



MATTHEW VAUGHN

Kick-Ass

*„In Comic-Heften steht totaler Quatsch,
jeder normale Mensch könnte ein Superheld sein.“*

Dave Lizewski aka „Kick-Ass“

Kick-Ass

Spielfilm, USA 2010, 35 mm, Farbe, 117 Minuten

Regie:	Matthew Vaughn
Drehbuch:	Jane Goldman, Matthew Vaughn
Buchvorlage:	Mark Millar
Kamera:	Ben Davis
Schnitt:	Eddie Hamilton, Jon Harris
Musik:	Ilan Eshkeri, Henry Jackman
Produktion:	Plan B Entertainment, Marv Films
Kinoverleih:	Universal Pictures (auch DVD-Distributor, DVD ab September 2010 erhältlich)
Darsteller:	Nicolas Cage, Mark Strong, Aaron Johnson, Jason Flemyng, Chloë Grace Moretz, Christopher Mintz-Plasse, Lyndsy Fonseca, Clark Duke
Alterskennzeichnung:	16 Jahre
Altersempfehlung:	ab 16 Jahren
FBW-Prädikat:	Wertvoll
Themen:	Pubertät, Identität, Sexualität, Geschlechterrollen, Gewalt, Superhelden, Popkultur, Filmproduktion, Filmwirtschaft
Unterrichtsfächer:	Geschichte und Sozialkunde, Ethik, Psychologie und Philosophie, Deutsch, Bildnerische Erziehung, Geographie und Wirtschaftskunde

Zum Hintergrund des Unterrichtsmaterials

Dieses Unterrichtsmaterial soll LehrerInnen Hintergrundinformationen über den Stand der Wirkungsforschung in Bezug auf Mediengewalt geben. In Diskussionen und (Gruppen-)Übungen sollen SchülerInnen die Gestaltungsmittel und Wirkungsmöglichkeiten von Gewaltdarstellungen im Film erkennen und sich mit Klischees von heldenhafter Gewalt und Selbstjustiz auseinandersetzen.

Die SchülerInnen sollen über die Beschäftigung mit Filminhalt, -genre und -ästhetik Begrifflichkeiten für die kritische Aneignung von Film erhalten. Sie sollen darüber hinaus wirtschaftliche Aspekte der Filmproduktion kennen lernen und die Benutzung der wichtigsten Filmdatenbanken üben.

Das vorliegende Unterrichtsmaterial basiert auf den „Cultural Studies“, welche auf einen interdisziplinären Ansatz der Kulturanalyse abzielen. Kultur wird als Feld sozialer, politischer und ökonomischer Auseinandersetzungen begriffen, wobei den populären Medien in diesem Kontext eine besondere Bedeutung zukommt. Die Selbstermächtigung des Publikums und die Machtstrukturen der Medien werden in Beziehung gesetzt, um (aktuelle) mediale Phänomene – wie spezifische Medienangebote und Medienwirkungen – zu untersuchen.

Weitere Informationen zu diesem Ansatz bietet das filmABC-Einführungsheft zu begleitenden Unterrichtsmaterialien für LehrerInnen auf Basis der „Cultural Studies“.

<http://www.filmabc.at/index.php?kap=13&subkap=17&id=1271>

Die einführenden Texte bieten LehrerInnen und SchülerInnen Hintergrundinformationen, die anschließenden Fragestellungen und Arbeitsaufträge richten sich an die SchülerInnen.

Um unser Angebot der Unterrichtsmaterialien zu verbessern und noch treffender an den Bedürfnisse der LehrerInnen auszurichten, möchten wir LehrerInnen bitten, uns ein kurzes Feedback zur Nutzung der filmABC-Hefte zu geben. Dazu steht auf [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at) ein Online-Fragebogen bereit. http://www.mediamanual.at/umfrage_filmhefte.htm

Inhaltsverzeichnis des Unterrichtsmaterials

1. „Kick-Ass“ – der Film
2. Filmvorbereitung
 - 2.1. Stunts, SFX und VFX
 - 2.2. Gewaltdarstellung im Film
3. Superhelden und Superheldinnen: Ein Überblick
4. Die Hauptfiguren Dave Lizewski aka „Kick-Ass“ und Mindy Macready aka „Hit Girl“
5. Genre: Coming-of-Age-Filme
6. Comic-Filmvorlage
7. Comic-Franchise
8. Entstehungsgeschichte und Produktion von „Kick-Ass“
9. Produktionsbudget und Einspielergebnisse
10. Weiterführende Link-Tipps

1. „Kick-Ass“ – der Film

Filminhalt

Dave Lizewski ist ein völlig durchschnittlicher Teenager: Für die Mädchen der Schule unsichtbar und von Schulschwarm Katie ignoriert hängt er mit seinen Freunden im Comic-Laden ab, wo sie endlos über Superhelden diskutieren – bis Dave beschließt, selber ein Superheld zu werden. Nach dieser folgenreichen Entscheidung schlüpft Dave in den im Internet geordneten giftgrünen Neoprenanzug, schnappt sich zwei Schlagstöcke und zieht als „Kick-Ass“ in den Kampf gegen das Böse. Das Problem dabei ist nicht nur, dass er kein Fünkchen Superkraft zu bieten hat, sondern auch, dass er den Schurken, denen er auf seinen nächtlichen Patrouillen begegnet, auch mit seiner normalen Körperkraft nichts Relevantes entgegenzusetzen hat. Das beschert ihm sofort eine Blaulichtfahrt ins Krankenhaus, das er erst nach einem längeren Aufenthalt mit Metallimplantaten und kaputten Nervenenden wieder verlässt. Letzteres macht ihn immerhin unempfindlich für Schmerzen.

Sein im Krankenhaus gefasster Vorsatz, den Superheldenjob an den Nagel zu hängen, währt nicht lange. Schon bald treibt es ihn wieder auf Patrouille und als er das nächste Mal in eine Schlägerei mit einer Gang verwickelt wird, gelingt es ihm – nicht zuletzt seiner Metallimplantate und kaputten Nervenenden wegen – die brutalen Gangster in die Flucht zu schlagen. Diese Tat landet, von einem begeisterten Zeugen per Handy gefilmt, auf YouTube und macht Dave über Nacht als „Kick-Ass“ bekannt. Die neue, wenn auch anonyme Popularität, gibt seinem Selbstbewusstsein einen ordentlichen Schub und endlich kann er bei seiner heimlichen Liebe Katie landen, auch wenn die ihn erst einmal nur als „besten Freund“ betrachtet. Ebenfalls maskiert, aber schon länger mit tödlichem Erfolg im Geschäft, ist ein anderes Superhelden-Duo: Der panzerbrechende Ex-Cop „Big Daddy“ und seine 11-jährige Tochter „Hit Girl“. Auf Letztere trifft „Kick-Ass“, als er sich in die Drogenhöhle von Rasul wagt, welche er nicht lebend wieder verlassen könnte, würde „Hit Girl“ nicht Rasul und seine zwielfichtige Begleitung erledigen. „Hit Girl“ heißt in Wirklichkeit Mindy Macready, wird von ihrem Vater in Kampftechniken trainiert und mit High-Tech-Waffen ausgestattet, damit sie an seiner Seite Rache am Drogenboss Franco D’Amico nehmen kann, der das Familienleben der Macreadys zerstört hat.

Die beiden haben ein Auge auf das Treiben von „Kick-Ass“. Im Anschluss an das Gemetzel in Rasuls Drogenhöhle suchen sie Dave in seinem Schlafzimmer auf und raten ihn zur Vorsicht – und das ist auch dringend notwendig, denn Drogenboss Franco D’Amico schießt sich auf „Kick-Ass“ ein, dem er die „Störungen“ in seinem Drogengeschäft zuschreibt. D’Amicos Sohn Chris bietet sich liebend gern an, als Superheld „Red Mist“ „Kick-Ass“ in die Falle zu locken.



Dave indes begreift, in welcher Gefahr er steckt und, will aufhören. Ein letztes Mal schlüpft er in das Superheldenkostüm, um als „Kick-Ass“ Katie gegenüberzutreten. Nachdem die Wahrheit offenbart ist, werden die beiden ein Paar und die Tage von „Kick-Ass“ sind gezählt. Schließlich wird Dave von „Red Mist“ kontaktiert, der behauptet, die Mafia sei nun hinter ihnen her. „Red Mist“ will „Kick-Ass“ dazu benutzen, an „Big Daddy“ und „Hit Girl“ heranzukommen. In der Folge gelingt es D’Amicos Leuten, „Big Daddy“ und „Kick-Ass“ gefangen zu nehmen. D’Amico beschließt, die beiden in einer Live-Vorführung öffentlich zu demaskieren und zu Tode zu foltern, als Warnung für andere „Möchtegern-Superhelden“. „Hit Girl“, die Chris’ Anschlag dank ihrer kugelsicheren Weste überlebt hat, eilt zur Rettung herbei. Sie befreit zwar „Kick-Ass“, kann aber nicht verhindern, dass ihr Vater an den Folgen seiner Verletzungen stirbt.

„Hit Girl“ gedenkt dennoch, das Rachewerk des Vaters zu Ende zu führen und lässt sich auch von Dave nicht davon abbringen. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich ihr anzuschließen. „Hit Girl“ verschafft sich als harmloses Mädchen Zugang zu D’Amicos abgeschirmter Verbrechenzentrale. In einem finalen Showdown nimmt sie den Kampf mit den Schurken auf. Als sie in Bedrängnis gerät, fliegt „Kick-Ass“ mit einem Jet-Pack (Raketenrucksack) zum Fenster herein. Die beiden kämpfen nun gemeinsam gegen die D’Amicos; während Dave und Chris einander gegenseitig K.O. schlagen, stellt sich Frank D’Amico für „Hit Girl“ trotz ihres Trainings als harter Gegner heraus. Gerade als er sie erschießen will, wird Dave wieder wach und erledigt D’Amico mit einer Bazooka. Bevor Chris erwacht und den Kampf fortsetzen kann, fliegen „Kick-Ass“ und „Hit Girl“ davon. Mit D’Amicos Tod ist die Aufgabe von „Hit Girl“ beendet und sie beginnt ein ganz normales Leben als Schülerin an Daves High School. Auch „Kick-Ass“ zieht sich zurück, aber viele andere treten in seine Fußstapfen und versuchen sich nun als Superhelden. Chris hingegen, der Rache für seinen Vater sucht, sagt der neuen Heldenpopulation als Superschurke den Krieg an.

Arbeitsauftrag (Gruppenarbeit und Präsentation)

Ziel: Die SchülerInnen reflektieren über die Elemente, die eine Filmhandlung bestimmen und vorantreiben und lernen den filmdramaturgischen Begriff „Ziel“ („want“) kennen.

Anmerkung: „Ziel“ („want“) ist das wichtigste Element der dramatischen Erzählweise. Das, was der Held erreichen will und gegen den Widerstand der antagonistischen Kräfte durchzusetzen versucht. Die Zielspannung beginnt spätestens am Anfang des zweiten Aktes und wird in der Klimax aufgelöst. Aus: Dagmar Benke, Freistil
Davon unterschieden wird das Element „Bedürfnis“ („need“), siehe dazu den Arbeitsauftrag unter 4.2.

Gruppe 1 diskutiert die konkreten und bewussten Ziele von Dave (er will ein Superheld werden; er will Katie als Freundin; usw.) und bestimmt, welches konkrete Ziel die Handlung hauptsächlich vorantreibt.

Gruppe 2 diskutiert, welche konkreten und bewussten Ziele die anderen Figuren haben und wie sie mit Daves Zielen im Verhältnis stehen. („Big Daddy“ und „Hit Girl“ wollen D’Amico das Handwerk legen; D’Amico will die Superhelden loswerden; usw.)

Präsentation: Anschließend präsentieren beide Gruppen ihre Ergebnisse und diskutieren den Zusammenhang von „Ziel“ und „Spannung“.

2. Filmvorbereitung

2.1. Stunts, SFX und VFX

Hintergrundinformationen

Stunts sind Spezialeffekte, bei denen die Filmfigur eine gefährliche Handlung durchführt, z.B. Autounfälle, Stürze, Brände oder Kampfszenen. Das Doubeln von DarstellerInnen in solchen gefährlichen Szenen gehört zu den Aufgaben des Stuntman. Sehr oft haben SchauspielerInnen mehrere Doubles. Obwohl „Hit Girl“-Darstellerin Chloë Grace Moretz mehrere Monate Martial Arts, Schusswaffengebrauch, Messerwerfen und Kampfbewegungen trainiert hat, wurde ihre Figur „Hit Girl“ in schwierigen akrobatischen Szenen von drei verschiedenen Stunt-Doubles gespielt, u.a. vom 13-jährigen Turner Greg Townley. Ein ebenfalls preisgekrönter Turner, der 27-jährige Damien Walters, war das Stunt-Double von „Kick-Ass“. Showreel von Greg Townley: <http://www.youtube.com/watch?v=BualxcyiOuE>

Ein Stuntman ist keinesfalls mit einem Pyrotechniker, SFX-Techniker oder Kulissenbauer bzw. Ausstatter zu verwechseln, auch wenn Stuntmen teilweise über Kenntnisse auf diesen Gebieten verfügen. Der wesentliche Teil eines Stunts ist die Planung und Vorbereitung, bei der sämtliche Risiken systematisch ausgeschlossen werden.

Als Spezialeffekte (Special Effects, abgekürzt SFX) werden mechanische, direkt am Drehort erzeugte Techniken bezeichnet. Bei vielen Spezialeffekten werden die gewünschten Ereignisse durch ähnlich wirkende Effekte simuliert, wie z.B. zerbrechendes Glas (Filmglas), Blut (Filmblut). Oft werden SFX auch künstlich nachgestellt, wie z.B. Wettereffekte (Wind mit Hilfe von Windmaschinen, Regen mit Wassersprühanlagen, Nebel mit Nebelmaschinen, Schnee mit z.B. Schaum), oder direkt durchgeführt, wie z.B. Pyrotechnik (Feuer, Rauch, Explosionen). Der SFX-Supervisor ist hauptverantwortlich für die Planung und Realisation sämtlicher Spezialeffekte bei Film- oder Fernsehproduktionen. Dabei arbeitet er eng mit dem Regisseur, Kameramann, VFX-Supervisor und mit anderen Abteilungen, wie z.B. der Stunttechnik und der Maske zusammen.

Im Gegensatz dazu werden visuelle Effekte (Visual Effects, abgekürzt VFX) in der Postproduktion erzeugt, heute meist digital mit Computern. Der Visual-Effects-Supervisor begleitet die Produktion von Anfang an und ist an allen ihren Phasen beteiligt. Zu seinen Aufgaben zählen u.a. die Erstellung des VFX-Designs (Idee und Effektgestaltung), die Prävisualisierung, die Planung und technische Umsetzung der Effekte, die Auswahl der VFX-Unternehmen, die Betreuung während der Dreharbeiten (On-Set-Supervising), sowie die Koordination und Abnahme aller Teilaufgaben, um die gewünschte visuelle Qualität zu garantieren. Dabei arbeitet er eng mit dem Regisseur, dem Produzenten, dem Szenenbildner, dem SFX-Supervisor und dem Kameramann zusammen. Mit Digitaltechnik können Filmsets visualisiert werden, die in der Postproduktion in die entsprechend vorbereiteten Filmclips eingebaut werden können. Es können damit Massenszenen erstellt werden und nicht zuletzt Ereignisse, die sonst nicht darstellbar wären: z.B. Tsunamis, Eiszeiten und andere Katastrophen. Aus: Das Wissensportal der deutschen Filmakademie: <http://vierundzwanzig.de>



Hintergrundinformationen über die Produktion von Spezialeffekten sind häufig im Bonusmaterial auf DVDs (vorwiegend auf Extended- bzw. Special-Editions) zu finden. In Audiokommentaren und Making-Ofs werden Zusatzinformationen angeboten, die sich damit beschäftigen, wie die Umsetzung vom Storyboard bis hin zum fertigen Film gelungen ist; welche Spezialeffekte eingesetzt wurden; was die Herausforderungen in der visuellen Umsetzung waren.

Eine Onlinedatenbank, die sich mit DVD-Bonusmaterial beschäftigt: <http://dvdspecialfeatures.net/>
Die vollständige Besetzung und Crew von „Kick-Ass“: <http://www.imdb.de/title/tt1250777/fullcredits>

Arbeitsauftrag (Recherche, Beobachtung und Präsentation)

Ziel: Die SchülerInnen lernen Stunt- und Spezialeffekte kennen, die im Spielfilm zum Einsatz kommen und reflektieren die Imitation von Gewalt und die Produktion von Action-Szenen.

Gruppe 1 recherchiert im Internet (IMDb u.a.), welche sportlichen Techniken (z.B. Parkour, Tumbling, Freerunning) bei Filmstunts zum Einsatz kommen und wer die Stunt-Doubles von „Hit Girl“ und „Kick-Ass“ waren. Diese Gruppe beobachtet bei der Filmsichtung, wann Stuntmen zum Einsatz kommen.

Gruppe 2 recherchiert, was SFX bedeutet, wie Spezialeffekte gemacht werden (z.B. Filmblut, Crashglas) und wofür die SFX-Mitarbeiter bei „Kick-Ass“ zuständig waren (IMDb). Diese Gruppe beobachtet bei der Filmsichtung, wann SFX eingesetzt wurden.

Gruppe 3 recherchiert, was VFX bedeutet, was man damit machen kann und wofür VFX-Mitarbeiter bei „Kick-Ass“ zuständig waren (IMDb). Diese Gruppe beobachtet bei der Filmsichtung, wann VFX eingesetzt wurden.

Präsentation: Nach der Filmsichtung präsentiert jede Gruppe ihre Recherche- und Beobachtungsergebnisse.

2.2. Gewaltdarstellung im Film

Das BMFSFJ, das für Familie und Jugend zuständige bundesdeutsche Ministerium, hat 2005 eine Übersichtsstudie veröffentlicht, für die eine umfassende Recherche deutsch- und englischsprachiger Untersuchungen zum Thema „Medien und Gewalt“ durchgeführt wurde. Die Studie gibt u.a. einen Überblick über den Stand der Forschung in Hinblick auf Anwendungsmotive (Warum werden gewalttätige Medieninhalte konsumiert?) und im Hinblick auf Wirkungstheorien (Wie

beeinflusst Mediengewalt das Denken, Fühlen und Handeln?).

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=165440.html>

Zuwendungsmotive

„(...) Darüber hinaus wird die Möglichkeit einer Stimmungsregulierung („Mood Management“) diskutiert. Auch der Persönlichkeitszug des ‚Sensation-Seeking‘, d.h. einer besonders ausgeprägten Neigung zur Reiz- und Risikosuche, könnte für bestimmte Personen violente (Anm.: gewalttätige, aggressive) Medieninhalte attraktiv machen. Eine weitere Erklärung ist die ‚Excitation-Transfer-Theorie‘, derzufolge der bei Gewaltdarstellungen erlebte Spannungszustand Voraussetzung für die als angenehm empfundene Erleichterung nach dem guten Ausgang einer angstausslösenden Handlung ist. Der ‚Dispositionstheorie‘ zufolge genießen Rezipienten Gewalt, solange sie nur zulasten des von ihnen als unsympathisch beurteilten Protagonisten geht. Auch die Stärkung der Gruppenzugehörigkeit und der Beitrag zur Identitätsbildung v.a. bei jugendlichen Gewaltrezipienten wird als mögliche Funktion violenter Medieninhalte diskutiert. Ein weiteres Motiv der Nutzung von Mediengewalt besteht möglicherweise im Bestreben nach Angstbewältigung bzw. auch nach ‚Angstlust‘ (Genuss von angstausslösenden Stimuli, denen sich der Rezipient freiwillig aussetzt, in dem Bewusstsein, selbst nicht gefährdet zu sein, bzw. in der Erwartung eines guten Ausgangs). Schließlich können auch bereits bestehende aggressive Prädispositionen bei bestimmten Rezipienten für die Anziehungskraft violenter Medieninhalte verantwortlich sein.“
Aus: BMFSFJ-Übersichtsstudie „Medien und Gewalt“

Arbeitsauftrag (Diskussion)

Ziel: Die SchülerInnen sollen die Gründe reflektieren, warum sie Filme mit Gewaltdarstellungen anschauen.

- Bist du es gewohnt, Filme anzuschauen, in denen Gewalt dargestellt wird?
- Welche Art von Filmen mit Gewaltdarstellungen schaust du an?
- Warum magst du Actionfilme bzw. Horrorfilme, bzw. warum magst du sie nicht?
- Welche Erwartungen hast du an einen Actionfilm, Horrorfilm, etc.?
- Mit welchen Gefühlen gehst du in einen Actionfilm, Horrorfilm, etc.?
(Vorfreude, Angst, etc.)

Wirkungstheorien

Zum Thema „Wie beeinflussen Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen das Denken, Fühlen und Verhalten von Jugendlichen“ gibt es trotz jahrzehntelanger Gewaltforschung keine eindeutigen Ergebnisse. Zudem ist die Debatte um Mediengewalt nicht frei von Fehl- und Kurzschlüssen.

Die Berücksichtigung von Kontextfaktoren in der jüngeren Forschung trägt der Tatsache Rechnung, dass es weniger die Quantität als die Qualität von Gewaltdarstellungen ist, die eine mögliche Wirkung bestimmt. Solche Kontextfaktoren sind:

- Ausmaß und Grad der expliziten Darstellung von Gewalt
- die Attraktivität des Gewalttäters
- die Rechtfertigung von Gewalt und die Konsequenzen für die Täter
- die Darstellung negativer Auswirkungen von Gewalt für das Opfer
- die Darstellung von Waffen
- der Realitätsgehalt
- ein eventuell humorvoller Kontext sowie das Genre



Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, dass verschiedene Personen dieselben Inhalte unterschiedlich wahrnehmen. Hier spielen Faktoren wie Alter, Geschlecht, sozioökonomischer Status, intellektuelle Fähigkeiten und Persönlichkeitseigenschaften eine Rolle.

Persönlichkeitseigenschaften von Kindern und Jugendlichen, bei denen negative Auswirkungen von medialen Gewaltdarstellungen am ehesten zu erwarten sind:

- geringes Selbstbewusstsein
- aggressive Charaktereigenschaften
- niedrige Frustrationstoleranz
- Probleme bei der Gefühlsregulierung
- gering ausgeprägte Empathie
- geringe Verfügbarkeit gesellschaftlich akzeptabler Problemlösungsstrategien
- fehlende Internalisierung gesellschaftlicher Werteorientierungen bzw. Verinnerlichung antisozialer „Wertemuster“

Aus: „Jugendmedienschutz: Medienerziehung“ der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/jugendmedienschutz-medienerziehung.html>

Es gibt zahlreiche psychologische, kognitiv-physiologische und soziologische Theorien, die sich mit den Auswirkungen von Gewaltdarstellungen auf Jugendliche beschäftigen. Wie schon erwähnt, sind die meisten empirisch noch nicht befriedigend erforscht worden. Als widerlegt kann die Katharsisthese betrachtet werden, die von einem unschädlichen Abreagieren und damit von einer Reduktion aggressiver Neigungen durch den Konsum gewalttätiger Medieninhalte ausgeht. Nach dem heutigen Erkenntnisstand eignen sich lerntheoretische Überlegungen am besten, um die komplexen Voraussetzungen des Gewalt-Lernens oder Nicht-Gewalt-Lernens aus Medien zu erklären. Nach der Lerntheorie nimmt der Zuschauer die im Film und Fernsehen erlebte Gewalt als ein Modell für mögliches Handeln auf. Das Erlernen von Verhaltensweisen besagt aber noch nicht, dass sie in die Realität auch umgesetzt werden.

Viel beachtete Theorien beschäftigen sich mit Effekten der Abstumpfung (Habitualisierungstheorie), mit Effekten veränderter Realitätswahrnehmung (Kultivierungstheorie), mit Imitationseffekten (Nachahmung) und mit Angstauslösungseffekten. Viele dieser Theorien leiden unter methodischen Problemen und werden z.B. vom kognitiv-physiologischen Ansatz (Jürgen Grimm), der Nutzungs- und Wirkungsthesen verbindet, modifiziert.

Weiterführende Informationen zu Wirkungstheorien:

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=165440.html>

<http://snipurl.com/x9ou4>

Fazit

Für die Wirkung von Medien ist neben dem Inhalt, der Person des Rezipienten und dessen sozialem Umfeld entscheidend, wie oft bestimmte problematische Medieninhalte konsumiert werden. Belastungen in verschiedenen Lebensbereichen wie Familie, Schule, Clique sowie der Konsum von Gewalt darstellenden Inhalten können sich wechselseitig verstärken und zu einer individuellen und/oder sozialen Gefährdung führen.

Arbeitsauftrag 1 (Diskussion)

Ziel: Die SchülerInnen sollen die Wirkung von Gewaltdarstellungen reflektieren.

- Was macht dich wütend?
- Wie kann man Aggressionen „abreagieren“?
- Ab wann können Kinder den Unterschied zwischen realer und fiktiver Gewalt erkennen?
- Wie unterscheidet sich die Gewalt in Horrorfilmen von der Gewalt in Actionfilmen?
- Was empfindest du, wenn der „Gute“ bzw. der „Böse“ verprügelt wird?
- Glaubst du, dass Filme deinen Realitätsbezug verändern und wenn ja, wie?
- Glaubst du, dass Jugendliche Filmcharaktere nachahmen? Wenn ja, gib Beispiele dafür.

Arbeitsauftrag 2 (Beobachtung)

Ziel: Die SchülerInnen sollen die Wirkung von Gewaltdarstellung wahrnehmen.

Auftrag: Beobachte, wie sich Deine Reaktion auf die Gewaltdarstellung im Film verändert. Wann steigt die Anspannung, wann ist sie am größten, wann fällt sie ab und wie wird das spürbar?

Vertiefender Artikel

Um die soziokulturelle Funktion fiktionaler Gewaltdarstellung einzuordnen und darzustellen, blickt der Autor Ben Bachmair im Artikel „Gewaltdarstellungen – Schlüssel zur Definition von Subjektivität?“ in der Literatur- und Theatergeschichte auf „Agamemnon“, „Macbeth“ oder „Rambo“ zurück. <http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/gewalt/23bach.pdf>

3. Superhelden und Superheldinnen: Ein Überblick**Superhelden**

Mit „Superman“ trat 1938 der erste unverwundbare Held mit Superkräften auf und mit ihm die neue Publikationsform „Comic-Heft“ (bis dahin waren Comics ausschließlich als Fortsetzungsgeschichten in Tageszeitungen erschienen). Auf „Superman“ folgte 1939 der selbsternannte Verbrecherjäger „Batman“, unter dessen Kostüm der millionenschwere Playboy Bruce Wayne – zwar nicht mit Superkräften, dafür mit Technologie ausgestattet – steckte. Seit der Erfindung von „Batman“ und „Captain Marvel“ (1940) sind die Superhelden vielschichtiger geworden. Spätestens in den 1960er Jahren wurden die ehemals idealisierten Helden von den Comic-AutorInnen mit persönlichen Problemen ausgestattet, z.B. hatte Tony Stark („Iron Man“) mit Alkoholismus und

Peter Parker („Spider-Man“) mit unbezahlten Rechnungen zu kämpfen. Mit Dave Lizewski aka „Kick-Ass“ ist das Genre nach 70 Jahren nun in der realen Welt angekommen.

Die Genesis des Superhelden kennt verschiedene Auslöser: Menschen werden erst durch einen biologischen oder chemischen Unfall („Hulk“, „Spider-Man“) oder durch die Aneignung außerordentlicher Technologien („Batman“, „Iron Man“, „Transformers“) zu Superhelden oder sie besitzen, wie die Mutanten „X-Men“, dank besonderer Gencodes übermenschliche Fähigkeiten. Demgegenüber steht „Superman“, der nicht durch ein zufälliges Missgeschick oder durch Technikaneignung zu dem wurde, was hinter Clark Kent steckt, sondern durch die schiere Geburt.

„Spider-Man“ und „Batman“ tragen Kostüme und Masken, um nicht erkannt und somit greifbar zu werden. Erst wenn sie die Kostüme überstreifen, können sie überhaupt zu Helden werden, weil die Kostüme Selbstbewusstsein und/oder Schutz bieten. Im Gegensatz zur Funktion der Maskierung bei „Spider-Man“ hat das Kostüm bei technisierten Helden wie Sam Witwicky („Transformers“) oder Tony Stark („Iron Man“) die Funktion einer Waffenrüstung. Ganz im Gegensatz dazu ist „Superman“ zu sehen, der sich mit einem Anzug als Clark Kent „maskiert“, um seine wahre Identität zu verdecken, um normal und mittelmäßig zu sein.

Mittelmäßigkeit ist ein zentrales Thema des Genres. Peter Parker („Spider-Man“) ist ein genauso unauffälliger Teenager wie „Kick-Ass“ Dave Lizewski. Demgegenüber steht der überlegene „Superman“, der sich die Maske der Mittelmäßigkeit und Unauffälligkeit zulegt, um nicht als im wahrsten Sinn des Wortes Außerirdischer erkannt zu werden. „Supermans“ Maske – Unsicherheit, Schwäche – ist gleichzeitig geniale Verstellung und verspottender Kommentar. Figuren wie „Batman“, die erst im Zuge der Maskierung Superhelden werden, können theoretisch das tun, was „Superman“ verwehrt bleibt: jederzeit wieder in ihr mittelmäßiges, normales Leben zurückkehren.

Die Motivation von Helden wie „Superman“ ist es, den Menschen zu helfen, ihnen Sicherheit zu geben und das Böse in Schach zu halten. Davon unterscheiden sich in ihrer Motivation häufig jene Superhelden, die gewaltsame Verluste nahe stehender Personen in ihrer Backstory haben („Batman“, „Daredevil“). Nicht ein ethisch abgesichertes Heldentum, sondern oftmals an Sadismus grenzende Selbstgerechtigkeit und Rachegelüste sind elementare Bestandteile von deren Superhelden-Selbstjustiz.

Superheldinnen

Mit „Wonder Woman“ tauchte 1941 eine der ersten Superheldinnen in der amerikanischen Populärkultur auf. Ihre Superkräfte waren ein Geschenk der griechischen Götter und ihr Erfinder, der als Feminist bekannte Psychologe William Moulton Marston, paarte in „Wonder Woman“ Superkräfte mit „weiblichen Reizen“. In den 1950er Jahren entstand eine Reihe weiblicher Versionen männlicher Superhelden: „Supergirl“, „Hawkgirl“, „Batwoman“, um nur einige zu nennen. In der Tradition dieser Superheldinnen sind fiktive Power-Frauen, wie die „Drei Engel für Charlie“, „Bionic Woman“, Ellen Ripley („Alien“) und Sarah Connor („Terminator“) zu sehen. Gemeinsam bereiteten diese Fernseh- und Kino-Ikonen den Weg für die unbesiegbaren und kompromisslosen Actionheldinnen, die sich seit den 1990er Jahren im Fernsehen breitmachen. Anti-Cheerleader wie die Superagentin Sydney Bristow („Alias“), die Soldatin Max Guevera („Dark Angel“), und die Vampirjägerin „Buffy“ kämpfen seitdem mit Fäusten, Schwertern und Pistolen gegen das Böse. In der Darstellung von „butt-kicking babes“ im Fernsehen spiegelt sich die gesellschaftliche Entwicklung wider: Heutzutage stehen die Geschlechterrollen im Allgemeinen und die Behauptung von „natürlichen“ weiblichen Eigenschaften wie Sanftmut und Fürsorglichkeit im Besonderen in der Kritik. Umgekehrt wirken die fiktiven Action-Heldinnen auf die Realität zurück, in der Frauen vermehrt Soldatinnen, Polizistinnen, Profisportlerinnen werden und beweisen, dass sie genauso stark, aggressiv und machtbewusst wie die Männer sind.

Die Darstellung veränderter Rollenbilder in den Unterhaltungsmedien – Frauen sind stark, smart und sexy – wird von Frauen wie Männern gleichermaßen mit dem Kauf von Tickets belohnt, so haben „Lara Croft: Tomb Raider“ (2001), „Charlie’s Angels“ (2000) und „Kill Bill“ (2003) im Kino weltweit über eine halbe Milliarde Euro eingespielt. Ob spätere Filme wie „Catwoman“ (2004) „Elektra“ (2005) und „Ultraviolet“ (2006) wegen zu wenig „Brain“ oder zu wenig „Sex“ gefloppt sind, ist nicht mit einem Satz zu erklären, aber immerhin lässt sich daraus verstehen, warum Superheldinnen in den letzten Jahren im Vergleich zu den männlichen Kollegen auf der Leinwand weniger präsent sind. Im Trend bleibt dagegen die Superagentin und mit Aufwind kann die Superkillerin rechnen. Mit „Hanna“ geht ein Spielfilm in Produktion, in dem eine 14-Jährige vom Vater zur reulosen Killerin ausgebildet wird und mit dem Soderbergh-Film „Knockout“ wird Martial-Arts-Kämpferin Gina Carano als Superagentin ihr Schauspieldebüt geben.

Arbeitsauftrag 1 (Diskussion und Recherche)

Ziel: Die SchülerInnen sollen kulturhistorische und soziopsychologische Aspekte von Superhelden und Superheldinnen reflektieren.

- Vergleiche „Kick-Ass“, „Hit Girl“ und „Big Daddy“ mit anderen Superhelden und Superheldinnen, die du schon kennst oder über die du etwas durch Internetrecherche herausfindest. (Kräfte, Motivation, Kostüme)
- Vergleiche die Inszenierung von „Kick-Ass“, „Hit Girl“ und „Big Daddy“ und diskutiere, wie realistisch die Figuren jeweils sind.

Arbeitsauftrag 2 (Recherche)

Wähle einen Superhelden oder eine Superheldin und recherchiere den geografischen, politischen und ökonomischen Kontext, in dem die Figur geschaffen wurde und überlege, wie sich dieser Kontext in der Geschichte über diese Superhelden widerspiegelt.

Weiterführende Unterrichtsvorschläge und themenbezogene Aufgaben bei kinofenster.de:

<http://snipurl.com/xi5kc>

<http://snipurl.com/xi5lf>

4. Die Hauptfiguren Dave Lizewski aka „Kick-Ass“ und Mindy Macready aka „Hit Girl“

Dave Lizewski aka „Kick-Ass“

Dave Lizewski ist ein 16-jähriger High-School-Schüler, dessen Mutter kürzlich verstorben ist. Sein Leben spielt sich zwischen Schule, Computerschreibtisch und Comic-Laden ab. Er und seine nerdigen Freunde werden von den Mitschülerinnen ignoriert und von Straßengangstern drangsaliert. Sex mit Mädchen gibt es nur in ihrer Fantasie, dafür dort aber reichlich. Die Mittelmäßigkeit und Ereignislosigkeit eines solchen Lebens ist schwer zu ertragen, daher beschließt Dave, ein Verbrechensbekämpfer zu werden – oder wie er es nennt: ein Superheld. Dumm nur, dass er weder über außergewöhnliche Superkräfte verfügt, noch über besondere kämpferische Fähigkeiten. Er hat nicht einmal ein nennenswertes Training oder die Mittel für technologische Aufrüstung. Das einzige, was ihn auszeichnet, ist jugendliche Selbstüberschätzung und die Fähigkeit, Schläge einstecken zu können. Die Widerstandsfähigkeit wird letztendlich von den Metallplatten und kaputten Nervenenden gestärkt, die Ergebnis seiner ersten „Kampfhandlung“ sind.

Arbeitsauftrag (Diskussion)

Ziel: Die SchülerInnen sollen über die unbewussten Motive für Daves Superheldenwunsch reflektieren und den filmdramaturgischen Begriff „Bedürfnis“ („need“) kennen lernen.

Anmerkung: „Bedürfnis“ („need“) ist der be- oder unbewusste Wunsch oder die Sehnsucht der Figur. Das, was die Figur treibt; was sie braucht, um als Mensch vollständiger / glücklicher zu werden. Die Erfüllung des Bedürfnisses einer Figur kann zu einem als glücklich empfundenen Ende führen, auch wenn die Figur ihr Ziel nicht erreicht.

Aus: Dagmar Benke, Freistil

Davon unterschieden wird das Element „Ziel“ („want“), siehe dazu Arbeitsauftrag 2.1.

- Warum will Dave ein Superheld sein?
- Wem hilft „Kick-Ass“?
- Was will Dave als Superheld erreichen?
- Wie wichtig ist Sex für Dave?
- Wie wichtig ist Freundin Katie für ihn?
- Warum gibt Dave sein Superhelden-Dasein am Ende auf?

Mindy Macready aka „Hit Girl“

Trotz des Trends zu Comic-Verfilmungen und obwohl mit „Wanted“ bereits eine Vorlage von Comic-Autor Mark Millar mit A-Liga-Stars erfolgreich verfilmt worden war, stellte die Realisierung von „Kick-Ass“ für Regisseur Matthew Vaughn einen Langstreckenlauf mit vielen Hindernissen dar. Das lag u.a. daran, dass man davon ausging, dass eine 11-Jährige, die Gliedmaßen abhackt, zu Kontroversen führen würde.

Mindy Macready ist ein 11-jähriges Mädchen mit blonden Zöpfen, das auch mal schmollt, wenn Daddy zu viel verlangt. Meistens schaut Mindy aber mit wachen Kulleraugen neugierig zu „Big Daddy“ auf, wenn er sie theoretisch in das Geschäft des Tötens einführt. Mit lila Bob-Perücke und schwarzer Augenmaske wird aus Babyface Mindy dann „Hit Girl“, das mit „Big Daddy“ in den Vernichtungsfeldzug gegen den Drogenbaron Franco D'Amico zieht. Ihre Freizeit verbringt sie denn auch nicht mit Spielen, sondern mit Waffentraining und Kampfeinsätzen. Anstatt eines Hündchens wünscht sie sich ein Butterfly-Messer zum Geburtstag. Der kindliche Rache-Engel hat aber nicht nur ein fortgeschrittenes Talent zum Töten, er nimmt auch Worte in den Mund, die in keinem Kinderbuch zu finden sind.

Arbeitsauftrag (Diskussion)

Ziel: Die SchülerInnen sollen die Rolle von „Hit Girl“ reflektieren und das Thema „Tabubruch“ diskutieren.

- Beschreibe, wie „Hit Girl“ aussieht und wie sie spricht.
- Was gefällt dir an „Hit Girl“ und was nicht?
- Ist es ein Unterschied, ob ein Superheld 11 oder 25 Jahre alt ist? Mann oder Frau?
- Warum wird Gewaltanwendung eher von einem z.B. 25-jährigen Mann akzeptiert als von einem 11-jährigen Mädchen?
- Kommt „Hit Girl“ bei Buben oder bei Mädchen besser an?
- Wenn es einen Unterschied in der Rezeption gibt, wie lässt sich dieser erklären?



5. Genre: Coming-of-Age-Filme

Hintergrundinformationen

Coming-of-Age-Filme erzählen Transformationsgeschichten von einem ganz spezifischen Übergang, nämlich dem von der Kinderwelt in die Erwachsenenwelt. Im Mittelpunkt des Prozesses des Erwachsenwerdens steht die moralische und psychische Entwicklung des Protagonisten. Am Anfang ist der jugendliche Protagonist meist kein starker und aktiver Held, denn Kinder und Jugendliche haben in der Welt der Erwachsenen keine Macht. Diese Freiheit muss sich der jugendliche Held im Lauf der Geschichte erst erkämpfen. Genretypische Handlungselemente einer Coming-of-Age-Geschichte sind (Aus: Dagmar Benke und Christian Routh, Script Development):

- Verlust der Unschuld (sowohl im moralischen wie auch im physischen/sexuellen Sinn)
- Trennung von den Eltern (durch psychische, moralische, physische Loslösung oder Tod)
- Entwicklung eines eigenen Wertesystems und einer erwachsenen Identität:
Wie will ich leben? Wer bin ich?
- Der Anstoß einer Coming-of-Age-Geschichte ist daher meist ein existenzielles Ereignis, das den ohne größere Sorgen in seiner Kinderwelt lebenden jugendlichen Protagonisten zum ersten Mal in seinem Leben grundsätzlich verunsichert, wie Tod, Trennung, Verlust des Zuhauses.
- Der jugendliche Protagonist wird zunächst versuchen, diese Verunsicherung zu ignorieren, zu leugnen oder zu verdrängen, bevor er sich schließlich mit ihr auseinandersetzt und daran wächst.
- Eine Coming-of-Age-Geschichte erzählt immer von Gewinn und Verlust (von Unsicherheit, Unschuld, Wertesystem etc.)
- Daher ist es immer auch eine Geschichte der Veränderung.

Arbeitsauftrag (Diskussion)

Ziel: Die SchülerInnen sollen über die unbewussten Bedürfnisse eines Teenagers reflektieren und zu den eigenen Erfahrungen in Bezug setzen.

- Wie ist Dave am Anfang / am Ende?
- Was will Dave am Anfang / am Ende?
- Ist Dave am Ende ein Anderer? Wenn ja, inwiefern?
- Verliert Dave seine Unschuld? Wenn ja, inwiefern?
- Wie wichtig ist für Dave Schule, Freundin, Sex?
- Was wünscht sich Dave am meisten?
- Kann Dave seine Wünsche jemandem anvertrauen? Wenn ja, wem?
- Kannst du deine Wünsche jemandem anvertrauen?

6. Comic-Filmvorlage

Hintergrundinformationen

Die Vorlage zum Film „Kick-Ass“ ist ein Comic des schottischen Autors Mark Millar. Die achteilige Comic-Miniserie (Zeichner: John Romita, Jr.) ist parallel zum Drehbuch von Matthew Vaughn und Jane Goldman entstanden. Der Comic – dessen erster Teil vor dem Drehbuch und dessen letzter Teil nach dem Drehbuch fertig gestellt wurde – ist im Marvel-Imprint Icon Comics publiziert worden. Imprints werden üblicherweise von großen Verlagen entweder eingesetzt, um ihr Verlagsprogramm zu Marketingzwecken in mehrere Segmente aufzuteilen oder um neue Programmbereiche zu etablieren. Abweichend davon wurde das Marvel-Imprint Icon Comics gegründet, um herausragende Comic-ErfinderInnen bei Marvel zu halten, indem man ihnen die Möglichkeit bot, nach dem Creator-Owned-Prinzip zu publizieren, was bedeutet, dass die Werke im Eigentum der ErfinderInnen bleiben.

Der US-amerikanische Verlag Marvel Comics mit Sitz in New York City ist eine Sparte von Marvel Entertainment. Marvel Entertainment wiederum wurde Ende 2009 für etwa 4,3 Mrd. Dollar von der Walt Disney Company übernommen. Mit der Übernahme gingen Superhelden wie die „X-Men“, „Fantastic Four“, „Hulk“, „Iron Man“ und 5.000 weitere Charaktere aus dem traditionsreichen Marvel-Verlag in den Disney-Konzern über.

Umgekehrt hat sich Marvel in den vergangenen Jahren zunehmend von seinen verlegerischen Ursprüngen entfernt und sich erfolgreich ins Filmgeschäft vorgewagt, wo sie mittlerweile selbständig produzieren (z.B. „X-Men Origins: Wolverine“, „The Incredible Hulk“ und „Iron Man“).

Arbeitsauftrag (Recherche und Präsentation)

Ziel: Die SchülerInnen sollen Comic-Verlage kennenlernen und die wirtschaftlichen Zusammenhänge reflektieren.

Gruppe 1 recherchiert im Internet (englische Wikipedia u.a.), von wem das Comic-Heft „Kick-Ass“ publiziert wird und welcher Bezug zu Disney besteht. Im Anschluss werden die Ergebnisse der Klasse präsentiert.

Gruppe 2 recherchiert im Internet, welche bekannten Superhelden sich im Bestand von Marvel Comics befinden und verfilmt worden sind und präsentiert die Ergebnisse der Klasse (z.B. „Spider-Man“, „Ironman“).

Gruppe 3 recherchiert im Internet, welche bekannten Superhelden sich im Bestand von DC Comics befinden und verfilmt worden sind und präsentiert die Ergebnisse der Klasse (z.B. „Superman“, „Batman“).

7. Comic-Franchise

Hintergrundinformationen

Der phänomenale Siegeszug des Superhelden-Genres hat 2000 mit dem Überraschungserfolg von „X-Men“ begonnen. Auf das Drama über die gesellschaftliche Diskriminierung von Mutanten folgte Sam Raimis Einspielrekorde brechendes Coming-of-Age-Drama „Spider-Man“ (2002), von dem sich auch die Kritiker begeistert zeigten. Die Major-Studios adaptieren daraufhin populäre Figuren wie „Hulk“ (2003), „Fantastic Four“ (2005) oder „Iron Man“ (2008) und nahmen sich auch weniger bekannter Comic-Helden wie „Daredevil“ (2003) und „Hellboy“ (2004) an. Wie schon er-

wähnt, waren sie mit der Adaption von männlichen Superhelden erfolgreicher als mit der Adaption von weiblichen. So schlug „The Dark Knight“ 2008 mit einer Milliarde Dollar am Box Office ein. „Kick-Ass“ steht demnach am Ende eines Jahrzehnts, in dem sich der Superheldenfilm als ein ebenso profitables wie respektables Filmgenre etablieren konnte. Mit „The Avengers“ und „Captain America“ sind nur zwei von mehreren geplanten Verfilmungen genannt. Im Gespräch ist mit „Wonder Woman“ auch wieder eine Superheldin.

Obwohl die Ticketverkäufe der Kinobranche in den letzten Jahren Rekordhöhen erreicht haben, werden in den USA weniger Filme gedreht. Das liegt im Trend der Major-Studios hin zur Produktion von 100-Millionen-Dollar-Filmen begründet, die es notwendig machen, ein möglichst großes Publikum anzusprechen, das nicht zuletzt auch Merchandising-Produkte kauft. Um größtmögliche Einspielergebnisse zu erzielen, werden diese Filme als Marken mit ausgeklügeltem Fan- und Zielgruppenmarketing etabliert, d.h. als Film-Franchises, die Prequels, Sequels, Rip-Offs, Spin-Offs, Crossovers und Merchandising für verschiedene Plattformen erlauben. Zu den bekanntesten Film-Franchises gehören „James Bond“ und „Star Wars“. Unter den 2009 weltweit zehn erfolgreichsten Filmen waren mit „Ice Age 3“, „Harry Potter und der Halbblutprinz“, „New Moon – Bis(s) zur Mittagsstunde“, „Illuminati“, „Transformers 2“, „Star Trek“ und „Nachts im Museum 2“ mindesten sieben Franchise-Filme, die entweder die Adaption eines Comics, eines Computerspiels oder eine Spielzeugs (z.B. „Transformers“) waren.

Der „Kick-Ass“ zu Grunde liegende Comic ist nahezu zeitgleich mit dem Drehbuch entstanden. Seit der Fertigstellung des Films wurde auch ein „Kick-Ass“-Game für die Playstation und das iPhone entwickelt und die Produktion von „Kick-Ass 2“ beschlossen, womit „Kick-Ass“ als Franchise bezeichnet werden kann.

Arbeitsauftrag (Recherche)

Ziel: Die SchülerInnen sollen über das Blockbuster-Kino und Film als Wirtschaftsfaktor reflektieren.

Auftrag: Recherchiere im Internet, was Franchise-Film bedeutet, wie viele Franchise-Filme 2009 unter den Top 25 weltweit zu finden waren und wie viele Franchise-Filme im letzten Monat in den österreichischen Kinos gelaufen sind.

<http://www.filminstitut.at/de/top-15-des-monats/>

8. Entstehungsgeschichte und Produktion von „Kick-Ass“

Hintergrundinformationen

„Kick-Ass“ ist eine Produktion des britischen Regisseurs Matthew Vaughn. So sehr Comic-Autor Mark Millar die parallel entstandene Drehbuchadaption von Vaughn und Co-Autorin Jane Goldman schätzte, so sehr stieß das Drehbuch bei den potentiellen Auftraggebern in den großen Filmstudios auf Ablehnung. Kein Studio wollte einen Film produzieren, in dem eine 11-Jährige Blutbäder anrichtet. Vaughn wurde gewarnt, dass ein solcher Film keine Kino-Distribution bekommen werde. Eine der Forderungen der Produktionsfirmen war, „Hit Girl“ älter zu machen. Anstatt sich an die Forderungen der Produktionsfirmen anzupassen, hat Vaughn den Film unabhängig produziert. Mit Hilfe von privaten Investoren und Plan B Entertainment, der Produktionsfirma von Brad Pitt, konnte der Film laut der Website Box Office Mojo für ein Budget von 24,3 Mio. Euro produziert werden (Brancheninsider sprechen dagegen von einem Budget von 32,2 Mio. Euro).

Nachdem „Kick-Ass“ auf einer angesehenen, alljährlich stattfindenden Comic-Messe, der Comic-Con in San Diego, gezeigt worden war, begann auf Grund der überschwänglichen Reaktionen der ZuschauerInnen ein Wettkampf zwischen den großen Verleihern um die Vertriebsrechte für „Kick-Ass“, aus dem Lions Gate Entertainment als Gewinner hervorgegangen ist.

Arbeitsauftrag (Recherche und Präsentation)

Ziel: Die SchülerInnen sollen die Komplexität von Filmproduktion und -vertrieb reflektieren und den Umgang mit spezifischen Filmdatenbanken üben.

Gruppe 1 recherchiert im Internet (IMDb, Box Office Mojo, englische Wikipedia), wer „Kick-Ass“ produziert hat, für welches Budget, wer die Vertriebsrechte für die USA und wer die Vertriebsrechte für Österreich hat. Anschließend werden die Ergebnisse der Klasse präsentiert.

<http://www.imdb.de/title/tt1250777/companycredits>

Gruppe 2 recherchiert im Internet (IMDb, Österreichisches Filminstitut, Wikipedia), wer „Der Knochenmann“ produziert hat und wer die Vertriebsrechte für Deutschland hat. Anschließend werden die Ergebnisse der Klasse präsentiert.

<http://www.imdb.de/title/tt1181927/companycredits>

9. Produktionsbudget und Einspielergebnisse

Statistiken, Datenbanken

Wie schon weiter oben ausgeführt wurde, ist „Kick-Ass“ – im Vergleich zu anderen US-amerikanischen Comic-Verfilmungen wie z.B. „Iron Man 2“ – mit einem vergleichsweise geringen Budget von 24,3 Mio. Euro produziert worden. Zum Vergleich: In Österreich werden jährlich zwischen 20 bis 30 Kinofilme (Spiel- und Dokumentarfilme) produziert. Im Jahr 2005 umfasste das Gesamtvolumen der österreichischen Kinofilmproduktion 25,1 Mio. Euro.

Die hohen Kosten amerikanischer Produktionen haben aggressive Marketing- und Vertriebsstrategien zur Folge. Aus der Kinoverwertung stammt nur ein Teil des wirtschaftlichen Erlöses eines Films. DVD- und Fernsehverwertung sind andere wesentliche Bestandteile. Auf Grund von Marktgröße, Vertriebsstrukturen und anderen Faktoren kann der österreichische Film, was die Marktanteile betrifft, mit der US-amerikanischen Filmwirtschaft nicht mithalten. Auf die essentiellen Unterschiede zwischen US-amerikanischen Filmfinanzierungsmodellen und dem europäischen Filmfördersystem und die zu Grunde liegenden strukturellen und kulturphilosophischen Unterschiede kann hier nicht eingegangen werden.

Einer genaueren Betrachtung werden aber beispielhaft die Kinoeinspielergebnisse von „Kick-Ass“ unterzogen, für deren Recherche folgende Datenbanken zur Verfügung stehen:

LUMIERE – Datenbank: Die Datenbank über Filmbesucherzahlen in Europa stellt Zuschauerzahlen für alle Filme, die seit 1996 in Europa im Verleih sind, zur Verfügung. Produktionsbudgets sind nicht erfasst. <http://lumiere.obs.coe.int/web/search/index.php>

Box Office Mojo: Hier handelt es sich um die bekannteste Online-Datenbank, die weltweite Einspielergebnisse veröffentlicht. Sie wurde 1999 in Burbank, Kalifornien gegründet und bewertet Filme nach künstlerischen und geschäftlichen Aspekten. <http://boxofficemojo.com/>

„Kick-Ass“ hat mit einem Produktionsbudget von etwa 30 Mio. Dollar (24,3 Mio. Euro) im Vergleich zu z.B. „Iron Man 2“ mit 200 Mio. Dollar (166 Mio. Euro) ein vergleichsweise geringes Budget. „Kick-Ass“ hat weltweit 94,1 Mio. Dollar (78,1 Mio. Euro) eingespielt. Im Vergleich dazu belaufen sich die Produktionskosten für den im Jahr 2009 erfolgreichsten österreichischen Kinofilm „Der Knochenmann“ auf etwa 3,3 Mio. Euro. Dem Produktionsbudget stehen Einspielergebnisse in etwa derselben Höhe gegenüber.

Zahlen zu „Kick-Ass“ (Stand auf Box Office Mojo zum 9. Juni 2010):

Produktionsbudget:	30 Mio. Dollar (24,3 Mio. Euro)
US-Einspielergebnisse (Domestic):	47,6 Mio. Dollar (39,5 Mio. Euro)
Auslands-Einspielergebnisse (Foreign):	46,5 Mio. Dollar (38,5 Mio. Euro)
Weltweite Einspielergebnisse (Worldwide):	94,1 Mio. Dollar (78,1 Mio. Euro)

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=kickass.htm>

Arbeitsauftrag 1 (Recherche und Präsentation)

Ziel: Die SchülerInnen sollen die unterschiedlichen Dimensionen der US-amerikanischen und der österreichischen Filmwirtschaft reflektieren.

Gruppe 1 recherchiert die Produktionskosten und Einspielergebnisse von „Kick-Ass“ und „Iron Man 2“ (Box Office Mojo, LUMIERE) für USA und Europa und präsentiert die Ergebnisse der Klasse.

Gruppe 2 recherchiert im Internet (Wikipedia und Österreichisches Filminstitut) die Produktionskosten und Einspielergebnisse von „Der Knochenmann“ und präsentiert die Ergebnisse der Klasse.

Arbeitsauftrag 2 (Diskussion)

- Wodurch kommen die unterschiedlichen Budgets für „Der Knochenmann“ (3,3 Mio. Euro), „Kick-Ass“ (24,3 Mio. Euro) und „Iron Man“ (166 Mio. Euro) zustande? (Was verdient z.B. ein österreichischer Schauspieler im Vergleich zu einem amerikanischen?)
- Spiegeln sich die unterschiedlichen Produktionskosten in der Qualität der Filme wider?
- Wodurch kommen die unterschiedlichen Einspielergebnisse zustande? (z.B. Vergleich der Märkte für englischsprachige Filme und deutschsprachige Filme)

10. Weiterführende Link-Tipps

Links zum Film

Offizielle Website des Films: <http://movies.universal-pictures-international-germany.de/kickass/>

„Kick-Ass“ auf kinofenster.de: http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/neuimkino/kick_ass_film/

„Kick-Ass“ auf der Website der FBW: http://www.fbw-filmbewertung.com/film/kick_ass

„Kick-Ass“ Making-of: <http://www.clipfish.de/special/kino-und-co/video/3306018/kick-ass-making-of-kino--co/>

„Kick-Ass“ storybord art: <http://scifiwire.com/2010/02/first-look-kick-ass-story.php>

Links zu Filmvermittlung

filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung: <http://www.filmabc.at>

Das Mediamanual des BMUKK: <http://www.mediamanual.at>

Informationen und Definitionen zur Filmerziehung / Filmästhetik: <http://www.movie-college.de/index.htm>

Das Wissensportal der deutschen Filmakademie: <http://vierundzwanzig.de>

Links zu Gewalt und Medien

BMFSFJ-Übersichtsstudie „Medien und Gewalt“:

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=165440.html>

Die Wirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien: <http://snipurl.com/x9ou4>

Mediaculture Online – Statt Wirkungsforschung Forschungswirkung:

<http://www.mediacultureonline.de/Gewalt-in-den-Medien.1230.0.html>

Fiktionale Gewalt: http://wapedia.mobi/de/Darstellung_von_Gewalt_in_Medien

Medienwirkungsforschung: <http://wapedia.mobi/de/Medienwirkungsforschung>

„Jugendmedienschutz: Medienerziehung“ der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/jugendmedienschutz-medienerziehung.html>

Links zu Filmwirtschaft und Filmdatenbanken

Filmförderung: <http://wapedia.mobi/de/filmf%C3%B6rderung>

Österreichisches Filminstitut: <http://www.filminstitut.at>

The Internet Movie Database (IMDb): <http://www.imdb.de/>

Box Office Mojo: <http://boxofficemojo.com/>

LUMIERE Datenbank für Filmbesucherzahlen in Europa: <http://lumiere.obs.coe.int/web/search/index.php>

Die Traumfabrik: Hollywood und seine Mythen:

http://www.bpb.de/themen/BLT3A6,0,Die_Traumfabrik%3A_Hollywood_und_seine_Mythen.html

filmABC – Institut für angewandte Medienbildung und Filmvermittlung

Herausgeber: filmABC, Millergasse 41/6, 1060 Wien
T. +43 (0)680. 12 60 844, F: +43 (0)1. 596 36 00-9, E: office@filmabc.at

Geschäftsführer: Gerhardt Ordnung, E: go@filmabc.at

Projektkoordination: Markus Prasse, E: m.prasse@filmabc.at

Text: Angelika Unterholzner

Fotos: © Universal Pictures

Grafik-Design: Sibylle Gieselmann <http://www.null7.at>

<http://www.filmabc.at>

filmABC wird gefördert von

bm:uk



film
INSTITUT



This content is licensed under a creative commons 3.0 licence

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/at/>