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

Artikel: Schulische Lachkultur
Autor: Stiebitz, Rüdiger
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-529020

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: 13.12.2025

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

Rüdiger Stiebitz

Schulische Lachkultur

Video kann «sprachlosen» Kindern eine Sprache geben: Rüdiger Stiebitz entwickelt ein Konzept, das Schülerinnen und Schülern, die sich verbal nicht leicht ausdrücken können, helfen kann, ihre Hemmungen zu überwinden. In «VideoPossen», so nennt er seinen Weg, steht Improvisation vor Perfektion.

Medienpädagogik hatte sich bisher vorwiegend als Einflussnahme auf das Rezeptionsverhalten von Kindern verstanden. Erst neuerdings zeichnet sich eine allmähliche Verlagerung von der Rezeption zur Produktion ab. Produktive Medienarbeit mit Video in der Schule nimmt zu.

Diese schulische Filmproduktion findet aber nur in den seltensten Fällen im regulären Unterricht statt. Die Statistik der Filme, die in der BRD bei Schülerfilmfestivals eingereicht werden, weist darüberhinaus nur einen verschwindend geringen Anteil aus Hauptschulen auf, den Schulen, die von Unterschichtkindern besucht werden. Diese Schulen sind zu Schauplätzen der Schulgewalt geworden. Für viele Schüler besteht eine tiefe geistige und körperliche Unfähigkeit, konzentriert am Unterricht teilzunehmen. Sie werden von der Schule als Versager «aufgegeben».

Schule gibt es nicht ohne «langwierige Prozesse, ... die mit Frustration verbunden sind» (Jürgen Oelkers in «schweizer schule» 11/92, S. 9). Das ist «Bildung als Initiation» für den Teil der Schüler, der für Langzeitbelastung geschaffen ist, aber nicht als Initiation für den Teil, der nur Kurzzeitbelastungen verträgt.

Das Buch «VideoPossen» habe ich als Praktiker nicht zuletzt aus der Erfahrung der Produktion mit diesen unterprivilegierten Gruppen im regulären Unterricht heraus geschrieben. In einer videopädagogischen Breitenarbeit wurden 300 kurze Videos in Projekten an 50 verschiedenen Orten hergestellt. Dabei waren stets die Projekte besonders aufschlussreich, wo wir auf Kinder aus einer Schicht trafen, die von den meisten pädagogischen Filmansätzen ausgelassen wird.

«VideoPossen» richtet sich (auch) an Kinder, die von der Schule als Versager aufgegeben und von der Medienpädagogik ausgelassen werden.

Wir betrachteten in bestimmten Situationen auch die Schulstörungen dieser Kinder als einen Versuch, sich ihre *Lachkultur* als einen wesentlichen Teil ihrer Lebenswelt zu erhalten. Natürlich kann die Schule und die Filmarbeit nicht alle Probleme von Kindern lösen, die videosüchtig sind, schwache und abwesende Väter haben und Banden bilden.

Es geht natürlich nicht darum, dass sich die Schule an das Unterhaltungsbedürfnis der Mediengesellschaft anbiedert. Ein «Kontrastprogramm» zum Entertainment ist gefragt. Das kann nicht darin bestehen, den Bogen der «Auseinanderentwicklung von Schule und Mediengesell-

schaft» noch mehr zu überspannen. Das beste Kontrastprogramm zum süchtigen Konsum ist das eigenschöpferische Tun von Kindern.

«Wenn es brodelt»

Die kreative Energie der Mitspielenden ist gefragt. Ein Requisit muss schnell ergriffen, begriffen werden, und während der Beschäftigung damit kommen die Ideen.

«Wenn es brodelt», dieser Satz meint zweierlei. Einmal meint er die Vitalität der spontanen Ideen, die im «wilden Haufen» einer Schulklasse vorhanden sind. Zum andern ist damit das Videomachen gemeint: Wenn's brodelt, zischt und dampft, dann bietet sich schon ein filmträchtiges Bild.

Das Spiel ist notwendig zur Vernunftentwicklung der Kinder. Dem Kinderspiel ist in der Entwicklung der letzten Jahrzehnte durch die Entwicklung des öffentlichen, privaten und des Schulraums immer mehr Terrain entzogen worden.

Die Kinder sind durch den Medienkonsum überfordert. Und die Lehrer sind überfordert, wenn es darum geht, sich bei den «enfants terribles du Medienparadies» Autorität zu verschaffen.

Ohne eine bewusste Dramaturgie des Unterrichts wird der Unterricht von den «mediacs» schnell als «oberlangweilig» abgetan.

100 Regeln für einen Erlebnisraum

Aus ihrer Erlebnisarmut heraus fliehen die Kinder in eine Gewaltbereitschaft. Dem muss die Schule kreative Erlebnisräume entgegensetzen. Diese hat sie seit der Verdammung der musischen Erziehung zunehmend aufgegeben.

Ohne strenge Regeln ist es schnell um die Autorität des Lehrers geschehen. Die «VideoPossen» sind ein solches Regelsystem. Das Buch besteht aus 10 Theoriestücken, die meistens über eine Buchseite gehen. Sie verschaffen dem Lehrer die Autorität, aus der heraus er den Schülern die Freiheit zur Steuerung durch Selbststeuerung gibt.

Mit 200 Fotos aus der Filmproduktion der «VideoPossen» und zahlreichen erzählten Beispielen werden diese Regeln für den Leser sinnfällig gemacht.

«VideoPossen»: eine Strategie gegen die Überforderung des Lehrers.

Das Filmkonzept der «VideoPossen» ist eine in 20 Jahren filmpädagogischer Praxis entwickelte Strategie gegen die Überforderung des Lehrers bei der Produktion mit ganzen Schulklassen im regulären Vormittagsunterricht. Dazu bedarf es einer grossen konzeptionellen Arbeit, der Planung und Vorbereitung, der detaillierten Schritt-für-Schritt-Anleitungen, der Phantasie von Spielgerüsten, die tragfähig sind für die Improvisation als Gruppenerlebnis.

Die Überforderung des Lehrers bei der Produktion im regulären Unterricht hat drei Namen:
1) Drehbuch,
2) Filmsprache,
3) Filmschnitt.

Nach diesem 3-Stufen-Schema ist jeder Videokurs – bis in's letzte Dorf hinein – aufgebaut. Dieser Ansatz ist viel zu aufwendig für die Mangelsituation des Unterrichts. Die schulische Videoproduktion hat eine Chance, sich vom überhöhten Anspruch der Hollywood-Produktion freizuspielen.

An die Stelle des konventionellen Schemas setzen wir ein anderes:
1) Spielgerüst,
2) Interaktion mit dem Monitor,
3) Life-Montage.

Spielgerüst statt Drehbuch

Ausspruch eines Hollywood-Produzenten: «Tausche 50 Regisseure gegen einen guten Drehbuchautor». 15 der besten 20 italienischen Filme zwischen 1945 und 1965 stammen von nur zwei Drehbuchautoren: G. Zavattini und E. Flaiano. Kein Wunder, dass die Lehrer von Unterschichtklassen Filmprojekte fallen lassen, lange bevor es spruchreif wird. Ihre Schüler haben ein lebendigeres Verhältnis zur Bildkultur als zur Schriftkultur. Sie sind «latente Talente», was das improvisierende Sprechen anbelangt. Sprechen kann jeder, nur mit der Sprache ist das nicht so.

Kinder in Unterschichtklassen haben ein lebendigeres Verhältnis zur Bildkultur als zur Schriftkultur.

An die Stelle des Drehbuchs tritt das *Spielgerüst*. Solch' ein Spielgerüst kann eine Kartonbühne sein. Die Vitrinen jedes Schulflurs stehen voll von Objektkästen. Da schlummert ein kleines «Volksvermögen» vor sich hin. Eine Ressource, die ausgeschöpft wird, wenn sich Kinderkunst mit Kinderlachen verbindet. Die «VideoPossen» verraten, wie das auf Videoband gebannt wird.

In der Kartonbühne agieren fotografische Flachfiguren, die aus einer Illustrierten ausgeschnitten wurden. Die Kamera kann diese Fotofiguren nicht von einer echten Person unterscheiden. Von einem solchen Spielgerüst nimmt die Improvisation ihren Ausgang.

Dazu liefert das Buch detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die für die ganze Schulklasse nachvollziehbar sind.

Die Interaktion mit dem Monitor

Die Interaktion mit dem Monitor macht klar, dass es auch anders geht, ohne langwierige theoretische Instruktion der Klasse zum Thema Filmsprache. Auch die beim Film erst nach der Entwicklung des Films und nach dem Filmschnitt entstehende Bildwirkung stellt sich bei diesem Videoansatz bereits im Prozess des Produzierens und Aufnehmens ein.

Der Monitor überträgt für alle Mitproduzierenden vom ersten Moment an zeitgleich die Bilder und ihre fertige Wirkung. Indem die «VideoPossen» überwiegend mit Miniaturvorlagen in Spielzeugdimension als Spielgerüste arbeiten, verkleinern sich die Probleme, die beim konventionellen Filmemachen auftreten. Das ganze Prozedere wird ins Vorfeld der Kamera verlegt, wo z.B. Kartontheater gespielt wird oder reale Personen mit Fotofiguren reden, als ob sie aus dem gleichen Stoff wären.

Life-Montage hält die Handlung offen...

Da passt auf einmal beim Filmschnitt die Atmosphäre oder die Lichttemperatur zweier zusammengedachter Szenen nicht zueinander; Vieles muss noch einmal gedreht werden, wenn schon längst bei der Gruppe die «Luft raus» ist. Der Film «fällt am Schneidetisch auseinander».

«VideoPossen»: ein Verfahren, das die Ängste vor der Kamera schnell verfliegen lässt.

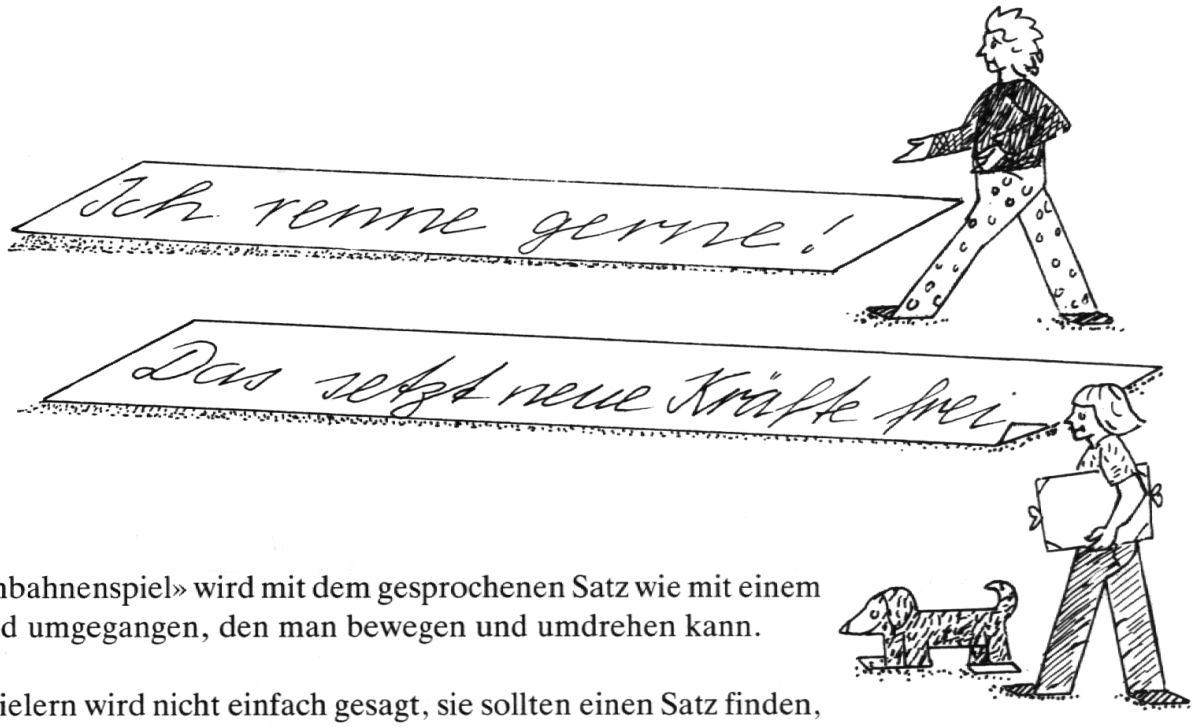
Statt eines aufwendigen Arbeitens auf eine langwierige Nachbearbeitung hin, wird die «VideoPosse» nach dem Verfahren: «Kamera an – Kamera aus – Film fertig» hergestellt. Das vorgeschlagene Verfahren erweist sich bei der Arbeit mit Kindern und Schülern als besonders animierend. Was sich im Gruppenerlebnis zwischen den Schüler-Individuen alles hochschaukeln kann, die überraschenden, nicht planbaren Lösungen, das lässt die Ängste vor der Kamera schnell verfliegen. Schon im Prozess der Herstellung und Aufnahme wird eine dramaturgische Verdichtung erreicht. Das wird sich auch auf die Qualität des filmischen Ergebnisses auswirken. Der Film ist «aus einem Stück». Das Spiel der Akteure wirkt im Ergebnis nicht wie gestellt. Es wird dagegen ganz bewusst mit Figuren gestellt.

Denken Sie einmal an den Sport. Wer den Speer weit werfen will, der holt erst einmal mit dem Arm in die Gegenrichtung aus. – Wer im Spiel lebendig sein will, der bewegt sich erst einmal zu den toten, mechanischen Dingen des Figurenspiels z.B hin: Das Mechanische, das auf Lebendiges stösst, löst das Lachen aus.

Beim klassischen Filmverfahren wird allein für die Dialogregie das Schauspielern und das Stimmtraining ein jahrelanger Prozess angesetzt. Viele Schulproduktionen auf den Schülerfilm-Festivals zeigen selten sprechende Akteure, weil die Autoren mit dieser Dimension nicht zurechtkommen.

Ein Beispiel, wie dieses ganze Trainingsprogramm mit einer ganzen Klasse absolviert werden kann, liefert das Kapitel: «Der ‹Satz als Gegenstand› im ‹Sprechbahnenspiel›». Dieses Verfahren baut Hemmungen beim Sprechen ab. Es ist der Weg zur schnellen Verbindung zwischen Bildwitz und Wortwitz im Video.

Der «Satz als Gegenstand» im «Sprechbahnenspiel»



Im «Sprechbahnenspiel» wird mit dem gesprochenen Satz wie mit einem Gegenstand umgegangen, den man bewegen und umdrehen kann.

Den Mitspielern wird nicht einfach gesagt, sie sollten einen Satz finden, der der Figur wie ein Gegenstand «aufgeladen» wird, um ihn dann – wie mechanisch – zu sprechen. Das geht so:

1 Der Satz wird zuerst aufgeschrieben.
2 Dann wird er ausgeschnitten und
3 als Zettelchen auf die Stütze der Figur «geladen».
4 Die Flachfigur befördert den Satz wie ihr eigenes «geistiges Gepäck».
5 Auch die Figuren auf den anderen «Sprechbahnen» haben einen solchen Satz als «Ausrüstung» fürs Lebendigwerden.
6 Sie bewegen sich alle auf parallel verlaufenden Sprechbahnen.
7 Jeder spricht nun den Satz seiner Figur.
8 Beim Sprechen wird die Figur angefasst.
9 Dieser Tastkontakt ist sehr wichtig, weil sonst den Mitspielern bald die Sprache versagt.
10 Der Akteur spricht den Satz in demselben Moment, wo er die Figur bahnvorwärts schiebt.
11 Das «Fahren» auf mechanisch-parallelen «Sprechbahnen» erleichtert den «Ein-Satz» des Mitspielers.
12 Indem die Akteure des Spiels jeder einzeln und nacheinander nur einen Satz sprechen, kommen viele Sätze zusammen.
13 Wird die Reihenfolge der «Einsätze» variiert, haben wir bereits unterschiedliche Sprechsituationen.
14 Das setzt neue Kräfte frei
15 und kommt der «Stimmarbeit» zugute, auf die der Spielleiter jetzt mehr achtet.
16 Nachdem die Mitspieler an Sicherheit gewonnen haben, lösen sie sich vom «vorgeschriebenen» Satz und beginnen mit kleinen spontanen Improvisationen.

Mit dem gesprochenen Satz wie mit einem Gegenstand umgehen, den man bewegen und umdrehen kann...

Die Art der sprachlichen «Vorbelastung» der Figur durch den Satz-«Gegenstand» fördert die sprachlich-improvisierende «Begabung» des Figurenführers enorm. Würde die Aufgabe im Spiel lauten, der Mitspieler solle «einen Satz zu seiner Figur finden und ihn möglichst lebendig sprechen» und der Satz solle «stimmig zur Figur sein», dann wäre das für viele ein Anspruch, der sie bereits überfordert: «Ich kann keinen Satz finden», würden einige sagen, oder sie würden voller Hemmungen denken: «Meine Stimme gefällt mir nicht.»

«VideoPossen»: ein Weg, Hemmungen abzubauen und Selbstvertrauen zu gewinnen.

Bei den «VideoPossen» darf dagegen jeder erst einmal einen Satz oder ein einzelnes Wort auf ein Zettelchen oder direkt auf die Figur schreiben. Und während er noch mit Hantieren, Anfassen und Schieben beschäftigt ist, hat er seinen Satz schon gesprochen. Er ist nicht mehr mit dem Inhalt und der Formulierung des Satzes beschäftigt und kann sich mehr der Stimme und dem Spiel der Figur widmen.

Die Schrift kann auch im Monitor sichtbar werden – z.B. als Sprechblase.

Hemmungen werden dadurch abgebaut, dass dieses Spiel ein Tischtheater ist, auf einem Tisch spielt, der mit einer fleckigen Folie, Pappe oder Holzplatte abgedeckt wird, die vom Malen und Werken «eingesaut» ist und kaum hemmende «Ehrfurcht» auslöst. (Um eine solche Unterlage kann man den Kunst- oder Werklehrer bitten).

Indem die Figuren ergriffen und zusammen mit dem «aufgeladenen» Satz bewegt werden, wird mit der Sprache «hantiert», der Umgang mit ihr wird auf ein taktiles Niveau heruntergeschraubt und die durch überzogene Ansprüche erzeugen Blockaden werden abgebaut. Solange sich die Mitspieler an der Figur festhalten können, fällt es ihnen leichter, sich in sie und in ihre Spiel-Situationen hineinzuversetzen.

Statt Trauerspiel wieder «Lachkultur»

Ehe Sie nach den Anleitungen des Buches mit Ihrer Schulklasse arbeiten, müssen Sie diese Medizin des «Lachen(s) macht gesund» erst an sich selber ausprobieren und sehen, wie es Ihnen selber bekommt. Das kann auch in einem Workshop mit der Arbeitsgruppe der «Videopädagogischen Aktion Münster» geschehen.

Das Schultheater gehört zu einem lebendigen Schulleben – es entwickelt neue elektronische Formen!

Das Schultheater gehört zu einem lebendigen Schulleben. Mit der Gesellschaft und dem technischen Wandel zusammen verändert sich auch das Schultheater. So wie die Schriftkultur nicht mehr mit dem Gänsekiel auskommt, dessen «Bezug zu einer handwerklich und agrarisch geprägten Gesellschaft ebenso auffällig (ist) wie der Zusammenhang zwischen dem Aufkommen der Stahlfeder einerseits und der Industrialisierung andererseits» und heute der zwischen «Textverarbeitung» und «Mediengesellschaft», so entwickelt auch das Schultheater neue elektronische Formen. (W. R. Wagner, Landesbildstelle Hannover, im GMK-Rundbrief, Bielefeld 3/93.)

Die Schule sieht ihre Aufgabe in der Wissensvermittlung, im Lernen von Fakten. Diese sind für sie nicht veränderbar. Um eine praktische Veränderung von Fakten geht es in diesem Ansatz. Wenn die Schule zum Schauplatz von massiert auftretenden Verhaltensstörungen und von Schulgewalt geworden ist, dann gilt es, dieses Trauerspiel wieder zur uralten «Lachkultur» des Kinderlachens hinkippen zu lassen. Die «VideoPossen» sind ein Schritt in diese Richtung.