM UND
FERNSEHEN

Helden

Eine Ausstellung für Kinder von 4 bis 14 Jahren

29. März bis 21. Oktober 2012

Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen



Entwurf: Pentagram Design, Berlin, 2012

Die Deutsche Kinemathek wird gefördert durch



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



Fakten

Laufzeit	29. März bis 21. Oktober 2012
Ausstellungsort	Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen im Filmhaus am Potsdamer Platz, Potsdamer Straße 2, 10785 Berlin S-/U-Bahn Potsdamer Platz Bus M41, M48, M85, 200, 347 Varian-Fry-Straße
Kontakt	Tel. 030/300903-0, Fax 030/300903-13
Veranstaltungen Workshops	www.deutsche-kinemathek.de Aktuell Veranstaltungen www.deutsche-kinemathek.de Deutsche Kinemathek Führungen Bildung und Vermittlung
Filmreihe „Helden“	www.arsenal-berlin.de www.bundesplatz-kino.de *Kinder mit dem „Helden-Ausweis“ haben freien Eintritt in die Filmreihe
Öffnungszeiten	Di bis So 10 bis 18 Uhr, Do 10 bis 20 Uhr an den Feiertagen geöffnet
Eintritt	2 € Schüler ab 10 Schüler: freier Eintritt für Begleitung 4 € Erwachsene 3 € ermäßigt 6 € Kleines Familienticket (1 Erwachsener mit Kindern) 12 € Großes Familienticket (2 Erwachsene mit Kindern) Sonderausstellung + Ständige Ausstellung Film und Fernsehen 6 € Erwachsene 4,50 € ermäßigt
Exponate/Medien	ca. 50 Exponate, darunter Großexponate wie „Lara Croft“, „Superman“, „Bernd das Brot“, das Originalkostüm von Wickie („Wickie“, D 2009), Originalzeichnungen zu „Sailor Moon“ und „Bernd das Brot“ Replik „Kleiner Onkel“ (Pferd aus „Pippi Langstrumpf“) ca. 140 Min. Kompilationen und Filmausschnitte
Ausstellungsfläche	Filmhaus, 4. Etage, 250 qm
Künstlerischer Direktor:	Dr. Rainer Rother
Projektleitung/Kuratorin:	Gerlinde Waz
Projektsteuerung:	Peter Mänz
Kuratorische Mitarbeit/ Ausstellungscoordination:	Antje Materna
Rechte/Materialbeschaffung/ Exponate:	Philipp Keidl
Medienprogramm:	Gerlinde Waz
Wissensparcours:	Regina Voss
Multimediastation:	Jan Drehmel
Cyberhelden:	Andreas Lange, Peggy Sylopp
Kostümwerkstatt:	Sabine Bartels, Peter Mänz
Ausstellungstexte:	Kristina Jaspers, Philipp Keidl, Peter Mänz, Vera Thomas, Nils Warnecke, Gerlinde Waz
Lektorat Ausstellungstexte:	Christina Walker



Scans:	Julia Riedel
Konserv. Betreuung Textil:	Barbara Schröter
Konserv. Betreuung Papier:	Sabina Fernández, Berlin
Ausstellungsgestaltung:	jebram-szenografie, Berlin
Ausstellungsbau:	stern gestaltung, haptokinetik, Berlin
Gestaltung Ausstellungsgrafik:	Felder KölnBerlin
Gestaltung Werbegrafik:	Pentagram Design, Berlin
Theaterplastik Pferd:	Bärbel Schütz Plastik, Berlin
Schnitt AV-Medien:	Anette Fleming, Concept AV, Berlin
Medieneinrichtung:	Stephan Werner
Haustechnik:	Frank Köppke, Roberti Siefert
IT:	Steffen Bartsch, Jürgen Keiper
Kommunikation:	Sandra Hollmann, Tatjana Petersen, Jurek Sehr, Heidi Berit Zapke
Finanzen:	Uwe Meder-Seidel
Weitere Mitarbeit:	Anna Sudendorf
Schülerpraktikantin:	Isra Tamim

Kooperationspartner Veolia, mabb, Wall, ARD, ZDF, RTL

Unterstützt von KiKA – Der Kinderkanal von ARD und ZDF, RBB, MDR

Medienpartner





Einführung

HELDEN

Helden sind anders. Sie sind mutiger als wir und vollbringen besondere Taten. Sie setzen sich für eine gute Sache ein und manchmal müssen sie sich dafür selbst überwinden. Warum fasziniert uns das so? Warum brauchen wir überhaupt Helden? Gibt es nur ganz starke Helden oder auch solche, die mehr wie du und ich sind? Und wie fühlt es sich an, selbst einmal ein Held oder eine Heldin zu sein?

Heldengeschichten finden sich bei allen Völkern der Welt und das seit Tausenden von Jahren. Jede Epoche hat ihre eigenen Helden hervorgebracht, wirkliche und erfundene. Vor allem für Comics, Kinofilme und das Fernsehen hat man in den letzten Jahrzehnten unzählige neue Helden geschaffen. Zum Beispiel Superman, der heute mindestens so bekannt ist wie Herkules, der Held aus den antiken Sagen. Als Gegenentwurf zu diesen Superhelden sind dann die so genannten Antihelden entstanden, Bart Simpson etwa oder Bernd das Brot.

In der Ausstellung begegnest du vielen verschiedenen Heldenfiguren aus Comic, Kino, Fernsehen und aus Computerspielen. Du wirst sehen, wie unterschiedlich die Medienhelden dieser Erde sind und wie sie vermarktet werden. Du reist nicht nur zu den US-amerikanischen Superhelden, sondern ebenso in die arabische Welt, nach Indien und bis nach Japan. Natürlich geht es auch zu deinen Lieblingshelden ins Reich der Fantasie: nach Mittelmeer, nach Hogwarts und in weit entfernte Galaxien.

Am Ende der Reise triffst du Helden von nebenan, Kinder, die mutig waren und Herausragendes geleistet haben. Die Heldenwerkstatt schließlich erlaubt einen Blick hinter die Kulissen. Du erfährst, wie Helden gemacht werden und wie man Stuntkid oder Kostümbildner für Filme und Fernsehserien wird. Ob nun mit oder ohne Maske und Umhang – ein bisschen etwas von einem wahren Helden steckt auch in dir!

Rundgang

AUFBRUCH

Jede Heldenreise beginnt mit dem Überschreiten der ersten Schwelle. Die Weigerung gehört ebenso dazu wie die Zweifel vor dem Aufbruch. Der Mythenforscher Joseph Campbell hat herausgefunden, dass Heldengeschichten in allen Kulturen der Welt seit jeher diesem Schema folgen. Auch moderne Film- und Fernsehhelden tun das. So wird Anakin Skywalker von Zweifeln gepackt, als der Abschied von seiner Mutter naht. Dabei soll er doch zum Jedi-Ritter ausgebildet werden. Und Harry Potter ist mehr als unsicher, als er zum ersten Mal von Bahnsteig 9¾ nach Hogwarts reist. Nur bei Pippi Langstrumpf ist alles anders. Fröhlich und frei von Zweifeln zieht sie in die Villa Kunterbunt ein.

In den Szenen siehst du, wie verschiedene Filmhelden in ihr neues Leben aufbrechen.

Installation: Auf 5 Monitoren werden typische Aufbruchszenen aus „Helden“-Filmen gezeigt.





NORDAMERIKA

Superhelden aus den USA

Wenn wir an Helden denken, fallen sie uns meistens zuerst ein: Superman, Batman und Spider-Man. Erfunden wurden die ersten beiden – wie etwa 160 weitere Comic-Superhelden – vor gut 70 Jahren in den USA, in politisch und wirtschaftlich harten Zeiten. Einige von ihnen schafften es aus den Comics auf die Kinoleinwand, ins Fernsehen und später in Computerspiele. Sogar Barack Obama wurde nach seiner Wahl zum Präsidenten der USA als Superman dargestellt. Die Menschen wünschen sich jemanden, der die Welt rettet.

Superhelden gibt es mittlerweile in vielen Ländern. Sie sind stark, schön und unerschrocken. Stets einsatzbereit kämpfen sie für das Gute in der Welt. Viele Superhelden haben jedoch eine schwierige Kindheit und oft eine ganz unheldische Jugend. Superman (alias Clark Kent) wächst zum Beispiel bei Zieheltern in der beschaulichen Kleinstadt Smallville auf. Neben den Prototypen des Superhelden wurden seit den 1940er Jahren noch viele Comic-Helden entwickelt, die bis heute bekannt sind: Superboy, Supergirl, Wonder Woman und etwas später der beliebte Spider-Man.

Haben die Superhelden Gemeinsamkeiten? Wo sind die Unterschiede? Vergleiche einfach die Comics und Filmausschnitte in diesem Teil der Ausstellung.

SPIDER-MAN

„Bist'n Loser, Parker“, so beginnt der SPIDER-MAN-Film von Sam Raimi (2002). Tatsächlich ist Peter Parker – bevor er zu Spider-Man wird – unbeholfen und wird oft ausgelacht. Glück bei den Mädchen hat der Waisenjunge, der bei Onkel und Tante aufwächst, auch nicht. Doch durch einen Spinnenbiss entwickelt Peter übermenschliche Kräfte und setzt sie im Kampf für das Gute ein. In der Verfilmung von Sam Raimi siehst du, wie ein Held geboren wird. Aus dem schüchternen Peter Parker wird ein starker junger Mann. Er klettert Wände hoch und erkundet mit Hilfe seiner Spinnenfäden den Großstadtdschungel. Sein Kostüm entwirft er übrigens selbst, denn Spider-Man will unerkannt bleiben. Neben mehreren Kinofilmen gibt es auch vier Zeichentrickserien mit dem ursprünglichen Comic-Helden. Erfunden wurde er 1962 von Stan Lee und Steve Ditko.

BATMAN

URKK SWOOSH BLURP! SPLOOSH! In Batmans erstem Fernsehauftritt vor 50 Jahren kannst du diese Comic-Sprache noch sehen und hören. Erfunden wurde die Figur bereits 1939 von Bob Kane und Bill Finger. Batman (alias Bruce Wayne) und sein Freund Robin kämpfen für die Polizei gegen das Verbrechen in Gotham City. Ihre Identität wird durch ihre Masken geschützt. Wie viele Helden hatte Batman eine schwierige Kindheit. Allerdings hat er im Unterschied zu anderen Superhelden keine übermenschlichen Kräfte. Deshalb braucht er schnelle Fahrzeuge: einen Hubschrauber, ein Schnellboot und das berühmte Batmobil. Auch seine Intelligenz, seine Willenskraft und das harte Körpertraining machen ihn überlegen. Die Geschichten um Batman wurden über 30 Mal verfilmt, fürs Kino, für Fernseh- und Zeichentrickserien.

SUPERMAN

Superman ist der Ursprung aller Superhelden. Erfunden haben ihn Jerry Siegel und Joe Shuster Anfang der 1930er Jahre in den USA. Superman stammt vom Planeten Krypton und wird als Baby auf der Erde ausgesetzt. Sein Vater will ihn so vor der Zerstörung des Heimatplaneten schützen. Wie die meisten Superhelden hat auch Superman eine Doppelidentität. Im normalen Leben ist er der schüchterne Daily Planet-Zeitungsreporter Clark Kent. Als unverwundbarer Held verfügt er über unglaubliche Kräfte, die er für das Gute einsetzt. Sein blauer Stretchanzug mit dem rotem Umhang und dem S auf der Brust machen ihn unverwechselbar. 1941 hatte der Comic-Held seinen ersten Auftritt in einem Zeichentrickfilm. Seitdem werden seine Geschichten immer wieder verfilmt, etwa in der Fernsehserie SMALLVILLE (2001–2011). In den Ausschnitten siehst du, wie sich die Darstellung von Superman verändert hat.



GRIECHENLAND

HERKULES

Herkules ist einer der berühmtesten Helden der griechischen Antike. Er musste auf seiner Heldenreise eine Menge schwerer Aufgaben lösen, die er mit Grips und Muskelkraft meisterte. Dafür haben ihn die Götter belohnt. Viele Comic-Helden und ihre Nachfolger in Film und Fernsehen sind nach dem Vorbild und dem Schönheitsideal antiker Heroen gestaltet. Ein muskulöser und durchtrainierter Körper sowie eine bestimmte Pose gehören bis heute zu den äußeren Merkmalen eines Helden. Hier kannst du Herkules mit den Abbildungen auf den Titelseiten der Comics vergleichen.

ENGLAND

LARA CROFT

Traditionell sind Superhelden männlich – bis Lara Croft kam. Erfunden wurde sie 1994 als Superheldin eines Computerspiels von Toby Gard. Seither erobert der neue Frauen- und Mädchentyp die populären Medien und prägt so auch unsere Alltagskultur. Lara Croft ist eine selbstbewusste Archäologin. Sie ist eine kämpferische Einzelgängerin, unabhängig, abenteuerlustig und stark. Die Cyberheldin schaffte es auch auf die große Kinoleinwand. Zweimal wurde sie von Angelina Jolie gespielt. Die Figur hat mehrere Nachfolgerinnen, zum Beispiel die Zeichentrickheldinnen Kim Possible oder die Powerpuff Girls.

DEUTSCHLAND

BERND DAS BROT – Der Antiheld

Welt retten? Nein, danke. Bernd das Brot bleibt am liebsten allein zu Hause und macht gar nichts. Dafür braucht er auch keine Superkräfte. Zu seinen Wesensmerkmalen gehören Untätigkeit und Entschlossenlosigkeit. Im Gegensatz zu den Superhelden, die die bestehenden Werte und Vorstellungen einer Gesellschaft widerspiegeln, ist er ein Total-Verweigerer und typischer Antiheld. Gemeinsam mit Chili das Schaf und Briegel der Busch tritt er widerwillig aber doch im KiKA auf. Bernd das Brot wurde 2000 von Tommy Krappweis und Norman Cöster für den Kinderkanal entwickelt. Gespielt und gesprochen wird die Figur von Jörg Teichgräber. 2004 erhielt Bernd das Brot den Adolf-Grimme-Preis, weil er nach Ansicht der Jury „das Recht auf schlechte Laune“ vertrete.

COMICS INTERNATIONAL

Superhelden rund um den Erdball

Superhelden braucht es überall. Der älteste asiatische Superheld ist Darna, dessen Abenteuer seit den 1950er Jahren auf den Philippinen als Comic erscheinen. Zur gleichen Zeit entwickelte sich in Südamerika eine Comic-Kultur, die Helden wie La Araña Verde (Mexiko), Capitán Jupiter (Chile) und Capitão 7 (Brasilien) hervorbrachte. Israel bekam mit Sabraman in den 1970er Jahren seinen ersten Superhelden, und in Indien rettete Fauladi Singh die Welt vor dem Bösen. Übermenschliche Kräfte und ein starker Sinn für Gerechtigkeit verbinden diese Comic-Helden über alle Grenzen hinweg. Nichtsdestotrotz sind sie sehr von der Kultur ihrer Heimatländer geprägt.

Weltkarte

Jeder Held ist unverwechselbar. Viele haben ein Emblem als Erkennungszeichen wie Superman, Spider-Man, die arabischen Helden aus The 99 und Nausicaä aus Japan. Andere wiederum tragen eine ganz besondere Kleidung. Hier kannst du die Heldinnen und Helden verschiedenen Ländern und Kontinenten zuordnen. Wo gibt es die meisten?



INDIEN

KRRISH und SHAKTIMAAN

Die bekanntesten Superhelden in Indien sind Krrish und Shaktimaan.

Krrish ist ein Waisenkind und wächst bei seiner Großmutter im Himalaya auf. Er verfügt über einen unglaublich hohen IQ und Superkräfte, die er von seinem Vater geerbt hat. Mit ihnen rettet er Kinder und Erwachsene aus größten Gefahren. Auch typisch für einen Superhelden ist, dass Krrish unerkant bleiben will. Deshalb trägt er stets eine Maske und seinen langen schwarzen Mantel. Krrish ist der Star erfolgreicher Bollywoodfilme. Die aufwendigen Produktionen werden von den riesigen staatlichen Studios in Mumbai (dem früheren Bombay) hergestellt.

Shaktimaan ist vor allem durchs Fernsehen berühmt geworden. Jedes Kind in Indien kennt den Superhelden, der in über 400 TV-Folgen (1997–2005) aufgetreten ist. Wie Superman lebt er mit einer doppelten Identität. Unter dem Namen Pandit Gangadhar Vidyadhar Mayadhar Omkarnath Shastri arbeitet er als Fotograf für eine Zeitung. Seine Superkräfte erhielt Shaktimaan von sieben Gurus. Sie haben ihn als Kind adoptiert und trainiert. Nun kann er mit Lichtgeschwindigkeit fliegen, beherrscht Judo und Karate und hat telepathische Fähigkeiten. Außerdem kann er seinen Körper in Feuer, Wind, Wasser, Erde und Himmel verwandeln. Die besten Voraussetzungen also, um für Wahrheit und Gerechtigkeit zu kämpfen.

KUWAIT und VAE (Vereinigte Arabische Emirate)

THE 99 und AJAAJ

Gleich mehrere Dutzend Superhelden kämpfen in der arabischen Welt für mehr Gerechtigkeit, Großzügigkeit, Weisheit und Mitgefühl. Der kuwaitische Autor und Psychologe Naif Al-Mutawa hat sie 2006 als Comic-Figuren geschaffen. Mit *The 99* setzt er den westlichen Superhelden islamisch geprägte Heroen gegenüber. Jeder Held und jede Heldin verkörpert eine von 99 göttlichen Eigenschaften, die man Allah zuschreibt. Ihre Kraft erhalten sie von den magischen Noor-Steinen, die über den Erdball verstreut sind. Entsprechend kommen auch die Charaktere aus der ganzen Welt. Nur eine Heldin trägt eine Burka, die Ganzkörper-Verschleierung. Denn eine der 99 Eigenschaften Allahs ist jene, dass er nicht sichtbar ist. Die Weisheit der Noor-Edelsteine stammt übrigens aus den Büchern der großen Dar al-Hikmah-Bibliothek, einst das geistige Zentrum der islamischen Welt. Bisher gibt es einen Pilotfilm, *THE 99: UNBOUND* (R: Dave Osborne, Großbritannien/Kuwait/USA 2011). Die Fernsehserie steht kurz vor der Ausstrahlung.

Der erste Cartoon-Superheld der Vereinigten Arabischen Emirate heißt Ajaaj, ein Wüstensandsturm, der verschiedene Gestalten annehmen kann. Er lebt im Jahr 2020, in einer glitzernden Hightech-Welt und hilft überall dort, wo Gefahr droht. Bisher sind sieben Comicbände erschienen. Der Trailer zeigt, wie der Film einmal aussehen wird.

GALAXIE

STAR WARS / Merchandising

Hast du Lust, in die Welt von STAR WARS einzutauchen? Mit dem Laserschwert kämpfst du wie ein Jedi-Ritter und mit dem Lego-Podracer startest du durch wie Luke Skywalker. Neben den Spielfiguren gibt es auch Trinkbecher, Schultaschen, Stifte, T-Shirts und vieles mehr mit STAR WARS-Helden drauf. Man nennt sie Merchandising-Produkte. Mit ihnen sind deine Lieblingshelden auch im Alltag um dich. Zugleich funktionieren sie wie Werbung. Sie erinnern dich an einen bestimmten Film oder an eine Fernsehserie und ihre Figuren, die so ihren Heldenstatus bewahren. Mit dem Merchandising (übersetzt: Vermarktung) kann man sehr viel Geld verdienen. Als sich der Regisseur von STAR WARS, George Lucas, die Geschichte ausdachte, wollte zuerst kein Studio seine Filme produzieren. Schließlich schlug er vor, auf seine Gage zu verzichten. Dafür erhielt er die Rechte am Merchandising und eine Gewinnbeteiligung



am Verkauf des Films. Seitdem muss jede Firma, die ein STAR WARS-Produkt herstellen möchte, an George Lucas Geld bezahlen. Damit ist STAR WARS zum finanziell erfolgreichsten Filmprojekt aller Zeiten geworden – und zum Vorbild in Sachen Merchandising.

ENGLAND

DER HERR DER RINGE und HARRY POTTER

Ist dir schon aufgefallen, dass der Hobbit Frodo Beutlin und der Zauberlehrling Harry Potter einiges gemeinsam haben? Da sind natürlich die fantastischen Legenden, die ihr Leben bestimmen, und der Kampf gegen das Böse, verkörpert durch Sauron und Voldemort. Beide Helden müssen außerdem gegen die dunkle Macht in sich kämpfen. Dabei werden sie von zwei weisen alten Zauberern unterstützt, Gandalf und Dumbledore.

Die Bücher, in denen Frodo und Harry ihre Abenteuer zuerst erlebten, sind Welterfolge. Beide Schriftsteller sind übrigens aus England. J. R. R. Tolkiens „Der Herr der Ringe“-Zyklus (OT: The Lord of the Rings) erschien 1954/55 und begründete die moderne Fantasy-Literatur. Der erste von sieben Potter-Bänden wurde 1997 veröffentlicht, zunächst mit einer Auflage von 500 Exemplaren. Die Vornamen der Autorin Joanne K. Rowling wurden auf J. K. verkürzt. Der Verlag befürchtete, dass ein Buch von einer Frau bei Jungen nicht ankommen würde. Dabei ist Harry Potter ein moderner Held. Mit Hermine Granger steht ihm eine Gefährtin zur Seite, die so mutig ist wie er, oft klüger und genauso beliebt. Millionen Fans haben auch die Verfilmungen der beiden Geschichten gesehen.

KINDER 4+

BOB DER BAUMEISTER

„Können wir das schaffen?“, fragt Bob sein Team vor jedem Einsatz. Im Chor folgt die zuversichtliche Antwort: „Yo, wir schaffen das!“ Bob ist der Betreiber einer Baufirma. Zusammen mit seiner Freundin Wendy und einer ganzen Reihe sprechender Maschinen kümmert er sich um alle anfallenden Arbeiten in Bobhausen. Er ist immer per Handy erreichbar und er kennt die Stärken und Schwächen seiner Mannschaft: etwa von Baggi, dem cleveren Schaufelbagger, von Heppo, dem sensiblen Kran, oder von Rollo, der stoischen Dampfwalze.

Die erste Folge der britischen Stopptrick-Animationsserie lief im April 1999 auf BBC als BOB THE BUILDER. Heute wird sie in mehr als 100 Ländern ausgestrahlt. In Deutschland wird die meistgesehene Vorschul-Serie seit Februar 2001 gezeigt. Jede Folge dauert etwa zehn Minuten und vermittelt, dass mit Teamarbeit und Respekt auch schwierige Aufgaben und Konflikte gelöst werden können. Die Geschichten sind auch als Bücher und Hörspiele erhältlich.

PRINZESSIN LILLIFEE

Prinzessin Lillifée ist eine kleine Blütenfee, die in einem Schloss im Zaubergarten des Märchenlandes Rosarien lebt. Lillifée ist mutig, selbstbewusst und verfügt über Zauberkräfte. Zusammen mit ihrem besten Freund, dem Schweinchen Pupsi, gelingt es ihr immer wieder, Ärger in Rosarien zu schlichten. Hier leben auch Bär Bruno, Marienkäfer Oskar, die Schmetterlingsfee Bella, das Einhorn Rosalie oder die Mäusemädchen Clara und Cindy. Erfunden wurde die Figur 2002 von der Modedesignerin Monika Finsterbusch. Zuerst bastelte sie Lillifée als kleine Puppe aus unterschiedlichen Materialien. Mittlerweile ist die Feengestalt mit der Vorliebe für die Farbe Rosa auf über 350 verschiedenen Merchandising-Produkten zu finden und in mehr als 25 Ländern bekannt. 2004 erschien das erste Buch. Außerdem gibt es Hörspiele, ein Musical, eine Fernsehserie und zwei Kinofilme.



SCHWEDEN

PIPI LANGSTRUMPF

Wer kann schon immer machen, wozu er oder sie gerade Lust hat? Pippi Langstrumpf kann es. Sie lebt allein in einer alten Villa mit großem Garten und sie ist außerordentlich stark. Pippi ist etwa neun Jahre alt, hat rote, abstehende Zöpfe und Sommersprossen und zwei ungewöhnliche Haustiere: das Äffchen Herr Nilsson und das Pferd Kleiner Onkel, das auf der Veranda wohnt. Oft schauen Tommy und Annika aus der Nachbarschaft vorbei, denn mit Pippi wird´s bestimmt nie langweilig.

Erfunden wurde Pippi Langstrumpf Anfang der 1940er Jahre von Astrid Lindgren. Ihre Tochter Karin lag mit einer Lungenentzündung im Bett und wünschte sich Geschichten. Den Namen des unkonventionellen Mädchens hat sich Karin ausgedacht. Das erste Buch erschien im September 1945 in Schweden, in Deutschland kam der Band 1949 in den Handel. Bis heute sind rund 100 Bücher in über 70 Sprachen erschienen, dazu Bilderbücher, Hörspiele, eine Fernsehserie und mehrere Kinofilme.

WICKIE

Die Wikinger gelten als stark und furchtlos. Ausgerechnet Wickie, der einzige Sohn von Wikingerhäuptling Halvar, ist da anders. Wickie hat zwar Angst vor Wölfen, Stürmen und dem schrecklichen Sven. Aber er ist sehr schlau. Mit etwas Nachdenken hat er immer im richtigen Moment einen Geistesblitz. Wickies Ideen helfen den Männern mindestens so oft aus der Patsche wie deren Kraft. Und am Ende ist sein Vater doch wieder mächtig stolz auf ihn.

Die Zeichentrickserie WICKIE UND DIE STARKEN MÄNNER, die nach der Erstausrahlung 1974 mehrfach im deutschen Fernsehen wiederholt wurde, hat den kleinen Wikinger mit dem klugen Kopf berühmt gemacht. Die Geschichten basieren auf der Kinderbuchreihe des schwedischen Schriftstellers Runer Jonssen. Er erhielt 1965 sogar den Deutschen Jugendbuchpreis. Das ZDF ließ die Serie dann als deutsch-österreichisch-japanische Koproduktion im fernen Japan realisieren. Anschließend wurde die Animation von deutschen Sprechern synchronisiert. WICKIE war damit die erste Animeserie, die für das deutsche Fernsehen produziert wurde.

Vergleiche einmal Wickie, Halvar oder Faxe mit den gezeichneten Helden im „Anime“-Teil der Ausstellung! Fallen dir Ähnlichkeiten in der Art der Darstellung auf?

Bernd das Brot – Der Störer

Zu Bernds bevorzugten Beschäftigungen gehört es, zu Hause seine Südwand anzustarren. Er lernt dabei das Muster der Raufasertapete auswendig. Er vertieft sich auch gern in seine Lieblingslektüre „Die Wüste und du“. Und nicht selten, wenn er sich ärgert, entschlüpft ihm ein inbrünstiges: „Mist!“ Wenn es ganz schlimm kommt, sogar ein rebellisches: „Oberdoppelriesenmist!“ Bernd das Brot ist eben ein Antiheld, dem die gute Laune der anderen auf die Nerven geht. Doch als die Südwand plötzlich mit ihm spricht, ist er sichtlich irritiert.

JAPAN

Manga / Anime

In keinem anderen Land der Welt werden so viele Comics gelesen wie in Japan. Man nennt sie dort „Manga“. Auch bei uns haben sie eine große Fangemeinde. Wusstest du, dass man Mangas nicht nur in Japan von hinten nach vorne und von rechts nach links liest? Die eigene Ästhetik der Mangas wurde in Deutschland vor allem durch Zeichentrickserien im Fernsehprogramm der 1970er Jahre bekannt. Gemeinsam mit japanischen Filmstudios wurden europäische Kinderbuchstoffe wie Wickie, Heidi, Biene Maja oder Pinocchio als so genannte Animes verfilmt. Mit den Fernsehserien MIL A SUPERSTAR (Japan 1969–1971) und SAILOR MOON (Japan 1992–1997) kamen erstmals rein japanische Animes ins deutsche Fernsehen – und mit ihnen zahlreiche starke Mädchentypen. Da ist zum Beispiel das ganz normale Schulmädchen Bunny Tsukino, das sich mit Hilfe ihrer Katze Luna in eine Kriegerin verwandelt. Als Sailor Moon kämpft sie mit ihrem Team für mehr Liebe und Gerechtigkeit in der Welt. Eine ähnliche Heldin ist



die 15-jährige Schülerin Kagome Higurashi aus INU YASHA (Japan 2000–2009), die mit Pfeil und Bogen gegen das Böse kämpft. Einen besonderen Status nimmt das 1985 gegründete Studio Ghibli mit Regisseur Hayao Miyazaki ein. Seine Helden sind fast immer Kinder und meistens Mädchen: Prinzessin Mononoke und Nausicaä aus dem Tal der Winde etwa. Sie besänftigen die Naturgeister und kämpfen hart dafür, dass sich Mensch und Natur wieder versöhnen.

CYBERWELT

Cyberhelden

Lara Croft, Link oder Mario gehören zu den bekanntesten Figuren aus Computer- und Videospielen. Sie werden als Cyberhelden bezeichnet. Ihre Anzahl ist so groß, dass man schnell den Überblick verliert. Anders als bei Kino- oder Fernsehhelden wird ein Cyberheld zu einem persönlichen Werkzeug. Denn beim Spielen schlüpfst du in die Rolle des Helden. Du wirst selbst zum Kämpfer oder entwickelst deine eigenen Avatare. Mit ihnen durchforstest und gestaltest du die virtuelle Welt und vollbringst Heldentaten.

Eine der ältesten und berühmtesten Spielfiguren überhaupt ist der italienische Klempner Mario, ein „Held von nebenan“, der in SUPER MARIO BROS. seit 1985 mit Rohrzanze & Co. unterwegs ist. Fast ebenso beliebt sind der Manga-Held Pikachu aus dem POKÉMON-Videospiel und DIE SIMS. Ganz „normale“ Menschen werden hier zu Helden und bewältigen gemeinsam mit anderen Spielfiguren ihre Aufgaben. Der Großteil der Cyberhelden will allerdings mehr Action, so wie Link aus THE LEGEND OF ZELDA, Anakin Skywalker aus den STAR WARS-Spielen und Lara Croft aus TOMB RAIDER.

Lara Croft

Erfunden von Toby Gard, England 1994

TOMB RAIDER, Square Enix

Lara Croft war die erste weibliche Heldin eines Computerspiels. Der große Erfolg des Spiels hängt nicht zuletzt damit zusammen. TOMB RAIDER erzählt die aufregende Geschichte der Archäologin Lara Croft. Sie entwickelt sich von einer ängstlichen, jungen Frau zu einer knallharten Überlebenskünstlerin. Immer wieder kommt sie an ihre eigenen Grenzen. Doch mit Instinkt und Durchhaltevermögen enthüllt sie die dunkelsten Geheimnisse. TOMB RAIDER ist eines der meistverkauften Computerspiele der Welt. Zu keinem anderen Videospiel gibt es so viele Merchandising-Artikel. Als eine der wenigen Cyberheldinnen war Lara Croft auch auf der Kinoleinwand sehr erfolgreich. Voraussichtlich im Herbst 2012 kommt ein neues Spiel auf den Markt – mit einer noch völlig unerfahrenen Lara Croft.

Mario

Erfunden von Shigeru Miyamoto, Japan 1985

SUPER MARIO BROS., Nintendo NES

Mario, der kleine italienische Klempner mit Latzhose, sieht gar nicht aus wie ein richtiger Held. Er ist eher ein Antiheld. Ganz ohne Gewalt besiegt er böse Monster und befreit Prinzessinnen. Er fährt auch gern Wettrennen oder spielt Tennis und Golf. Kaum eine andere Figur in der Geschichte der Videospiele ist so vielseitig und so erfolgreich. Das erste Mal tauchte Mario 1981 in dem Videospieleautomaten „Donkey Kong“ auf. 1985 wurde er zur Hauptfigur in SUPER MARIO BROS. Seitdem ist er mit 295 Mio. verkauften Spielen der erfolgreichste Cyberheld aller Zeiten. Da die Spiele einen hohen Schwierigkeitsgrad haben, werden sie auch von Erwachsenen gespielt. 1993 hat Mario als eine der ersten Videospielefiguren den Sprung auf die Kinoleinwand geschafft.



Link

Erfunden von Shigeru Miyamoto, Japan 1986

THE LEGEND OF ZELDA (OT: Zeruda no Densetsu), Nintendo NES Link ist die Hauptfigur aus dem Videospiel THE LEGEND OF ZELDA und der „Link“, mit dem du dich mit der Fantasiewelt von Hyrule verbindest. Dort und in der Oberwelt handeln die meisten Abenteuer von Link. Ausgerüstet mit Schwert und Schild kämpft der junge Ritter gegen den Hexenmeister Ganondorf und muss Prinzessin Zelda und das Land vor verschiedenen Bedrohungen retten. Das Videospiel hat mehrere Auszeichnungen erhalten. Besonders bekannt ist die Musik von Hauptkomponist Koji Kondo. Sie wurde bereits in London, Tokio oder Köln öffentlich aufgeführt. 2005 wurde Link mit einem Stern auf dem Walk of Game in San Francisco geehrt.

Pikachu

Erfunden von Satoshi Tajiri, Japan 1996

POKÉMON Rote Edition, Nintendo Game Boy

Pikachu ist eine von vielen Pokémon-Figuren (übersetzt: Taschenmonster). Das Spiel dreht sich darum, sie zu fangen, zu sammeln und zu trainieren. Dabei verfügst du über einen Avatar, der als Trainer seinen Pokémon gegen andere kämpfen lassen kann. Mit ein wenig Übung kann man es bis zum „Pokémon-Meister“ bringen. Dem Erfolg des 1996 erstmals veröffentlichten Spiels folgten eine Anime-Fernsehserie und 13 Kinofilme.

Die Sims

Erfunden von Will Wright, USA 2000

THE SIMS, Electronic Arts

Die Sims sind „Helden des Alltags“, ganz „normale“ Menschen wie du und ich. Sie haben ihre Freuden und ihre Probleme, die gelöst werden wollen. Was Sims-Fans so begeistert, ist das soziale Miteinander der Spielfiguren. Da werden Freundschaften geschlossen und manchmal führt das bis zu einer Hochzeit. In DIE SIMS 2 kann man das Leben „seiner“ Sims sogar von der Geburt bis zu ihrem Tod verfolgen und mitgestalten. Unzählige Spieler tragen ein Stück zu so einem Leben bei: Sie haben zum Beispiel spezielle Möbel, Kleidung oder Häuser entwickelt. Diese bieten sie über ihre Internetseiten oder über den „Sims Exchange“ an. DIE SIMS gehören zu den Top 3 der erfolgreichsten Spielserien. Im April 2012 erhält ihr Erfinder Will Wright in Berlin den „Lara of Honor“, den Ehrenpreis des Deutschen Games Award.

Anakin Skywalker / Darth Vader

Erfunden von George Lucas, USA 1977

Entwickelt als Cyberheld u. a. für LEGO STAR WARS, 2005

Schon lange, bevor Anakin Skywalker in die Cyberwelt eintauchte, war er ein großer Kinoheld. In George Lucas' STAR WARS-Zyklus gilt der Jedi-Ritter als Auserwählter einer uralten Prophezeiung und soll das Gleichgewicht der Macht wieder herstellen. Doch dann verfällt er der dunklen Seite der Macht und wird zum gefürchteten Darth Vader. Seit einigen Jahren können STAR WARS-Fans selbst bei den Abenteuern in fernen Galaxien mitmachen. In der Cyberwelt ist der Spieler Teil eines Teams, das aus verschiedenen Figuren besteht. Auch Lego hat die Rechte für die STAR WARS-Helden von George Lucas erworben. Kämpfend und springend bewegen sich die kleinen Lego-Figuren durch die Galaxie und geben den Spielern einige Rätsel auf.



REALITÄT

Alltagshelden

Oft wohnen sie gar nicht weit von uns und sind ganz unauffällig. Sie können weder fliegen wie Superman noch sind sie stark wie Pippi Langstrumpf. Alltagshelden brauchen das auch gar nicht. Aber eine ordentliche Portion Mut und Durchsetzungskraft zeichnet sie doch aus. Davon berichtet zum Beispiel Adrian aus Berlin. Er will nicht wie die anderen Jungs an seiner Schule Fußball spielen. Er möchte Balletttänzer werden und riskiert dafür, von den anderen verspottet zu werden. Smilla aus der Region von Gorleben wiederum engagiert sich gegen die Atomkraft und für saubere Energien. Doch was bringt es dir, wenn du dich für die Umwelt oder für Hilfsbedürftige einsetzt? Oder wenn du versuchst, Träume zu leben, die bei anderen Kopfschütteln auslösen? Dounia, die über die Alpen gewandert ist, bringt es auf den Punkt. Nach der gemeisterten Herausforderung hat sie „mehr Selbstbewusstsein und mehr Mut“. Damit kann sie sich und anderen in vielen Situationen weiter helfen. *Vielleicht kennst auch du einen Alltagshelden? Oder du hast sogar eine Idee, wie du selbst einer wirst ...*

Stuntkids

Helden leben gefährlich! Da springt Superman aus einem Hochhausfenster, um Menschen zu retten. In einem anderen Film muss ein Kind aus einem brennenden Haus fliehen. Solche Action-Szenen sollen so realistisch wie möglich aussehen. Genau dazu braucht man Stuntmen, Stuntwomen und oft auch Stuntkids. Sie spielen die riskanten Szenen für die echten Schauspieler. Wer Stuntkid werden will, braucht nicht nur Mut, sondern viel Geschicklichkeit und Körperbeherrschung. Denn Stunts zu machen, ist eine große Kunst. Es erfordert ein intensives Training, ähnlich wie es Artisten im Zirkus absolvieren. Aus dem Zirkus kamen auch die ersten Stuntmen. Heute besucht man eine Stuntschule, zum Beispiel eine speziell für Kinder. Dort bereiten sie sich u. a. auf einen ganz bestimmten Stunt vor, der in einer Film- oder Fernsehscene gebraucht wird. Der Stunt wird so lange geübt, bis er sicher sitzt. Wie sich Vanessa oder Fynn auf solche Einsätze vorbereiten, kannst du in den Filmausschnitten verfolgen.

KOSTÜMWERKSTATT

Kostümbildner

Welche Farben finden sich im Kleiderschrank einer Prinzessin? Und aus welchen Stoffen sind Batmans Umhang oder Spider-Mans Maske? Ein Kostümbildner weiß Antwort auf solche Fragen. Seine Aufgabe ist es, sichtbar zu machen, was an einer Figur einzigartig ist. Schließlich machen auch Kleider Helden! Zu Batman etwa gehört die Furcht einflößende Fledermaus auf seiner Brust und der leichte Umhang, mit dem er lautlos durch Hochhausschluchten gleiten kann. Spider-Mans Symbol ist die geheimnisvolle Spinne mit ihrem Netz.

Kostümbildner entwickeln anhand des Drehbuchs die Bekleidung für alle Darsteller. Sie können gut zeichnen, schneiden und nähen. Außerdem kennen sie sich mit unterschiedlichen Kleidungsstilen, Stoffen und Farben aus. Die gezeichneten Entwürfe werden oft schon mit passenden Stoffproben beklebt. Kostümbildner müssen sich aber nicht nur in die Geschichten und ihre Schauplätze hineinversetzen, sondern auch in die Schauspieler. Denn die müssen sich in ihren Kostümen gut bewegen können. Das gilt für Helden ganz besonders. Spiderman soll klettern wie eine Spinne, Bibi Blocksberg fliegen wie eine Hexe und Wickie schneller laufen als der Wolf.



Multimediastation: Welcher Heldentyp bist du?

In einer Multimediastation am Ende der Ausstellung können kleine und große Besucher testen, welcher Heldentyp sie sind. Dazu müssen sie sich zwischen einigen Aussagen entscheiden. Zum Beispiel:

a) „Du bist außerordentlich stark und sehr schnell.“ Oder b) „Du denkst erst einmal nach, bevor du etwas unternimmst.“ Viele werden überrascht über das Ergebnis sein. Hier die möglichen Heldentypen:

Pippi Langstrumpf – die Furchtlose

Du hast vor nichts und niemandem Angst, denn du bist sehr stark. Sogar Autos und Pferde hebst du mühelos hoch. Oft hilfst du Kindern oder deinem eigenen Vater aus der Patsche, weil du stärker und piffiger bist als die anderen. „Frech“ nennen dich die Erwachsenen manchmal. Doch du bist bloß schlagfertig und hast auf alles eine kluge Antwort. Du lebst gern allein mit deinen Tieren in einem großen alten Haus. Auf schöne Kleider legst du wenig Wert, nur bequem müssen sie sein. Und mit deiner Fantasie denkst du dir die Welt schön, auch wenn sie dir mal nicht gefällt. Du bist wie Pippi Langstrumpf.

Prinzessin Lillifee – die Harmonische

Du bist selbstbewusst, hilfsbereit und hast viel Sinn für Gerechtigkeit. Schließlich bist du eine Prinzessin und für dein Land verantwortlich. Du magst es gar nicht, wenn sich deine Freunde oder ganze Feen- und Elfvölker streiten. Dann sorgst du für Harmonie und für Frieden, damit alle wieder glücklich sein können. Rosa ist deine Lieblingsfarbe. Das sieht man an deinen Kleidern und an den vielen Schmetterlingen und Blumen in deinem Reich. Auch die Tiere und Pflanzen brauchen manchmal deine Hilfe. Mit deinem Zauberstab machst du dein kleines Feenreich noch schöner. Du bist wie Prinzessin Lillifee.

Wickie – der Schlaue

Du bist sehr schlau und hast immer im richtigen Moment einen Geistesblitz. Aber du gehst nicht mit dem Kopf durch die Wand, sondern denkst erst einmal nach. Damit hilfst du dir und deinen Freunden regelmäßig aus der Patsche. Wenn sich jemand dumm anstellt, machst du dich nicht über ihn lustig. Du weißt, dass jeder woanders seine Stärken hat. Du selbst bist nicht besonders stark und oft ängstlich. Doch du kannst dich mit deinen Ideen durchsetzen, weil sie gut sind. So beweist du deinen Mitmenschen, dass man statt mit Muskelkraft auch mit einem klugen Kopf gewinnen kann. Du bist wie Wickie.

Batman – der Willensstarke

Du bist intelligent und hast einen eisernen Willen. Nie versäumst du dein Körpertraining. In Judo, Karate oder Aikido bist du schon ein wahrer Meister. Das macht dich stark und überlegen. Zudem bist du ein Technikfreak und entwickelst immer neue Hilfsmittel, um das Verbrechen in deiner Stadt zu bekämpfen. Aber eine Schusswaffe würdest du nie benutzen. Du bist konzentriert und willst alles perfekt machen. Deshalb bist du ernst und lachst selten. Gegenüber deinen Feinden kannst du rücksichtslos sein. Um sie zu täuschen, legst du dir sogar eine zweite Identität zu, mit völlig anderem Aussehen. Du bist wie Batman.

Harry Potter – der Magische

Du bist mutig und klug. Und wenn du von etwas überzeugt bist, verfolgst du es mit viel Geduld. Besonders stark und sportlich bist du nicht. Du verlässt dich lieber auf deinen Verstand und deine magischen Tricks. So rettest du deine Freunde und andere Menschen aus gefährlichen Situationen. Dabei setzt du sogar dein Leben aufs Spiel. Trotzdem bist du kein Angeber, sondern eher bescheiden.



Woher deine Freunde kommen oder wie sie aussehen, spielt keine Rolle. Nur ihr Charakter ist dir wichtig. Ihr könnt euch immer aufeinander verlassen. Du weißt: Als Team seid ihr einfach unschlagbar. Du bist wie Harry Potter.

Prinzessin Mononoke (San, das Wolfsmädchen) – die Kriegerin

Du bist ein richtiges Naturkind. Draußen an den Flüssen und in den Wäldern fühlst du dich zu Hause. Den Wölfen, Hirschen und guten Waldgeistern vertraust du mehr als den Menschen. Denn du beobachtest ständig, wie sie den Tieren ihren Lebensraum nehmen. Das findest du ungerecht. Mutig kämpfst du gegen die Zerstörung der Natur und der Wälder. Auch wenn der Krieg manchmal hart und voller Gewalt ist, gibst du nicht auf. Deine Waffen stellst du selbst her und oft trägst du eine Maske. Vielen Menschen erscheinst du rätselhaft und geheimnisvoll. Du ähnelst Prinzessin Mononoke.

Lara Croft – die Kämpferin

Du hast vor nichts Angst, bist ehrgeizig und bestens durchtrainiert. Mit deinem akrobatischen Talent bist du deinen Gegnern oft überlegen. Zudem scheust du kein Risiko und bist schon mal aggressiv. Du willst kämpfen und siegen. Dabei weißt du manchmal selbst nicht, wofür eigentlich. Die Archäologie, besonders alte Gräber, sind dein Steckenpferd. Dazu reist du viel in der Welt herum, am liebsten alleine, denn du bist eine richtige Einzelgängerin. Du bist immer top geschminkt und sehr sexy gekleidet. Darauf legst du großen Wert. Doch deine Waffen trägst du stets einsatzbereit bei dir. Du bist wie Lara Croft.

Superman – der Weltretter

Du bist stark und hast ein unglaublich gutes Gedächtnis. Zudem kannst du ausgezeichnet hören. Nichts entgeht dir. Vor allem nicht, wenn jemand ungerecht behandelt wird. Dann siehst du „rot“ und entwickelst Superkräfte. Du wirst extrem schnell, kannst über Häuser springen und sogar fliegen. Niemand kann dich aufhalten, wenn du gegen das Böse kämpfst. Woher deine Kräfte kommen, weißt du auch nicht genau. Damit du als Retter erkannt wirst, hast du dir eine unverwechselbare Kleidung zugelegt. Im normalen Leben dagegen wirkst du schüchtern und manchmal sogar tollpatschig. Du bist wie Superman.

Luke Skywalker – der Wissensdurstige

Du bist mutig und hast einen starken Willen. Wissensdurstig wie du bist, lernst du ständig neue Dinge dazu. Du hast zum Beispiel eine Vorliebe für Technik und kannst die tollsten Maschinen reparieren. Außerdem magst du gefährliche Sportarten und fliegst leidenschaftlich gerne, je schneller desto besser. Auch das hilft dir, Gefahren zu überstehen. Du glaubst fest an das Gute im Menschen und kämpfst für Gerechtigkeit. Doch deine Ungeduld bringt dich manchmal in brenzlige Situationen. Trotzdem verlierst du nie den Überblick. Du bleibst cool und gewinnst fast jeden (Wett-)Kampf. Du bist wie Luke Skywalker.

Bernd das Brot – der Verweigerer

Partys sind genauso wenig dein Ding wie laute Freunde. Denn die nerven dich mit ihrer ewig guten Laune. Außerdem wollen sie ständig was unternehmen. Wenn sie dich wieder mal mitschleppen, nörgelst du auch prompt rum. Am liebsten bleibst du zu Hause und tust gar nichts. Selbst Schulaufgaben stören da nur. Ansonsten nimmst du das Leben, wie es halt ist. Hauptsache, du hast deine Ruhe. Neueste Mode, Musik oder Technikram sind dir egal. Du bist ein Verweigerer, ein Rebell, weil du all das nicht magst, was gerade „in“ ist: vor allem, ständig gut drauf zu sein. Du bist wie Bernd das Brot.





Ständiges Angebot

Trickfilm Workshop

Trickreiche Heldentaten – Trickfilme zur Sonderausstellung

Während des Besuchs der Ausstellung sammeln Kinder und Erwachsene Anregungen für die Produktion ihres eigenen Trickfilms. Gemeinsam entwickeln die Teilnehmer ein Drehbuch und setzen ihre Heldengeschichte mit einer digitalen Videokamera und der Trickbox filmisch um. Den fertigen Film erhalten die Teilnehmer auf einer DVD.

Buchung und Information: Museumsinformation Berlin, T +49 (0)30 247 49-888
Museumsinformation@kulturprojekte-berlin.de

Veranstaltungen

So, 6. Mai, 14 bis 18 Uhr

Weltkindermaltag – Kinder malen für Kinder

Der diesjährige Weltkindermaltag steht unter dem Motto „Comic-Helden 2012“ und lädt zum Malen in das Filmhaus ein. Gleich neben der „Helden“-Ausstellung und von ihr inspiriert können die Kinder ihre Superhelden erschaffen. Die Werke werden verkauft und der Erlös geht an den SOS-Kinderdorf e. V. Eine Veranstaltung in Kooperation mit dem Weltkindermaltag. Infos unter www.weltkindermaltag.de
Filmhaus, Veranstaltungsraum, 4. OG. Eintritt frei, ohne Anmeldung

Mo, 23. Juli, bis Do, 26. Juli, 10–14 Uhr

Trickfilm-Workshop (für Kinder von 8 bis 12 Jahren)

Detektivin Charly steht vor neuen Aufgaben. Dieses Mal ist sie falschen Helden auf der Spur. Die Teilnehmer entwickeln im Workshop gemeinsam eine Geschichte und animieren sie als Trickfilm. Der Film wird im Kino Arsenal und im Bundesplatz-Kino uraufgeführt.

Filmhaus, Veranstaltungsraum, 4. OG. Teilnehmerzahl: maximal 12 Personen
Teilnahme 40 Euro, nach Voranmeldung

Fr, 14. September, 14–18 Uhr und Sa, 15. September, 13–18 Uhr

Workshop (für Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren)

Werde ein Manga-ka!

Manga-ka sind Zeichner und Zeichnerinnen der berühmten japanischen Mangas. Gemeinsam mit Karin Nagao erlernen die Teilnehmer die grundlegenden Techniken, um einen Helden zeichnen zu können, und erfahren, welche Sondereffekte und Hintergründe dabei eingesetzt werden.

Der zweitägige Workshop gibt Einblicke in das Handwerk und die Ideenwelt der Manga-ka.
Filmhaus, Veranstaltungsraum, 4. OG. Teilnehmerzahl: maximal 20 Personen
Teilnahme 15 Euro, nach Voranmeldung

Mo, 1. Oktober bis Do, 4. Oktober, 10–14 Uhr

Workshop mit der Kostümbildnerin Monika Jacobs (für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren)

Wer erfindet und entwirft eigentlich Heldenkostüme?

In dem viertägigen Workshop werden Heldenkostüme entworfen und mit unterschiedlichen Materialien realisiert.

Veranstaltungsraum, 4. OG. Teilnehmerzahl: maximal 10 Personen
Teilnahme 40 Euro, nach Voranmeldung



Angebot für Erwachsene

Do, 18. Oktober, Computerspielemuseum

Fr, 19. Oktober, Museum für Film und Fernsehen

Symposium: Helden, heute

Im Zentrum steht die Frage, welche Medienhelden Kindern und Jugendlichen heute im Kino, im Fernsehen und in Computerspielen geboten werden und wie diese in Beziehung zu unserer gesellschaftlichen Realität stehen. Redakteure, Drehbuchautoren, Stoffentwickler, Regisseure und Wissenschaftler setzen sich mit dieser Fragestellung auseinander.

Eintritt frei, nach Voranmeldung. Das Programm wird rechtzeitig bekannt gegeben unter www.deutsche-kinemathek.de und www.computerspiele-museum.de.

Filmreihe „Helden“ im Kino Arsenal und im Bundesplatz-Kino Kinoprogramm mit Vorfilm und Gästen

Sa, 28. April, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 29. April, 16 Uhr, Kino Arsenal

ZWEI KLEINE HELDEN (Schweden 2003, Regie: Ulf Malmros). Empfohlen ab 6 Jahren

Sa, 26. Mai, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 27. Mai, 16 Uhr, Kino Arsenal

HODDER RETTET DIE WELT! (Dänemark 2004, Regie: Henrik Ruben Genz). Empfohlen ab 7 Jahren

Sa, 30. Juni, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 1. Juli, 16 Uhr, Kino Arsenal

VORSTADTKROKODILE

(BR Deutschland 1977, WDR, Regie: Wolfgang Becker). Empfohlen ab 6 Jahren

Sa, 28. Juli, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 29. Juli, 16 Uhr, Kino Arsenal

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN (Großbritannien/USA 2001, Regie: Chris Columbus)
Empfohlen ab 6 Jahren

Sa, 25. August, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 26. August, 16 Uhr, Kino Arsenal

JUNGE HELDEN Dokumentarfilme für Kinder. Empfohlen ab 6 Jahren

Sa, 29. September, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 30. September, 16 Uhr, Kino Arsenal

Vorfilm: Premiere Trickfilm-Workshop

EIN NEUER FALL FÜR DETEKTIVIN CHARLY

Hauptfilm: DIE UNGLAUBLICHEN (USA 2004, Regie: Brad Bird). Empfohlen ab 6 Jahren

Sa, 27. Oktober, 15.45 Uhr, Bundesplatz-Kino

So, 28. Oktober, 16 Uhr, Kino Arsenal

DER TRAUM (Dänemark/Großbritannien 2005, Regie: Niels Arden Oplev). Empfohlen ab 10 Jahren

- Besucher mit dem „Helden-Ausweis“ haben freien Eintritt
www.arsenal-berlin.de | www.bundesplatz-kino.de



Leihgeber

Astrid Lindgrens Näs, Vimmerby (Schweden)
Mick Baltes, Duisburg
bumm film GmbH, München
Clear Vision, Dortmund
Collection of Mike & Jeanne Glad, Modesto/Kalifornien (USA)
Computerspielmuseum, Berlin
Constantin Film Verleih GmbH, München
Deutsches Filmmuseum, Frankfurt/M.
Deutsches Historisches Museum, Berlin
Diamond Comics (P) Ltd, Noida (Indien)
Tobias Dietrich, Oettingen
Maria Dimler, München/Berlin
Elbenwald.de, Cottbus
Uri Fink, Ramat HaSharon (Israel)
Luis Gantus, Mexiko-Stadt (Mexiko)
Santiago García, Madrid (Spanien)
Rolf Graupeter, Castrop-Rauxel
Dorit Maya Gur, Holon (Israel)
Hasbro Deutschland GmbH, Dreieich
Johann Wolfgang Goethe Universität – Institut für Jugendbuchforschung, Frankfurt/M.
Joy Toy AG, Natz-Schabs (Südtirol/Italien)
Ralf H. Kienzle, Stuttgart
KiKA – Der Kinderkanal von ARD und ZDF, Erfurt
LEGOLAND® Discovery Centre Berlin
The Lilly Library, Indiana University Bloomington, Indiana (USA)
LWL-Industriemuseum – Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur, Dortmund
Mitteldeutscher Rundfunk (MDR), Leipzig
M/s. Bheeshm International, Mumbai (Indien)
Dietmar Müller, Leutkirch
Michael Netzer, Ofra (Israel)
L'Osservatore Romano, Vatikanzeitung, Rom
Paramount Home Entertainment Germany GmbH, Unterföhring
Gio Paredes, Quezon City (Philippinen)
Plant-for-the-Planet Foundation, Tutzing
Rapid Eye Movies HE GmbH, Köln
Rat Pack Filmproduktion GmbH, München
Rundfunk Berlin-Brandenburg (rbb), Berlin/Babelsberg
Space-Figuren.de, Deiningen
Square Enix GmbH, Hamburg
Studio 100 Media GmbH, München
Super RTL/RTL Disney Fernsehen GmbH & Co. KG, Köln
Ibrahim Swaid, Dubai (VAE)
Katrín Tamme, Neuperlach
taz Panter Stiftung, Berlin
Tele München Fernseh-GmbH & Co. Produktionsgesellschaft, München
Teshkeel Media Group, Kuwait – New York/USA
Theaterkunst GmbH Kostümausstattung, Berlin
TOBIS Film GmbH & Co. KG, Berlin

HELDEN

Eine Ausstellung für Kinder von 4 bis 14 Jahren

29. März bis 21. Oktober 2012



DEUTSCHE
KINEMATHEK
MUSEUM
FÜR FILM UND
FERNSEHEN

TRIXTER Film GmbH, München
Universum Film Home Entertainment, München
Warner Bros. Consumer Products, Hamburg
Warner Home Video Germany, Hamburg
Watani, Dubai (VAE)
Anke Winckler, München
WunderWerk GmbH, Unterföhring
Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF), Mainz

Dank an

Beverly Alliss
Khaled Almaashi, Watani
Tuna Alpargin, bumm film GmbH
Ela Bäumer, Berlinale Generation
Mohammed Baharoon, Watani
Sven Ballas, Space-Figuren.de
Cathrin Bauch, Rat Pack Filmproduktion GmbH
Thomas Birringer, Konrad-Adenauer-Stiftung e.V.
Mike J. Brown
Norman Cöster, bumm film GmbH
Beate Dannhorn, Deutsches Filminstitut – DIF e.V.
Maria Dimler
Bernd Dolle-Weinkauff, Johann Wolfgang Goethe Universität – Institut für Jugendbuchforschung
Olge Dommer, LWL-Industriemuseum – Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur
Sabrina Drews, Square Enix GmbH
Martina Ecker, WunderWerk GmbH
Felix Finkbeiner
Ralf Fronz, MDR
Dario Giannelli
Philipp Gliesing
Mathias Göser
Katharina Graf, Goethe-Institut New Delhi
Anne Gudurat, KiKA – Der Kinderkanal von ARD und ZDF
Silke Harbauer, TRIXTER Film GmbH
Rafaela Hartenstein, Hasbro Deutschland GmbH
Marwan Al Hashimi, Watani
Kirsten Heinecke, KiKA – Der Kinderkanal von ARD und ZDF
Jenny Helm, myToys.de GmbH
Stephan Hilsberg
Nanning Honsel
Suna Isenberg, WunderWerk GmbH
Andrea Kaden, taz – Verlags- und Vertriebs GmbH
Astrid Kail, TOBIS Film GmbH & Co. KG
Anneli Karlsson, Astrid Lindgrens Näs
Michael Kaschura, Turner Broadcasting System Deutschland GmbH
Margot Kaspar, Constantin Film Verleih GmbH
Angelika Kastlunger, Joy Toy AG
Manfred Kaufmann, Movie-Kids
Silvia Keil, KiKA – Der Kinderkanal von ARD und ZDF

HELDEN
Eine Ausstellung für Kinder von 4 bis 14 Jahren
29. März bis 21. Oktober 2012



DEUTSCHE
KINEMATHEK
MUSEUM
FÜR FILM UND
FERNSEHEN

Mukesh Khanna, M/s. Bheeshm International
Ali Kheireddine, 2digital production
Mariam Al Kindi, Botschaft der Vereinigten Arabischen Emirate
Julia K. Kirstein, ProSiebenSat1 TV Deutschland GmbH
Sebastian Klauder
Marcel Kloos, LEGOLAND® Discovery Centre Berlin
Nicole Koch, rbb
Bernd Kollmitzer, Tele München Fernseh-GmbH & Co. Produktionsgesellschaft
Tommy Krappweis, bumm film GmbH
Christian Kühne, Rapid Eye Movies HE GmbH
Andreas Lange, Computerspielmuseum
Daniela Lawrenz, Elbenwald.de
Theresa Lindenstruth, Egmont Ehapa Verlag GmbH
Lionel Lum
Kai Uwe Marner, Warner Home Video Germany
Max Mueller Bhavan, Goethe-Institut New Delhi
Michael Nguyen
Jessica Niebel, Deutsches Filminstitut - DIF e.V.
Torsten Norbst, Paramount Home Entertainment Germany GmbH
Sophia Pistek, Constantin Entertainment GmbH
Gulshan Rai, Diamond Comics (P) Ltd
Carsten Reinhard
Andrea Rieder, Berlinale Talent Campus
Sonja Riegelsberger, Turner Broadcasting System Deutschland GmbH
Petra Roitsch, Warner Bros.
Jens Ripke, ZDF
Maya Roeder, Goethe-Institut Golf-Region
Nicole Schmidt, ZDF
Carsten Schulte, KiKA - Der Kinderkanal von ARD und ZDF
Thomas Simon, Clear Vision
H. S. Shivaprakash, Embassy of India
Frankie Shum, Teshkeel Media Group
Peter Soboll, Embassy of India
Jörg Stern, Super RTL/RTL Disney Fernsehen GmbH & Co. KG
Mona Suroor, Watani
Ibrahim Swaid
Linus Wiesental
Sandra Wollgast, TRIXTER Entertainment GmbH
Linda Wotke
Zeng Zhen, Goethe-Institut China

alle Kolleginnen und Kollegen der Deutschen Kinemathek - Museum für Film und Fernsehen

Bildmaterial

www.deutsche-kinemathek.de | Presse | Pressefotos | Benutzername: dk112011 | Passwort: mff112011
Das honorarfreie Bildmaterial darf nur in Zusammenhang mit Ihrer Berichterstattung über die Ausstellung HELDEN (März bis Oktober 2012) verwendet werden.

Pressestelle: Heidi Berit Zapke, Tel. +49(0)30 300903-820, hbzapke@deutsche-kinemathek.de