



WONDER WOMAN

WONDER WOMAN

USA 2017, 141 MINUTEN

REGIE Patty Jenkins

DREHBUCH Allan Heinberg

DARSTELLER*INNEN Gal Gadot, Chris Pine, Robin Wright, Connie Nielsen, Lucy Davis, David Thewlis u. a.

GENRE Comicadaption, Superheldenfilm, Action

KINOSTART, VERLEIH 15. Juni 2017, Warner Bros.

WEBSEITE https://www.warnerbros.de/homevideo/Wonder_Woman.html

FSK ab 12 Jahre

SPRACHFASSUNG deutsche Fassung, englische Originalfassung



SCHULUNTERRICHT ab 9. Klasse

ALTERSEMPFEHLUNG ab 14 Jahre

UNTERRICHTSFÄCHER Deutsch, Englisch, Ethik, Philosophie, Kunst, Latein, Alt-Griechisch, Sozialkunde

THEMEN Helden/Heldentum, Superheld*innen/Superkräfte, Krieg, Mythologie, Feminismus, Gender/Geschlechterrollen

INHALT

Superheld*innen im Unterricht	3
Vom Panel zum Film	
Was ist ein Comic ?	4
Comicbuchadaptionen	5
WONDER WOMAN – Inhalt und Umsetzung	7
Hintergründe zu den Themen des Films	
Mythologie und (Super-)Held*innen	9
Gut und Böse	10
Superheldinnen	12
Impulse für den Unterricht und didaktische Hinweise	13
Quellen, Literatur und weiterführende Links	21

SUPERHELD*INNEN IM UNTERRICHT?

Comicbuchadaptionen haben schon lange das Kino erobert. Kein Jahr vergeht, indem nicht mindestens zwei Produktionen in die Kinos kommen. In der Filmpädagogik hat dieses Genre, anders als Literaturadaptionen, noch keinen festen Platz eingenommen. Dieser FilmTipp ZOOM soll daher als eine Einführung in das Genre dienen und einen kleinen Überblick über Comicbuchadaptionen und deren Ursprung, den Comics, zeigen. Dabei richtet sich der Blick anhand des Films WONDER WOMAN (Patty Jenkins, USA 2017) auf ein konkretes Genre: den Superheld*innenfilmen. Dieses Filmgenre ist vor allem durch die US-amerikanische Film- und Popkultur geprägt, da die Superheld*innencomics, die als Vorlage für die Filme dienen, auch größtenteils aus den USA stammen. Aber auch französischsprachige Comics, wie Tim und Struppi (1929 vom Belgier Hergé erschaffen) oder Asterix (1959 von René Goscinny und Albert Uderzo) dienen schon seit Jahren als Vorlage für Filme und werden auch in film- und anderen kulturpädagogischen Bereichen besprochen.

Da Wonder Woman als eine der ältesten Superheld*innencharaktere schon als ein Klassiker gilt, erschien uns der erste Film über die Amazone als ein würdiger Einstieg in das Genre. Thematisch gesehen bietet der Film interessante Anknüpfungspunkte für den Unterricht, wie z. B. die griechische Mythologie, Krieg und Feminismus, die er in einer ausgeglichenen Darstellung aus comicnaher Fantasie und realitätsorientierter Farbästhetik inszeniert. So ist er für Superheld*innenprofis ebenso interessant wie für jene, die noch wenig Berührung mit dem Genre hatten.

Die filmpädagogische Arbeit mit Superheld*innenfilmen kann an verschiedene schulische Themenfelder anknüpfen. Beispielhaft sind hier Auszüge aus den Rahmenplänen für Deutsch, Englisch, Ethik, Kunst, Latein und Sozialwissenschaften der Sekundarstufe I für Berlin genannt:

- Erschließen von Texten im Unterricht in anderen medialen Formen durch die Verbindung von Comic und Film
- Erwerb von englischen Sprachkompetenzen durch das Lesen und Schauen in Originalsprache und Kennenlernen kultureller Besonderheiten der US- amerikanischen Film- und Popkultur
- Erlangen von ethischer Reflexionskompetenz mithilfe des Themas Heldentum
- Sich im philosophischen Diskutieren der Themen Identität und Rolle, Freundschaft, Selbstverwirklichung, Freiheit und Verantwortung, Recht und Gerechtigkeit, Handeln und Moral üben
- Kennenlernen der medialen Ausdrucksformen Comic und Film als Mittel, um sich mit Kunst und ästhetischen Phänomenen auseinanderzusetzen; Erlernen, sich selbst künstlerisch und ästhetisch in dieser Form zu auszudrücken,
- Begegnung mit Göttern und Heroen, Kennenlernen von antiken griechisch-römischen Götterbildern und Mythen,
- Erlernen sozialwissenschaftlich zu analysieren und selbstständig, begründet sowie reflektierend zu urteilen
- Kennenlernen und reflektieren der medialen Welt, sowie Medien als Sozialisationsinstanz betrachten

Die Comicbuchadaptionen halten sich hierbei oftmals an die folgenden, charakteristischen Eigenschaften von Superheld*innencomics:

1. Fortlaufende Erzählung: Die Geschichten der Superheld*innen werden fast nie in einem Heft oder Buch zu Ende erzählt. Nachdem man einen Comic gelesen hat, liest man noch den zweiten und dritten und vierten usw. Möchte man wissen, wie die Geschichte weiter geht, muss man sich die gesamte Reihe durchlesen. Zu dieser Reihe können aber auch Comics aus anderen Reihen über einen anderen Superhelden oder eine andere Heldin gehören, die aber in derselben „Welt“ spielen. So hat auch eine Comicbuchreihe Einfluss auf die Geschichte einer anderen Comicbuchreihe.
2. Symbiose aus Kontinuität und Flexibilität: wenn Autor*innen und Comicbuchzeichner*innen eine eigene Reihe beginnen, sind ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. So kann es sein, dass die Hintergrundgeschichten der Superheld*innen unterschiedlich sind, vielleicht sogar der Name der Superheld*innen. Für den Wiedererkennungswert bleiben jedoch die wichtigsten Einzelheiten gleich: Zum Beispiel das jeweilige Merkmal der Superheld*innen oder Hintergründe, die in der Leser*innengemeinde einen Kultstatus erlangt haben. So kann man beispielsweise (fast) immer davon ausgehen, dass Onkel Ben von Spiderman stirbt oder dass Superman eigentlich ein Alien von einem anderen Planeten ist. Gleichzeitig dürfen sich die Held*innen aber auch ändern und weiterentwickeln, um sich vor allem gesellschaftlichen Änderungen anpassen zu können.

Superheld*innenadaptionen der Comicbuchverlage wie DC Comics¹ oder auch Dark-Horse Comics² kommen in den seltensten Fällen als Einzelfilm in die Kinos, was das Genre für die kommerzielle Auswertung sehr attraktiv macht. Am kommerziell erfolgreichsten sind die Filme von den Marvel Studios, einer US-amerikanischen Produktionsfirma von Kino- und Fernsehfilmen, die auf den Büchern des Comicverlages Marvel basieren. Die Marvel Studios haben mittlerweile 23 Kinofilme (Stand: Mai 2020), darunter die Avengers-Reihe (2012-2019), veröffentlicht. Wie auch die (einzelnen) Comics erzählt jeder Film eine für sich abgeschlossene Geschichte einer*ines Held*in oder eines Held*innenteams. Er ist ohne die anderen Filme verständlich und ergibt für sich alleine genommen Sinn. Möchte man jedoch die Geschichte und das Universum, in dem der Film spielt, im Ganzen verstehen, müsste man sich alle Filme in der richtigen Reihenfolge anschauen.

Genau wie bei den Comics wird ein gesamtes Universum mit verschiedenen Charakteren, Geschichten und Nebensträngen erschaffen. Die Zuschauer*innen tauchen in eine Welt voller Zusammenhänge ein, die sie verstehen und nachvollziehen möchten. Schließlich entwickeln sich die Charaktere in den Filmen, genau wie in den Comics, weiter: sie treffen auf andere Superheld*innen, sie werden älter, sie kriegen Kinder, sie sterben und eine andere Person übernimmt den Superheld*innenumhang des*der Verstorbenen.

Eines haben jedoch alle Superheld*innen gemeinsam: sie haben übermenschliche Kräfte, egal ob körperliche, mentale oder auch intellektuelle. Auch haben alle Superheld*innen eine geheime Identität, um ihr Privatleben und ihre Familie zu beschützen.

¹ Filme (Auswahl): Justice League (Zack Snyder, Joss Whedon, USA 2017), Aquaman (James Wan, USA 2018)

² Filme (Auswahl): Hellboy (Guillermo del Toro, USA 2004), Hellboy - Goldene Armee (Guillermo del Toro, USA 2008), Hellboy Call of Darkness (Neil Marshall, USA 2018)

WONDER WOMAN

Inhalt und Umsetzung

WONDER WOMAN von Patty Jenkins aus dem Jahr 2017 ist der erste Film zur gleichnamigen Superheldin und zeigt die sogenannte Origin story, die Entstehungsgeschichte, von Wonder Woman.



1918: Die junge Diana lebt auf Themyscira, einer Insel, die nur von Amazonen bewohnt wird und die für Menschen verborgen liegt. Sie sind ein Volk von Kriegerinnen, die das Schwert „Gotttöter“ vor Ares, den Gott des Krieges, beschützen. Diana ist das einzige Kind auf der Insel und wird daher von ihrer Mutter, der Königin Hippolyta, strengstens

beschützt. Dianas größter Wunsch ist es jedoch, genau wie die anderen Amazonen, eine Kriegerin zu werden. So erlaubt es Hippolyta ihrer Schwester Antiope Diana zu trainieren.

In der Welt außerhalb von Themyscira herrscht Krieg. Der britische Spion Steve Trevor hat das Notizbuch der Wissenschaftlerin Isabel Maru gestohlen. Diese arbeitet mit dem deutschen General Erich Ludendorff an einer neuen chemischen Kriegswaffe. Während seiner Flucht vor deutschen Soldaten stürzt Steve Trevor mit seinem Flugzeug vor der Insel ins Meer. Nachdem Diana ihn vor dem Ertrinken retten kann, werden die beiden von den Soldaten, die Steve bis zur Insel verfolgt haben, angegriffen. Die anderen Amazonen eilen ihnen zur Unterstützung herbei und können die deutlich unterlegenen Soldaten besiegen. Jedoch wird Antiope verletzt und stirbt schließlich. Zornig über den Tod ihrer Schwester nimmt Hippolyta Steve gefangen und verhört ihn zu seinen Absichten. Während der Befragung erfährt Diana, dass auf der gesamten Welt Krieg herrscht und viele Unschuldige ums Leben kommen. Sie entscheidet sich gegen den Willen ihrer Mutter, Steve nach London zu begleiten: Sie ist der festen Überzeugung, Ares sei Schuld an dem Krieg und den vielen Toten. Diana sieht es als ihre Pflicht als Amazone, Ares zu töten und so die Menschen vor dem Krieg zu retten.

In London angekommen, übergibt Steve das Notizbuch seinem Chef Sir Patrick Morgan. Mit Dianas Hilfe sind sie in der Lage, die verschlüsselten Notizen zu übersetzen und herauszufinden, dass General Ludendorff und Dr. Maru einen Giftgasanschlag planen. Diana ist sich nun sicher, dass Ares sich in der menschlichen Gestalt Ludendorffs versteckt.

Mit der Unterstützung eines bunt zusammengestellten Teams schaffen es Steve und Diana, ein Dorf in Belgien von der deutschen Besetzung zu befreien. Auf einer Siegesfeier mit den Einwohner*innen des Dorfes kommen Diana und Steve sich näher und verbringen die Nacht gemeinsam.

Nach einem Kampf, in dem Diana schließlich Ludendorff töten kann, wird der Krieg dennoch nicht beendet. Der wahre Ares, Sir Patrick Morgan, zeigt sich und versucht Diana davon zu überzeugen, dass Menschen von sich aus böse sind und ihren Schutz nicht verdient hätten. Er sei, so behauptet er, der Gott der Wahrheit und zeigt ihr eine Vision einer paradiesischen Welt ohne Menschen. Während Diana sich jedoch nicht von Ares beirren lässt und anfängt gegen ihn zu kämpfen, finden Steve und das Team die Gasbomben in einem Flugzeug gelagert. Steve bleibt nichts anderes übrig, als sich zu opfern, um den Bomber in der Luft explodieren zu lassen und so Menschenleben zu retten. Voller Zorn und Trauer über Steves Tod ist Diana kurz davor, Dr. Maru, unter Ares Ansporn, zu töten. Sie verschont sie jedoch und tötet Ares. Die Soldaten legen nach Ares Tod die Waffen nieder und es herrscht wieder Frieden auf der Welt.

Die Binnenhandlung, die im Jahr 1918 zum Ende des Ersten Weltkriegs spielt, ist in eine kurze Rahmenhandlung eingebettet, die in der heutigen Zeit angesiedelt ist. Am Anfang des Films ist zu sehen, dass Diana, die unter dem Namen Diana Prince lebt, im Louvre arbeitet. Die wichtigste Funktion der Rahmenhandlung ist es, diesen Film in Bezug zu anderen Superheld*innenfilmen und -geschichten zu setzen. Wie schon erwähnt, steht WONDER WOMAN als Film für sich alleine, wird aber durch Verweise auf andere Filme in einen größeren Zusammenhang gestellt. So sehen wir beispielsweise, dass Diana von Wayne Enterprises, der Firma von Bruce Wayne, also Batman, ein Foto zugeschickt bekommt. Damit spielt die Regisseurin auf den Film BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE ((Regie: Zack Snyder, USA 2016) an und verdeutlicht, dass beide Filme in der selben Welt spielen. In BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE treffen Batman und Superman zum ersten Mal auf Wonder Woman. Wonder Woman ist nur kurz vor dem Ende für wenige Minuten zu sehen, hat aber dabei eine wichtige Rolle. Sie stellt sich an die Seite der beiden Superhelden und hilft ihnen ein übermenschliches Wesen zu besiegen. Somit wird bei den Zuschauer*innen eine Neugier auf Wonder Woman geweckt. Man möchte erfahren wer sie ist, warum sie so stark ist und wo sie her kommt. So kann WONDER WOMAN nahtlos an die Geschehnisse aus BATMAN V SUPERMAN anknüpfen, ohne wirklich inhaltlich von diesen abhängig zu sein.

In seiner ästhetischen Umsetzung unterscheidet sich der Film von anderen aktuellen Comicbuchadaptionen. Die Kampfszenen und Schauplätze sind weniger durch Computeranimationen und computergestützte Spezialeffekte geprägt, was dem Film eine realistischere Anmutung verleiht. WONDER WOMAN setzt sich hinsichtlich des Looks des Comics von diesem ab, was vor allem im Farbschema deutlich wird. Beispielsweise ist Wonder Womans Held*innenkostüm aus den Comics zwar auch gelb und rot, jedoch deutlich heller und gesättigter als im Film. Superheld*innencomics sind generell, seit der Anfangsphase, bekannt für ihre bunten und schrillen Farben. Die Farben im Film sind gedämpfter und wirken eher nüchtern, sogar trüb und grau, welches sehr gut die Atmosphäre eines industriellen Londons mitten im Krieg vermitteln kann.



Ein weiterer Grund für die größere Realitätsnähe ist sicherlich auch das Setting, in dem die Handlung gesetzt wurde. Viele Superheld*innenfilme spielen im Weltall, in futuristisch anmutenden Städten und haben Charaktere, die durch Computertechnik animiert werden. Die Handlung in WONDER WOMAN findet größtenteils während des Ersten Weltkrieges in Europa statt. Durch Kostüm und Schauplätzen auf dem Schlachtfeld ähnelt der Film einem Kriegsfilm oder einem historischen Drama.

Nichtsdestotrotz schafft der Film eine eigene fiktionale Szenerie vor allem wenn man sich die Insel anschaut, auf der Diana aufwächst. In den Wonder Woman-Comics wird die Insel auch als Paradiesinsel bezeichnet. Wie der Film Themyscira als Paradies adaptiert, zeigt die Anfangsszene sehr deutlich, in der Diana als Kind über die Insel läuft. Die Zuschauer*innen werden von der rennenden Diana durch die Umgebung geführt. Wir sehen in Großaufnahmen eine prachtvolle Stadt, die in die Natur integriert ist, ohne diese zu zerstören. Wir sehen eine Zivilisation, die perfekt zu funktionieren scheint, in der Menschen arbeiten, auf sauberen Plätzen miteinander reden und gemeinsam trainieren. Die Insel wird sehr hell, friedvoll und lebendig gezeigt, wie ein unwirkliches Paradies.

Bemerkenswert in der Umsetzung der Kampfszenen ist der Einsatz von Zeitraffer und Zeitlupe, deren Timing den Kampfszenen nicht nur eine aufregende Atmosphäre verleiht, sondern auch Wonder Womans Schnelligkeit sowie körperliche Stärke verdeutlicht.

HINTERGRÜNDE ZU DEN THEMEN DES FILMS

Mythologie und (Super-)Held*innen

Wo kommen die Inspirationen für die Superheld*innen her?

Viele Superheld*innencomics und deren Verfilmungen sind von mythologischen Sagen und Figuren inspiriert oder nehmen konkreten Bezug auf diese. Der Superheld Thor aus den gleichnamigen Comics und den Filmen THOR (Regie: Kenneth Branagh, USA 2011), THOR – THE DARK KINGDOM (Regie: Alan Taylor, USA 2013) und THOR: TAG DER ENTSCHEIDUNG (Regie: Taika Waititi, USA 2017) bedient sich beispielsweise bei Motiven der germanischen Mythologie um den Donnergott Thor und setzt den Superhelden in die Welt der nordischen Geschichten von Odin, Freya und Loki.

Der Filmheld Hellboy aus den Filmen HELLBOY (Regie: Guillermo del Toro, USA 2004), HELLBOY – GOLDENE ARMEE (Regie: Guillermo del Toro, USA 2008) und HELLBOY – CALL OF DARKNESS (Regie: Neil Marshall, USA 2018) basiert wiederum auf düsteren Mythologien und Volkserzählungen über die biblische Apokalypse und teuflische Beschwörungen und in den gleichnamigen Comics auch auf der slawischen Mythologie um die Baba Jaga, einer Hexenfigur aus slawischen Märchenerzählungen.

Bei Wonder Woman ist die Inspirationsquelle in den griechischen Mythen um die Götter des Olymps zu finden. Zeus ist in diesem Film nicht nur der Göttervater, sondern auch der Vater von Diana, was sie zu einer Halbgöttin macht und stark an die Geschichte von Herakles erinnert. Auch die Amazonen sind keine Schöpfung von William Moulton Marston, dem Erfinder der Figur Wonder Woman. Erzählungen über das Kriegerinnenvolk werden schon seit der griechischen Antike geschrieben. Der Film und die Wonder Woman-

Comics beziehen sich dabei stellenweise sehr konkret und eng auf diese. So sind sowohl die Amazonenkönigin Hippolyte als auch die Insel Themyscira in der griechischen Mythologie namentlich zu finden.

Bei der Beschäftigung im Unterricht mit altgriechischen Göttern kann man sich dem Thema gut mit WONDER WOMAN annähern und den Film als Ausgangspunkt für Gespräche nutzen. Im Film werden beispielsweise die komplexen Familienverhältnisse (Zeus als Vater von Hades, Diana als die Tochter von Zeus) oder auch die Bedeutung der einzelnen Gottheiten (Zeus als Donnergott, Hades als Gott des Krieges) angedeutet, welche durch eine weitere außerfilmische Recherche vervollständigt und sogar verglichen werden können.

Diese Verbindung zwischen Mythen und Comicbuchadaption ist für den Unterricht vor allem unter einem kunstanalytischen Gesichtspunkt interessant. Symbole aus Mythen, Sagen oder auch biblischen Erzählungen kommen oft in den unterschiedlichsten Kunst- und Literaturformen vor. So kann beispielsweise mithilfe des Films das Erkennen und das Interpretieren dieser Symbole im künstlerischen Zusammenhang geübt werden.

Gut und Böse

Eines der prägendsten Motive in den Superheld*innenfilmen und -comics ist das Differenzieren, Diskutieren, Kontrastieren und auch Vermischen von Gut und Böse. Im Mittelpunkt jeder Superheld*innengeschichte steht ein Held oder eine Heldin, die sich als solche beweisen soll. Um ein*e Held*in sein zu können, muss erst definiert werden, welche Eigenschaften heldenhaft sind, welche Eigenschaften als moralisch und erstrebenswert gelten und welche nicht.

In der Comicbuchforschung wird sogar von verschiedenen Superhelden*innen-Epochen gesprochen, in der



bestimmte Eigenschaften bevorzugt in der Comicbuchschreibung benutzt wurden: Das Goldene Zeitalter (1938-1956), das Silberne Zeitalter (1956 – 1970) und das Bronzene Zeitalter (1970 – 1984). Für die Zeit ab 1984 gibt es noch keinen definierten Startpunkt und keinen fest etablierten Begriff.

Das Goldene Zeitalter

Die Geschichten und Superheld*innen, die während des Goldenen Zeitalters entstanden, sind hauptsächlich von den Ereignissen des Zweiten Weltkriegs geprägt. Immer wieder tauchten in den Comics Deutschland und die Nationalsozialisten als Feind und das zu besiegende Böse auf. Die Superheld*innen, die hauptsächlich in den USA entstanden, dienten auch als patriotisches Mittel, um die militärische Stärke der USA zu demonstrieren. Superhelden wie Captain America und Superman waren hierfür die antifaschistischen Symbole. Geprägt von ihrer Zeit entwickelten die Comicbuchautor*innen und -zeichner*innen Held*innen, die eher wie Soldat*innen wirkten. Sie waren nicht nur übermenschlich muskulös, stark und moralisch, sondern standen deutlich über den Menschen und waren makellos.

Das Silberne Zeitalter

Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs, mitten im wissenschaftlichen und atomaren Wettrüsten des Kalten Krieges zwischen den USA und der Sowjetunion, entwickelten sich Superheld*innen, die Wissenschaftler*innen oder Intellektuelle waren. Helden wie Spider Man, The Flash oder die Fantastic Four sind nicht unbedingt durch ihre körperliche Stärke heldenhaft. Sie zeichnen sich vielmehr durch ihre Intelligenz und durch ihre Arbeit als Wissenschaftler*innen aus, mithilfe derer sie Gutes tun konnten. Die Superkräfte der Held*innen stehen in der Regel im Zusammenhang mit genetischen Veränderungen, die durch Radioaktivität entstanden: Sie sind ganz normale Menschen, die von einer radioaktiven Spinne gebissen wurden oder die durch einen radioaktiven Unfall im Forschungslabor übermenschliche Kräfte bekommen haben. Als Resultat können sie wie Spinnen an Häuserwänden klettern oder auch die Gliedmaßen unendlich dehnen. Die Bösen sind ebenfalls durch genetische Mutationen zu solchen geworden. Anders als bei den meisten Held*innen haben die Mutationen der Feinde auch äußerliche Auswirkungen und sie sind oftmals teils Mensch, teils Tier.

Das Bronzene Zeitalter

Im bronzenen Zeitalter ist die Trennung zwischen Gut und Böse, Held*in, Antiheld*in und Bösewicht nicht so eindeutig wie zuvor. Im Mittelpunkt der Geschichten stehen oftmals das Leid und die Schicksalsschläge der Held*innen bzw. Antiheld*innen. Der Kampf zwischen Gut und Böse verlagert sich mehr in das Innere des Helden bzw. der Heldin. Es sind (Anti-)Held*innen wie der Punisher, Wolverine, Elektra oder auch Daredevil, die gegen ihre eigenen psychischen Probleme kämpfen und mit sich selbst aushandeln müssen, ob sie ein*e Held*in sind und moralisch richtig handeln könnten. Diese Held*innen sind zwar, wie auch diejenigen aus den anderen Zeitaltern, körperlich stark und besitzen übernatürliche Kräfte, jedoch definiert sich ihr Heldentum mehr durch ihre mentale Stärke, sich immer wieder zu hinterfragen und am Ende das Richtige zu tun.

Im Film WONDER WOMAN ist sehr gut zu erkennen, dass Wonder Womans Ursprung im goldenen Zeitalter liegt. Als Amazone besteht ihre Existenz in dem Dasein als Kriegerin. Ihre Kräfte sind vor allem durch ihre körperliche Stärke und Kampfeskunst geprägt. So ist es kein Zufall, dass die Handlung des Films während eines Krieges spielt. Auch hier werden deutsche Soldaten als der Feind vorgestellt. Am Anfang des Films sagt Steve Trevor: „Ich bin einer von den Guten und das sind die Bösen, die Deutschen“. Wonder Woman, als typische Heldin des goldenen Zeitalters, glaubt eher an das Gute im Menschen, und dass nicht alle Deutschen böse sind. So werfen am Ende des Films die deutschen Soldaten nach Ares Tod die Waffen nieder und kommen wie aus einer Trance wieder zu sich.

Superheld*innenfilme sind nicht dazu geeignet im Unterricht konkrete historische Ereignisse zu thematisieren; dafür sind die Zusammenhänge in den Filmen zu sehr abstrahiert und verformt worden. Die Ereignisse in WONDER WOMAN spielen zwar während des Ersten Weltkrieges, sie sind jedoch alle rein erfunden. Sie können aber durchaus als Mittel zur Diskussion der historischen und gesellschaftlichen Kontexte, in denen literarische, künstlerische oder filmische Werke entstanden sind, dienen.



Superheldinnen

Als 1941 William Moulton Marston die Figur Wonder Woman erfand, gab es sehr wenige weibliche Superheldinnen in den Comics. Das Comicbuchgenre war deutlich von männlichen Autoren, Zeichnern und auch Superhelden dominiert. Weibliche Charaktere waren meistens Nebenfiguren, wie Sekretärinnen, Tanten, Mütter oder das zu rettende Opfer. Die wenigen Heldinnen, die es gab, konnten kämpferisch mit den männlichen Helden nicht mithalten. Auch als in den 1960er Jahren mit den Comicbuchfiguren The Invisible Girl und The Wasp zwei neue Heldinnen dazu kamen, änderte sich kaum etwas. Die beiden waren deutlich seltener in Kampfszenen zu sehen als ihre männlichen Kollegen, was vor allem an ihren Superkräften lag. The Invisible Girl konnte sich, wie der Name es schon sagt, unsichtbar und The Wasp sich sehr klein machen. Die beiden verschwanden wortwörtlich im Kampf und waren so in den gezeichneten Kampfszenen nicht sichtbar – was in einem visuellen Medium wie dem Comic mehr als unvorteilhaft ist. Stattdessen wurden sie mehr zu Hause oder auch im Labor dargestellt.

So war Wonder Woman bezüglich ihrer Superkräfte tatsächlich eine Ausnahme, genau wie William Moulton Marston es wollte. Sein Ziel war es, eine Superheldin zu erschaffen, die genauso, wenn nicht sogar stärker, als die männlichen Superhelden ist. Sie bekam eine Identität als Amazone, die in direkter Verbindung mit Göttern steht. Sie war unglaublich stark, sodass sie Panzer stemmen oder fliegen konnte und war somit durch und durch für das Kämpfen gemacht.



Im Laufe ihrer nun über 70jährigen Superheldinnenkarriere war Wonder Woman in der Rezeption immer in einer zwiespältigen Position. Einerseits wird sie als emanzipatorisches Vorbild gesehen, das sich durch ihre Gleichstellung zu männlichen Superhelden und in den Frauen und Mädchen bestärkenden Geschichten auszeichnet. Auch im Film wird Wonder Womans emanzipatorischer Gedanke sichtbar, wie z. B. ihr Unverständnis

darüber, warum Frauen einschränkende Klamotten tragen oder an bestimmten Sitzungen nicht teilnehmen dürfen. Andere empfinden ihre Darstellung als zu sehr von weiblichen Stereotypen geprägt. Als ein großer Kritikpunkt wird oftmals ihre visuelle Darstellung angesehen, die mit dem knappen Superheldinnenkostüm stark sexualisiert ist. Viele kritisieren auch Wonder Womans Moralvorstellungen, die sich an vermeintlich „typisch weiblichen“ Motiven orientieren, wie beispielsweise Emotionalität und Liebe. Das leitende Motiv von Wonder Woman ist oftmals Liebe zu den Menschen, sie beruft sich auf Liebe als höchstes Gut oder predigt darüber.

So ist es im Film Dianas Glaube an die Liebe, der sie daran hindert sich Ares anzuschließen. Kurz vor dem Ende des Films, in dem entscheidenden Kampf gegen Ares, sagt sie: „Es geht nicht darum, was man verdient. Es geht darum, an was man glaubt und ich glaube an die Liebe“.

Diese Zwiespältigkeit in der Wahrnehmung Wonder Womans als ein feministisches Vorbild oder weibliches Stereotyp, bietet sich als ein sehr guter Anknüpfungspunkt an, um mit den Schüler*innen beide Sichtweisen kritisch zu betrachten. Schließlich muss ein starker, kämpfender Charakter nicht gleich emanzipatorisch sein und Stärke und Emotionalität müssen sich bei einem Helden oder einer Heldin nicht gleich ausschließen.

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT

Sogenannte Mainstreamfilme und Blockbuster wie WONDER WOMAN entsprechen häufig den Sehgewohnheiten der Schüler*innen. Eine filmpädagogische Auseinandersetzung im Unterricht kann sich daher auf etwas Bekanntes stützen und gleichzeitig zu neuen Erkenntnishorizonten führen. Mithilfe der thematischen Vielfalt im Film bieten sich unterschiedlichste Anknüpfungspunkte an, um den Film mit den Schüler*innen neu oder anders zu betrachten.

Didaktische Hinweise zu den Themen Comicbuchadaption und Superheld*innen

Mit diesen Aufgaben können die Schüler*innen zunächst den Einstieg in das Thema Comicbuchadaptionen und Superheld*innen bekommen und sich konkreter mit diesem Filmgenre auseinandersetzen. Ziel ist es, dass die Schüler*innen zusammentragen, welche Erfahrungen sie bisher mit dem Genre gemacht haben und dass sie ihre Sehgewohnheiten reflektieren.

Die Schüler*innen sollten für diese Aufgabe das Kapitel „Comicbuchadaptionen“ lesen und auch ihr eigenes Wissen einbringen.

Comic und Film sind sich näher als viele denken: Beide vermitteln nicht nur auf visueller Ebene eine Geschichte. Wie nah sich beide sind, wird deutlich, wenn man sich anschaut was u. a. zu den Drehvorbereitungen eines Filmes gehört: das Storyboard³. Der zweite Teil des Aufgabenblocks widmet sich daher dem Vergleich Storyboard und Comic, um schließlich auf die unterschiedlichen Erzählstrukturen eines Films und eines Comics aufmerksam zu machen.

Auszug aus dem Modul 1 Kino im Kopf aus unserer didaktischen DVD Film (er)leben:
*„Bevor der Film auf digitale Trägermedien (z.B. DVD) gespeichert wurde, lag er als Filmstreifen vor, der aufgerollt wurde. Die großen Filmrollen wurden in den Kinos mithilfe eines Filmprojektors abgespielt: Abertausende von Einzelbildern, in einer Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde projiziert, ergeben die Illusion kontinuierlicher Bewegung. Auch ein Comic reiht Bild an Bild – allerdings sind die Sprünge größer. Der Comic ist eine Bild-Erzählung, die einem Filmband entspricht, aus dem nach der Verwendung eines Einzelbildes fünf Meter herausgeschnitten wurden, bevor wieder ein Bild benutzt wird. Um die Illusion einer fortlaufenden Geschichte zu erzeugen, benötig[en] [die Comic-Leser*innen] größere Vorstellungskraft. Die Lücke zwischen zwei Bildern muss im Kopf überbrückt werden.“*

Für das Zeichnen des Storyboards können Sie auf der Website Wer hat Urheberrecht? eine Vorlage finden: <https://www.wer-hat-urheberrecht.de/mediathek/hintergrundmaterialien-und-vorlagen/>

Alle Aufgaben dieses Blocks sind für den Unterricht nach der Filmsichtung konzipiert.

³ Neue Wege des Lernens e. V. bietet eine interaktive Webseite zu filmsprachlichen Begriffen: <https://nwdl.eu/filmsprache/> oder eine kostenlose App: <https://www.neue-wege-des-lernens.de/apps/>. Auch Film+Schule NRW bietet eine App Top Shot <https://www.filmundschule.nrw.de/de/topshot/>. Zudem können Sie auf das filmsprachliche Glossar von kinofenster.de zurückgreifen: <https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/>

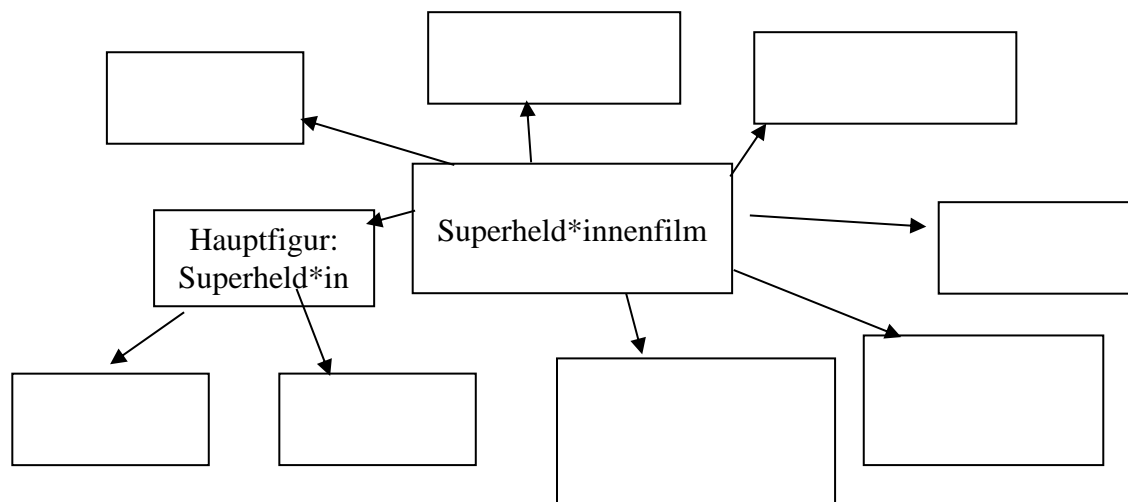
Aufgabe 1

Erstellt in Kleingruppen von vier bis sechs Schüler*innen eine Mindmap mit den Merkmalen, die das Genre Superheld*innenfilm ausmachen und denkt dabei auch an die Merkmale der Hauptfigur! Lest dazu den Text „Comicbuchadaptionen“.

Folgende Fragen können euch außerdem dabei helfen:

- Was zeichnet WONDER WOMAN als eine Comicbuchadaption aus?
- Kennt ihr noch andere Superheld*innen und habt ihr schon mal einen anderen Superheld*innenfilm geguckt? Falls ja, könnt ihr ebenfalls Assoziationen zu diesen in die Mindmap eintragen.
- Welche Eigenschaften zeichnen Wonder Woman als eine Superheldin aus?

Tragt im Plenum eure Ergebnisse zusammen!



Aufgabe 2

a) Schaut euch die erste Minute des folgenden Ausschnitts an (bis zur Rückblende, die zeigt wie Steve zum Notizbuch kam), in der wir Wonder Womans Lasso der Wahrheit kennenlernen:

<https://www.youtube.com/watch?v=ooUWm081ykQ>

Stellt euch beim Schauen folgende Fragen:

- Welches sind die wichtigsten Figuren in der Szene?
- Was ist die Hauptaussage dieser Szene? Welche Kameraeinstellungen wurden benutzt?

b) Zeichnet ein Storyboard der Szene!

Ein Storyboard ist „[d]ie zeichnerische Version des Drehbuchs [und] dient zur Vorbereitung der Dreharbeiten und gibt Hinweise zur Mise-en-scène. Im Storyboard werden die Einstellungen eines Films komplett oder teilweise skizziert, unter Angabe der Kameraperspektiven und Kamerabewegungen, Hinweise zum Production Design sowie zur Positionierung von Schauspielern und Requisiten. Die heutige Computertechnik ermöglicht sogar die sogenannte Pre-Visualisierung einzelner Filmszenen, sprich einer animierten Vor- oder Grobfassung“ (*Filmglossar kinofenster.de*).

Für das Zeichnen des Storyboards könnt ihr auf der Website **Wer hat Urheberrecht?** eine Vorlage finden:
<https://www.wer-hat-urheberrecht.de/mediathek/hintergrundmaterialien-und-vorlagen/>

c) Zeichnet nun einen kleinen Comic zu der gleichen Szene!

d) Benennt die Unterschiede und Gemeinsamkeiten eures Storyboards und eures Comics? Beachtet vor allem eure Bildfolgen beim Storyboard und beim Comic!

e) Nachdem ihr nun herausgearbeitet habt, inwieweit sich ein Storyboard von einem Comic unterscheidet, überlegt euch, wie ein Film im Vergleich zu einem Comic eine Geschichte vermittelt! Wie ist die Bildfolge beschaffen? Wie groß sind die Lücken zwischen den einzelnen Bildern?

Didaktische Hinweise zu den Themen Mythologie und Heldentum

Altertümliche oder religiöse Symbole gehören zu unserem gesellschaftlichen Wissensbestand. Sie werden oftmals in der Kunst und der Literatur benutzt, weil sie einen hohen Wiedererkennungswert haben: beispielsweise der Teufel in „Faust“ von Johann Wolfgang von Goethe oder auch der Fisch als christliches Symbol in Gemälden. Die Auseinandersetzung mit solchen Symbolen kann u. a. im Deutsch- und Kunstunterricht für das Text- und Kunstverständnis von großer Bedeutung sein.

William Moulton Marston, der Erfinder von Wonder Woman, hatte eine große Vorliebe für altgriechische Mythologie. Sein detailliertes Wissen über die Gött*innen und deren Beziehungen zueinander brachte er in die Geschichten über Wonder Woman ein. Auch im Film ist das Leben der Amazonen und die Beziehungen der Gött*innen ein wichtiges Thema.

In den Fächern Latein und Altgriechisch lässt sich mit dem Film an die mythologischen Gottheiten anknüpfen, um über diese einen Teil der altgriechisch-römischen Kultur kennenzulernen.

Aufgabe 3a ist für die Arbeit vor der Filmsichtung gedacht. Die Aufgaben 3b bis 3d können nach der Filmsichtung bearbeitet werden.

Aufgabe 3

a) Recherchiert zu den griechischen Gottheiten des Olympos und den Amazonen! Wie werden sie beschrieben, äußerlich und in ihren Fähigkeiten?

b) Schaut euch den Filmausschnitt über die Entstehung der Amazonen an:

Story of Ares and the Amazons: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7XrrZIRciM>

Welche griechischen Gött*innen befinden sich in der Szene?

c) Tragt mit einem Partner bzw. einer Partnerin zusammen, welche filmischen Mittel und Narrative genutzt wurden, um den Gott Ares und die Amazonen im Film so darzustellen, wie sie in der griechischen Mythologie beschrieben werden. Was für ein Gott ist Ares? Warum existieren die Amazonen? Wer ist mit wem wie verwandt? Wie zeigt sich das im Film?

Falls es nötig ist, schaut euch den Filmausschnitt Story of Ares and the Amazons mehrmals an.

d) Wie würde dein*e Superheld*in aussehen? Basiert er oder sie auch auf einer Mythologie? Welche Superkräfte hat er oder sie? Und wie kam er oder sie zu diesen? Wie sieht das Superheld*innenkostüm aus? Erstellt einen Steckbrief zu eurem Superhelden/eurer Superheldin!

Didaktische Hinweise zum Thema Gegensätzlichkeiten

Darstellungen in Filmen haben einen großen Einfluss auf unser Verständnis von Gut und Böse. Die Welten, in der Superheld*innenfilm spielen, können diesbezüglich oftmals einfach sein.

Mit diesem Aufgabenblock sollen die Schüler*innen motiviert werden, sich filmischer Darstellungsformen bewusst zu werden und diese reflektierend zu betrachten und zu hinterfragen, wie Vorstellungen von Gut und Böse konstruiert werden.

So stehen die kommenden Aufgaben unter der Fragestellung: „Durch welche erzählerischen und ästhetischen Mittel werden in mir bestimmte Gefühle und Bewertungen erzeugt?“

Alle Aufgaben dieses Blocks sind für den Unterricht nach der Filmsichtung konzipiert.

Aufgabe 4

a) Wer ist Wonder Womans Gegenspieler*in im Film? Was macht ihn oder sie zu diesem? Zeichnet hierfür ein Figurenschaubild der Gegenspieler*innen und Kompliz*innen von Wonder Woman!

Beantwortet dabei auch die folgenden Fragen:

- Welche Eigenschaften werden als schlecht angesehen?
- Welche Gründe werden für die Bösartigkeit angegeben?

b) Schaut euch diese beiden Szenen an:

London: <https://www.youtube.com/watch?v=j-2mw7JBoA>

Themyscira: <https://www.youtube.com/watch?v=9nWH7IplYlc>

Wie werden London und Themyscira in Szene gesetzt? Vergleicht beispielsweise das Licht, die Musik, die Kameraeinstellungen!

- Welche Wirkung haben die unterschiedlichen Darstellungen auf euch?
- Nachdem ihr die Filmausschnitte gesehen habt: wie stellt ihr euch vor, riecht es in London? Wie riecht es auf Themyscira?

Didaktische Hinweise zu dem Thema Frauen in Superheld*innenfilmen und gutgeschriebenen Charakteren in Filmen

Trotz der Menge an veröffentlichten Superheld*innenfilmen ist die Anzahl der Filme mit weiblicher Hauptfigur in diesem Genre sehr gering. Es dauerte 12 Jahre, bis nach ELEKTRA (Regie: Rob S. Bowman, USA 2005) mit WONDER WOMAN wieder ein Superheld*innenfilm mit weiblicher Hauptfigur erschien. So ist es auch kein „Wunder“, dass als 2017 WONDER WOMAN in die Kinos kam, die Regisseurin, die Schauspieler*innen und der Film als Werk an sich in der MeeToo-Debatte betrachtet und besprochen wurde. Schließlich kam der Film genau zu der Zeit heraus, als die (Hollywood-)Filmbranche sich mit ihren diskriminierenden und sexistischen Strukturen auseinandersetzen musste. Dabei ging es von einer Debatte um das Casting (<https://www.indiewire.com/2013/12/has-it-really-come-to-this-gal-gadot-defends-breast-size-for-wonder-woman-role-in-batman-vs-superman-90614/>) der Schauspielerin Gal Gadot als Wonder Woman, in der besprochen wurde, ob ihre Oberweite zu klein wäre für die Rolle, bis hin zu Boykottversuchen von Kinoscreeenings des Films nur für Frauen (<https://variety.com/2017/biz/news/wonder-woman-austin-mayor-all-female-screening-1202450435/>). Vor allem wurde der Film im Zusammenhang mit dem Fehlen von Filmemacherinnen in der Filmbranche besprochen und dem Mangel an vielfältigen weiblichen Filmcharakteren.

Im folgenden Aufgabenblock können die Schüler*innen selber eine genderorientierte Betrachtung des Films vornehmen, indem sie hinterfragen, wie Wonder Woman im Film dargestellt ist und was ihrer Meinung nach eine gute und interessante Filmfigur auszeichnet.

- Hinweis: Für die 4. Aufgabe geben Sie bitte den Schüler*innen das Kapitel „Superheldinnen“ zu lesen.

Aufgaben 5a und b können vor der Filmsichtung behandelt werden. Die restlichen Aufgaben sind für die Arbeit nach der Filmsichtung gedacht.

Aufgabe 5

a) Habt ihr eine Lieblingssuperheldin oder einen Lieblingssuperheld? Welche Eigenschaften eures Helden oder eurer Heldin gefallen euch am besten und machen ihn oder sie zu eurem Lieblingscharakter?

b) Was macht einen guten Filmcharakter eurer Meinung nach aus?

c) 1985 veröffentlichte die Comicbuchautorin Alison Bechdel ihren Comic „The Rule“ aus der Reihe „Dykes to Watch Out For“. In diesem werden drei einfache „Regeln“ vorgestellt, um einen Film auf die Darstellung weiblicher Charaktere in Filmen zu prüfen. Diese „Regeln“ wurden in der Filmanalyse als der Bechdel-Test bekannt:

1. Es gibt mindesten zwei (namentlich bekannte) Frauen im Film.
2. Die beiden sprechen miteinander.
3. Sie haben ein anderes Gesprächsthema als Männer.

Untersucht WONDER WOMAN nach diesen Kriterien! Besteht der Film den Bechdel-Test?



d) Lest euch das unten stehende Zitat durch und diskutiert im Plenum, ob Wonder Woman in euren Augen ein solcher „strong character“ wäre! Belegt eure Einschätzungen mit Szenen aus dem Film! Geht bei eurer Diskussion auch auf die scheinbare Zwiespältigkeit bei der Darstellung von Wonder Woman ein und stellt euch folgende Fragen:

- Sind ihre Leitmotive wie Liebe tatsächlich nur „weibliche“ Themen? Darf ein Held oder eine Heldin sich nicht mit emotionalen Themen beschäftigen?
- Sind die engen Kostüme und die dargestellte Körperlichkeit ein Merkmal des Superheld*innengenres? Was für Kostüme tragen männliche Helden, die ihr kennt?

„What makes a Strong Character? [...], we might say a strong character is a multidimensional character significant to the story. He/she has strengths and weaknesses, and his/her agency fundamentally progresses the plot.“

(<https://www.lightsfilmschool.com/blog/what-does-strong-female-character-really-mean>)

Worksheet in English

Superhero comics and superhero movies are part of the American pop(culture). In addition to learning the language, students also get to know the public debates that the movie thematized or that were current at the time of publication.

- The aims of the following tasks are therefore:
- Strengthen the understanding of a text by collecting and discussing the most important statements
- Writing own texts
- Writing own arguments
- Getting to know some of the US public debates within the film industry

Exercise: Art and Mainstream

Art and mainstream or art versus mainstream? Superhero movies are often criticized for their assembly line-like production and being aimed at commercial success. The following exercises will allow students to discuss the critical view and reflect about their own understanding of art.

In 2019, producer Martin Scorsese said in an interview that he didn't think of superhero movies to be art. In fact, he considered them rather to be like an amusement park, which sparked a discussion within the US film industry on the extent to which superhero movies could be called cinematic art.

In the article below he comments on the interview and explains his point of view:

<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>

- ❖ Read the article and collect the hypotheses you can find within it and discuss them in class! Try to think about what art means to you and what you would consider a real artistic movie.

Exercise: Me Too Debate

The phrase "Me too" goes back to the activist Tarana Burke and became popular as a hashtag used by actress Alyssa Milano in 2017, who encouraged women to use tweets to draw attention to the extent of sexual harassment and sexual abuse (especially in the film industry). Since then, discussions about sexist and discriminatory structures have come up in many international film industries and beyond.

After it was announced that actress Gal Gadot had been casted for the role as Wonder Woman, bizarre criticisms came to light commenting that her bust size was too small for this role. After an all-female screening of the movie was planned by a cinema in Austin, USA, complaints arose that this was discriminatory.

- ❖ Read the two related articles below!

Article A: <https://www.indiewire.com/2013/12/has-it-really-come-to-this-gal-gadot-defends-breast-size-for-wonder-woman-role-in-batman-vs-superman-90614/>

Article B: <https://variety.com/2017/biz/news/wonder-woman-austin-mayor-all-female-screening-1202450435/>

- ❖ Article B shows the answer of Austin's mayor regarding a complaint. Imagine you were the casting director of the movie WONDER WOMAN and received a complaint on having chosen Gal Gadot as Wonder Woman. Write a respond where you elaborate your opinion on important aspects when casting an actress/ actor!

Quellen, Literatur und weiterführende Links

Wonder Woman Anthologie – Die vielen Gesichter der Amazonenprinzessin, Panini Comics, 2017

Understanding Comcs von Scott McCloud, HarperPerennial, 1994

Heroines of Comic Books and Literature. Portrayals in Popular Culture von Maja Bajac-Carter, Norman Jones und Bob Batchelor, Rowman & Littlefield, 2014

Comics und GraphicNovels. Eine Einführung von Julia Abel und Christian Klein, J.B. Metzler Verlag, 2016

Video zur Geschichte von Wonder Woman

<https://www.youtube.com/watch?v=VfjYlBr-nSQ>

Podcast

3 Frauen in Comics: <https://3frauencomics.podcaster.de/>

Artikel zu den

<https://variety.com/2017/biz/news/wonder-woman-austin-mayor-all-female-screening-1202450435/>

Filmausschnitte

Story of Ares and the Amazons: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7XrrZlRciM>

London: <https://www.youtube.com/watch?v=j-2mw7JBoA>

Themyscira: <https://www.youtube.com/watch?v=9nWH7lplYlc>

Didaktische DVD Film (er)leben

<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/didaktische-dvds/dvd-film-erleben/>

Vorlage Storyboard

<https://www.wer-hat-urheberrecht.de/mediathek/hintergrundmaterialien-und-vorlagen/>

Text zum Thema: What does „Strong Female Charakter“ really mean?

<https://www.lightsfilmschool.com/blog/what-does-strong-female-character-really-mean>

Artikel von Martin Scorsese

<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>

IMPRESSUM

Vision Kino gGmbH –
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Große Präsidentenstr. 9
10178 Berlin

Telefon: 030-2757 571
info@visionkino.de
www.visionkino.de
www.wer-hat-urheberrecht.de

Bildnachweis

Alle Filmbilder © 2017 Warner Bros.

S. 4: James Gillrays: The Loss of the Faro Bank; or – the Rook's Pigeon'd (1797), Wikimedia Commons

S. 5: The Yellow Kid and his new phonograph von Richard F. Outcault (1894), Wikimedia Commons

Autorin

Selma Maglic

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der Kino macht Schule GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e.V., dem HDF Kino e.V., der Arbeitsgemeinschaft Kino Gilde deutscher Filmkunsttheater e.V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier übernommen.