

# Film des Monats 08/ 2012: Am Ende eines viel zu kurzen Tages

(Kinostart: 30.8.2012)



Filmbesprechung

**Am Ende eines viel zu kurzen Tages**

Interview

**Seelenspiegel – Die animierte Comicwelt in Am Ende eines viel zu kurzen Tages**

**Anregungen für den Unterricht**

**Arbeitsblatt**

## Am Ende eines viel zu kurzen Tages

### Death of a Superhero



Deutschland, Irland 2011  
*Coming-of-Age, Literaturverfilmung*

**Kinostart:** 30.08.2012

**Verleih:** NFP

**Regie:** Ian Fitzgibbon

**Drehbuch:** Anthony McCarten nach seinem Roman "Superhero" (Orig.: "Death of a Superhero", 2008)

**Darsteller/innen:** Andy Serkis, Thomas Brodie-Sangster, Michael McElhatton, Sharon Horgan, Aisling Loftus u. a.

**Kamera:** Tom Fährmann

**Laufzeit:** 96 min, dt.F., OF

**Format:** Farbe, 35mm, Digital

**Filmpreise:** Toronto International Film Festival 2011 (Wettbewerb)

**FSK:** ab 12 J.

**FBW-Prädikat:** Besonders Wertvoll

**Altersempfehlung:** ab 14 J.

**Klassenstufen:** ab 9. Klasse

**Themen:** Jugend/Jugendliche/Jugendkultur, Krankheit, Tod/Sterben, Kunst, Filmsprache, Coming-of-Age, Sexualität, Liebe

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

"Und was ist mit dir, Donald? Was willst du studieren?" Eigentlich ist es eine ganz normale Frage, die die Mitschülerin eines Abends an Donald richtet. Aber für den 15-jährigen Jungen klingt sie zynisch. Für Donald gibt es keine Zukunft mehr, seit vor über einem Jahr bei ihm Krebs diagnostiziert wurde. Während sich seine Eltern an jeden Strohhalm klammern, weil sie die Hoffnung nicht aufgeben wollen, seine Mutter über Internetrecherchen schon zur Krebspezialistin geworden ist und sein Vater sogar heimlich in die Kirche geht, scheint sich Donald mit seinem Schicksal abgefunden zu haben. Was er jedoch fürchtet, ist zu sterben, ohne jemals mit einem Mädchen geschlafen zu haben.

### Mit dem Zeichenstift die Welt begreifen



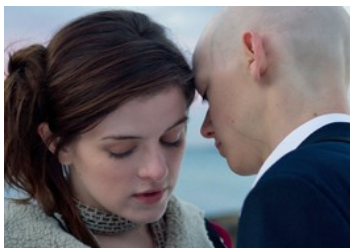
Damit geht es Donald nicht anders als dem muskulösen Superhelden, den er in seinen düsteren Comics zeichnet, und durch den er seinen Ängsten und Wünschen ein Gesicht verleiht. In einer postapokalyptischen Welt wird dieser von einer sadistischen Krankenschwester in Lack und Leder und einem Arzt namens Dr. Glove, dessen vernarbtes Gesicht an Franksteins Monster erinnert, gejagt. Eine Frau darf dieser Held nicht haben, weil sie ihn schwächen würde. Ja, mehr noch: Die Frauen in Donalds

Comics sind in ihrer offenen Sexualität eine regelrechte Bedrohung für den Helden. Immer wieder bindet Ian Fitzgibbon Animationssequenzen in die Handlung seines Realfilms ein und lässt damit das Publikum eintauchen in die wilde comichaft Gedanken- und Traumwelt von Donald. Damit überträgt er den Stilmix der Romanvorlage *Superhero* von Anthony McCarten, in der ebenso fließend Soundwords (Schallwörter) und Drehbuchanweisungen, Comic Panels (Einzelbilder) und Fließtext ineinander übergehen, auf die Leinwand und findet so eine ausdrucksstarke Entsprechung für Donalds Gefühle.

### Die Fantasiewelt verselbstständigt sich

So cool und überdreht, plakativ und ausgelassen die Zeichentrickwelten zunächst wirken mögen, so wenig verliert sich die Inszenierung jedoch darin. Wie real Donald diese Comicwelt tatsächlich empfindet und wie eng sein Leben damit verbunden ist, zeigt eine ergreifende Szene, in der Donald panisch und in Todesangst aus einem Alptraum aufwacht: Dr. Glove hat darin nicht nur sein Superhelden-Alter-Ego, sondern ihn selbst kurz zuvor ermordet. Längst hat sich die Fantasiewelt der Kontrolle ihres Erfinders entzogen – so wie auch Donald mit fortschreitender Krankheit die Kontrolle über sein Leben verliert.

### Melancholie ohne Pathos



Doch im Zentrum von [Am Ende eines viel zu kurzen Tages](#) steht nicht die Krankheit, sondern vielmehr das Erwachsenwerden, für das Donald viel weniger Zeit hat als seine Altersgenossen/innen. Und so wird der Film vor allem zu einer Liebesgeschichte, als Donald sich in die neue Mitschülerin Shelly verliebt, ein Mädchen, das sagt, was es denkt, und das unbeschwert jegliche Regeln und Verbote ignoriert. Durch sie findet Donald einen Ausweg aus dem von den Routineuntersuchungen im Krankenhaus bestimmten Alltag. Anders als sein Comicheld wird er durch seine Gefühle zu einem Mädchen nicht geschwächt. Im Gegenteil, Shelly gibt ihm Zuversicht und Kraft. Zu den schönsten Filmmomenten zählt es, wenn sie ihm für ein Rendezvous zusagt und bei einem langen nächtlichen Ausflug eine tiefe Verbundenheit zwischen Donald und Shelly entsteht. In diesen Szenen fängt der Film mit seiner matten Farbgestaltung, dem melancholisch-sehnsuchtsvollen Setting am Meer und dem oft ätherisch klingenden Indie-Soundtrack von Angus & Julia Stone sowie von Jonny Kearney & Lucy Farrell wunderbar ein, wie sich die beiden Teenager näher kommen, bis sie schließlich auf einer lebhaften Party ausgelassen miteinander tanzen. Ihre Bindung hat Bestand, auch wenn ein dummes Verhalten die Freundschaft noch am gleichen Abend auf die Probe stellt und den Film für kurze Zeit in das Fahrwasser einer konventionellen Romanze bringt.

### Erinnerung und Spuren



Ian Fitzgibbon hat ein gutes Gespür dafür, wann genug gesagt und gezeigt wurde. Vor allem aber nimmt er die Gefühlswelt seines Protagonisten ernst und erzählt nie über dessen Kopf hinweg. An den dramaturgisch präzise ausgearbeiteten Nebenfiguren arbeitet sich Donald ab, vor allem an Shelly, aber auch an dem auf Todkranke spezialisierten Psychiater Dr. King, der Donald so akzeptiert, wie er ist, und an den Eltern, die Donald ebenso auf Distanz halten wie umarmen möchte. Gerade die Hin- und Hergerissenheit zwischen Ablehnung und Liebe und nicht zuletzt seine Verletzlichkeit machen diesen jungen Protagonisten so glaubwürdig. Am Ende eines viel zu kurzen Tages findet eine gute Balance zwischen Leichtigkeit und Ernst und wirkt vor allem dadurch sehr ehrlich. Dass er sein Publikum schließlich mit einem versöhnlichen Gefühl entlässt, liegt nicht zuletzt an der behutsamen Inszenierung, die auf Pathos verzichtet und ruhige Bilder für sich sprechen lässt, die das Gefühl von Verlust auch ergänzen durch die Erinnerung an einen Menschen und die Spuren, die dieser im Leben seiner Familie und seiner Freunde hinterlassen hat.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 08.08.2012

Hintergrund

## Seelenspiegel – Die animierte Comicwelt in Am Ende eines viel zu kurzen Tages



Ein wenig erinnert die Silhouette des Mannes mit der über den Kopf gezogenen Kapuze und dem wehenden Umhang an Batman, den ikonischen düsteren Antihelden aus den *DC-Comics*. Doch auf seiner Brust prangt kein Fledermaussymbol. Sein Erkennungsmerkmal ist vielmehr das schwarz-gelbe Logo auf seinem Gürtel, das auf eine radioaktive Gefahr hinweist. Und mit Strahlungen kennt sich dieser Superheld aus – wie auch Donald, sein 15-jähriger Zeichner, der an Krebs erkrankt ist und durch die Chemotherapie längst alle Haare verloren hat. In seinen Comics und Graffiti verleiht er seiner Wut auf die Krankheit, auf die Ärzte mit ihren Spritzen und seiner Angst vor dem Sterben ein Gesicht. [Am Ende eines viel zu kurzen Tages](#) jedoch zeigt nicht nur, dass Donald zeichnet, sondern versetzt das Publikum mit mehreren Animationssequenzen direkt hinein in das postapokalyptische Comic-Szenario, das sich Donald ausgedacht hat. Und dabei geht es dem Regisseur nicht um den selbstzweckhaften Effekt oder eine betont jugendaffine Inszenierung. Der fließende Übergang zwischen Animation und Realfilm ist mit der dramaturgischen Zuspitzung der Handlung sowie der Entwicklung von Donald eng verwoben und wird somit zum elementaren Stilmittel des Films.

### Das Leben als Comic



In bester Tradition von Comic-Autoren/innen wie Marjane Satrapi (*Persepolis*), Keiji Nakazawa (*Barfuß durch Hiroshima*) oder David B. (*Die heilige Krankheit*) verarbeitet Donald in seinen Zeichnungen reale biografische Erfahrungen. Seine Fantasy-Comics zeigen, wie der junge Mann seine Welt erlebt und wie er sie sich erklärt, wonach er sich sehnt und wovor er sich fürchtet. Sie sind eine Art metaphorischer Seelenspiegel. Der Superheld im Zeichen des Atoms ist dabei sein Alter Ego – und wenn auch Donald in Wirklichkeit eher schwächling wirkt, so verbindet ihn zumindest der kahle Kopf äußerlich mit der Comicfigur. Stark und tapfer wirkt dieser Typ, der deswegen von den Frauen umschwärmt wird – trotzdem ist auch er nicht unverwundbar. Damit entspricht seine Charakterisierung dem Bild, das seit Frank Millers Batman-Neuinterpretation in der Graphic Novel *The Dark Knight Returns* aus dem Jahr 1986 (deutsch: Die Rückkehr des dunklen Ritters) die Superheldenwelt bestimmt: Seither ist der Superheld nicht mehr unverwundbar. Im Gegenteil: Zunehmend wird seine tragische Seite ausgelotet und seine Schwächen kommen zum Ausdruck. Auch Donalds Alter Ego steht in dieser neuen Tradition. Denn wie ein strahlender Held sieht er trotz seines muskulösen Körpers nicht aus. Und weil die Liebe ihn noch mehr schwächen würde, darf er daran erst gar nicht denken. Die Rolle des Gegenspielers übernimmt in Donalds Fantasien der wahnsinnige Arzt Dr. Glove, der mit seinem vernarbten Gesicht an das von Boris Karloff gespielte Monster Frankenstein (*Frankenstein*, James Whale, USA 1931) erinnert (auch wenn er weitaus agiler handelt) und mit seinen Scherenhänden an Freddy Krueger aus der Reihe *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven u.a., USA 1984-1994). An Dr. Gloves Seite steht die körperbetonte Sadomaso-Fantasie einer Krankenschwester in knappem Lack- und Leder-Kostüm, die den Superhelden mit ihren Spritzen bedroht. Manchmal tauchen gar mehrere selbstbewusst-aggressive Frauen mit Teufelsschwänzen auf, die den Helden verführen wollen. So finden sich die Krankenhauserfahrungen von Donald sowie sein Wunsch nach – und seine Angst vor – dem ersten Sex symbolisch auch in seinen Comics wieder.



### Grobe Comic-Ästhetik



Aus Donalds Zeichnungen spricht ein wütender junger Mann, der nach Bildern für seine Gefühle sucht. Kein Wunder also, dass sein Zeichenstil so unfertig, grob und rau ist. Während beispielsweise die Zeichentricksequenzen in *Lola rennt* (Tom Tykwer, Deutschland 1998) poppig-bunt gestaltet sind, orientieren sich die Animationen in *Am Ende eines viel zu kurzen Tages* mit den starken Kontrasten und der matten Farbgestaltung an dynamischen Straßengraffiti und am Noir-Look. Letzterer wurde im Comicbereich sowohl durch die abstrakten scherenschnittartigen Schwarzweißillustrationen von Frank Miller in der *Sin-City*-Reihe sowie der Verfilmung *Sin City* (USA 2003) durch Miller und Robert Rodriguez als auch in der minimalistischen Figurengestaltung von Mangas und Animes zum Äußersten getrieben. Gerade durch die ästhetische Nähe zu diesen vor allem bei Jugendlichen beliebten Stilen wirkt Donalds Comicwelt authentisch und glaubwürdig.

### Kontrolle, Kontrollverlust und Versöhnung

Geschickt führt der Film die animierte Geschichte des Superhelden als eigenständige Parallelhandlung ein, die jedoch auf Donalds Situation und Gedanken Bezug nimmt. Auf eine Chemotherapie etwa folgt die animierte Horrorversion, in welcher der wahnsinnige Arzt zur Operation des Superhelden ansetzt. Ein Rückschlag in der Genesung wird später begleitet von einer Szene, in der Dr. Glove bereits den Tod des Helden vorhersagt



und ein Kreuz in sein Grab rammt. Noch sind diese Sequenzen eine Fantasie von Donald, mit der er kreativ auf die psychischen Belastungen reagiert und sie damit für sich begreifbar macht. Und auch die akustische Ebene bereitet zu diesem Zeitpunkt das Publikum immer wieder durch dieselbe Abfolge von Beats und Gitarrenriffs auf den Wechsel der Realitätsebenen vor. Doch allmählich wird diese Gewissheit aufgelöst und die fiktiven Figuren entziehen sich der Kontrolle von Donald. Eines Abends etwa sitzt plötzlich der animierte Dr. Glove am Schreibtisch von Donalds Mutter im Wohnzimmer und kommentiert zynisch deren Bemühungen, im Internet Heilmöglichkeiten für Krebs zu finden. Ihren Höhepunkt jedoch findet die Vermischung von Fantasiewelt und Realität, als Dr. Glove in einem Traum von Donald nicht mehr den Superhelden angreift und mit seinen Scherenhänden aufschlitzt, sondern Donald selbst. Längst hat sich der Gegner verselbstständigt. Und es ist genau dieser Moment, in dem der Film unmissverständlich deutlich macht, wie ernst seine Geschichte trotz der ansprechend unkonventionellen Inszenierung ist. Donald wacht auf und hat Todesangst. Seine Fantasien bieten ihm keine Zuflucht mehr. Später wird sich Donald in der realen Welt seinen Gefühlen für Shelly stellen und erfahren, dass ihn die Liebe entgegen seinen Befürchtungen nicht schwächt, sondern stärker macht.

Autor/in: Stefan Stiletto, Medienpädagoge mit Schwerpunkt Filmkompetenz und Filmbildung, 20.08.2012

## Anregungen für den Unterricht

Fach	Themen	Sozialformen und Methoden
Deutsch / Englisch	Texte und Medien verstehen	Gruppenarbeit (GA) und Plenum (PL): Die Beziehung zwischen Donalds Realität und seiner in den Zeichnungen ausgedrückten Fantasy-Welt anhand erinnelter Szenen aus <a href="#">Am Ende eines viel zu kurzen Tages</a> beschreiben und interpretieren. Ergebnisse zusammenfassen und im Plenum zur Diskussion stellen.
		GA und Einzelarbeit (EA): Buchvorlage von Anthony McCarten mit dem Film inhaltlich und stilistisch vergleichen. Am Beispiel einer ausgewählten Szene die bildhafte Umsetzung analysieren.
Englisch	Dialoge schreiben	Partnerarbeit (PA) und PL: Einen Dialog zwischen Donald und einer der erwachsenen Figuren (Mutter, Vater, Psychologe Dr. King, Arzt) entwickeln, in dem es um Donalds Verhalten, seine Krankheit oder seine Fantasien geht. Die Dialoge im szenischen Spiel darstellen und abschließend diskutieren.
Kunst	Ich - Körper und Gefühle	Einzelarbeit (EA) und PL: Die emotionale Welt und die körperliche Situation Donalds mit beliebigen Materialien kreativ gestalten. Im Plenum die Ergebnisse diskutieren.
	Gestalt geben	EA: Einen Comic mit Zeichnungen oder als Collage entwerfen, der die eigene Person als Superhelden in eine beliebige Situation stellt. PA/GA: Ein Standbild oder eine kurze Choreografie zum Superhelden-Thema gestalten.
	Symbolik	GA und PL: Die symbolische Bedeutung unterschiedlicher Locations des Films (z.B. Meer / Strand, Krankenhaus, Raum des Psychologen) analysieren unter Berücksichtigung der Farb- und Lichtgestaltung. Die Ergebnisse abschließend als Tafelbild präsentieren.
Ethik / Religion	Das Phänomen Liebe	GA: Die Beziehung von Donald zu seinen Eltern, seinem Bruder, seinen Freunden und dem Mädchen Shelly analysieren und den jeweiligen Liebesaspekt herausarbeiten. Beschreiben, welche anderen Gefühle betroffen sind. Passende Bilder aus dem

		Film recherchieren und die Ergebnisse bebildern.
	Reflexionen über den Tod	PL: Todesangst, Risikobereitschaft und Lebenshunger von Donald diskutieren. Die Sehnsucht nach Kontrolle über sich selbst dazu in Beziehung setzen. Über die Gefühle sprechen, die der Film in diesem Zusammenhang bei den Schülern/innen ausgelöst hat.
	Das Bewusste und das Unbewusste	PL: Donalds Fantasiewelt als Illustration seines Unbewussten betrachten. Diskutieren, weshalb Donald zu Dr. King Vertrauen fasst.

Autor/in: Rotraut Greune, Medienpädagogin und Sachbuchautorin, 20.08.2012

## Arbeitsblatt

Der 15-jährige Donald möchte genau wie seine Freunde eigentlich nur eins: das richtige Mädchen treffen, Liebe und Sexualität entdecken. Doch seine Krebserkrankung lässt ihm wenig Zeit, sich diese Träume zu erfüllen. Mit seiner Wut weiß Donald durchaus umzugehen, er setzt sie talentiert in wilde Comics um. Mit seiner Sehnsucht kommt Donald dagegen weniger klar – bis er weiß, was er will und was Liebe ausmacht.

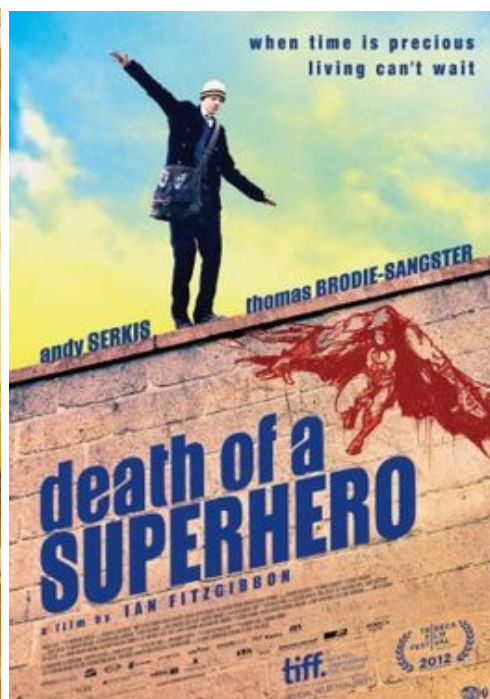
Ian FitzGibbon setzt mit *Am Ende eines viel zu kurzen Tages* (Deutschland, Irland 2011) Anthony McCartens Jugendroman *Superhero* mit großem Gespür für die Gefühlswelt der Hauptfigur in Szene. Die Stilmischung aus Comicwelt und realer Lebenswelt, die bereits in der Buchvorlage angelegt ist, nutzt er dazu, das Publikum in Donalds Erleben hineinzuziehen und die innere Nähe von Lebensfreude und Lebensangst auf unpathetische Weise nachvollziehbar zu machen.

Die Aufgaben richten sich insbesondere an Schüler/innen ab 14 Jahren. Sie eignen sich für den Einsatz in den Schulfächern Deutsch, Englisch, Kunst, Ethik und Religion ab der 9. Jahrgangsstufe.

### Aufgabe 1: Erwartungen an den Kinobesuch

Fächer: Deutsch, Englisch, Kunst

Ein Film – zwei Titel, zwei Gestaltungsvarianten:



Vor dem Kinobesuch:

- Analysieren Sie die Unterschiede der Plakatgestaltung. Berücksichtigen Sie dabei die Schrift, den Stil, die Einbettung der Comicwelt, die Loglines (Unterzeilen) und die Zusatzinformationen.
- Wählen Sie eines der Plakate aus und beschreiben Sie in wenigen Sätzen, wie Sie sich die Hauptfigur des Films vorstellen:



- » Wer könnte sie sein? Welche Eigenschaften könnte sie haben?
- » In welcher Situation könnte sie stehen? Welche Geschichte wird sie erleben?

c) Notieren Sie Ihre Eindrücke von der abgebildeten Comicfigur: Was stellt sie dar? Welche Rolle wird sie spielen? Was hat sie mit der Hauptfigur zu tun?

d) Stellen Sie kurz dar, welche Art von Film / Handlung / Genre Sie erwarten. Schreiben Sie in wenigen Sätzen den möglichen Filminhalt auf. Wählen Sie als Überschrift den Titel, der Ihnen eher zusagt. Notieren Sie dazu Ihre Einstellung zum anstehenden Kinobesuch: Sind Sie eher gespannt, nicht so interessiert, freuen Sie sich auf den Film? Erwarten Sie Unterhaltung, Action, Abenteuer, Dramatik, Witz? Vergeben Sie eine Genrebezeichnung.

*Nach dem Kinobesuch:*

e) Überprüfen Sie Ihre Notizen zu Ihren Erwartungen. Stellen Sie den Film in einer Filmkritik für die Zeitung kurz vor: Titel, Genrebezeichnung, kurzer Inhalt, kurze Bewertung, kurze Beschreibung der Stilmittel, abschließende Aussage, ob er empfehlenswert ist oder nicht. Vergleichen Sie Ihre Meinung mit der Ihrer Mitschüler/innen.

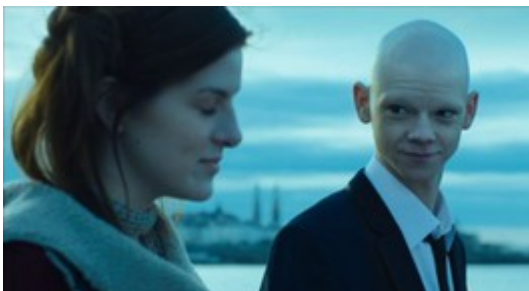
f) Gestalten Sie in Kleingruppen ein eigenes Plakat zu [Am Ende eines viel zu kurzen Tages](#). Nutzen Sie dazu Bildmaterial zum Film ([www.filmweltverleih.de](http://www.filmweltverleih.de)). Versuchen Sie, Thema, Stimmung, Figuren, Stil und Sprache des Films zu treffen.

g) Überlegen Sie sich einen Werbespruch ("tagline") für eine Zeitungsanzeige mit dem Plakatmotiv.

## Aufgabe 2: Protagonist und unterstützende Nebenfiguren

Fächer: Deutsch, Englisch, Ethik, Religion, Kunst

Donald ist die zentrale Figur des Films. Ihm stehen zwei wichtige Nebenfiguren zur Seite, die sein Empfinden beeinflussen: Shelly und Dr. King. Mit beiden besucht Donald einen Ort am Meer, der für ihn große Bedeutung gewinnt.



Betrachten Sie die Bilderpaare. In beiden Szenen geht es um einen ersten Kuss.

- a) Beschreiben Sie kurz diese Szenen und das Gespräch aus Ihrer Erinnerung.
- b) Vergleichen Sie die Bilderpaare unter folgenden Gesichtspunkten:
- » Inhalt der Szene und Bedeutung der Szene für die Filmhandlung
  - » Bildaussage durch die Wahl der Einstellungsgrößen
  - » Bildaussage durch die Farbstimmung der Szene
  - » Mögliche inhaltliche Gründe des Regisseurs für die Wahl der Bildausschnitte

Dokumentieren Sie Ihre Ergebnisse und vergleichen Sie sie mit Ihren Mitschülern/innen.

### Aufgabe 3: Ein weibliches Feindbild: Die sadistische Krankenschwester

Fächer: Deutsch, Englisch, Kunst

- a) Beschreiben Sie, welchen symbolischen Hintergrund die Figuren haben, die Donald immer wieder zeichnet. Welches seiner Gefühle verkörpert dabei die weibliche Figur? Wie steht sie in Beziehung zu seinem "Superhero"?
- b) Vergleichen Sie auch die Bildvarianten von Donalds weiblichem Feindbild. Wie unterscheiden sich diese in Farbe und Gestaltung? Welche Funktionen haben diese Varianten im Film?



c) Was verändert sich im Verlauf der Filmhandlung an Donalds Fantasien? Was haben diese Veränderungen mit der Wirklichkeit zu tun?

d) Donald und Shelly entfernen gemeinsam Donalds Graffito: Fassen Sie in einem Referat zusammen, was diese Szene über ihre Beziehung aussagt und welche Symbolkraft ihre Tätigkeit hat?

*Alternativ:* Lesen Sie den Text Seelenspiegel zum Film des Monats. Referieren Sie über den Zusammenhang zwischen diesem Szenenfoto und den Textaussagen über die Comic-Darstellung von Donalds Ängsten und Sehnsüchten.

**Aufgabe 4: Trailer-Analyse**

Fächer: Deutsch, Englisch, Ethik, Religion

Sehen Sie sich den Trailer des Films an.



(Trailer: <http://www.kinofenster.de/arbeitsblatt-am-ende-eines-viel-zu-kurzen-tages-kf1208/>)

a) Analysieren Sie in Gruppen- oder Partnerarbeit die darin enthaltenen Informationen unter folgenden Gesichtspunkten:

- » Themen und Stimmung
- » Wahl der Szenen und Wahl der Pressezitate
- » Musik und Bildgestaltung / Farbgebung
- » Einstieg in den Trailer und Ende des Trailers

b) Stellen Sie Ihre Ergebnisse auf Tafelbild-Paaren zusammen und stellen Sie sie im Plenum zur Diskussion. Erörtern Sie abschließend Gemeinsamkeiten und Widersprüche in den vier thematischen Analyseansätzen.

Autor/in: Rotraut Greune, Medienpädagogin und Sachbuchautorin, 21.08.2012

## Glossar

### Animationsfilm

Im Animationsfilm werden unbewegliche Gegenstände oder Zeichnungen "zum Leben erweckt" und "beseelt" (von lateinisch: animare). Sie werden dazu in Einzelbildern aufgenommen und so aneinander montiert und abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Für eine flüssig wirkende Animation sind dabei mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Die vielfältigen Techniken lassen sich in zweidimensionale (wie Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation) und dreidimensionale Animationen (zum Beispiel Puppen- und Plastilinanimation) sowie Computeranimationen unterteilen. Bei letzteren werden die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen errechnet.

### Anime

Die aus dem englischen "animation" abgeleitete Abkürzung bezeichnet in Japan alle Animationsfilme ("animeeshon-eiga"). Außerhalb Japans hat sich jedoch insbesondere als Fachbegriff für Zeichentrickfilme und zunehmend auch computeranimierte Filme japanischer Herkunft eingebürgert. Charakteristisch sind die stark vereinfachte Darstellung der Figuren und deren minimalistische, präzise Animation vor realistischen Hintergründen. Animationsfilme gelten in Japan schon seit den 1970er Jahren nicht mehr nur als Kinderfilme, sondern richten sich ausdrücklich auch an Jugendliche oder Erwachsene.

### Beleuchtung

In Anlehnung an die Schwarzweißfotografie unterscheidet man grundsätzlich drei Beleuchtungsstile: Der Normalstil imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung. Der Low-Key-Stil betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der High-Key-Stil beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

### 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 (engl.: 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 und die Totale präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (engl.: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet. Die Panoramaeinstellung zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

### Farbgebung

Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) erzeugt werden. Signalfarben lenken die Aufmerksamkeit, fahle, triste Farben senken die Stimmung.

### Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden



musikalischen Signalen unterlegt. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

### Sequenzen

Die Montage macht den Film zur eigentlichen Kunstform, denn sie entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten. Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen.

### Production Design (dt. Ausstattung)

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).

### Zeichentrickanimation

Um nicht jedes Bild für einen Zeichentrickfilm von Grund auf neu zu zeichnen, werden mehrere durchsichtige Folien eingesetzt. Diese werden auf der Hintergrundzeichnung übereinander gelegt, fixiert und abgelichtet. Jede Folie enthält die Elemente, die bewegt werden sollen. Durch die schnelle Abfolge der leicht veränderten Zeichnungen entsteht der Eindruck einer Bewegung. Ursprünglich bestanden die Folien aus leicht entzündlichem Zelluloid. Im englischen Sprachraum werden sie noch heute als cels (Abkürzung von "celluloid") bezeichnet. Man spricht daher auch von "cel animation". Vor allem Walt Disney, in dessen Studio 1937 mit Schneewittchen und die sieben Zwerge der erste animierte Langfilm entstand, beeinflusste weltweit die Wahrnehmung und den Stil von Zeichentrickfilmen. Heute werden in viele Zeichentrickfilme bereits computergenerierte Effekte eingebunden.

---

**Filmpädagogisches Begleitmaterial**

Filmtipp Am Ende eines viel zu kurzen Tages (2012), VISION KINO

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1200809>

Methoden-Sammlung für die filmpädagogischen Arbeit mit Schüler/innen im Unterricht

<http://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/>

VISION KINO: Schule im Kino - Praxisleitfaden für Lehrkräfte

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/1/wa/CMSshow/1109855>

---

**Weiterführende Links**

Website/ Trailer des Film

<http://www.kurzer-tag-derfilm.de/>

Filminfos vom US-Verleih (engl.)

[http://www.tribecafilm.com/tribecafilm/death\\_of\\_a\\_superhero-film38699.html#.UCPgKFJn-yY](http://www.tribecafilm.com/tribecafilm/death_of_a_superhero-film38699.html#.UCPgKFJn-yY)

Kritikensammlung auf filmz.de

[http://www.filmz.de/film\\_2012/am\\_ende\\_eines\\_viel\\_zu\\_kurzen\\_tages/links.htm](http://www.filmz.de/film_2012/am_ende_eines_viel_zu_kurzen_tages/links.htm)

bpb.de: Jugendsprache und Jugendkultur

<http://www.bpb.de/apuz/27135/jugendsprache-und-jugendkultur>

bpb.de: Comics und historisch-politische Bildung

<http://www.bpb.de/gesellschaft/kultur/kulturelle-bildung/136753/comics-und-historisch-politische-bildung>

fluter.de: Murales oder Graffiti (Fotostrecke)

<http://m.fluter.de/de/111/thema/10430/?tpl=2593>

fluter.de: Keine Gnade den Sprayern

<http://www.fluter.de/de/111/thema/10429/>

---

**Mehr zum Thema auf kinofenster.de**

Restless (Filmbesprechung vom 09.10.2011)

[http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/restless-film/](http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/restless-film/)

Tod und Sterben (Kinofilmgeschichte vom 21.09.2006)

[http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0112/tod\\_und\\_sterben/](http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0112/tod_und_sterben/)

Mein Leben ohne mich (Filmbesprechung vom 01.09.2003)

[http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/mein\\_leben\\_ohne\\_mich\\_film/](http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/mein_leben_ohne_mich_film/)

Der Himmel kann warten (Filmbesprechung vom 01.12.2000)

[http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0012/der\\_himmel\\_kann\\_warten\\_film/](http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0012/der_himmel_kann_warten_film/)

Animation im Realfilm (Hintergrund vom 23.06.2011)

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1107-08/animation-im-realfilm/>

Persepolis (Filmbesprechung vom 04.10.2007)

[http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv\\_neuimkino/persepolis\\_film/](http://www.kinofenster.de/filme/neuimkino/archiv_neuimkino/persepolis_film/)

Rasender Stillstand – der Jugendkult um Mangas und Animes (Hintergrund vom 01.06.2003)

[http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0306/rasender\\_stillstand\\_der\\_jugendkult\\_um\\_mangas\\_und\\_animes/](http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0306/rasender_stillstand_der_jugendkult_um_mangas_und_animes/)

---

---

**Impressum**

Herausgeber:

Für die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia,  
verantwortlich:

Thorsten Schilling, Katrin Willmann

Adenauerallee 86, 53115 Bonn, Tel. 0228 / 99 515 0, info@bpb.de

Für die Vision Kino gGmbH verantwortlich:

Sarah Duve, Maren Wurster

Große Präsidentenstr. 9, 10178 Berlin, Tel. 030 / 275 77 575, info@visionkino.de

Autoren/innen: Stefan Stiletto

Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter: Rotraut Greune

Redaktion: Ula Brunner, Kirsten Taylor

Basis-Layout: 3-point concepts GmbH

Layout: Tobias Schäfer

Bildnachweis: Am Ende eines viel zu kurzen Tages (S. 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11): NFP;

Plakat Death of a Superhero (S. 8): Pathé Films AG, Schweiz

© August 2012 kinofenster.de

Diese Texte sind lizenziert nach der Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Germany License.