



Film – Erzählen in flüchtigen Bildern

SABINE
BLUM-PFINGSTL

1 Primarstufenschüler
an der Videokamera

Nostalgiemedium Film?

Der Begriff «Neue Medien» ist heute beinahe omnipräsent: Der Einsatz digital arbeitender Anwendungen im schulischen Bereich wird von Lehrplankommissionen, Politikern und Vertretern aus der Wirtschaft gleichermaßen gefordert. Von der möglichst breiten Nutzung des Internets ist die Rede, von Powerpoint-Präsentationen an Stelle des Tafel-Anschriebes, von der Notwendigkeit, die eigene Schule statt in konventionellen Broschüren auf einer Website in Szene zu setzen. Aber haben etwa eine 3-D-Animation im Physik-Lehrfilm oder die abgefilmte Pausenszene als Auflockerung der Schul-Homepage tatsächlich etwas mit dem zu tun, was der Begriff Film ursprünglich impliziert? Die Auffassung, «Film» sei all das, was einem Publikum an bewegten Bildern vorgeführt wird, lässt sich schon lange nicht mehr halten. Film ist mitt-

lerweile lediglich *ein* Segment innerhalb diverser Gattungen bewegter Bilder. Der «Clip», der in engstem zeitlichen Rahmen agiert und auf komprimierte Weise Botschaften übermittelt, hat mit einem abendfüllenden Filmepos eher geringe Überschneidungspunkte. Mittlerweile hat sich parallel zur «Filmkultur» längst so etwas wie eine «Clipkultur» herausgebildet. (Musik-) Clip, Trailer, Spot: Begrifflichkeiten, die von einem neuen Feld bewegter Bilder künden.

Damit bekommt die Auseinandersetzung mit dem Thema «Film» heute unversehens einen leicht angestaubten Touch. Schon der Begriff weist im deutschen Sprachgebrauch auf die Herkunft vom Zelluloidstreifen hin und damit auf ein – technisch gesehen – traditionelles Medium. Dieses Themenheft wird sich jedoch nicht mit Aufnahme- oder Projektionsverfahren beschäftigen, sondern das *Erzählen in flüchtigen Bildern*

– sei es als Film im echten Wortsinn, als Video, oder als dessen digitale Variante (Petzke, S. 32) – im Kunstunterricht der Gegenwart verorten.

Das Medium Film hat sich vom Jahrmarktspektakel der Anfangszeit rasch zu *dem* Erzählmittel des 20. Jahrhunderts entwickelt. Den Angst- und Freudenschreien der ersten legendären Präsentation eines nur vage angekündigten Spektakels im Grand Café in Paris 1895 folgte dabei rasch die akustische Untermauerung durch Grammophon-Technik oder Live-Musik. Spätestens mit der Erfindung der Lichttonspur 1922 wurde das Bild um ein weiteres Medium der Kommunikation, nämlich das der (hörbaren) Sprache, erweitert. Film stellt damit ein komplexes Gebilde dar, das nur schwer einem einzigen Fachbereich zuzuordnen ist (vgl. dazu Kahrmann, S. 6).

Gerade Jugendliche ziehen das audio-visuelle Medium – zum Leidwesen vieler Pädagogen – der Lek-

türe von Büchern vor. Die Vorliebe für eine visuell gestaltete Wirklichkeit ist eine Chance, wenn die Jugendlichen dafür gewonnen werden, aktiv mit einem Medium umzugehen, das ihnen in der passiven Rezeption bereits so vertraut ist – und das ja immerhin einen großen Teil ihrer Lebenswirklichkeit und des gesellschaftlichen Alltags prägt.

Technik als Chance

Dabei scheint es beinahe, als wäre zwischen den medienkritischen Ansätzen der 70er-Jahre und der umfassenden Präsenz digitaler Medien heute ein wesentlicher Schritt weitgehend ausgelassen worden. Jedenfalls kann von einer flächendeckenden praktischen Arbeit im Bereich Film an Schulen, egal welcher Schulart, nach wie vor keine Rede sein. Die praktische Medienarbeit ist in Lehrplänen zwar explizit vorgesehen, wird aber im Schulalltag nur selten realisiert.

Und das, obwohl die technischen Voraussetzungen für filmisches Schaffen heute besser sind denn je: Die Videokamera (Abb. 1) ist durch moderate Anschaffungskosten kein allzu exklusives Vergnügen mehr und in Privathaushalten beinahe ebenso häufig anzutreffen wie der Fotoapparat. Digital arbeitende «Consumer»-Geräte liefern Bildaufzeichnungen in einer Brillanz, die vor wenigen Jahren noch Profis vorbehalten war. Auch bei Schnitt und Nachbearbeitung liefert die Digitalisierung Werkzeuge an die Hand, die eine enorme Fülle gestalterischer Einflussmöglichkeiten anbieten (s. a. K+U 277/03 MATERIAL KOMPAKT). Die Rolle des computergestützten Videoschnittes, der den spielerischen Umgang mit dem bewegten Bild überhaupt erst möglich macht, ist eminent. Bei vielen digitalen Schnittsystemen ist es heute nicht einmal mehr notwendig, profunde Computerkenntnisse mitzubringen (s. Kasten S. 24 f.). Mittlerweile besteht der Schnittplatz oftmals nur noch aus einem aufgeschlagenen Notebook (Abb. 3).

Die Chancen dieser digitalen Nachbereitung sind enorm: Teilergebnisse können sogleich überprüft, Alternativen bereitgehalten, experimentelle Lösungen ausprobiert werden. Qualifizierte Betreuung vo-



2 Schülerinnen und Schüler üben den gestalterischen Umgang mit dem Bildausschnitt

rausgesetzt, kann hier die «Bilderflut» zu einem Auswahl-Fundus sinnvoller Gestaltung am Schnittcomputer gemacht werden.

Auf diese Weise wird der fehlende Erfahrungsschatz professioneller Filmschaffender teilweise kompensiert. Die eigentliche gestalterische Hauptarbeit verlagert sich bei diesem Konzept u. U. auf Schnitt und Nachbearbeitung.

Bilder bleiben Bilder

Das Arbeiten mit Bildern – in rezeptiver und produzierender Hinsicht – ist der Kernbereich des Faches Kunst-erziehung schlechthin. Nach wie vor gilt hier wohl der Malerei ein besonderes Augenmerk. Der Begriff «Bild» wird daher in seiner Wortbedeutung gerne mit dem «Gemälde» gleichgesetzt. Wer ein solches anlegt, hat eine Fülle gestalterischer Entscheidungen zu treffen, auch wenn dies oft rein intuitiv geschieht. Farbwahl, Größenverhältnisse der einzelnen Bildelemente zueinander und zum Gesamtformat, Beiläufiges oder Elaboriertes, Reduziertes oder Gestisches: Ein Gemälde entsteht in einem

zeitlichen Prozess, der das Moment der Gestaltung jederzeit sichtbar sein lässt. Dagegen hält die Videokamera Bilder in Sekundenbruchteilen und ohne jegliche haptische Anmutung fest.

Auch wenn die «Erzeugung» von Bildmaterial per Video vergleichsweise einfach sein mag, ist damit noch nichts über den gestalterischen Aspekt gesagt. Die Kamera nimmt nun einmal nur das auf, was ihr die bedienende Person «aufträgt». Damit ist die Arbeit im filmischen Bereich unentwegt auf bildgestalterische Entscheidungen angewiesen (Abb. 2). «Kadrage» ist der englische Ausdruck für das, was den Vorgang des «Ins-Bild-Setzens», der Bildkomposition bezeichnet. Anders als der «Kameramann», der sich im deutschen Sprachgebrauch über sein Werkzeug definiert, zeigt die englische Bezeichnung «director of photography» treffend, dass hier gestaltend gearbeitet wird.

Spielarten filmischen Schaffens

Real-Film darf keinesfalls auf den Spielfilm eingegrenzt werden, wenn



3 Moderner Schnittplatz – ein Notebook reicht



4 Schülerarbeit (Kl. 7)
«Karneval der Tiere»
Szenische Übungen mit
bemalten Händen

es um gestalterische Entscheidungen geht. Gerade der Dokumentarfilm ist ein besonders interessantes Terrain, da er sachliche Themen so aufbereitet, dass diese die Aufmerksamkeit der Rezipienten erreichen und halten können.

Freilich füllt der Spielfilm in der Fernsehlandschaft das Gros der Programmplätze und hat ein breites Spektrum an Genres hervorgebracht, das beispielsweise Komödie und Tragödie, Western und «Eastern», Science-Fiction-, Kriminal- und Actionfilm beinhaltet. Der sogenannte «Heimatfilm» hat hier ebenso seinen Platz, wie das krude «Splatter-Movie». Diese Genres sind deshalb erwähnenswert, weil sie jeweils eine bestimmte Art filmischer Ästhetik mit sich bringen und sich darüber definieren (vgl. Monaco S. 282 f.).

Animationsfilm

Eine besondere Nahtstelle zwischen traditionellen bildnerischen Gestaltungsmitteln und filmischer Arbeit ist der Animationsfilm. Der Schritt von der Bildgeschichte zum Zeichentrickfilm ist nicht weit. Dabei beschränkt sich dieses Genre bei weitem nicht auf Micky-Maus u. Ä. Die Animationsfilmszene boomt – wie der Zulauf zu überregionalen Festivals in Annecy oder Stuttgart

zeigt – und bringt immer neue Spielarten filmischer Ästhetik hervor, die nichts mit seichter Unterhaltung zu tun haben. Neben komödiantischen Werken sind hier auch rätselhafte, poetische, hinter-

sinnige oder verstörende Arbeiten anzutreffen. Dies trifft auf den Profibereich ebenso zu wie auf den der Nachwuchsszene.

Animationsfilme müssen natürlich nicht zwangsläufig auf gezeich-

KOOPERATIONSPARTNER

Praktische Medienarbeit ist sicher nicht an jeder Schule die Regel – allzu oft haben Pädagoginnen und Pädagogen, die bisher die Möglichkeiten von Video im schulischen Betrieb noch nicht nutzen, Berührungängste und Hemmungen, meist aufgrund des umfangreichen technischen Aufwands und des ungewohnten Terrains. Sie sind unsicher, ob und wie sie ein Videoprojekt in Gang bringen können, wie die gute Idee, die in der Klasse entstanden ist, adäquat auf das noch unbekannte Medium übertragen werden kann und mit welchem Arbeitsaufwand das Ganze schließlich verbunden ist.

Sie sind dabei jedoch durchaus nicht auf sich allein gestellt. In fast jeder größeren Stadt existieren Medienwerkstätten, bzw. städtische Bildstellen, deren Aufgabe es ist, Kindern und Jugendlichen Medienangebote in Form von Werkstätten und Projekten zu offerieren, bzw. dafür als Ansprechpartner zur Verfügung zu stehen. Diese fungieren als Anlaufstelle für all diejenigen, die ein Medienprojekt umsetzen wollen, und dazu die notwendige technische Ausrüstung und/oder fachliche Unterstützung suchen. Vor allem Schulen haben hier die Möglichkeit, Projektideen, die in Klassenverbänden oder auch durch einzelne Schüler entstehen, erfolgreich in die Tat umzusetzen.

Tipps

- ◆ Eine Sammlung von Kooperationspartnern (v. a. Medienstellen, Kreisbildstellen und Landesfilmdiensten) findet sich unter www.medienpaedagogik-aktuell.de/links.html
- ◆ Den Bundesarbeitskreis der Leiterinnen und Leiter kommunaler Bildstellen und Medienzentren in Deutschland erreichen Sie unter www.bakmedien.de

neten Bildern beruhen. Auch der sogenannte Lege- oder Sachtrickfilm ist diesem Bereich zuzurechnen. Hier werden Objekte, z. B. zweidimensionale Gliederfiguren oder Alltagsgegenstände, durch schrittweise Manipulation wie Verschiebung oder Veränderung zu filmischen Protagonisten (Abb. 6, S. 9).

Dass der Puppentrickfilm und vor allem der Knetfiguren-Animationsfilm (Abb. 5) noch immer ein großes Publikum erreicht, zeigen jüngste Kassenschlager wie «Chicken Run». Doch auch hier gilt: Jenseits des Kino-Mainstreams ist alles möglich, wie beispielsweise die skurrilen Animationsfilm-Klassiker des Tschechen Jan Svankmajer zeigen.

Nach wie vor ist der computer-generierte Animationsfilm auf dem Vormarsch und schlägt auf dem Gebiet der optischen Effekte stets neue Kapriolen.



Experimental- und Kunstfilm

Ein spannender Bereich innerhalb der Filmgenres ist der sogenannte Experimentalfilm. Dieser schillernde Begriff ist sprachlich schwer zu fassen, sodass sich selbst in einschlägigen Nachschlagewerken kaum schlüssige Definitionen finden. Die Verkürzung auf «Undergroundfilm» in älteren Abhandlungen trifft immerhin insofern zu, als es sich nicht um erzählerischen Film im Sinne des traditionellen Kinofilms handelt. Der Experimentalfilm beleuchtet oft die filmischen Parameter selbst, indem er absichtlich mit dem gängigen Handwerk der Filmsprache bricht und dadurch neue gestalterische Konzepte erschließt (s. Beitrag Pfungstl, S. 11 ff.).

Gelegentlich begegnet uns Film auch in einem Bereich, der der bildenden Kunst zuzurechnen ist. Während der Begriff «Filmkunst» eher das anspruchsvoll gestaltete Erzählkino meint, hat sich für den als autonomes Kunstwerk konzipierten Film der Begriff «Kunstfilm» eingebürgert. Der Kunstfilm ist so alt wie das Medium selbst, auch wenn er in der Kunstgeschichte nicht den gleichen Raum einnimmt wie andere gestalterische Bereiche. Zumindest haben «Klassiker» wie Buñuels und Dalís Coproduktion «Der Andalusische Hund» oder einige von Andy Warhols skurrilen Konzept-Ideen

breitere Bekanntheit erlangt. «But, don't you understand, these movies are art!» (Petzke 1989, S. 31) – So erklärte Warhol seine Experimentalfilme zur (Konzept-)Kunst. Noch bis vor kurzem waren autonome filmische Kunstwerke in der Ausstellungslandschaft (anders als Videoinstallationen oder -skulpturen) eher eine Ausnahme, etwa die Werke von William Kentridge oder Peter Fischli und David Weiss. Immerhin wurde auf der Kunstmesse Art Frankfurt 2000 erstmals ein sogenanntes Art-Kino eingerichtet, in dem Kunstfilme in klassischer Kino-Manier zu sehen waren.

Die Documenta11 schließlich etablierte den Kunstfilm als bildnerisches Medium unter vielen: Ein Bereich, den es weitgehend noch zu bestellen gilt – für Kunstschaffende wie Kunstpädagogen gleichermaßen!

Geschichten in Bildern erzählen

Was macht nun aber einen Film zu mehr als mit bewegten Bildern bespieltes Bandmaterial?

Zunächst können bereits bei der Aufnahme bildnerische Entscheidungen gestalterisch genutzt werden, welche sich von fotografischen Kriterien wie Belichtung, Tiefenschärfe, Kontrast usw. bis hin zu filmischen Parametern wie Schwenk, Kamerafahrt, Perspektivwechsel,

Schärfeverlagerung und ähnlichen Gestaltungsmittel erstrecken (s. Infokasten bei Pfungstl, S. 12).

Das so gewonnene Bildmaterial – Rohmaterial (engl. «footage») – bildet die Grundlage für den eigentlichen filmischen Gestaltungsprozess: Schnitt und Montage. Hier entsteht ein Ergebnis, das kein Stückwerk von Einzelszenen mehr ist, sondern mehr als die sprichwörtliche Summe seiner Einzelteile. Alfred Hitchcock hat mit großem Tiefsinn die filmische Montage – und eben nicht die Filmaufnahme – als die einzige wirklich neue Kunstform des 20. Jahrhunderts bezeichnet!

Dennoch gilt der elaborierte Filmschnitt bei Laien oftmals als lästige Nacharbeit. Das Vorurteil, filmisch zu erzählen bedürfe keiner besonderen Kompetenzen, mag daher rühren, dass bei einem gelungenen Ergebnis der gestalterische Aspekt in der Regel weitgehend hinter das Werk zurücktritt. Wenn z. B. Schnitte «passen», werden einzelne Einstellungen bestenfalls gar nicht mehr als solche wahrgenommen, sondern verschmelzen zu einem Handlungsstrang. Man spricht hier deshalb von einem «unsichtbaren Schnitt».

Eigentümlicherweise sind wir in der Lage, die Sprache des Filmes zu verstehen, ohne sie zuvor überhaupt erlernt zu haben. Die Szenenmontage aus einem finster blickenden Au-

5 Schülerarbeit
(Leistungskurs)
«Samstagabend und eine Tasse Tee»
Puppentrickfilm, 13 min.

genpaar, einer Hand mit einem Messer und einer düsteren Straßenecke wird ohne weiteres zu einem stimmigen Kontext verknüpft, obwohl es sich formal um die bloße Aneinanderreihung von Bildern handelt (s. a. K+U 277/03, MATERIAL KOMPAKT). Die Fähigkeit zu einer solchen Transferleistung macht Filmsprache überhaupt erst möglich.

Filmisches Arbeiten ist also primär Denken in Bildern, nicht in Texten. Das Visualisieren von Sachverhalten in einer von Sprachlogik geprägten Welt bietet insofern ein echtes Gegenmodell (vgl. Kahrmann 1999, S. 11 f.).

Neben der optischen Gestaltung ist freilich auch dramaturgisches Geschick nötig. Dies gilt nicht nur für den Bereich des Spielfilmes, der in diesem Punkt durchaus analog zur literarischen Erzählung zu sehen ist. Jedes filmische Genre kommt um eine interessante «Inszenierung» nicht herum. Film ist, wie gesagt, primär ein erzählendes Medium. Doch Erzählen will gelernt sein, sonst wird aus einem interessanten Stoff eine langweilige Angelegenheit: wenn der Spannungsbogen fehlt, der Erzählrhythmus nicht stimmt oder die Entwicklung zu absehbar ist.

Vor- und Rückgriffe, Szenenwechsel, Verschränkung mehrerer Handlungsstränge, Wechsel der Erzählperspektive usw. sind Mittel, die einen Spielfilm zu einem äußerst komplexen Gespinnst an Gestaltungselementen machen können.

Kompetenzpool Filmarbeit

Filmisches Arbeiten in der Schule fördert aber nicht nur filmspezifische gestalterische Kompetenzen und Fertigkeiten. Hier findet sich neben den oben angesprochenen narrativen, bildgestalterischen sowie technischen Aspekten auch eine Fülle an Kompetenzen, die über das filmische Schaffen weit hinausweisen.

Filmarbeit ist in der Regel Teamarbeit (Abb. 7, S. 10). Die komplexen Anforderungen größerer Filmprojekte werden oft nur durch die Zusammenarbeit vieler Beteiligter gelöst. Ein großes Spektrum von Teilaufgaben bietet innerhalb eines schulischen Film-Projektes vielfältige Möglichkeiten, jeweils seinen Platz in der Gruppe zu finden, um dann z. B. am Drehbuch mitzuar-

KONTAKTBÖRSE JUGEND-VIDEOFESTIVAL

Wer die Schulfilmszene der eigenen Region oder gar bundesweit ein wenig kennt, merkt sehr schnell, wo besonders aktive Kolleginnen und Kollegen wirken. Wer selbst Filme mit Schülerinnen und Schülern produziert, wird über kurz oder lang das eine oder andere einschlägige Festival besuchen, das jugendlichen Filmerinnen und Filmern eine Plattform bietet. Auch wenn viele dieser Events Wettbewerbscharakter haben, ist doch der Austausch mit Gleichgesinnten, das Sammeln neuer Ideen und Eindrücke und die selbstkritische Positionierung des eigenen Werkes innerhalb der Festivalsbeiträge das eigentlich Positive.

Ein Netzwerk der aktiven Szene kann wertvolle Hilfe bei schulfilmrelevanten Problemen aller Art leisten: Der Bundesverband Jugend und Film, bzw. dessen Unterorganisation «Junge Filmszene» (JFS), stellt auf der Homepage www.BJFeV.de/jfs/festival/index.htm eine differenzierte Übersicht der wichtigsten Festivals von der regionalen bis zur europäischen Ebene, vom Amateurniveau bis zum semi-professionellen Bereich auf. Hier sind reine Schulfilmfestivals ebenso zu finden, wie Festivals, die für das ganze Spektrum der Jugendszene ein Forum bieten. Wer an Infos, Seminaren oder Literatur interessiert ist, wird ebenso fündig.

Information:

Bundesverband Jugend und Film e. V.,
Kennedyallee 105a, 60596 Frankfurt/M.
Tel.: 0 69/6 31/27 23
www.bjfev.de

beiten, einen Drehplan zu erstellen und durchzuführen, vor oder an der Kamera zu agieren, die Ton-technik zu übernehmen oder sich mit dem Schnitt zu befassen.

Diese Arbeitsteiligkeit kann selbst bei bescheideneren Vorhaben sinnvoll sein, wenn z. B. bei einem Legetrickprojekt gemeinsam eine Geschichte entwickelt wird, ein Teil der Klasse die Figuren und Hintergründe malt, eine Gruppe die etwas diffizilere Animationsarbeit übernimmt und eine weitere schließlich die Nachvertonung. Selbst wenn manche der Beteiligten nur einen kleinen Beitrag leisten, bietet das Ergebnis erfahrungsgemäß für alle ein enormes Identifikations-Potenzial (s. Beitrag Hillenbrand, S. 14 ff.).

Die Erfahrung vieler Kolleginnen und Kollegen zeigt, dass filmische Arbeit in der Regel dazu führt, dass Schülerinnen und Schüler jenseits des 45-Minuten-Taktes bereit sind, Zeit zu investieren, selbst dann, wenn für diese Arbeit keine Zensuren vergeben werden. Insofern kann Filmarbeit in der Schule in hohem Maße zu einer neuen Form des Unterrichts beitragen, die von Teamarbeit und Selbstorganisation geprägt ist, eine Forderung, die im Zuge der schulischen Qualitätsdebatte gerade in letzter Zeit an Aktualität gewonnen hat.

Film macht Schule

Die Erfahrung mit den eingereichten Beiträgen auf Schulfilmfestivals zeigt, dass der Kunstunterricht die meisten schulischen Filmproduktionen hervorbringt und zwar nicht nur im Animationsfilmbereich, sondern auch beim Spiel- oder Dokumentarfilm. Gleiches gilt für Facharbeiten aus der gymnasialen Oberstufe. Gerade hier ist die ganze individuelle Bandbreite an Möglichkeiten anzutreffen: So reichte beispielsweise das Spektrum filmischer Facharbeiten im Fach Kunst auf den Filmtagen Bayerischer Schulen 2002 vom klassischen Cartoon über einen zu Tango-Rhythmen geschnittenen Dokumentarfilm einer Mostpresse («Die Äpfel des Piazzolla») bis hin zur animierten Kohlezeichnungen eines «In der Zeit» träumenden Pianisten.

Gelegentlich entstehen an Schulen auch «Autorenfilme», die von einzelnen Schülern oder Schülergruppen ohne unmittelbare Betreuung durch eine Lehrkraft erarbeitet werden, wobei die Macherinnen und Macher dem schulischen Umfeld entstammen. Besonders erfreulich ist, wenn vorausgegangene betreute Projekte die Motivation zu eigenständigem Arbeiten geliefert haben.