

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 80 (1993)
Heft: 5: Videoarbeit im Unterricht

Artikel: Video-Animation
Autor: Stalder, Hanspeter
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-529019>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 24.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Video-Animation

Video-Animation ist auf den unterschiedlichsten Schul- und Ausbildungsstufen möglich. Der Medienpädagoge Hanspeter Stalder führt aufgrund seiner reichen Erfahrung in dieses Thema ein, gibt dazu exemplarische Beispiele und klärt die technischen und methodischen Voraussetzungen.

Video...

Wenn von «Video» gesprochen wird, ist stets zu fragen, was darunter verstanden werden soll. Denn Video kann vieles bedeuten, besitzt verschiedene sachliche und emotionale Dimensionen. Deshalb wird nachfolgend ein Überblick in Stichworten versucht, der Video in zehn Bereiche gliedert:

Video kann vieles bedeuten – ein Überblick in zehn Stichworten.

Konserve

Kinofilme aus der Videothek; selbstaufgenommene Fernsehsendungen

Parallelmedium

Videoclips für die Promotion von U-Musik; Soft-Porno aus dem Angebot der Sex-Shops

Filmdokumentation

Elektronisch aufgenommene Spiel- und Dokumentarfilme; Probefilme dafür

Information

Werbe- und Informationsfilme; Medium für interaktives Lernen

Privatproduktion

Ferien- und Familienfilme; (verbotene) Hard-Pornos und Snuff-Brutalos

Kontrollmedium

Überwachungsmittel; computer-unterstütztes Zeichnen und Produzieren (CAD und CAM)

Supervision

Verhaltenstraining für Verkauf und Politik; Medium für Therapien

Animation

Soziokulturelle Animation; operatives (= politisches) Video; aktive Medienkunde

Computeranimation

Trick- und (als erste Versuche) Spielfilme auf digitaler Basis

Experiment

Video Art als eigenständige Kunstgattung; virtuelle Realität (VR)

...Animation

Näher zu beschreiben ist auch der Bereich der «Animation», genauer der sozio-kulturellen Animation mit Video. Was ist damit gemeint?

Die Koordination der Schweizerischen Schulen für Sozio-kulturelle Animation (KOSSA) definierten sie 1990 folgendermassen:

«Sozio-kulturelle Animation ist eine soziale Intervention in einem be-

schreibbaren sozialen, kulturellen, ökonomischen und politischen Kontext. Sie umfasst sämtliche Vorgehensweisen, die darauf abzielen, Einzelne, Gruppen und Gemeinschaften zu mobilisieren, um sich Alltagsleben und Umgebung weiter anzueignen.»

Die Ziele umschreibt sie weiter wie folgt:

- «Sozio-kulturelle Animation bringt Einzelne, Gruppen und Gemeinschaften miteinander in Beziehung. Sie fördert die Kommunikation und die Mitbeteiligung,
- ermöglicht den Betroffenen, ihre Bedürfnisse zu formulieren und selbst darauf reagieren zu können,
- fördert soziale und kulturelle Entwicklungen und Veränderungen.»

Beispiele für sozio-kulturelle Animation mit Video

Die nachstehenden Vorschläge für die sozio-kulturelle Animation mit Video sind bestimmten Altersstufen oder Berufsfeldern zugeordnet, können aber jederzeit auf andere übertragen werden, obwohl sich bestimmte Formen für bestimmte Stufen besonders eignen.

Unterstufe

Die Kinder spielen selbsterfundene oder vorgegebene Theaterstücke, Rollenspiele jeder Art. Sie erzählen Film-Geschichten. Das Aufzeichnen der Szenen übernehmen, den Fähigkeiten entsprechend, der Animator/die Animatorin oder die Kinder selbst.

*Sozio-kulturelle
Animation: Anleitung
zum erfinden, erzäh-
len, realisieren, ge-
stalten...*

Mittelstufe

Die Schüler oder Schülerinnen erfinden und realisieren für Produkte oder Ideen – neben Plakaten und Radiospots – Fernsehwerbespots. Sie experimentieren mit den Elementen der Bild-Ton-Sprache. Sie gestalten oder «manipulieren» damit.

Oberstufe

Es wird der Versuch unternommen, einen Dokumentarbericht über eine Sache, eine Einrichtung, eine Institution oder, auf der Basis der Freiwilligkeit, das Selbstporträt eines Kameraden/einer Kameradin oder einer Gruppe zu gestalten. Interessant ist auch der Versuch, eine Dorf- oder Quartier-Tagesschau herzustellen.

Gymnasium

Ein literarischer Text kann von verschiedenen Gruppen mit verschiedener Tendenz verfilmt werden. Oder eine Persönlichkeit, über die man eingehend recherchiert hat, kommt in einem Filmporträt zur Darstellung.

Berufsschule

Zur Instruktion von Kolleginnen oder Kollegen kann über einen Arbeits- oder einen andern Prozess, das Arbeits- oder Freizeitverhalten ein Informationsfilm oder eine filmische Impression gedreht werden.

Sozialarbeit

Mit der nötigen Sorgfalt ist es möglich, «Geschichten aus dem Leben» in kurzen Videofilm-Sequenzen zu erzählen und zur Diskussion zu stellen. Oder es kann der Versuch unternommen werden, einen Klienten zu porträtieren oder eine Klientin zu einem Selbstporträt zu bewegen.

Sozialpädagogik

Es können über die eigene oder die Gruppen-Befindlichkeit, über persönliche Ansichten oder Weltanschauungen ein kurzer Spiel-, Dokumentar- oder Experimentalfilm, am besten in Form eines Episodenfilms realisiert werden. Möglich sind auch filmische «Tagebuch»-Beiträge aus dem Heim, einem Ferienlager, einer Reise.

Chancen

Manipulieren

«In die Hände nehmen» heisst in einem positiven Sinn, das, was meist negativ als «Manipulieren» bezeichnet wird. Wenn wir dies spielerisch und reflektiert tun, ergibt sich daraus eine medienpädagogische Chance. Durch den Rollenwechsel – einmal Sender, statt nur immer Empfänger sein – erhalten die Gruppenmitglieder Distanz zu dem, was mit ihnen bei der Medienrezeption geschieht, und sie können versuchen, über der Sache zu stehen.

Manipulieren heisst positiv «in die Hände nehmen»!

Audiovision

In einer Zeit, in der die meisten Geschichten als Bild-Ton-Geschichten erzählt werden, heisst es wohl auch für die Erziehungs- und Bildungsarbeit, lernen mit Bild und Ton umzugehen: sich auszudrücken, andere zu verstehen und von ihnen verstanden zu werden, in Kommunikation zu treten und damit Wirkungen zu erzielen.

Informieren

Eine «Informationsgesellschaft» nennt man unsere Gesellschaft. Wir haben täglich und stündlich Informationen zu kodieren («einzupacken») und zu dekodieren («auszupacken»): klar und verständlich, eindeutig und vielschichtig: mit visuellen, auditiven oder audiovisuellen Zeichen. Video bietet Gelegenheit zum «Probeführen» für dieses Kommunizieren, im besten Fall fürs persönliche künftige Leben.

Werben

Zwischen Fiction (Spielfilm) und Non-Fiction (Dokumentarfilm) bewegt sich die Werbung, die in der Öffentlichkeit heute einen immer grösseren Raum einnimmt und eine immer komplexere Rolle spielt. Sich ästhetisch, pädagogisch und politisch durch Selber-Tun mit Werbung auseinander zu setzen, bedeutet, vielfältige Chancen zu nutzen.

Medienkompetenz

Die audiovisuellen Medien – exemplarisch am Beispiel Video – nutzen können, über sie verfügen, sie dienstbar machen, deren Chancen und Gefahren abwägen, ermöglicht uns allmählich eine für die heutige Welt

notwendige Eigenschaft zu entwickeln: eine «kommunikative Kompetenz» (Dieter Baacke) in einer wesentlich durch Kommunikation definierten Gesellschaft.

Voraussetzungen

Selbsterfahrung

Es ist unabdinglich, dass der Animator/die Animatorin, die ein Video-Projekt durchführen will, vorher selbst in einer Lerngruppe möglichst viele Erfahrungen in diesem Bereich an sich selbst gemacht hat. Die Freuden und Leiden durchlebt, die Pannen und Erfolge erfahren, seien sie technischer, organisatorischer, ästhetischer, kommunikativer oder gruppendifynamischer Art. Dies darf auf keinen Fall erstmals auf Kosten der Klienten geschehen.

Animieren

Es geht bei der Video-Animation darum, die Beteiligten möglichst viele Erfahrungen selbst machen zu lassen.

Grundsätzlich geht es bei einem solchen Video-Projekt nie ums Belehren und Dozieren. Sondern um eine möglichst kreative Auseinandersetzung, um einen spielerischen Umgang mit Video, um ein forschendes Sich-Aneignen der audiovisuellen Zeichen-Sprache zum Kommunizieren. Es geht darum, die jungen und alten Menschen möglichst viele Erfahrungen selbst machen zu lassen. Der Leiter oder die Leiterin sind dafür verantwortlich, dass Lernen intensiv und extensiv geschieht. Die Gruppe und die Einzelnen gilt es zu animieren, zu «beseeelen».

Technik

Nach meiner Erfahrung sollten möglichst einfache Geräte, ohne viel technischen Schnickschnack, zur Verfügung stehen. Der Camcorder kann ruhig aus der unteren Preisklasse stammen. Die Wahl des Systems hängt davon ab, ob man gedenkt, Kopien herzustellen. Dann empfiehlt sich High 8, Super VHS resp. Super VHS-C, andernfalls genügen VHS, VHS-C oder Video 8. – Vernachlässigt wird allzu oft, neben der Stabilität der Kamera, der Ton: Für viele Aufgaben sind ein externes Mikrofon und ein Kopfhörer notwendig. Und ein Stativ leistet meist nützliche Dienste. – Für die Montage werden bei einfacheren Projekten zwei gute Rekorder (Abspielgerät möglichst mit Shuttler-Funktion) oder ein billiges Schnittgerät benötigt. – Bei jedem Kauf ist eine gründliche Bedürfnisabklärung zu machen, bevor man in ein Geschäft geht.

Zeit

Es gibt verschiedene zeitliche Rahmen für ein Video-Animations-Projekt. – Das eine ist die Konzentrationswoche, möglichst in Klausur und an einem die Kreativität anregenden Ort, jedoch mit der Möglichkeit des Rückgriffes auf ein Geschäft mit Video-Technik. – Einen anderen Rahmen hat man gewählt, wenn man wöchentlich z.B. an einem Tag am Projekt arbeitet. – Und einen dritten Rahmen gibt es, wenn die Gruppe beispielsweise an zehn Abenden gemeinsam filmt und zwischenzeitlich die Geräte für die Weiterarbeit zur Verfügung hat.

Geld

Der Hauptposten besteht im Honorar für den Animator oder die Animatorin. Wenn die Gruppe eine feste Begleitperson hat, kann ein Video-Animations-Experte auch teilzeitlich engagiert werden. – Für die Technik dürften die Auslagen nicht allzu gross sein, wenn man erfindierisch ist und die Geräte «unter der Hand» beschafft. Bei Verwandten und Bekannten gibt es genug Camcorder, die herumliegen und nicht gebraucht werden. Sie müssen also lediglich «organisiert» werden. – Kosten entstehen im weiteren für Requisiten, technische Zutaten, Spesen und Verbrauchsmaterial.

Methoden

Selber-Tun

Nicht bloss «in Gruppen diskutieren» und «Zweiergespräche führen» stehen im Vordergrund. Sondern praktisches Tun, Probieren, Anschauen, Probieren, Anschauen, Probieren usw. ist bei Video jederzeit möglich. Diese medienspezifische Eigenschaft von Video sollte in einem solchen Projekt aber auch optimal genutzt werden.

Erfahrungs-Lernen

Wie nur selten ein anderes Tun bietet Video Gelegenheit zum Lernen durch Erfahrung. Man sollte es möglichst zulassen, dass viele positive – aber unbedingt auch negative! – Erfahrungen gemacht, bewusst gemacht und in der Gruppe diskutiert werden können.

Fehler-Machen

Die schönsten Erfolge, die ich mit Video erlebt habe, waren jene des Lernens durch Fehler. Wenn der Animator/die Animatorin es verhindert, dass Fehler gemacht werden dürfen, sind die im Medium enthaltenen Chancen vertan. Je mehr Fehler, desto grösserer Lernerfolg!

«Die schönsten Erfolge, die ich mit Video erlebt habe, waren jene des Lernens durch Fehler!»

Gruppen-Arbeiten

All dies geschieht in der Gruppe. Deshalb haben der Animator/die Animatorin das Augenmerk auch auf die Gruppe, auf deren Befindlichkeit und Entwicklung zu richten. Hier ist, wie bei jeder guten Gruppenführung, ein gutes Mass zu finden zwischen Gewährenlassen und Intervenieren.

Produkt und Prozess

Selbstverständlich erscheint es den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eines Video-Animations-Projektes, dass auf ein Produkt oder mehrere Produkte hin gearbeitet wird. Doch unterschwellig wird meist ebenfalls erwartet, dass der Prozess in der Gruppe befriedigend verläuft. Beides haben Leiterin oder Leiter zum Thema zu machen und dafür zu sorgen, dass auch diese Balance erhalten bleibt.

Literatur

Das brauchbarste Buch zum Thema «Video-Animation» heisst «Video – Praktische Videoarbeit mit Kindern und Jugendlichen» von Margrit

Bürer und Heinz Nigg, das 1990 im Pro Juventute-Verlag in Zürich erschienen ist. Es eignet sich zur Vorbereitung, Vertiefung und Weiterführung, enthält wichtige theoretische Überlegungen und gibt viele praktische Hinweise.

Lehren lernen durch Kurse in Video-Animation...

Vor dem Start

Dieser Text liefert keinen Passepartout zur Leitung von Projekten soziokultureller Animation mit Video. Er versucht lediglich zu beschreiben, was Video-Animation sein kann, welche Chancen sie bietet, welches ihre Methoden und Voraussetzungen sind. Wer ein solches Projekt leiten will, sollte (siehe oben) selbst einen Kurs in Video-Animation mitgemacht haben.

Solche Kurse veranstaltet von Zeit zu Zeit die Schweizerische Bildungswerkstatt (Sekretariat: Herrengasse 4, 7000 Chur). Auskünfte über Kurse geben auch die Medienverantwortlichen der Lehrerfortbildungsstellen (wie Pestalozzianum, Berner Schulwarte usw.) oder die Evangelische und die Katholische Medienstellen in Zürich. Margrit Bürer (Ottostrasse 15, 8005 Zürich) und Dr. Heinz Nigg (Habsburgerstrasse 34a, 8037 Zürich), die Autoren des empfohlenen Buches, und der Verfasser dieses Textes stellen sich ebenfalls für solche Kurse als Leiter zur Verfügung.



Gemeinde Cham

Schulwesen

Auf Beginn des neuen Schuljahres 1993/94 (16. August) suchen wir infolge Wegzuges der bisherigen Stelleninhaberin

1 Logopädie-Therapeutin, resp. Logopädie-Therapeut

im Teilpensum von ca. 60%

Lehrpersonen mit abgeschlossener Ausbildung erhalten den Vorzug. Das Pensum kann allenfalls auch aufgeteilt werden.

Bewerber, resp. Bewerberinnen senden die üblichen Unterlagen mit Photo an den Schulpräsidenten, Herrn Heinz Wyss, Lindenstrasse 6, 6330 Cham.

Nähtere Auskünfte erteilt das Schulrektorat unter Tel. 042/361014, 365488 oder 362408.

Die Schulkommission