

## Film des Monats

April 2019

### Supa Modo

Dem kenianischen Regisseur Likarion Wainaina ist ein sensibler Kinderfilm über das Sterben und die Kraft der Fantasie gelungen. In SUPA MODO ist die neunjährige Jo unheilbar krank. Da erfüllt ihr Dorf ihr einen letzten Wunsch und dreht einen Film, so wie Jo ihn liebt: mit Action, Spezialeffekten und ihr selbst als Superheldin. kinofenster.de hat alle Hintergründe zum Film und erklärt eine Schlüssel-Szene kindgerecht im Videoformat. Zum **Film des Monats April** gibt es filmpraktische und filmanalytische Aufgaben ab der 3. Klasse.



# Inhalt

	FILMBESPRECHUNG		UNTERRICHTSMATERIAL
03	<b>Supa Modo</b>	14	<b>Arbeitsblatt SUPA MODO</b> - DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE - DREI AUFGABEN FÜR DEN UNTERRICHT AB KLASSE 3
	INTERVIEW		
05	<b>„Es braucht auch afrikanische Superhelden“</b>	25	<b>Filmsprachliches Glossar</b>
	SZENENANALYSE		
07	<b>Fantasie und Wirklichkeit in SUPA MODO</b>	31	<b>Links und Literatur</b>
	HINTERGRUND		
09	<b>Kinoerzählen in Ostafrika</b>	33	<b>Impressum</b>
	ANREGUNGEN		
11	<b>Außerschulische Filmarbeit mit SUPA MODO</b>		

Filmbesprechung: Supa Modo (1/2)



## Supa Modo

**Die neunjährige Jo ist unheilbar krank. Da erfüllt ihr Dorf ihr einen letzten Wunsch: Gemeinsam drehen sie einen Film – mit Jo als Superheldin in der Hauptrolle. Supa Modo erzählt kindgerecht vom Sterben und der Kraft der Fantasie.**

Wer ist besser, Bruce Lee oder Batman? Eine Frage, zu der Jo eine klare Meinung hat: „Bruce Lee ist schon tot – aber Superhelden sind unsterblich!“ Strenggenommen ist auch Batman, der fiktive Fledermausmann, nur ein Mensch, doch das spielt für die Neunjährige keine Rolle. Jo liebt Actionfilme aller Art, in ihrer Fantasie kann sie beinahe vergessen, dass sie unheilbar krank ist. Sie hat keine Superkräfte, um den Tod zu besiegen. Doch Menschen können sich gegenseitig Kraft geben. Das ist die tröstliche Botschaft des kenianischen Films SUPA MODO, in dem ein ganzes Dorf mithilft, die verbleibende Zeit eines kleinen Mädchens zu etwas Besonderem zu machen. Zusammen drehen sie einen Film – mit Jo in der Hauptrolle.

Mit seinem eigenen Film nährt Regisseur Likarion Wainaina keine Illusionen.

Stattdessen feiert er auf sensible und gelegentlich humorvolle Weise das Spiel damit. In SUPA MODO kommt die Idee zu dem aufregenden Filmprojekt von Jos Schwester Mwix. Nach der niederschmetternden Diagnose im Krankenhaus will sie nicht akzeptieren, dass die lebensfrohe Jo ihre letzten Tage traurig im Bett verbringt. Zunächst überzeugt sie die kleine Schwester auf spielerische Weise von ihren geheimen Superkräften. Natürlich weiß Jo, dass es nicht ihre telepathischen Fähigkeiten waren, die den Salzstreuer bewegt haben. Als ganze Fußballmannschaften und plötzlich auftauchende Räuber vor ihrer magischen Hand erstarren, ahnt sie die Absprache hinter ihrem Rücken. Doch sie begreift: Indem sie mitspielt, macht sie sich und allen anderen eine große Freude. >

Kenia, Deutschland 2018

Drama, Kinderfilm

**Kinostart:** 18.04.2019

**Verleih:** Sächsischer Kinder- und Jugendfilmdienst e.V.

**Regie:** Likarion Wainaina

Drehbuch: Mugambi Nthiga, Silas Miami, Wanjeri Gakuru, Kamau Waandung'u

**Darsteller/innen:** Stycie Waweru, Marriane Nungo, Nyawara Ndambia, Johnson Chege u.a.

**Kamera:** Enos Olik

**Laufzeit:** 74 min, Deutsche Fassung, OmU

**Format:** Cinemascope, Digital, Farbe

**Barrierefreie Fassung:** nein

**Filmpreise (Auswahl):** Internationale Filmfestspiele Berlin 2018 – Generation Kplus Kinderjury: Gläserner Bär (Lobende Erwähnung); Internationales Filmfestival Schlingel 2018: Jugend- und Kinderfilmpreis des Goethe-Instituts, Förderpreis der Defa-Stiftung; Africa Magic Viewers' Choice Awards: Bester Film in Swahili u.a.

**FSK:** ab 6 J.

**Altersempfehlung:** ab 8 J.

**Klassenstufen:** ab 3. Klasse

**Themen:** Kindheit/Kinder, Tod/Sterben, Fantasie, Gemeinschaft/Gemeinschaftssinn, Afrika

**Unterrichtsfächer:** Deutsch, Englisch, Kunst, Ethik, Religion, Philosophie

Filmbesprechung: Supa Modo (2/2)

## Das Spiel mit der Illusion macht den Schmerz erträglicher

„Was ist so schlimm an ein bisschen Theater?“ Wider Erwarten äußert diesen Leitspruch zunächst die Mutter der beiden Schwestern, die Mwix Idee für verantwortungslos hält und auch das Filmprojekt zunächst ablehnt. Aber auch die schwer arbeitende Hebamme spielt „ein bisschen Theater“, indem sie Jos ernsten Zustand vor ihrer Tochter und der ganzen Dorfgemeinschaft geheim hält, nicht ahnend, dass alle längst davon wissen. Noch bevor die erste Klappe fällt, zeigt sich das Spiel mit der Illusion als Strategie, um schmerzhaftere Wahrheiten erträglicher zu machen. Doch sind aufreibende Dreharbeiten nicht in der Tat zu gefährlich für ein schwerkrankes Kind? Besteht nicht auch die Gefahr der Enttäuschung? Diese – keineswegs grundlosen – Bedenken der Mutter teilt nicht zuletzt Mike, der örtliche Videojockey, Filmvorführer und Kinoerzähler. Doch mit einem schlagkräftigen Argument hat ihn Mwix schnell überzeugt: Mike, stolzer Inhaber einer kleinen Firma („Sounds & Sinema“), bekommt die Regie.

Mit einfachen Tricks wird aus dem kleinen kranken Mädchen Jo Supa Modo, die tapfere Heldin. Ein Umhang auf den Schultern und ein gemalter Blitz über dem Auge, fertig ist das Kostüm. Ein auf den Boden gekippter Bühnenhimmel, unsichtbare Schnüre und an Stäben geführte Wattebausche simulieren, mangels Budget, den Flug über den Wolken. Mike, der seine einfache DV-Kamera zu einer Steadycam umgebaut hat, wähnt sich schon in Hollywood. Tatsächlich verweisen manche der charmannten „Do it yourself“-Tricks auf die Anfänge des Kinos, lange vor computergenerierten Spezialeffekten. Nebenbei werden sämtliche Prozesse des Filmemachens abgehandelt, von ersten Drehbuchgesprächen („Jo, was soll in deinem Film passieren?“) über die Besetzung bis zum Merchandising mit selbstgemalten Filmplakaten.

## Fließende Übergänge zwischen Realismus und Kinderfantasie

SUPA MODO selbst ist indes ein professionell produzierter Film von künstlerisch hohem Niveau. Das Leben einer kenianischen Dorfgemeinschaft – gedreht wurde an einem Originalschauplatz in der Nähe der Stadt Limuru – wird anschaulich wiedergegeben, in bunten Farben, aber ohne sozioökonomische Probleme zu unterschlagen. Auch einen gewissen Hang zu Mythen und Aberglauben deutet der Film an: Manche der Kinder stellen sich die kranke Jo als Geist vor. Künstlerisch besonders überzeugend sind die fließenden Übergänge zwischen den Handlungsebenen von Spiel und Ernst, Traum und Wirklichkeit. In einigen Sequenzen, die sich als Wachträume charakterisieren lassen, illustrieren langsame Kamerafahrten und geheimnisvolle Sphärenklänge Jos inneres Schweben zwischen Leben und Tod. Immer wieder wähnt sie sich auf einer idyllischen Klippe, wo sie einst viel Zeit mit ihrem verstorbenen Vater verbrachte. Sie scheint zum Flug anzusetzen, doch sie hebt nicht ab. Die Angst vor dem Tod und der Wunsch, das Leiden hinter sich zu lassen, verbinden sich zu einem schmerzhaft schönen Bild, in dem empathischer Realismus und Kinderfantasie keinen Widerspruch bilden.

## Sterben als gemeinsamer Prozess

Es braucht ein Dorf, um ein Kind zu erziehen, lautet ein oft bemühtes afrikanisches Sprichwort. Müsste, was für das Leben gilt, nicht auch für den Tod gelten? Im Rahmen einer Fantasie, die den Boden der Realität nur vorsichtig verlässt, beschreibt SUPA MODO das Sterben als gemeinschaftlichen Prozess. Zwar kann das „bisschen Theater“ den Tod nicht bezwingen. Die Wollmütze auf Jos kahlem Kopf, die in fast jedem Bild zu sehen ist, lässt keine Illusion zu. Doch der Zusammenhalt, der in einem heiteren Filmprojekt zum Ausdruck kommt, ent-

wickelt doch so etwas wie Superkräfte. Er erlaubt Jo und denen, die sie zurücklässt, einen liebevollen Abschied zu Lebzeiten. Indem Likarion Wainaina die Ebenen von Fiktion und Wirklichkeit trennt und zugleich vereint, gelingt ihm eine so angemessene wie bewegende Reflexion über ein, gerade im Kinderfilm, selten behandeltes Thema – und ein ganz besonderer Superheldinnenfilm.

Autor:

Philipp Bühler, freier Filmjournalist  
und Redakteur, 05.04.2019

Interview: Likarion Wainaina (1/2)

## „ES BRAUCHT AUCH AFRIKANISCHE SUPERHELDEN“

**Der kenianische Regisseur Likarion Wainaina hat mit SUPA MODO seinen Debütfilm gedreht. Im Interview spricht er über populäre Mythen, emotionale Dreharbeiten und den Charme handgemachter Spezialeffekte.**



### Likarion Wainaina

wurde in Moskau geboren und wuchs in Kibera auf, einem Slum im Südwesten der kenianischen Hauptstadt Nairobi. Er arbeitet als Regisseur und Kameramann. Nach mehreren erfolgreichen Kurzfilmen ist SUPA MODO der erste Langfilm von Wainaina. Der Film entstand im Rahmen des von Tom Tykwer und Marie Steinmann-Tykwer gegründeten Programmes ONE FINE DAY FILMS. Unter der Mentorenschaft erfahrener Filmschaffender ermöglicht es afrikanischen Regie-Talenten, ihre eigenen Geschichten umzusetzen und einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen. SUPA MODO hatte Weltpremiere auf der Berlinale 2018 und wurde mehrfach prämiert, unter anderem als Bester Kinderfilm der ECFA (European Children's Film Association).

**Herr Wainaina, SUPA MODO erzählt feinfühlig von der Krankheit und dem Tod eines Kindes. Mich interessiert, wie haben denn die mitwirkenden Kinder reagiert?**

Es war für uns alle sehr herausfordernd, dieses schwere Thema anzupacken. Aber es war auch überraschend, zu sehen, welche emotionale Tiefe Kinder haben. Wir denken immer, dass Kinder den Tod nicht verstehen und wir vermeiden, mit ihnen darüber zu sprechen. Aber sie verstehen ihn. Während der Szene, in denen Jo stirbt, haben wir am Set viel zusammen geweint. Es sind auch ein paar Kinder während der Aufnahmen in Ohnmacht gefallen, weil die Stimmung sie überwältigt hat. Getröstet hat uns alle, dass es am Ende trotzdem nur ein Filmdreh war, den wir gerade durchlebten.

**Wie sind Sie auf diese Geschichte für einen Kinderfilm gekommen?**

Ich hätte nicht damit gerechnet, jemals einen Kinderfilm zu drehen. Meine ursprüngliche Intention war, einen Film basierend auf den Erinnerungen an meine Mutter zu realisieren. Der Fokus bei der Entwicklung des Drehbuches lag zunächst auf der Mutterfigur. Für die Recherchen haben wir auch Kinder in einem Krankenhaus besucht. Alle diese Kinder waren unheilbar krank. Ich habe damals realisiert, dass ich egoistisch bin, wenn ich nur daran denke, wie mich der Tod als Kind beeinflusst hat. Ich hatte mich vorher nicht damit beschäftigt, dass

es Kinder gibt, die selbst durch den Sterbeprozess hindurch gehen müssen.

**Haben Sie die Kinder in die Entwicklung des Filmes mit einbezogen?**

Aus unserer Erwachsenenperspektive heraus war die Handlung zunächst sehr düster und bedrückend angelegt: die Figur des Kindes, die Stimmung. Durch den Kontakt mit den kleinen Patienten in diesem Krankenhaus haben wir erkannt, dass sie trotz allem voller Leben und Freude sind. Der Humor im Film stammt nahezu vollständig von den Kindern. Ich sehe mich eigentlich nicht als Regisseur mit Talent zur Komödie, ich neige eher zum Drama. *(lacht)*

**Sie sprachen von Ihrer eigenen Biografie als Ausgangspunkt. Was ist davon noch im Film zu finden?**

Der Moment, der den ganzen Film inspiriert hat, war ein Erlebnis, dass ich als Kind hatte. Ich ging am Schlafzimmer meiner Mutter vorbei und hörte sie heftig weinen. Nach einer Weile kam sie heraus und lächelte. Erst viel später habe ich begriffen, wie viel meine Mutter verborgen hat, um dafür zu sorgen, dass ich als Kind alles hatte, was ich brauchte. Die Figur der Mutter im Film ist genauso stark und beschützend. Aber auch die Szene, in der Jo den Film im Kino schaut, ist direkt meiner Erinnerung entnommen. In genau so einem Bretterverschlag habe ich meinen ersten Film gesehen. Ich bin in einem Slum mit dem Namen Kibera [im Südwesten von Nairobi; Anm. d. Red.] aufgewachsen. Dort kannte jeder jeden und alle haben sich gegenseitig geholfen. Es gab einen Sinn für Gemeinschaft, der mit der Entstehung der modernen Städte verloren gegangen ist. Das vermisste ich und wollte es in den Film einbringen.

**Ist das Dorf im Film ein echtes Dorf oder ein gebautes Set?**

Es ist ein richtiges Dorf – Kabuku – und liegt in der Nähe der Stadt Limuru, ungefähr >

Interview: Likarion Wainaina (2/2)

zwei Stunden von Nairobi entfernt. Wir hatten großes Glück, denn die Menschen dort haben uns wirklich ihr ganzes Dorf für die Dreharbeiten zur Verfügung gestellt: Geschäfte, viele Laiendarsteller/-innen, einfach alles. Das war für uns sehr inspirierend, denn im Film hilft die Dorfgemeinschaft Jo dabei, ihren Traum zu erfüllen, einen Film zu drehen. Und uns hat dieses Dorf geholfen, unseren Film zu verwirklichen. Genau diese Authentizität wollte ich haben, ein Set hätte sich für mich falsch angefühlt. Der Kern der Geschichte liegt ja in der Gemeinschaft.

### Wie ist Ihre persönliche Verbindung zu Superheldengeschichten?

Ich bin ein Riesenfan von Superheldenfilmen und Comics. Als Erwachsener ist mir aber aufgefallen, dass alle Inhalte – ob Filme, Comics oder Fernsehserien – aus der westlichen Welt kommen, hauptsächlich der westlichen Mainstreamkultur. Wir haben keinen einzigen afrikanischen Superhelden, den wir teilen, über den wir sprechen können. Ich wollte unbedingt einen Superheldenfilm in Kenia drehen, hatte aber nicht das Budget für VFX, riesige Sets oder aufwendige Actionszene. In Gesprächen mit Freunden bekam ich dann die Inspiration, dass ein Superheld dadurch zum Helden wird, weil er die Gemeinschaft rettet. Wenn es keine Gemeinschaft gibt, braucht es keinen Superhelden. Wir wollten mit SUPA MODO auch eine Diskussion darüber eröffnen, dass es möglich ist, sich in Afrika seine eigenen Superhelden zu erschaffen.

### Haben Sie auch versucht, eine kenianische Erzählform in den Film zu bringen, die sich absetzt von einer westlichen Art des Geschichten-Erzählens?

Wir haben eine sehr reiche Kultur des Erzählens, die sich allerdings nicht so leicht auf eine mediale Ebene übertragen lässt. In unseren Märchen und Mythen spielen He-

xenkraft und spirituelle Motive eine große Rolle. Die Superhelden aus der westlichen Welt erlangen ihre Superkräfte meist durch fiktive technologische Entwicklungen. Unsere Superheldin hingegen ist mit ihrer eigenwilligen Form der Realität verbunden.

### Sie haben die Gestaltung der Spezialeffekte in Ihrem Film sehr kreativ gelöst. Wie sind Sie dabei vorgegangen?

Mike, der Charakter, der im Film den Filmvorführer und später den Regisseur gibt, repräsentiert mich. Jemanden, der als Filmemacher mit dem arbeitet, was er vorfindet. Ich bin an keine Filmschule gegangen und habe mir alles selbst beigebracht. Dazu muss man wissen, dass das Dorf, in dem wir gedreht haben, voller sehr praktisch veranlagter Menschen ist. Also musste auch das Filmemachen ganz pragmatisch ablaufen. Die Kostüme und Requisiten haben wir aus recyceltem Material hergestellt, aus gebrauchten Stoffen, zerschnittenen Bierdosen, Kartons, leeren Flaschen. Außerdem wollten wir während der Dreharbeiten möglichst viel Spaß haben. So kamen wir darauf, die visuellen Effekte gewissermaßen zu parodieren. Alle hatten vorher gesagt, ihr könnt doch keinen Superheldenfilm ohne Spezialeffekte machen. Also haben wir einfach ganz absurde Effekte gedreht, die aber funktionieren. Film muss ja nicht immer laut sein! Ich sehne mich nach guten Geschichten, die mit einfachen Mitteln erzählt werden – und trotzdem lustig und ergreifend sind.

### Autorin:

Susanne Kim, Autorin und Dokumentarfilmerin, 05.04.2019

Szenenanalyse: Fantasie und Wirklichkeit in Supa Modo (1/2)

7  
(33)

## Fantasie und Wirklichkeit in SUPA MODO

**In schwierigen Momenten stellt sich Jo vor, sie hätte Superkräfte. SUPA MODO wechselt fließend von der Wirklichkeit in ihre Fantasie. Unsere Szenenanalyse erklärt Kindern, wie der Film Jos Vorstellungen erzählerisch umsetzt.**

Der Film SUPA MODO von Likarion Wainaina erzählt von einer kindlichen Fantasie, die merklich von populären Action- und Comic-Filmen geprägt ist. In mehreren Szenen wechselt der Film fließend die Erzählebene und zeigt die Fantasien und Tagträume der neunjährigen Jo. Unsere exemplarische Szenenanalyse erklärt Kindern im Videoformat, welche Stilmittel der Film einsetzt, um zwischen Fantasie und Wirklichkeit zu unterscheiden. Das Video kann im Unterricht verwendet werden und ist auch

Teil des Arbeitsblatts zum Film (siehe: [Aufgabe 2](#)).

Hier können Sie das Video online anschauen:

<https://www.kinofenster.de/film/archiv-film-des-monats/kf1904/kf1904-supamodo-hg1-videoanalyse-fantasie-und-wirklichkeit/>

*Im Folgenden können Sie die Video-Analyse im Textformat nachlesen (für die schriftliche Fassung wurde einige Formulierungen verändert):*

In dem Film SUPA MODO wäre die neunjährige Jo am liebsten selbst eine Superheldin. Superhelden, glaubt Jo, sind unsterblich. Sie selbst ist krank und wird in wenigen Wochen sterben.

In dieser Szene vom Anfang des Films stellt Jo sich eine Fantasie vor. In ihrer Fantasie hat sie Superkräfte wie in einem Actionfilm. Mit den Superkräften kann sich Jo auch gegen die anderen Kinder wehren, die vor dem Haus heimlich über sie reden. Aber woran merkt man eigentlich, dass der Film Jos Fantasie zeigt?

Auffällig ist dabei, wie sich der Ort und wie sich Jos Kleidung verändern. Den Ort, an dem ein Film spielt, nennt man Schauplatz. Die Kleidung einer Filmfigur nennt man Kostüm.

In ihrer Fantasie ist Jo mehrfach im Film in einem Wald zu sehen. Immer trägt sie dort ihr Superhelden-Kostüm: einen Umhang und eine Mütze. Zu >

Szenenanalyse: Fantasie und Wirklichkeit in Supa Modo (2/2)

Hause hat sie hingegen einen Schlafanzug an. Wenn sie keine Mütze trägt, können wir sehen, dass sie keine Haare mehr hat. Weil sie krank ist.

## **Fantasie und Wirklichkeit werden unterschiedlich inszeniert**

Um noch mehr zu beobachten, sollte man sich die kurze Szene noch ein zweites Mal ansehen. Diesmal schauen wir auf zwei andere Dinge: Auf die Farben und auf die Einstellungen der Kamera.

Die Farben erzählen hier etwas über die Gefühle der Hauptfigur. In dieser Szene sind die Farben zunächst blass und dunkel. Die Wände, der Fensterrahmen, die Kleidung von Jo: Alles ist grau, weiß oder braun. Alles wirkt ein wenig traurig.

Je nach dem, wo die Kamera steht, sehen wir die Figuren in einem Film unterschiedlich. Die anderen Kinder sehen wir in dieser Szene von weiter weg. Genauer: Wir sehen sie so, wie Jo sie sieht, durch das Fenster. Die Kamera nimmt also Jos Blick ein. Jo hingegen sehen wir immer aus der Nähe. Wir können uns vorstellen, wie sie sich gerade fühlt.

Der Regisseur Likarion Wainaina hat Jos Fantasie in kräftigen, bunten Farben dargestellt. Dabei bewegt er zum ersten Mal in dieser Szene die Kamera. Sie fährt schnell auf Jo zu. Auch dadurch wirkt Jo in ihrer Fantasie lebendiger.

Der Film erzählt uns durch diese Unterschiede, was wirklich passiert ist und was sich Jo nur vorgestellt hat. Und trotzdem hat die Fantasie für Jo etwas verändert. Was glaubt ihr: Wie fühlt sie sich hier am Ende der Szene?

### Autor:

Jan-Philipp Kohlmann, Filmjournalist  
und Redakteur von kinofenster.de,  
05.04.2019

Hintergrund: Kinoerzählen in Ostafrika (1/2)



9  
(33)

## KINOERZÄHLEN IN OSTAFRIKA

**Kinoerzähler/-innen sind vor allem aus der Stummfilmzeit bekannt. Doch in Ostafrika sind sie heute noch weit verbreitet. Die heutigen VJs führen Filme vor, übersetzen und kommentieren sie live im Kinosaal. Manche sind so kreativ, dass sie selbst zu kleinen Stars werden.**

In der Geschichte des Kinos kennt man das Kinoerzählen als eine Form mündlicher Praxis, mit der ursprünglich die bewegten Bilder des Stummfilms zum Sprechen gebracht wurden. Dabei ließ ein/-e Erzähler/-in im Zuschauerraum den Filmfiguren die Stimme und kommentierte die filmische Handlung. In Europa, Amerika und Asien starb diese Kunst um 1930 mit dem Aufkommen des Tonfilms aus. Anders in Afrika. Dort hat das Kinoerzählen nicht nur den Wechsel vom Stummfilm zum Tonfilm überdauert, sondern erlebt seit den 1990er-Jahren in ostafrikanischen Videokinos eine neue Blüte. In diesen meist mit Fernseher, Videorekorder und harten Holzbänken recht spartanisch ausgestatteten

Kinos laufen US-amerikanische Actionfilme, Bollywood-Schnulzen, Kung-Fu-Filme und nigerianische Nollywood-Dramen. Abseits offizieller Distributionswege gelangen diese Filme als DVD-Raubkopien aus Asien nach Afrika, wo sie entlang etablierter Netzwerke der Videopiraterie verbreitet werden. Ein begeistertes Publikum finden sie auch deshalb, weil sie von sogenannten Videojockeys, kurz VJs, erzählerisch in den lokalen Sprachen begleitet werden.

Die Wurzeln des VJing liegen zum einen in der Kolonialzeit, als einheimische Übersetzer/-innen zur Live-Kommentierung von britischen Propagandafilmen herangezogen wurden, zum anderen in informellen Zuschauerpraktiken. Aus kon-

golesischen Kinos der 1980er-Jahre wird berichtet, dass jugendliche Kinobesucher/-innen ganze Filmszenen vor der Leinwand nachspielten und die Filmfiguren dabei anfeuerten. Mitunter gaben sie ihnen auch Namen, die sie der lokalen Lebenswelt entlehnten, was die Filme mit einer satirischen Bedeutung anreicherte. In Kenia kannte man zur gleichen Zeit noch eine Variante des Wanderkinos, das mit US-amerikanischen Filmen, Italo-Western und Laurel-und-Hardy-Komödien durch ländliche Regionen tourte und dort in den Vorführpausen Konsumartikel bewarb. Kinoerzähler (in diesem Kontext wohl ausschließlich Männer) waren fester Bestandteil des Programms solcher Veranstaltungen.

### **Videojockeys sind Mittler zwischen Film und Publikum**

Eine grundlegende Funktion des Kinoerzählens besteht darin, die Filme – und damit auch die anderen Lebenswelten, auf die sie verweisen – einem ein- >

Hintergrund: Kinoerzählen in Ostafrika (2/2)

heimischen Publikum näherzubringen. Kinoerzähler/-innen werden dabei zu Mittlern, die die Distanz zwischen der Welt des Films und der Alltagswelt der Zuschauer/-innen überbrücken. Entsprechend beschränken sie sich nicht allein auf die Übersetzung der Filmdialoge in einheimische Sprachen, sondern übertragen Filmbilder in mündliche Erzählungen, kommentieren das Geschehen auf der Leinwand und bieten Hintergrundinformationen zu den mitwirkenden Personen und Drehorten. Über den ugandischen Videojockey Super Charger heißt es beispielsweise, er verändere sich beim Kinoerzählen in eine wahre Hollywood-Enzyklopädie.

In Ostafrika wird das VJing oft mit dem Würzen von Speisen verglichen, so dass die Kunst des Kinoerzählens auch als Anpassung von Filmen an lokale Geschmacksgeohnheiten verstanden werden kann. Der tansanische Kinoerzähler Juma Khan erklärte der Ethnografin Sandra Groß: „Wenn du dem Film eins zu eins folgst, wird das Resultat nie gut sein, egal wie gut der Film ist. Unser Zielpublikum sind die Menschen, mit denen wir zusammenleben, die wir kennen. Wir wissen, was unser Publikum mag. So verwenden wir die Geschichte des Films und übersetzen sie in eine Geschichte, die sich die Menschen hier auf der Straße erzählen würden.“

## SUPA MODO: Das Videokino als Ort globaler Verflechtung

Von ihrem Publikum werden VJs als Wortkünstler/-innen mit individuellen Stilen geschätzt. Sie sind selbst kleine Stars und tragen Künstlernamen, die sich von Schauspielikonen herleiten oder von ihren Zukunftsträumen künden. Im tansanischen Daressalam sind Juma Khan, Amir Khan und Sharukhan auf Bollywood-Filme spezialisiert, King Rich übersetzt ausschließlich nigerianische Videos, und DJ Mark interpretiert vorzugsweise Hollywood-Filme. Mighty Mike, der kenianische Videojockey

und Kinobetreiber im Film SUPA MODO, ist laut Firmenschild auch als Hochzeits- und Beerdigungsfilm tätig. Eine solche Kombination von Berufen rund um das Medium Video ist in Ostafrika keine Seltenheit. Auch einige Pioniere der regionalen Videofilmindustrien, die in den 2000er-Jahren in Tansania, Kenia und Uganda entstanden sind, kamen aus diesem Metier. Insofern ist es nur folgerichtig, dass auch Mighty Mike zum Regisseur des Films im Film wird.

Es lohnt sich, einen Blick auf einige Details der Szene zu werfen, die Mighty Mikes „Studio & Sinema“ zeigt, da sie durchaus dokumentarische Qualitäten hat. Bereits der Schriftzug über dem Eingang stiftet eine symbolische Beziehung. Hier wird Maweni, der kenianische Handlungsort des Films, mit der US-amerikanischen Metropole Los Angeles, dem Sehnsuchtsort vieler Filmschaffender weltweit, in Verbindung gebracht. Diese symbolische Verflechtung von lokaler Rezeptions- und globaler Filmkultur wird im Inneren des Kinos fortgesetzt. „Movies & Stories“ prangt in Neonbuchstaben über dem Kassenhäuschen und verweist darauf, dass im Videokino audiovisuelle und mündliche Erzählkunst aufeinandertreffen. Die silbernen glitzernden DVD-Rohlinge und die in Zellophan eingeschweißten Cover fernöstlicher Raubkopien, die das Kassenhäuschen schmücken, rufen das Medium Video und die Netzwerke der Videopiraterie auf, die für die Institution des Videokinos von zentraler Bedeutung sind. Mighty Mikes „Sinema“ stellt bereits eine vergleichsweise luxuriöse Variante dieser Institution dar. Eine Projektion per Beamer hat hier den lange üblichen TV-Bildschirm abgelöst, gepolsterte Sitze ersetzen die sonst üblichen Holzbänke. Videokinos sind männlich dominierte Orte mit anrühigem Ruf, entsprechend pfeifen in dieser Szene einige Kinobesucher der älteren Schwester der kindlichen Protagonistin nach und machen anzügliche Bemerkungen.

## Kinoerzählen als intermediale Praxis

Als Gattung mündlichen Erzählens, die an eine bereits existierende filmische Erzählung gekoppelt ist, stellt das Kinoerzählen, wie es gegenwärtig in Ostafrika praktiziert wird, einen interessanten Fall von Intermedialität dar. Dabei wird eine audiovisuelle Erzählung in eine sprachliche und damit hörbare Form überführt, wobei die beiden medial unterschiedlich verfassten Erzählungen nicht getrennt voneinander, sondern zeitgleich aufgeführt werden. Der eingesprochene Text des Erzählers oder der Erzählerin gilt nicht als Ablenkung vom Film, sondern als dessen sinnvolle Ergänzung. Er hilft den Zuschauer/-innen zum einen als sprachlich-kulturelle Übersetzung und zum anderen, weil er die im Videokino eingeschränkte visuelle Wahrnehmbarkeit der Filme ausgleicht, indem er die Filmbilder hörbar macht. Nicht nur wer in der letzten Reihe eines Videokinos sitzt, ist auf diesen medialen Transfer angewiesen, um aus den technisch nicht immer hochwertigen Bildern, die über einen kleinen Bildschirm weit vorne im Raum flimmern, eine Geschichte und aus dem Kinobesuch ein Erlebnis zu machen.

Autor:

Matthias Krings, Professor für Ethnologie und populäre Kultur Afrikas an der Johannes Gutenberg Universität Mainz, 05.04.2019



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit mit Supa Modo (1/3)

# AUSSERSCHULISCHE FILMARBEIT MIT SUPA MODO

Vorschläge für die freie Bildungsarbeit mit Kindern zwischen acht und elf Jahren

Zielgruppe	Thema	Fragen und Vorgehen
Kinder zwischen acht und elf Jahren	Alltag von Kindern in Deutschland und Kenia	<p><b>Fragen: Was wisst ihr über den Alltag von Kindern in Kenia? Welche Spiele und mit welchen Spielzeugen spielen sie? Welche Geschichten (Bücher, Comics ...) und Filme mögen sie? Wie sieht der typische Tagesablauf eines Kindes aus? Was erzählt der Film (nicht) darüber?</b></p> <p>Die Ergebnisse der Fragen werden vor dem Filmbesuch von SUPA MODO gesammelt. Nach dem Filmbesuch Recherche zum Alltag von Kindern in Kenia. Die Webseite <a href="http://www.kinderweltreise.de">www.kinderweltreise.de</a> kann als Ausgangspunkt der Recherche verwendet werden. Vergleich mit dem im Filmdargestellten Alltag. Danach Erarbeitung von Gemeinsamkeiten von Kindern in Deutschland und Kenia.</p>
	Umgang mit Tod und Trauer	<p><b>Fragen: Was wisst ihr über Tod und Trauer? Welche Rituale begleiten Sterben und Tod? Was passiert danach? Welche eigenen Vorstellungen habt ihr?</b></p> <p>Ausgehend von SUPA MODO Reflektion und Recherche zum Umgang mit Tod und Trauer. Einbeziehung der religiösen, beziehungsweise kulturellen Hintergründe der Kinder und von deren eigenen Konzepte vom Tod und dem Leben danach. Erarbeitung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Handlungsoptionen für Trauer benennen.</p>
	Die Figur der Superheldin oder des Superhelden	<p><b>Fragen: Welche Superheldinnen und -helden kennt ihr und woher? Kennt ihr die Geschichten, die sich hinter bekannten Figuren wie Superman, Spiderman oder Wonder Woman verbergen? Welche Superkräfte besitzen sie und welche Taten vollbringen sie damit? Was interessiert euch (nicht) an ihren Geschichten?</b></p> <p>Im Anschluss an die Erörterung von Jos Superhelden-Leidenschaft in SUPA MODO Reflexion eigener Kenntnisse und Erfahrungen. Recherche zu Hintergründen berühmter Figuren, die teils nur als Merchandising-Artikel bekannt sein dürften. Anregungen und Ermutigung zum Lesen und Auseinandersetzen mit den Original-comics, und ersten Verfilmungen (hierbei aber FSK beachten).</p>



Anregungen: Außerschulische Filmarbeit mit Supa Modo (2/3)

Superheldinnen und  
-helden im Alltag

**Fragen: Welche Figuren im Film sind Jos persönliche Superheld/-innen im Alltag? Ist Jo eine Superheldin? Welche Menschen helfen euch im Alltag wie Superheld/-innen? Wie tun sie das? Welche Eigenschaften und Fähigkeiten zeichnen sie aus?**

Liebe und Freundschaft, Zusammenhalt und Hilfsbereitschaft in SUPA MODO als Werte erkennen. Herstellung von Transfers zum eigenen Lebensumfeld. Erweiterung des Familien- und Freundeskreises auf „Helden des Alltags“ bei Feuerwehr, Polizei, Krankenhaus, Technisches Hilfswerk. Auch die Thematisierung von Mut im Zusammenhang mit Zivilcourage ist möglich.

Fantasie und kreatives  
Gestalten

**Fragen: Welche Fantasien hast du? Wie könnten diese als Kunstwerk gestaltet aussehen?**

Versprachlichen und Teilen von Fantasien und Träumen. Eigene Fantasien als Ausgangspunkt für (freies) kreatives Gestalten nutzen (Malen, Zeichnen, Schnitzen, Bauen, Basteln, Spielen, Filmen, Musizieren). Eine Ausstellung organisieren.

Sterben und Tod in Literatur  
und Film für Kinder

**Fragen: Welche Bücher oder Filme kennt ihr, die wie SUPA MODO Krankheit und Sterben zum Thema haben? Wie behandeln diese Bücher oder Filme das Thema? Inwiefern helfen euch diese Bücher oder Filme Krankheit und Sterben besser zu verstehen? Geben sie euch Ideen oder Hilfe für euer eigenes Leben? Wie würdet ihr die Geschichte erzählen?**

SUPA MODO mit anderen Geschichten zum Thema vergleichen (gegebenenfalls mit Recherchebesuch in Bücherei). Zeitlosigkeit und Universalität der Fragestellungen rund um Krankheit und Sterben erkennen, aber auch Unterschiede feststellen. Bedeutung von Film und Literatur als Gedanken- und Ideenvermittler, beziehungsweise als Denk- und Diskussionsanstoß feststellen. Handlungsoptionen für das eigene Leben entwickeln und Formulierung eigener (kreativer) Ideen. Leseempfehlungen der Stiftung Lesen, Filmsuche auf [kinofenster.de](http://kinofenster.de).

Der Kreislauf des Lebens

**Fragen: Warum gehört das Sterben zum Leben von Pflanzen, Tieren und Menschen dazu? Was versteht man unter dem Kreislauf des Lebens?**

Naturwissenschaftliche Annäherung an das Thema Sterben und Tod am Beispiel der Jahreszeiten, der Nahrungskette, von Tieren oder Pflanzen. Arbeitsteilige Recherchen und Fixierung der Ergebnisse in Kurzvorträgen, Plakaten oder Blog-Einträgen. >

Anregungen: Außerschulische Filmarbeit mit Supa Modo (3/3)

Kinder ab  
zehn Jahren

Krankheit und Sterben  
im Kindesalter

**Fragen: Was geschieht mit Jo als feststeht, dass sie unheilbar erkrankt ist? Wer unterstützt sie wie während ihrer letzten Tage? Was passiert in Deutschland, wenn ein Kind schwer erkrankt? Wer kümmert sich um das Kind? Wo wird es behandelt und gepflegt? Kann es weiter am Schulunterricht teilnehmen? Wie wird es ggf. in den Tod begleitet? Wer begleitet Familie und Freunde?**

Beobachtungen und Fragestellungen am Beispiel von Jos Sterbeprozess anstellen. Recherche und Reflexion von Strukturen in Deutschland, beziehungsweise im direkten Umfeld der Kinder. Entwicklung und Durchführung einer Unterstützungsaktion für ein Kinderkrankenhaus oder Kinderhospiz, eventuell mit Anschlussbesuch.

Kindheit in afrikanischen  
Filmen und Büchern

**Fragen: Kennt ihr weitere Kinderfilme oder -bücher aus Kenia oder anderen afrikanischen Ländern? Wie stellen sie Kindheit dar?**

Durchführung eines Film- oder Literaturvergleichs mit Diskussionsangeboten, zum Beispiel mit SOUL BOY (Hawa Essumann, 2010), EPHRAIM UND DAS LAMM (Yared Zeleke, 2015), OUAGA SAGA (Dani Kouyaté, 2005), DIE KLEINE VERKÄUFERIN DER SONNE (Djibril Diop Mambéty, 1999), YAABA (Idrissa Ouedraogo, 1989), „Kariuki und sein weißer Freund“ (Roman, Meja Mwangi, 1991), „Facing the Lion“ (Roman, Joseph Lemasolai Lekuton, 2007).

13  
(33)

Autorin:

Marguerite Seidel, Autorin mit  
Schwerpunkt Film und Lehrerin für  
Deutsch als Fremdsprache (DaF),  
05.04.2019

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 1/Didaktisch-methodischer Kommentar

**Aufgabe 1****THEMATISCHE HERANFÜHRUNG AN DEN  
FILM – JOS TÖDLICHE KRANKHEIT**

Didaktisch-methodischer Kommentar

**Hinweis:** Die Filmausschnitte für dieses Arbeitsblatt finden Sie als Videostream unter: <https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1904/kf1904-supamodo-arbeitsblatt/>

—

**Fächer:**Deutsch, Kunst, Ethik/Religion,  
Sachkunde, fächerübergreifender  
Unterricht ab Klasse 3

**VORBEMERKUNG:** Je nach verfügbarer Zeit, gewünschter Schwerpunktsetzung und Tiefe der Auseinandersetzung kann Aufgabe 1 nur in Teilen, in ihrer Gesamtheit oder in Kombination mit Aufgabe 2 und 3 bearbeitet werden.

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren anhand des Films den Umgang mit Krankheit und Sterben. SUPA MODO präsentiert das komplexe Themenfeld am Beispiel von Jos Geschichte kindgerecht und sensibel auf Augenhöhe der Altersgruppe – ohne Schönfärberei, in der Realität verankert, aber zugleich zurückhaltend, mit stillem Optimismus und unter Aufzeigen von Handlungsoptionen. Aus diesem Grund eignet sich der Film hervorragend, um Fragen, Gefühlen und Ängsten von Kindern einerseits mit Ernsthaftigkeit, andererseits mit Kreativität und Fantasie zu begegnen.

Voraussetzung für die Beschäftigung mit den Themen Krankheit und Sterben ist eine gute Kenntnis der Lerngruppe, da es eventuell Kinder gibt, die in ihrem Umfeld Krankheit und Sterben erleben oder erlebt haben, insbesondere im Zusammenhang mit Krebs. Es ist darauf zu achten, diesen Kindern mit der notwendigen Sensibilität zu begegnen und gegebenenfalls in einem Vorgespräch zu klären, wie aktiv das Kind in den Unterricht einbezogen werden und seine persönlichen Erfahrungen teilen möchte. Es könnte zum Beispiel eine Ex-

pertenfunktion einnehmen, wenn es dies wünscht, oder aber „anonym“ bleiben.

Eine weitere Voraussetzung ist eine Grundkenntnis der Lehrkraft über die Krankheit Krebs, um auf eventuelle Fragen der Schüler/-innen eingehen zu können.

Eine ausführliche Vorentlastung des Filmbesuchs ist ebenfalls empfehlenswert, um die Lerngruppe auf den Tod der Hauptfigur vorzubereiten. Aus diesem Grund führt die Aufgabe schrittweise und behutsam in den Film ein. Die Kinder sollten wissen, dass Jo im Verlauf des Films stirbt, um einen emotional sicheren Raum für die Filmsichtung zu schaffen.

Die Auseinandersetzung mit dem Film nach der Sichtung bietet Raum zur Äußerung von Fragen, Gedanken und Ängsten, aber auch von eigenen Konzepten zu Sterben und Tod. Die Fragestellungen und Arbeitsaufträge sind so angelegt, dass die Schüler/-innen ihre eigenen Vorstellungen und Erlebnisse einbringen können, aber auch auf eine unpersönlichere Ebene ausweichen können, falls sie nicht zu viel von sich selbst preisgeben wollen.

Ziel ist es, über die Beschäftigung mit Jo und ihren Strategien, eigene Gedanken und Ängste äußern zu können und selbst Strategien und Handlungsoptionen in kreativen Aufträgen für das eigene Leben zu erarbeiten. Optional bzw. zur Differenzierung nach Sprachkompetenz kann der Fokus aufs Schreiben, Zeichnen und/oder Malen gelegt werden.

**Autorin:**Marguerite Seidel, Autorin mit  
Schwerpunkt Film und Lehrerin für  
Deutsch als Fremdsprache (DaF),  
05.04.2019

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 1 (1/2)

**Aufgabe 1**

**THEMATISCHE HERANFÜHRUNG AN DEN FILM – JOS TÖDLICHE KRANKHEIT**

Die Hauptfigur Jo im Film SUPA MODO ist neun Jahre alt und unheilbar an Krebs erkrankt. Sie weiß, dass sie bald sterben wird. Um die Zeit, die ihr noch bleibt, mit ihrer Familie zu verbringen, wird sie aus dem Krankenhaus entlassen, und kehrt nach Hause zurück.

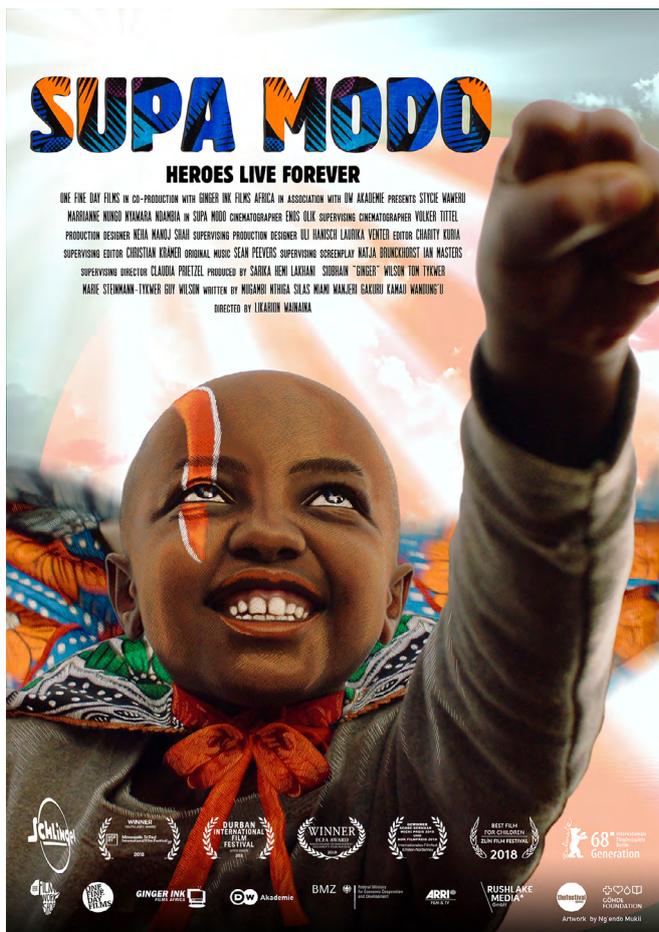
**VOR DEM FILMBESUCH:**

- a) Was wisst ihr über die Krankheit Krebs? Sprecht in der Klasse und klärt die Fragen, die ihr dazu habt.
- b) In SUPA MODO geht es um Krankheit und Sterben, aber auch um Freundschaft und ums Zusammenhalten. Wie stellt ihr euch den Film SUPA MODO vor und warum?

Mögliche Adjektive:

- lustig
- traurig
- spannend
- ereignislos
- romantisch
- abenteuerlich

- c) Was könnte in dem Film alles passieren?
- d) Vergleicht eure Vermutungen mit dem Filmposter. Was erwartet ihr nun für einen Film?



**WÄHREND DES FILMBESUCHS:**

- e) Achtet auf die Stimmung im Film. Sind die Figuren eher traurig oder fröhlich? Tauscht euch unmittelbar nach dem Filmbesuch aus.

15  
(33)



Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 1 (2/2)

## NACH DEM FILMBESUCH:

**f)** Wie zeigt der Film Jos letzte Tage zuhause vor ihrem Tod? Wie fühlen sich Jo, ihre Mutter, Schwester und die anderen Figuren? Wie fühlt ihr euch als Zuschauende?

- Sprecht zunächst zu zweit.
- Tragt danach eure Eindrücke in der Klasse zusammen.
- Klärt auch eure Fragen zum Film, wenn ihr welche habt.

**g)** Seht euch folgende Szenen noch einmal an und achtet darauf, wie die Figuren mit Jos Krankheit und nahendem Tod umgehen. Beschreibt nach jeder Szene, was ihr seht und beantwortet die Fragen:

- Warum verhalten sich die Figuren vermutlich so?
- Was gefällt euch oder was gefällt euch nicht an ihrem Verhalten?
- Helfen sie Jo dadurch?

**h)** Stellt euch vor, eure kleine Schwester oder ein/e Freund/-in ist so krank wie Jo und ihr wollt zusammen einen besonderen Tag verbringen. Schreibt zu zweit eine kurze Geschichte zum Thema „Ein schöner Tag mit ...“ oder zeichnet eine Bildergeschichte.

- Was würdet ihr alles machen und erleben (morgens, mittags, abends)?
- Warum würdet ihr genau das machen und nichts anderes?
- Was würdest du deine Schwester/Freund/Freundin gerne fragen und was würde sie/er antworten?

**i)** Präsentiert eure Geschichten in der Klasse und überlegt gemeinsam: Wärt ihr und eure Schwester/Freundin oder euer Freund am

Abend nach diesem Tag eher traurig oder glücklich? Warum?

Optional zu **h)** und **i)**

**h2)** Stellt euch vor, ihr müsstet euch aus euerm gewohnten Umfeld verabschieden. Das kann, wie in Jos Fall, ein Abschied für immer sein, oder aber auch eine grundlegende Veränderung, wie zum Beispiel ein Umzug in eine andere Stadt.

- Was würdest du unbedingt machen wollen, bevor du gehst?
- Mit wem würdest du Zeit verbringen?
- Wohin würdest du gehen?
- Was würdest du erleben, unternehmen, essen, trinken, spielen ...?

**i2)** Schreibt einen Wunschzettel und/oder sprecht in der Klasse: Wäre die Zeit des Abschiednehmens für euch eher eine besonders traurige oder eine besonders schöne Zeit?

**j)** Schreibt eine Geschichte, zeichnet eine Bildergeschichte oder malt ein Bild für einen kranken oder traurigen Menschen als Geschenk, zum Beispiel eine Superhelden-Geschichte. Wie Jos Superhelden-Film sollen die Geschichten und Bilder besonders schön, spannend oder lustig sein.

Falls ihr möchtet: Übergebt das Geschenk an jemanden, den ihr kennt oder an ein Kinderhospiz oder -krankenhaus in eurer Nähe.

**k)** Was passiert, wenn ein Mensch stirbt? Sprecht über:

- eure eigenen Vorstellungen.
- über Vorstellungen, die ihr von an-

deren Menschen kennt, zum Beispiel aus eurer Familie und dem Religionsunterricht

- über Rituale, die den Tod eines Menschen begleiten
- über eure Fragen und Sorgen zum Sterben und zum Tod

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 2/Didaktisch-methodischer Kommentar

## Aufgabe 2

# FILMÄSTHETIK – KINDHEIT UND FANTASIE IN SUPA MODO

Didaktisch-methodischer Kommentar

**Hinweis:** Die Filmausschnitte für dieses Arbeitsblatt finden Sie als Videostream unter:

 <https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1904/kf1904-supamodo-arbeitsblatt/>

### Fächer:

Deutsch, Kunst, Ethik/Religion,  
fächerübergreifender Unterricht  
ab Klasse 4

**VORBEMERKUNG:** Je nach verfügbarer Zeit, gewünschter Schwerpunktsetzung und Tiefe der Auseinandersetzung kann Aufgabe 2 nur in Teilen, in ihrer Gesamtheit oder in Kombination mit Aufgabe 1 und 3 bearbeitet werden.

Ziel der Aufgabe ist es, die Unterschiede und fließenden Übergänge von kindlichen Fantasiewelten und der Realität wahrzunehmen.

Zum einen erfolgt dies exemplarisch am Beispiel von Jos Lebenswirklichkeit und Superheldenträumen anhand der Analyse der filmischen Umsetzung. Die Schüler/-innen lernen am Beispiel die beiden Welten zu unterscheiden und die Illusionskraft des Medium Films zu erkennen und deren Wirkung zu reflektieren.

Zum anderen setzen sich die Schüler/-innen mit der Funktion von Fantasie und Traumwelten auseinander – als eine Strategie, den Herausforderungen der Realität zu begegnen.

Ausgehend von SUPA MODO und dessen Fokus auf Figur und Funktion von Superhelden-Geschichten befassen sich die Kinder mit eigenen Stärken und Schwächen. Über die Entwicklung eigener Superheldenfiguren und -geschichten können sie diese artikulieren und, ähnlich wie Jo, einen fantasievollen Umgang damit finden, der ihnen Rückhalt für ihre Lebenswirklichkeit bieten kann.

Begleitend können am Beispiel von Superheld/-innen-Figuren und den Vorstellungen der Kinder auch Geschlechterrollen problematisiert werden. Schließlich stellen Jo und ihre Heldin Supa Modo indirekt auch die männliche Dominanz von Superhelden-Narrationen infrage.

### Autorin:

Marguerite Seidel, Autorin mit  
Schwerpunkt Film und Lehrerin für  
Deutsch als Fremdsprache (DaF),  
05.04.2019

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 2 (1/3)

## Aufgabe 2

# FILMÄSTHETIK – KINDHEIT UND FANTASIE IN SUPA MODO

Jo sieht gerne Filme mit Superhelden und ihre Superheldenpuppe Supa Modo ist ihr liebstes Spielzeug, das sie Tag und Nacht bei sich trägt. Mit ihr erlebt sie nicht nur im Spiel allerlei Abenteuer. Immer wenn Jo in einer Situation ist, die ihr Angst macht, träumt sie sich in eine Fantasiewelt hinein. Dort ist sie selbst die Superheldin Supa Modo und sammelt Kraft, um ihre Ängste anzugehen.

### VOR DEM FILMBESUCH:

- a)** Sprecht in der Klasse: Welche Superheldinnen oder Superhelden kennt ihr? Welche Eigenschaften zeichnen sie aus? Welche Figur mögt ihr besonders?
- b)** Tauscht euch darüber aus, warum sind diese Figuren und ihre Geschichten bei Kindern und Erwachsenen so beliebt sein könnten.
- c)** Beschreibt das Standbild der Superheldinnenpuppe aus dem Film. Wie sieht sie aus? Welche Superkräfte könnte sie besitzen? Warum glaubt ihr, ist sie das Lieblingsspielzeug des kranken Mädchens im Film?
- d)** Habt ihr ein besonderes Spielzeug, einen Glücksbringer oder einen anderen Gegenstand, der euch in schwierigen Momenten Mut gibt oder Trost spendet?
- Sprecht in der Klasse. Ihr könnt diesen Gegenstand auch in die Schule mitbringen und euren Mitschüler/-innen vorstellen.

18  
(33)



Supa Moda, Szenenbild: Eine selbst gebastelte Superheldenpuppe, die an einem Stock festgebunden ist. (© One Fine Day Films)

>

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 2 (2/3)

Optional zu **b)** und **c)**:

**b2)** Jo träumt sich manchmal in eine Welt hinein, in der sie selbst Superheldin ist. Beschreibt das Standbild von Jo aus dem Film. Welche Superkräfte könnte sie in dieser Traumwelt besitzen? Was denkt ihr warum sie diesen Traum hat? Sprecht in der Klasse.

**c2)** Träumt ihr euch auch manchmal in Fantasiewelten hinein? In welchen Momenten macht ihr das? Erzählt in der Klasse davon.



Supa Modo, Szenenbild: Das Mädchen Jo steht mit ausgebreiteten Armen und geschlossenen Augen in einem Wald. Sie trägt eine blaue Wollmütze, eine weiße Strickjacke und einen bunten Umhang. (© One Fine Day Films)

## WÄHREND DES FILMBESUCHS:

**d)** Achtet darauf, in welchen Momenten Jo ihren Superheldentraum träumt. Sind es schöne oder schwierige Momente in ihrem Leben? Tauscht euch unmittelbar danach aus.

	Jos Alltagswelt	Jos Fantasiewelt
Kostüme		
Schauplatz		
Farben		
Kamera		

19  
(33)

## NACH DEM FILMBESUCH:

**e)** erinnert euch an Jos Traumwelt im Film, in der sie als Superheldin auftritt und sammelt in der Klasse:

- Wie sieht Jo in ihren Träumen aus?
- An welchem Ort ist sie?
- Was kann sie, was sie sonst nicht kann?
- In welchen Momenten im Film träumt sie sich in die Fantasiewelt hinein?

Stellt auch Fragen zum Film, falls ihr welche habt.

**f)** Seht euch die Video-Analyse an und besprecht die Unterschiede zwischen Fantasie und Wirklichkeit. Haltet die Ergebnisse in einer Tabelle fest.

- Seht euch folgenden Filmausschnitt an und achtet nun selbst darauf, wie Jos Traumwelt im Unterschied zur wirklichen Welt aussieht. Sprecht in der Klasse über eure Beobachtungen und ergänzt die Tabelle.

TIPP: Mit der „Pause“-Funktion beziehungsweise der „Pause“-Taste könnt ihr den Filmausschnitt anhalten, um ein Standbild in Ruhe zu betrachten.

- Überlegt, was Jo in ihrer Traumwelt findet: Inwiefern hilft ihr die Fantasie, um im wirklichen Leben zu bestehen? Wie wirkt diese Welt auf euch? Würdet ihr auch gerne einmal dorthin und warum?
- Was haltet ihr von Jos letzten Wunsch? Warum ist es so wichtig für sie, ausgerechnet einen eigenen Superhelden-Film zu drehen? Was bedeutet der Film für die Menschen in ihrem Umfeld?



Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 2 (3/3)

**i)** Jos liebste Superkraft ist das Fliegen.

Entsprechend können auch ihre Spielfigur und die Heldin in Jos Film fliegen. Überlegt euch, wie ihr als Superheldin oder Superheld aussehen würdet, welche Gegenstände ihr bei euch tragen würdet und welche Superkraft euch auszeichnen würde.

- Schreibt einen Steckbrief und gestaltet dazu eine Puppe nach dem Vorbild von Jos Spielfigur (mit Holz, Stoffresten, Draht, Schnur, Modelliermasse ...).
- Stellt eure Superheldin oder euern Superhelden in der Klasse vor. Sagt auch, bei welchen Schwierigkeiten sie oder er euch in euerm Leben helfen könnten.
- Entwickelt mit euren Puppen als Hauptfiguren in Kleingruppen kurze Theaterszenen oder dreht einen kurzen Film.

Optional zu i)

Anstelle der Gestaltung einer Spielfigur könnt ihr auch Zeichnungen oder Malereien, Bastelbögen für Anziehpuppen oder Collagen entwerfen. Oder ihr gestaltet Kostüme für die Aufführung eines (eigenen) Superheldenliedes oder -theaterstück, für eine Superhelden-Klassenparty.

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar (1/2)

## Aufgabe 3

# Ich als Superheld/-in – Filmpraktische Aufgaben nach dem Vorbild von SUPA MODO

Didaktisch-methodischer Kommentar

**Hinweis:** Die Filmausschnitte für dieses Arbeitsblatt finden Sie als Videostream unter:

 <https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1904/kf1904-supamodo-arbeitsblatt/>

### Fächer:

Deutsch, Kunst, Ethik/Religion,  
Sachkunde, fächerübergreifender  
Unterricht, Deutsch als Fremdsprache/  
Deutsch als Zweitsprache ab Klasse 3

**VORBEMERKUNG:** Je nach verfügbarer Zeit, gewünschter Schwerpunktsetzung und Tiefe der Auseinandersetzung kann Aufgabe 3 nur in Teilen, in ihrer Gesamtheit oder in Kombination mit Aufgabe 1 und 2 bearbeitet werden.

Im Mittelpunkt dieser Aufgabe steht die Filmpraxis. Die Auseinandersetzung mit SUPA MODO – insbesondere dem Film im Film – dient als Ausgangspunkt, um die kulturelle Praxis des Filmerzählens kennenzulernen und selbst in eigenen Produktionen auszuprobieren.

Kinoerzähler/-innen, die fremdsprachige Filme für Zuschauende live einsprechen, sind nicht nur in vielen afrikanischen Ländern üblich – mangels von Synchronfassungen in den Landessprachen –, sondern in Europa bei Kinderfilmfestivals eine gängige Vermittlungsmethode. Während sich Einsprecher/-innen bei Filmfestivals meist an die Vorgaben der Dialoglisten halten und diese nur leicht angleichen, sprechen Kinoerzähler/-innen in Kenia und anderen Ländern Afrikas frei. Sie erzählen das Filmgeschehen aus ihrer Sicht, mit den Gegebenheiten ihrer Muttersprache und wählen selbst die Worte. Ihre Erzählungen sind geprägt von ihrer Herkunft und Kultur (siehe dazu den Hintergrund „Kinoerzählen in Ostafrika“). So kommentiert beispielsweise Mike zu Beginn von SUPA MODO die Kampfszene eines Martial Arts-Films kindgerecht und schmückt sie wortreich aus, obwohl

die Szene im Original fast stumm ist.

Um die Schüler/-innen für Besonderheiten des Filmerzählens zu sensibilisieren, stellen die einführenden Aufgaben die Subjektivität von Wahrnehmung in den Fokus. Den Kindern wird bewusst, dass jede/r Bilder und Geschichten anders wahrnimmt, empfindet und nacherzählt.

Über die Analyse von Jos Liebe für Film und Superheld/-innen entdecken die Schüler/-innen, inwiefern fiktionale Geschichten und Welten das reale Leben eines Kindes beeinflussen können. Jos Begeisterung wird auch in ihrer Art und Weise des Filmerzählens hörbar. Sie vermittelt die Geschichte ihres Films spannend und mitreißend, wie eine professionelle Kinoerzählerin.

In einem ersten Schritt können die Kinder diese besondere Art des Sprechens bzw. Erzählens zu einem Filmausschnitt für sich erst einmal ausprobieren, bevor sie in einem zweiten Schritt zu einem anderen Filmausschnitt selbst eine Erzählung ausarbeiten und lebendig vortragen.

Die Aufgabe führt nicht nur die Praxis des Filmerzählens ein. Sie kann gezielt zur Sprachförderung genutzt werden, um Mündlichkeit zur unterstützen, mediale Erfahrungen zu versprachlichen sowie Merkmale des lebendigen Sprechens zu vermitteln und zu trainieren.

Unter dem Gesichtspunkt der Sprechkompetenzförderung eignet sich die >

### Autorin:

Marguerite Seidel, Autorin mit  
Schwerpunkt Film und Lehrerin für  
Deutsch als Fremdsprache (DaF),  
05.04.2019

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 3/Didaktisch-methodischer Kommentar (2/2)

Aufgabe in einer reduzierteren Form auch für den Einsatz im DaF/DaZ-Unterricht. Die Schüler/-innen können ihren Wortschatz erweitern, Inhaltswiedergaben üben und/oder erste Spannungsmelder kennenlernen und einsetzen.

Optional kann auch zu anderen Filmen als SUPA MODO gearbeitet werden (Vorschläge werden hierfür angeboten) oder sogar ein eigener Superheld/innen-Film entwickelt, gedreht und mit einem Kinoerzähler-Team vorgeführt werden. Ein Fokus auf Filmtricks ist anknüpfend an den handgemachten Charme von Jos Film, der einige Tricks vorführt, ebenfalls möglich.

Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 3 (1/2)

### Aufgabe 3

# Ich als Superheld/-in – Filmpraktische Aufgaben nach dem Vorbild von SUPA MODO

Immer wenn Mike mit einem Film im Gepäck die Kinderstation des Krankenhauses besucht, vergessen die Kinder für einen Moment lang ihren Alltag. Gebannt lauschen sie den Geschichten, die er ihnen zu den spannenden Filmbildern erzählt. Wie in vielen afrikanischen Ländern werden auch in Jos Heimatland Kenia ausländische Filme meist nicht in allen Amts- und Landessprachen synchronisiert. Aus diesem Grund begleiten oft Erzähler die Filmvorführungen vor Ort, um dem Publikum die Handlung zu vermitteln.

#### VOR DEM FILMBESUCH:

- a) Jo, die Hauptfigur in SUPA MODO liebt Filme. Befragt euch gegenseitig: Wer sieht gerne Filme und warum? Besprecht das Ergebnis zusammen mit der ganzen Klasse.
  - Stellt eure Ideen in der Klasse vor.
  - Besprecht, warum eure Geschichten alle anders sind, obwohl ihr mit demselben Bild gearbeitet habt. Wirken auch ganze Filme, Bücher, Kunstwerke ... unterschiedlich auf euch?
- b) Seht euch das Standbild aus dem Film an. Überlegt euch zu zweit die Geschichte zu dem Bild.
  - Die W-Fragen können euch helfen, eine Idee zu entwickeln: Wer ist zu sehen? Wo und wann? Was ist vorher passiert und wie geht die Geschichte weiter? ...
- c) Seht euch den Film an. Was fällt euch an der Filmvorführung auf? Was ist daran anders als an Filmvorführungen, die ihr kennt? Wie gefällt euch diese Art Filme zu sehen?

23  
(33)



Supa Modo, Szenenbild: Vier kenianische Kinder haben sich als Superhelden verkleidet. Sie tragen Masken und Umhänge.

(© One Fine Day Films)



Arbeitsblatt: Supa Modo – Aufgabe 3 (2/2)

## WÄHREND DES FILMBESUCHS:

**d)** Achtet darauf, welche Rolle Film im Leben von Jo spielt. Warum sind Filme, und insbesondere Superhelden-Filme, so wichtig für sie? Tauscht euch unmittelbar nach dem Filmbesuch aus.

## NACH DEM FILMBESUCH:

**e)** Erinnerst euch an den Film und klärt in der Klasse folgende Fragen:

- Woran merkt man, dass Jo Superhelden-Filme liebt?
- Was könnten die Gründe dafür sein?
- Welche Folgen hat diese Leidenschaft für ihr eigenes Leben und für ihre Mitmenschen?

**f)** Hört euch die Tonspur der Szenen an, in denen Jo die Geschichte ihres eigenen Films erzählt. Damit ihr die Bilder nicht seht, müsst ihr das Fenster des Mediaplayers verkleinern.

- Jo erzählt ihren Film auf eine bestimmte Art und Weise. Was macht ihre Erzählung spannend? Sprecht zu zweit und notiert euch die Merkmale.
- Wertet eure Notizen in der Klasse aus.
- Hört euch die Tonspur noch einmal an, um das Ergebnis zu überprüfen.
- Seht nun den Filmausschnitt mit Bild, aber ohne Ton. Jeder erzählt die Handlung leise mit. Zwei bis vier Kinder gehen durch die Klasse und hören, wie ihr erzählt, und ob ihr alle ähnlich oder anders erzählt.
- Wertet ihre Beobachtungen gemeinsam aus.
- Seht zum Abschluss den Filmausschnitt mit Bild und Ton.

**g)** Jetzt seid ihr die Filmerzählerinnen und Filmerzähler. SUPA MODO wurde in den Sprachen Kikuyu, Swahili und Englisch gedreht. Stellt euch vor, es gäbe keine deutsche Synchronfassung des Films und ihr präsentiert ihn in eurer Klasse. Sprecht so, dass die Zuschauenden Dialoge und dargestellte Zusammenhänge verstehen können.

- Am Ende von SUPA MODO zeigt Mike Jos Superhelden-Film und erzählt seine Version der Geschichte dazu. Seht euch Jos Film ohne Ton an und übt in Kleingruppen eine Erzählung dazu ein. Eine/r ist der Regisseur und achtet darauf, dass ihr lebendig und spannend erzählt. Die anderen übernehmen entweder einen Teil der Erzählung oder ihr teilt die verschiedenen Stimmen auf euch auf.
- Präsentiert eure Ergebnisse und bestimmt die besten drei Erzählerteams zum Beispiel nach folgenden Kriterien:
  - Ihr versteht die Handlung des Films.
  - Die Erzähler/-innen sprechen lebendig und spannend.
  - Die Erzählung passt zu den jeweiligen Szenen („Timing“).

Auch Mike kann mit seiner Version am Wettbewerb teilnehmen, in dem ihr den Filmausschnitt mit Ton abspielt.

Optional zur Vertiefung:

**h)** Übt in Kleingruppen eine Film-erzählung nach dem Vorbild von SUPA MODO ein und richtet einen Wettbewerb wie in **g)** aus:

- zu weiteren Szenen aus SUPA MODO
- zum Kurzfilm PATOUILLE von Clémentine Campos
- zu anderen Kurzfilmen eurer Wahl, zum Beispiel zu bekannten Kurztrickfilmen wie
- SHAUN-DAS-SCHAF-Folgen oder der SENDUNG MIT DER MAUS oder Kurzfilmklassikern von Walt Disney, Charlie Chaplin sowie Buster Keaton.

oder

**i)** Dreht einen eigenen Superhelden-Film und führt ihn mit einem Filmerzähler/-innen-Team in der Schule vor.

TIPP: Dieses Tutorial bringt euch die einzelnen Schritte näher, auf die ihr bei der Planung und Durchführung des Drehs achten müsst. <https://www.planet-schule.de/wissenspool/filmbildung-in-der-grundschule/inhalt/unterricht/film-drehen.html>

oder

**j)** Seht euch die Filmausschnitte zu den Dreharbeiten zu Jos Film sowie zur Vorführung des fertigen Films an. Achtet darauf, welche Filmtricks verwendet werden, um den Kindern im Film Superkräfte zu verleihen.

- Sprecht in der Klasse, welche Tricks eingesetzt werden. Wie funktionieren sie?
- Entwickelt eigene Szenen mit Filmtricks. Filmt oder fotografiert euch und stellt die Ergebnisse in der Klasse vor.

# Film- sprachliches Glossar

## Ausstattung/ Production Design

Das Production Design bestimmt das visuelle Erscheinungsbild eines Films. Es ist der Oberbegriff für **Szenenbild, Kulissen, Dekorationen, Filmbauten** und **Requisiten** in einem Film. Selbst real existierende Schauplätze außerhalb des Filmstudios werden oft durch Ausstattung verändert und der jeweiligen Handlungszeit des Films optisch angepasst. Dabei bewegt sich das Production Design seit jeher zwischen den Gegensätzen Realismus (Authentizität und Realitätsnähe, meist verbunden mit Außenaufnahmen) und Stilisierung (Erschaffung neuer, andersartiger Welten, insbesondere im Science-Fiction- und Horrorfilm sowie im phantastischen Film).

## CGI

Die Abkürzung CGI steht für „computer generated imagery“ (computer generierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte oder Computeranimationen verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung/Digitales Kino).

Während CGI-Effekte in Genres des Phantastischen Films aufgrund der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

Zu den ersten Filmen, die CGI-Effekte einsetzten, zählen KRIEG DER STERNE (STAR WARS, George Lucas, USA 1977) und TRON (Steven Lisberger, USA 1982). TOY STORY (John Lasseter, USA 1995) war der erste Spielfilm, der vollständig computeranimiert wurde.

## Drehbuch

Ein Drehbuch ist die Vorlage für einen Film und dient als Grundgerüst für die Vorbereitung einer Filmproduktion sowie die Dreharbeiten. Drehbücher zu fiktionalen Filmen gliedern die Handlung in Szenen und erzählen sie durch Dialoge. In Deutschland enthalten Drehbücher üblicherweise keine Regieanweisungen.

Der Aufbau folgt folgendem Muster:

- Jede Szene wird nummeriert. In der Praxis wird dabei auch von einem „Bild“ gesprochen.
- Eine Szenenüberschrift enthält die Angabe, ob es sich um eine Innenaufnahme („Innen“) oder eine Außenaufnahme („Außen“) handelt, benennt den Schauplatz der Szene und die Handlungszeit „Tag“ oder „Nacht“. Exakte Tageszeiten werden nicht unterschieden.
- Handlungsanweisungen beschreiben, welche Handlungen zu sehen sind und was zu hören ist.
- Dialoge geben den Sprechtext wieder. Auf Schauspielanweisungen wird dabei in der Regel verzichtet.

Die Drehbuchentwicklung vollzieht sich in mehreren Phasen: Auf ein Exposé, das die Idee des Films sowie die Handlung in Prosa-

form auf zwei bis vier Seiten zusammenfasst, folgt ein umfangreicheres Treatment, in dem – noch immer prosaisch – bereits Details ausgearbeitet werden. An dieses schließt sich eine erste Rohfassung des Drehbuchs an, die bis zur Endfassung noch mehrere Male überarbeitet wird.

## Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

## Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die **Detailaufnahme** umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die **Großaufnahme** (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die **Naheinstellung** erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der **Amerikanischen Einstellung**, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der **Halbnah-Einstellung**, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die **Halbtotale** erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die **Totale** präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die **Panoramaeinstellung** zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

## Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen

stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfiltern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Viragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

In **TROMMELBAUCH** (Dik Trom, Arne Tonen, Niederlande 2011) zieht die genussfreudige Familie Trommel in die Stadt Dünnhaf ten, wo der Alltag der Bewohner von Kalorienzählen und Sportbesessenheit geprägt ist. Die unterschiedliche Lebenseinstellung wird durch die Farbgebung betont: Während Familie Trommel auffallend bunte Kleidung trägt, bestimmen in Dünnhaf ten blasse Farbtöne das Aussehen der Stadt und ihrer Bewohner/innen. Der Film **WINTERTOCHTER** (Deutschland, Polen 2011) begleitet ein Mädchen und eine Frau auf eine Reise in die deutsch-polnische Geschichte. Regisseur Johannes Schmid spiegelt die Erinnerung an traumatische Lebenserfahrungen auch mit entsättigten Farben wider: Die blau-grauen Winterwelten erinnern fast an Schwarzweiß-Filme und lassen die Grenzen zwischen Heute und Damals verschwimmen..

## Kamerabewegungen

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es zwei grundsätzliche Arten von Bewegungen, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

- Beim **Schwenken, Neigen** oder **Rollen** (auch: **Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk**) bleibt die Kamera an ihrem Standort.
- Das Gleiche gilt für einen **Zoom**, der streng genommen allerdings keine Kamerabewegung darstellt. Vielmehr rückt er entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heran.
- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:

- **Dolly (Kamerawagen) oder Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten** (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für **Kranfahrten**
- **Steadycam** beim Einsatz einer Handkamera, oft für die Imitation einer Kamerafahrt

Kamerabewegungen lenken die Aufmerksamkeit, indem sie den Bildraum verändern. Sie vergrößern oder verkleinern ihn, verschaffen Überblick, zeigen Räume und verfolgen Personen oder Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine wackelnde Handkamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

## Kostüm/ Kostümbild

Der Begriff Kostümbild bezeichnet sämtliche Kleidungsstücke und Accessoires der Figuren. Kostümbildner/innen legen bereits in der Filmplanungsphase und auf der Basis des Drehbuchs und in Abstimmung mit dem Regisseur/der Regisseurin, der Maske und der Ausstattung fest, welche Kleidung die Figuren in bestimmten Filmszenen tragen sollen. Sie entwerfen diese oder wählen bereits vorhandene Kostüme aus einem Fundus für die Dreharbeiten aus.

Die Bekleidung der Figuren übernimmt dabei eine wichtige erzählerische Funktion und vermittelt – oft auch unterschwellig – Informationen über deren Herkunft, Charakter, Eigenschaften, gesellschaftlichen Status sowie die historische Zeit, in der der Film spielt. Zugleich kann das Kostüm auch eine symbolische Bedeutung haben, indem durch die Farbgestaltung Assoziationen geweckt oder die Aufmerksamkeit auf bestimmte Figuren gelenkt wird.

In *WE WANT SEX* (Großbritannien 2010), Nigel Coles Komödie über den Arbeitskampf von Näherinnen im London der 1960er-Jahre, werden unterschiedliche Lebenseinstellungen bereits durch die Kostüme der Arbeiterinnen charakterisiert. Tragen die älteren konservativen Näherinnen noch Kittelschürzen, sind ihre jüngeren Kolleginnen schon näher am Londoner Sixties-Look: Die Aufmachung im schrill-bunten Minikleid lässt manche gar von einer Modelkarriere à la Twiggy träumen.

## Requisite

Requisiten sind sämtliche kleinere Gegenstände, die im Film zu sehen sind oder von den Schauspielern/innen eingesetzt werden. Sie tragen zum einen zur Authentizität des Szenenbilds bei, vermitteln aber zugleich auch Informationen über den zeitlich-historischen Kontext, über Milieus oder kulturelle Zugehörigkeiten und charak-

terisieren so die Figuren. Häufig kommt ausgewählten Requisiten die Rolle eines Symbols zu.

Innenrequisiteure/innen sind während der Dreharbeiten am Set für die Bereitstellung der Requisiten verantwortlich und überwachen die Anschlüsse (Continuity) der Ausstattung. Außenrequisiteure/innen beschaffen unterdessen die Requisiten. Sowohl die Requisiten für einen Film als auch die Ausstattung werden entweder eigens angefertigt, gekauft oder aus einem Fundus geliehen.

### Spezialeffekt

Der Sammelbegriff bezeichnet verschiedene Arten von **Filmtricks** (engl.: Special Effects, auch SFX abgekürzt), mit deren Hilfe Bilder realisiert werden, die sonst wegen zu hoher Kosten oder des Verletzungsrisikos für die Mitwirkenden nicht möglich wären. Manche Tricks erlauben es zudem, die filmische Handlung so zu gestalten, wie sie sich in der Realität niemals abspielen könnte.

Spezialeffekte werden direkt am Drehort erzeugt und gefilmt:

- entweder durch einen Eingriff in das Geschehen vor der Kamera (z.B. Feuer, Explosionen, künstlicher Nebel, Schusswechsel, Modellaufnahmen) oder
- durch film- bzw. computertechnische Effekte (z.B. Mehrfachbelichtungen, Stopptrick).

Spezialeffekte werden oft in Zusammenarbeit mit Stunttechnik und Maske ausgeführt. Im Zuge der Digitalisierung werden klassische Spezialeffekte zunehmend in der Postproduktionsphase am Computer erzeugt und werden somit zu visuellen Effekten.

### Stummfilm

Bis zur schrittweisen Einführung des Tonfilms ab 1927 war eine synchrone Wiedergabe von Bild und Ton technisch nicht machbar. Das bis dahin entstandene Filmmaterial wird seitdem als Stummfilm bezeichnet. Die meisten Stummfilme wurden von Musik begleitet, extern eingespielt von Grammophon, Klavier oder Orchester. Zur Darstellung von Dialogen oder anderer Erklärungen dienten Zwischentitel (Texttafeln) oder zum Teil auch Filmerklärer, die das Geschehen auf der Leinwand erläuterten.

Der Wegfall von Sprachschwierigkeiten war entscheidend für die internationale Durchsetzung des Mediums. Die Beschränkung auf das Sehen förderte in dieser Frühphase jedoch auch die Entwicklung des Films als eigenständige Kunst. Filmsprachliche Ausdrucksmittel wie Kamerafahrten, wechselnde Einstellungsgrößen und Montage wurden nach und nach etabliert. Zugleich entwickelten sich in den einzelnen Ländern unterschiedliche Stile. So wurden die in den USA produzierten Slapstick-Komödien mit Charlie Chaplin oder Buster Keaton weltweit populär. In Abgrenzung zum „Massenvergnügen“ Film erlangte in Deutschland nach dem Ersten Weltkrieg der expressionistische Film Aufmerksamkeit, bekannt für die heute übertrie-

ben wirkende Theatergestik der beteiligten Schauspieler/-innen. Wichtige Stummfilmproduktionen entstanden außerdem in Frankreich sowie in Italien, der Sowjetunion und Japan.

Im Jahr 1927 hatte der Stummfilm mit Filmen wie Fritz Langs *Metropolis* und Friedrich Wilhelm Murnaus Hollywoodproduktion *Sunrise – Ein Lied von zwei Menschen* (USA 1928) seinen künstlerischen Höhepunkt erreicht. Die Umstellung auf den Tonfilm wurde von vielen Filmschaffenden als künstlerischer Rückschritt begriffen, denn die Einführung des Tons und der entsprechenden Technik schränkte die Mobilität der Kamera zunächst wieder ein. Eine kreative Bildsprache (vergleiche *Mise-en-scène*) war zum Erzählen einer komplexen Geschichte nicht mehr notwendig, da wichtige Informationen nun auch in den Dialogen vermittelt werden konnten. Der Vorwurf lautete daher, beim Tonfilm handele es sich nur noch um abgefilmtes Theater. Mit sogenannten Hybridfilmen, die Ton nur spärlich verwendeten, wehrten sich einzelne Regisseure wie Erich von Stroheim (*Der Hochzeitsmarsch*, USA 1928) und Charlie Chaplin (*Moderne Zeiten*) gegen die neue Technik. Zahlreiche Stummfilmstars entsprachen stimmlich nicht den Anforderungen des Tonfilms und gaben ihre Karrieren auf. Eine Hommage an diese vergangene Ära der Filmkunst lieferte 2011 der französische Stumm- und Schwarz-Weiß-Film *The Artist* (Regie: Michel Hazanavicius).

Mehr zum Thema auf kinofenster.de:

Vom Stummfilm zum Tonfilm (Hintergrundartikel vom 24.01.2012)

 <https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1202/vom-stummfilm-zum-tonfilm/>

**Szene** Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Links und Literatur (1/2)

## Links und Literatur

➤ Informationen zum Film vom Verleih

[http://www.trigon-film.org/de/movies/Supa\\_Modo](http://www.trigon-film.org/de/movies/Supa_Modo)

➤ SUPA MODO-DVD in der BJJ-Clubfilmtheek

<http://bjf.clubfilmtheek.de/filme.php?id=2930634&krit=n>

➤ SUPA MODO auf der Berlinale 2018

[http://www.berlinale.de/de/archiv/jahresarchive/2018/02\\_programm\\_2018/02\\_Filmdatenblatt\\_2018\\_201814338.html#tab=video](http://www.berlinale.de/de/archiv/jahresarchive/2018/02_programm_2018/02_Filmdatenblatt_2018_201814338.html#tab=video)

➤ Informationen zum Film auf filmportal.de

[http://www.filmportal.de/film/supa-modo\\_00b3c616d0dc42ee971e591bb39e2995](http://www.filmportal.de/film/supa-modo_00b3c616d0dc42ee971e591bb39e2995)

➤ Website von Regisseur

Likarion Wainaina  
<http://www.likarionwainaina.com/>

➤ Website der Produktionsfirma „One Fine Day Films“

<http://www.onefinedayfilms.com/>

➤ Matthias Krings: Mediale Basteleien in Afrikas Filmkulturen

[http://www.ifeas.uni-mainz.de/dokulink/57\\_60\\_aus%20Natur\\_und\\_Geist\\_01\\_2010.pdf](http://www.ifeas.uni-mainz.de/dokulink/57_60_aus%20Natur_und_Geist_01_2010.pdf)

➤ The Guardian: Tansanische VJs und Hollywood-Filme (engl.)

<http://www.theguardian.com/film/2012/jul/10/tanzania-vjs-hollywood-africa>

➤ Interview mit dem VJ Prince Nakibinge Joe (engl.)

<http://www.ozebap.org/text/uganda-vj-eng.htm>

## Mehr auf kinofenster.de

Weitere pädagogische Materialien zu SUPA MODO:

➤ FilmTipp, VISION KINO

<http://www.kinofenster.de/download/supa-modo-fh1-pdf>

➤ Arbeitshilfe, Stuttgarter Kinderfilmtage

<http://www.kinofenster.de/download/supa-modo-fh3-pdf>

➤ Filmpädagogisches Begleitmaterial für den Unterricht, Lucas - Internationales Festival für junge Filmfans

<http://www.kinofenster.de/download/supa-modo-fh2-pdf>

Artikel zu verwandten Themen:

➤ SOUL BOY

(Filmbesprechung vom 02.11.2010)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1012/soul\\_boy\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1012/soul_boy_film/)

➤ RAFIKI

(Filmbesprechung vom 31.01.2019)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1902/kf1902-rafiki-film/>

➤ ABGEDREHT

(Filmbesprechung vom 11.03.2008)  
[https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/abgedreht\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/abgedreht_film/)

➤ BLACK PANTHER

(Filmbesprechung vom 14.02.2018)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/black-panther-nik/>

## Links und Literatur (2/2)

➤ EPHRAIM UND DAS LAMM  
(Filmbesprechung vom 25.11.2015)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/ephraim-und-das-lamm-nik/>

➤ OUAGA SAGA  
(Filmbesprechung vom 28.05.2008)  
[https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/ouaga\\_saga\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/ouaga_saga_film/)

➤ DIE KLEINE VERKÄUFERIN DER SONNE  
(Pädagogisches Material vom 17.04.2008)  
[https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/die\\_kleine\\_verkaeuferin\\_der\\_sonne\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/die_kleine_verkaeuferin_der_sonne_film/)

➤ YAABA  
(Pädagogisches Material vom 29.09.2006)  
[https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/yaaba\\_grossmutter\\_film/](https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/yaaba_grossmutter_film/)

➤ Zwischen Industrie und Politik –  
Filmproduktion in der Subsahara  
(Hintergrund vom 11.12.2014)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1412/kf1412-timbuktu-hintergrund2-art/>

➤ Afrikanische Erzählkultur  
(Hintergrund vom 02.10.2012)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1210/afrikanische-erzaehlkultur/>

➤ Super, diese Helden  
(Hintergrund vom 27.06.2008)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0807/super\\_diese\\_helden/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0807/super_diese_helden/)

➤ Tod und Sterben im Film  
(Hintergrund vom 21.09.2006)  
[https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0112/tod\\_und\\_sterben/](https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0112/tod_und_sterben/)

➤ FilmAfrica! Filmemachen als kulturelle Entwicklungszusammenarbeit  
(Hintergrund vom 25.11.2010)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1012/filmafrica/>

➤ Kino der Kindheit  
(Hintergrund vom 13.03.2018)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1803/kf1803-the-florida-project-hg2-kino-der-kindheit/>

➤ Vision und Wirklichkeit (Hintergrund vom 28.02.2012)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1203/vision-und-wirklichkeit/>

➤ Imaginäre Begleiter/-innen im Kinderfilm (Hintergrund vom 23.06.2011)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1107-08/imaginaere-begleiterinnen-im-kinderfilm/>

➤ Konrads Knetfilm-Tutorial  
(Hintergrundartikel vom 05.03.2015)  
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>

➤ PATOUILLE (Kurzfilm mit Filmbesprechung vom 16.10.2018)  
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/aktuelles-dossier/dossier-kurzfilme-fuer-kinder-patouille-film/>

## IMPRESSUM

**kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.**

Herausgegeben von der Bundeszentrale für  
politische Bildung/bpb  
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)  
Adenauerallee 86, 53115 Bonn  
Tel. bpb-Zentrale: 0228-99 515 0  
info@bpb.de

**Redaktionsleitung:**

Katrin Willmann (verantwortlich, bpb),  
Jan-Philipp Kohlmann

**Redaktionsteam:**

Karl-Leontin Beger (bpb, Volontär), Ronald Ehlert-  
Klein, Kirsten Taylor

**Autorinnen und Autoren:**

Philipp Bühler, Susanne Kim, Jan-Philipp Kohlmann,  
Matthias Krings

**Anregungen und Arbeitsblätter:**

Marguerite Seidel

**Bildrechte:**

© One Fine Day Films

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische  
Bildung 2019