

Es soll keine sauertöpfische Medienpädagogik betrieben werden...

Animation und darstellendes Spiel in der Videoarbeit mit geistig behinderten Menschen

Hanswerner Kruse

1. "Meine Lustlosigkeit weicht schnell..."
Kasten 1: Wie macht man Illusionen?
2. Grundsätzliche Überlegungen zu den Projekten
3. Chaos und Technik
 - Keine Objekte behindertenpädagogischer Maßnahmen
 - Selbstinszenierung in Bildern
 - Künstler als Verbündete
 - Das Werk ist die BotschaftKasten 2: Markt der Möglichkeiten
4. Schauen wir mal - Anregungen für die eigene Praxis
 - Chaosbereitschaft
 - Gartenzwerge, Gummienten, Plastikmonster
 - "Jetzt gehts los..."
 - "...und wie gehts weiter?"
 - Alle können mitmachen!
5. Literatur

"Bin doch nicht da 'drin, bin hier" sagte einmal ungläubig eine neue Besucherin des Videoclubs, während sie immer wieder an sich herunterschaute, aufgeregt an ihrem bunten Pullover zupfte und ihn mit dem Pullover ihres Ebenbildes im Fernsehapparat verglich. Andere Gruppenmitglieder hatten sie auf ihren Fernsehauftritt aufmerksam gemacht, den sie nicht so recht wahrhaben konnte. Lachend versuchten ihr diese Erfahreneren die Wirkungsweise des Mediums zu erklären.

Im folgenden soll über ein Experiment berichtet werden, das sich als ein Beitrag zur Identitätsentwicklung und ästhetischen Bildung geistig behinderter Menschen versteht. Wir beschreiben Projekte, die nicht nur den behinderten Menschen und uns sondern auch vielen Filmzuschauern eine Menge Spaß gemacht haben. Unsere Erfahrungen und Überlegungen sollen Betreuerinnen und Betreuer von geistig behinderten Menschen anstiften, auch ohne viel technische Kenntnisse ein ähnliches Abenteuer zu wagen. Ein Jahr lang haben wir, d.h. die Medienwerkstatt Frankfurt und Betreuer der Lebenshilfe, intensiv fast monatlich, dann die beiden darauffolgenden Jahre bei selteneren Treffen in unregelmäßigen Abständen mit geistig behinderten Erwachsenen Videofilme gemacht. Im Mittelpunkt der offenen Freizeitgruppe der Lebenshilfe Frankfurt standen dabei weniger die technischen Aspekte des Videofilms. Vielmehr wollten wir mit den Besucherinnen und Besuchern der Gruppe eher darstellendes Spiel, die Möglichkeiten von Selbstdarstellungen und Verwandlungen mit Hilfe der Videotechnik erkunden. Spielfreude und Bildermachen stand für alle im Vordergrund - es entstanden schrille Musikvideos, verträumte Zauberfilme, aber auch aufregende Kurzkrimis und gruselige Monsterfilme, die bei älteren Kritikern durchaus Anstoß erregten. Der folgende Artikel bezieht sich weitgehend auf die Aktivitäten in dieser Gruppe.

In der letzten Zeit haben wir gelegentlich zwei- bis dreitägige Workshops mit behinderten und nichtbehinderten Spielern, etwa bei den Fortbildungstagen des Landeswohlfahrtsverbandes (LWV) Hessen und bei anderen Trägern durchgeführt und dort ähnliche Erfahrungen wie im Videoclub gemacht. Zunächst soll nun der typische Verlauf eines Gruppentreffens bei einer der letzten Begegnungen in der Lebenshilfe geschildert werden. Im Anschluß folgen ein paar grundsätzliche Überlegungen zu unserer Arbeit und ein wenig Theorie zur Reflexion der Projekte. Zum Schluß gibt es ausführliche Anregungen und Hilfen für die Umsetzung in die eigene Praxis.

Meine Lustlosigkeit weicht schnell... (Tagebuchnotiz)

Seit acht Monaten trifft sich die Videogruppe wieder einmal. Da in der nächsten Zeit ebenfalls kaum weitere Aktivitäten zu erwarten sind, bin ich recht lustlos. Nun haben Claus Zahn, einer der Freizeitmitarbeiter der Lebenshilfe und ich lange die eineinhalb Jahre der Videogruppe analysiert, weitere Perspektiven entworfen, auch begonnen etwas theoretisch zu arbeiten - doch irgendwie gelingt es uns nicht, eine neue zweite Phase zu beginnen. Also fahre ich recht lustlos in die Lebenshilfe, bin kaum vorbereitet, habe nur schnell ein paar Perücken, Hüte und eigenartige Gegenstände eingesammelt (Gummihuhn, eine künstliche Rose, Plastikpistolen...). Claus und ich treffen uns immer eine Stunde vor Beginn der Gruppe. Da ich ihn heute telefonisch nicht erreichen konnte und unsicher bin, ob die Gruppe überhaupt stattfindet, komme ich eine halbe Stunde zu spät, klingel in der Hoffnung, daß niemand da ist... Doch Wolfgang öffnet die Tür und begrüßt mich stürmisch, Hansgeorg kommt, Ingrid, Stefan, Brigitte, ein paar andere, die ich gar nicht kenne: Die meisten Leute aus dem Videoclub sind schon da und freuen sich. Pausenlos klingelt es, kaum kann ich mich mit Claus verständigen, und immer neue kommen: Djemal, Christel, Rosi und andere.

Ich bin hingerissen, daß sich alle unserer gemeinsamen Treffen so gut erinnern und auf weitere Abenteuer freuen. Meine Lustlosigkeit weicht schnell einer nervösen Aufregtheit. Während Chaos herrscht, weil noch Kaffee gekocht wird, Stephan mich mit neuen Vorschlägen für seinen Science-Fiction-Film bestürmt, Eltern mit Claus irgendwelche Abrechnungen machen, einige Gruppenmitglieder schon in meinen Requisiten kramen und freudig quietschend Perücken oder das Gummihuhn ausprobieren, einige im echten Fernsehen noch eine Kindersendung gucken und laut mit einer kleinen Karokesängerin mitsingen, werden schon erste Ideen gesponnen: "Wir wollen Schule spielen!", "Ich will Lehrerin sein", "Ja, dann sind wir beide die Bösen...".

Bis Claus endlich mit seinen Abrechnungen fertig ist und das Treffen feierlich - d.h. mit dem Ritual des gemeinsamen Kaffeetrinkens - beginnen kann, habe ich die Videokamera ausgepackt und betriebsbereit gemacht, ist schon ein Schulraum aufgebaut. Die Inspiration für diese Gruppenstunde - eine echte Schultafel aus dem Schreib-Lesekurs der Lebenshilfe - nimmt einen Ehrenplatz ein. Wolfgang thront als "Direktor" vorne, einige "Schüler" hocken bereits auf ihren Stühlen in der Klasse. Wir sprechen eine Rahmenhandlung ab: Es ist eine "böse" Klasse, die die Lehrer immer ärgert. Die meisten machen etwas mit dem nervösen "Direktor": Ein Schüler steckt in einem Schlauch (der normalerweise zum Durchkriechen in der Frühförderung benutzt wird) und wedelt mit einem kleinen Vögelchen bis ihn der "Direktor" genervt aus dem Schlauch zieht, eine Schülerin überreicht ihm eine Plastikrose an der ein totes (Gummi-)Huhn hängt, zwischendurch serviert die "Sekretärin" Kaffee, Kekse oder räumt das Huhn bzw. ein von ihm gelegtes Ei ab. Betreuer Claus als "Biologielehrer" taucht ebenfalls aus der Röhre auf und versucht den "Schülern" an der Tafel ein Huhn zu erklären. "Das ist doch ein Hahn!" ruft eine aus der Rolle fallende Teilnehmerin. Wenig später hält sie dann im Film - mit dieser zur Szene weitergesponnen Idee - als "Schülerin" dem "Lehrer" mit einem ebenfalls bewaffneten Gehilfen eine Plastikpistole vor, während eine dritte "Schülerin" das U von Huhn auswischt und ein A hineinschreibt.

Derweil liegt die "Sekretärin" einfach auf dem Boden, ist sie müde? gehts ihr nicht gut? Spontan greifen wir diese Szene ebenfalls auf und bekommen einen ungeplanten Schluß für unseren Film: Die Sekretärin liegt auf dem Boden, ist sie müde? gehts ihr nicht gut? - jedenfalls wedelt der "Direktor" sie wieder zu Bewußtsein. Erschrocken aufspringend zeigt sie auf ihre Armbanduhr und alle "Schüler" rasen aus dem Raum...

In gut einer Stunde haben wir einen surrealistischen Videoclip über Schule gedreht, bei dem wir schon während der Dreharbeiten viel gelacht haben. Selten waren die Grenzen zwischen Selbst-Spielen und Zuschauer-Sein so fließend, weil die Klasse auch immer ein Zuschauerraum für die komischen Aktivitäten an der Tafel oder am Direktorenpuhl war: So kam überhaupt nie Langeweile auf. Die schwerer behinderten Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden von der vergnüglichen Stimmung ganz offensichtlich angesteckt, in die Gruppenstimmung mit einbezogen und haben sich allem Anschein nach ebenfalls köstlich amüsiert.

Alle Ideen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden von Claus und mir aufgegriffen und direkt genutzt oder schnell weitergesponnen und dann gefilmt. Natürlich hielten wir uns auch nicht mit eigenen Ideen und Anregungen zurück: Beide führten wir Regie; Claus hielt im übrigen durch sein Mitspielen die Szenen zusammen während ich die Kamera bediente - eine bewährte Arbeitsteilung.

Ich habe die Szenen allesamt ohne viel Proben mit Kameraschnitt gemacht, d.h. hintereinander gedreht. Den Ton habe ich wie immer vernachlässigt, da alle unsere Filme ohne Dialoge auskommen und beim Ansehen Musik vom Band gespielt wird.

Wir finden die gelegentliche öffentliche Vorführung unserer Clips als Erfolgserlebnis für die Gruppe recht wichtig. Deshalb wurde der etwa zehnminütige Film noch mit einem Vorspann versehen und einer durchgehenden Musik nachvertont, bevor er auf dem Sommerfest der Lebenshilfe mit weiteren kleinen Filmen gezeigt wurde. Eine neu geschnittene Fassung wurde unter dem Titel "Ich weiß doch selbst, was ich will" für den gleichnamigen Kongreß der Bundesvereinigung Lebenshilfe im Herbst 1994 eingereicht.

Kasten 1: Wie macht man Illusionen?

Verschwinden

Einen schönen oder aufregenden Ort suchen, Personen gruppieren sich und werden kurz einige Sekunden gefilmt. Dann wird die Kamera angehalten, die Personen verschwinden oder werden weniger/mehr, es wird wieder gefilmt. Erneutes Anhalten der Kamera, weitere Veränderungen. Die Illusionsmöglichkeiten des Mediums werden sehr schön deutlich.

Zauberei

Eine Person hat eine Brille oder einen Hut auf, wird einige Sekunden gefilmt, dann wird die Kamera angehalten, eine andere Brille/ein anderer Hut aufgesetzt, es wird wieder gefilmt, Kamera angehalten, erneute Veränderung. Eine neu ins Spiel geratene Person kann Brille, Hut oder ein anderes Requisit der zuvor gefilmten Person benutzen.

Verwandlungen

Jemand trinkt oder ißt etwas, wird geküßt - und verwandelt sich dadurch, daß die Kamera angehalten wird und beim Weiterfilmen eine andere Person, ein Kaninchen oder ein Frosch auftaucht...

Grundsätzliche Überlegungen zu den Projekten

Chaos und Technik

Der Videoclub ist eine offene Gruppe, die sich meist am Samstagnachmittag für zwei bis drei Stunden trifft. Es kommen häufig immer die gleichen Mitspielerinnen und Mitspieler, gelegentlich tauchen mal ein paar Neue auf. Wir hatten schon bis zu zwanzig Besucherinnen und Besucher, in der Regel nimmt aber ein gutes Dutzend am Spiel und an den Dreharbeiten teil. Die Menschen sind sehr unterschiedlich behindert - an einigen habe ich noch nie eine Auffälligkeit bemerkt, andere sind dagegen sprachlos und mehrfachbehindert. Dazu kommen immer noch Zivildienstleistende, Mütter, Jahrespraktikantinnen oder kleine Nichten von irgendwem, die alle mitspielen dürfen.

Die Vermittlung von technischem Wissen - etwa in dem Sinne, daß die Gruppenmitglieder selbst mit der Kamera umgehen lernen - war von uns nicht beabsichtigt und wurde auch von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern bisher nicht (erkennbar) gewünscht. Wir streben nicht in erster Linie die Produktion von Videofilmen zur öffentlichen Vorführung an, sondern die Nachmittage haben zunächst durch Animation und darstellendes Spiel ihren Sinn in sich selbst. Von uns Animateuren und den Gruppenmitgliedern eingebrachte Ideen, inspirierende Requisiten oder aktuelle Situationen stiften Rahmenhandlungen bzw. Grundideen an. Szenen entwickeln sich dann jeweils nach kurzen Absprachen spontan, sie werden ohne Drehbuch gespielt und abgefilmt.

Wir arbeiten ohne Sprache bzw. nehmen sie nicht bewußt auf. Während des Spielens gibt es höchstens inspirierende Musik vom Band: unheimliches bei aufregenden Szenen, Meditationsmusik zu verklärten Bildern usw.. So können wir den Akteuren auch Anweisungen zurufen: "Mensch, Wolfgang, nun mach' doch schon!", "Nein, nicht umdrehen, Sabine...". Im Anschluß an die Dreharbeiten wird beim Ansehen der mit aufgenommene Original-Ton abgestellt, vom Kassettenrekorder kommt passende Musik. Später wird die Tonspur des Videobandes von mir mit dieser oder noch differenzierterer Musik überspielt (nachvertont).

Gedreht wird mit Kameraschnitten, d.h. die Szenen werden hintereinander mit der Videokamera aufgenommen ohne weiter nachbereitet werden zu müssen. Kleinere Fehler dürfen während der Dreharbeiten gemacht werden und sind manchmal von unschlagbarer Komik. So stapft beispielsweise im "Fahrstuhlkrimi" im Hausflur der Lebenshilfe wütend der aufgebrauchte Hausmeister durch das Bild. Die spielenden "Gangster" hatten ihm fünfmal den Fahrstuhl vor der Nase weggeschnappt... Bei wirklich unbrauchbaren Aufnahmen kann das Videoband aber auch zurückgespult, die Szene neu aufgenommen werden.

Für öffentliche Vorführungen, etwa bei Festen der Lebenshilfe, werden die Filme nachvertont und auch ansonsten geringfügig überarbeitet. Allzu große Fehler werden dann von mir in der Medienwerkstatt herausgeschnitten, Vor- und Abspann kommen dazu ("Der Videoclub der Lebenshilfe zeigt..."), ein

paar digitale Studiotricks schleichen sich ein (etwa wenn ein Monster sich im Zeitraffer bewegt). Im Grund bleiben die Videoclips aber unverändert, so daß die Filme die Filme der Spieler bleiben, ihnen können Technik und Illusionscharakter ihrer Werke immer deutlich durchschaubar bleiben.

In unseren mehrtägigen Workshops, etwa bei den LWV-Fortbildungstagen in Haina (1992) oder Weilmünster (1994) haben wir die gleiche Vorgehensweise gewählt. Allerdings ist die Arbeit dort wesentlich intensiver, weil

- ° für Planung und Dreharbeit meist mehr Zeit pro Gruppeneinheit zur Verfügung steht,
- ° die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich in diesen dicht aufeinanderfolgenden Einheiten immer mehr trauen und zunehmend sicherer und authentischer spielen,
- ° und wir immer wieder direkt an unseren gemeinsamen Erfahrungen anknüpfen bzw. Ideen länger verfolgen können.

Große Fachkenntnisse sind also für die Videoarbeit nicht nötig, der technische Aufwand kann sich in Grenzen halten. Musikvideoclips sind hilfreich zur Inspiration und zum Mut, auf diese lockere Art Filme zu machen: Ein paar Stunden MTV-Berieselung im Fernsehen animieren zur kühnen Sammlung von Bildern, die keinen Sinn ergeben, keine Geschichten erzählen müssen, denn es gibt nur ganz wenige Musik-Clips, denen eine Story zugrundeliegt. Meistens bestehen Clips ja aus einer Ansammlung von kurzen Szenen und wenigen Sekunden langen Bildern, die ineinander vermischt ein Muster ergeben. Handwerkliche Regeln für eine flüssige und sinngebende Montage scheinen nicht gefragt, außer acht gelassen oder unbekannt zu sein. Die Musik schafft es meistens, die größten Ungereimtheiten zu verbinden und die abenteuerlichsten Schnitte zu verknüpfen. So entsteht das Stilmittel "Teppichmuster", ein flackerndes Gewebe aus bunten Bildern (PERINCIOLI/RENTMEISTER 1990), das auch unsere Filme prägt und ihnen den Namen *Clips* gibt (was im Englischen mittlerweile so viel bedeutet wie eine Ansammlung von kurzen Schnitten; Ausschnitte).

Die Videotechnik dient uns als Spielaufforderung und Klammer, um für jemanden zu arbeiten, da es ja kein eigentliches Publikum gibt. Doch sind meist diejenigen, die gerade nicht mitspielen, immer dankbare Zuschauer. Denn bei den Dreharbeiten gibt es viel zu sehen, zu fürchten, zu lachen, falsch zu machen oder zu streiten. Es werden mit der Kamera die lustvollen, aber auch anstrengenden Spielszenen festgehalten, und im Anschluß an die Nachmittage werden schnelle Erfolgserlebnisse - durch die sofortige Betrachtung der auf Video festgehaltenen Ergebnisse - vermittelt. Auch in der darauffolgenden Gruppenstunde ermöglicht das Ansehen des jeweils letzten Filmes das motivierende Wiederanknüpfen an bisherige Erfahrungen der Gruppe. Wenn die Filme auch ohne viel technischen Aufwand und mit wenig Nachbereitung produziert werden, so müssen doch die größten Fehler (wie Kameragewackel oder wilde Schwenks) vermieden und ein Minimum an Spannung (beispielsweise durch nicht zu lange Aufnahmen und die Beachtung einer minimalen Dramaturgie: Beginn/Höhepunkt/Ende) angestrebt werden. Die Clips sollen auch über den engsten Verwandten- oder Fankreis hinaus ansehbar werden und faszinieren - und nicht nur aus Mildtätigkeit konsumiert werden.

Neben dem eher dokumentarischen Charakter des Mediums Video - Prozesse egal mit welchen Inhalten zu speichern und wiederholbar zu machen - nutzen wir auch intensiv die illusionistischen Möglichkeiten von Video: Verzauberungen, Verwandlungen, Tricks, die so nur im Film, etwa durch die zwischendurch angehaltene Kamera, gelingen können. Wir nutzen also beide Aspekte von Film, die sich seit dem Ende des 19. Jahrhunderts durch die ganze Geschichte dieses Mediums ziehen: Dokumentation und Illusion. In der Literatur wird gelegentlich von schlechten Erfahrungen mit allzu intensiver Illusionierung berichtet (HAUFE 1982) oder es wird eher die unmittelbar aufklärerische Nutzung, bezogen auf die Lebenswelten der behinderten Menschen, in den Blick genommen und gefordert (PREUß 1988, 1989). Die emanzipatorische Wirkung ästhetischer Prozesse selbst wird in der Sozial- und Behindertenpädagogik erst seit kurzem erkundet bzw. berücksichtigt, ohne gleich als Kunsttherapie ausgegeben zu werden (sicher zuerst bei THEUNISSEN 1989).

Betont werden soll an dieser Stelle noch einmal die Wechselwirkung von darstellendem Spiel und Videoarbeit (KRUSE 1994). Videoarbeit beginnt in der Regel mit Kabelsalat und der Lektüre von technischen Gebrauchsanweisungen, jedoch steht bei uns die Technik nicht im Vordergrund. Während beim darstellenden Spiel, in Theatergruppen, im obligatorischen Warming-Up zunächst ersteinmal "gehüpft" wird, haben wir gemerkt, daß Gruppen nicht mit diesen stereotypen Mustern beginnen müssen. Die Kamera und ihre Möglichkeiten sind in Verbindung mit verführerischen Requisiten sowie anregenden Verkleidungen manchmal ausreichend, um Menschen zum Spielen zu motivieren. Andererseits können theaterpädagogische Methoden, die wir eher in unseren Workshops einsetzen, wiederum das Spiel vor der Kamera inspirieren und glaubwürdig lebendiger machen. Mit diesen Aspekten befassen sich die Medienfreaks in Videogruppen äußerst selten - die Fähigkeiten zum darstellenden Spiel werden vorausgesetzt bzw. Unfähigkeiten als gegeben hingenommen oder ignoriert. Video in der Theaterarbeit beschränkt sich wiederum meist auf Abfilmen von öffentlichen Aufführungen und wird selten als Publikumsersatz bzw. zur Arbeitskontrolle genutzt. Letzteres kann selbstverständlich nicht die Authentizität und Spannung einer echten Aufführung vor Publikum ersetzen, jedoch müßten Videoarbeit und glaubhaftes, aufregendes Theaterspiel nicht so auseinanderfallen, wie es häufig geschieht: Beide Medien können sich erheblich gegenseitig inspirieren, Prozeß- und Produktorientierung kommen hier quasi zusammen.

Keine Objekte behindertenpädagogischer Maßnahmen

Im Videoclub der Lebenshilfe sind alle verschieden - auch "die" Behinderten sind keine homogene Gruppe, nicht alle gleich, sondern sogar extrem unterschiedlich in ihren Bewegungs-, Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeiten, unterschiedlich aktiv, unterschiedlich spielfreudig.

Auch zurückhaltendere Spielerinnen und Spieler können durch Nebenrollen integriert werden, verlieren dabei mögliche Ängste vor Kamera oder Darstellung und akzeptieren, daß andere mehr im Vordergrund stehen. "Sie können ohne Neid die Sachen der anderen bewundern" formulierte es einmal eine Betreuerin.

Als Anleiter bzw. Animateure haben die jeweiligen Betreuer und ich - neben der Arbeitsteilung von Kameraführung und Regie/Mitakteur - eine Doppelrolle in der Gruppe. Wir bereiten die Gruppenstunden mehr oder weniger intensiv vor, wenigstens durch die Auswahl der Requisiten oder durch das Einbringen unserer Vorerfahrungen. Unsere Tätigkeit besteht aber nicht nur in der distanzierten Bereitstellung und Nutzung der technischen oder gestalterischen Möglichkeiten, sondern auch aus Animation, Anleitung und Verwirklichung der Rahmenideen. Wir greifen die Einfälle und Anregungen der behinderten Mitspielerinnen und Mitspieler auf oder spinnen sie weiter. Wichtig ist die Beobachtung non-verbaler Entscheidungen, um die spontane Wahl eines sprachlosen und unverstandenen Menschen weiter zu gestalten. Wir haben gemerkt, daß von den Requisiten ein geheimer Zauber ausgeht, unterschiedliche Dinge werfen unterschiedlichen Spielern ihre Liebesblicke zu. Sabines Faible für die gelbe Feenperücke oder die Vorliebe von Peter für Polizistenmützen suchen wir in Bildern zum Sprechen zu bringen, ohne nach psychologischen Deutungen zu fahnden.

Andererseits spielen wir aber auch selbst mit, verwirklichen lustvoll eigene Ideen, haben Spaß und lachen oder schimpfen, sind also ganz präsent. Es ist wichtig, daß auch wir unsere Einfälle und Fähigkeiten einbringen - einerseits bezieht sich das auf technische und dramaturgische Aspekte, andererseits halten wir oft durch unser Mitmachen die Szenen zusammen. Wenn einerseits nicht so getan werden kann, als könnten sich alle gleich intensiv "einbringen", als gäbe es keine Unterschiede, so sind wir doch im gemeinsamen Spielraum alle gleich und alle gleich viel wert. Die Arbeit ist für uns alle kreativ, in dem Sinn, daß wir gemeinsam neue und aufregende Bilder suchen, sie ist für uns alle aber auch anstrengend und zugleich beflügelnd: Wir sind gemeinsam berauscht, in einem Schwebезustand. Dieses *floating* ist die Basis des gemeinsamen Erlebens!

In diesem Prozeß scheinen sich die Akteure allem Anschein nach nicht als Objekte behindertenpädagogischer oder gar therapeutischer Maßnahmen zu erleben. Über die Medien darstellendes Spiel und Video entwickeln sich Beziehungen und konstituiert sich ein heterogenes Gemenge von Menschen als Gruppe. Prinzipiell kann jedes Medium zu dieser Beziehungs- und Gruppenentwicklung beitragen. Im Videoclub und in den Workshops spielt jedoch eine Rolle, daß wir einige jener Medien erkunden, die gleichzeitig als Elemente des persönlichen Ausdrucks und des unmittelbaren Kontakts zur sozialen

Umwelt genutzt werden können (vergl. WOLF 1989). Zur Identitätsentwicklung trägt diese Medienarbeit bei, weil sich jeder - buchstäblich - selbst darstellen kann und dabei ernstgenommen wird, zugleich aber die technischen und sozialen Regeln des Projektes einhalten muß, damit die Darstellungen überhaupt verwirklicht werden können.

Selbstinszenierung in Bildern

Der Videoclub, der finanziell und technisch von der Medienwerkstatt Frankfurt unterstützt wird, schmiegte sich eng an die allgemeinen Ziele der Freizeitgruppen und der Erwachsenenbildung der Lebenshilfe. Von der BUNDESVEREINIGUNG LEBENSHILFE (1990) werden angemessene Zeiten, geeignete Räume und ausgewählte Angebote zu lustvoller Betätigung, Begegnung und Erholung gefordert. Freizeithilfen dieser Art, so heißt es, seien für die allgemeine Freizeitpädagogik geistigbehinderter Menschen bedeutsam und böten

- Gelegenheit für mitmenschliche Begegnung, soziale Erfahrung und - wenn auch immer noch zu selten
- gesellschaftliche Integration
- Raum zur Selbstverwirklichung und Persönlichkeitsentfaltung
- Zeit der Erholung, des Ausspannens und Auftanken neuer Kräfte, als Ausgleich zu einseitiger, monotoner und ermüdender Beanspruchung in Werkstatt oder Berufsleben.

Nicht zuletzt eröffne der Freizeitbereich auch geistig behinderten Menschen Möglichkeiten für lebenslange Weiterbildung und kulturelle Selbstentfaltung als Erwachsenenbildung.

Die Videogruppe war zum ersten Mal wieder ein Projekt in der Lebenshilfe Frankfurt, das sich über einen längerem Zeitraum hinweg mit einem Thema befassen und zur "sinnvollen Freizeitbeschäftigung" - so der Anspruch der Betreuenden - ihrer erwachsenen Mitmacher beitragen sollte. Jedoch wollten wir keine sauertöpfische Medienpädagogik betreiben, den behinderten Menschen nicht das Fernsehgucken durch eine "sinnvollere" Freizeitbeschäftigung verleiden. Mit dem Aufgreifen und der Selbstgestaltung der spannendsten und unterhaltsamsten Momente des Fernsehens soll vielmehr das passive Verhältnis zu diesem Medium in ein aktives verwandelt werden. Gegen die alltäglichen Bilderfluten wird die bildhafte Selbstinszenierung und die eigene Gestaltung von Bildern gesetzt.

Durch die Spielerinnen und Spieler wird häufig selbst die Auseinandersetzung mit Gewalt, Horror und Brutalität eingebracht. Requisiten wie Pistolen, Gummimesser oder Arme von Schaufensterpuppen regen immer wieder zu blutrünstigen Szenen an. Kämpfe gegen Monster oder Außerirdische werden erfunden, eigene Todesarten ausgedacht, Ausgrenzungen betrieben, Macht ausgeübt... Diese Auseinandersetzung mit möglicherweise selbst erfahrener Gewalt und Ohnmacht, Ausdruck diffuser Ängste oder Nachspielen undurchschaubarer Gewaltszenen oder diffuser Medienerlebnisse schafft offenbar emotionale Entlastung. Da geistig behinderten Menschen auch heute häufig noch ein gewalt- und sexualitätsfreier Kinderstatus zugeschrieben wird, ist diese von vielen Behinderten aktiv und selbständig eingebrachte Dimension bei einigen Mitarbeitern bzw. Eltern der Lebenshilfe auch kritisch beäugt oder

vorwurfsvoll kritisiert worden. Jedoch ist diese psychologische und zugleich medienkritische Perspektive, auch aktiv zur Durchschaubarkeit von Horror- und Gewaltfilmen beizutragen, nur ein kleiner Aspekt der Arbeit. Im Mittelpunkt des Videoclubs steht die gemeinsame Suche nach neuen Ausdrucks- und Kommunikationsformen und die Entwicklung von Identität im oben genannten Sinne.

Behinderung ist eine gesellschaftliche Zuschreibung, Behindert-Sein heißt, die geforderte Anpassung an übliche Verhaltensweisen und Normen der Zivilisation nicht recht leisten zu können, heißt auffällig und anders zu sein, heißt nicht mithalten oder nicht mitreden zu können. Behinderte Menschen, gerade geistig behinderte Menschen, sind so häufig doppelt benachteiligt: Sie sind von der herrschenden verbal-distanzierten Kommunikation weitgehend ausgeschlossen. Sie schaffen es oft nicht, wie gefordert nur als "körperlose Prothesen für redende Mäuler und hörende Ohren" (RUMPF 1981) mit anderen Menschen in Kontakt zu kommen. Zugleich gelten ihre eigenen Fertigkeiten in körpernahen, nonverbalen Bereichen gesellschaftlich nichts, werden nicht oder allenfalls als Auffälligkeiten bzw. Störungen wahrgenommen, sind es nicht wert, näher betrachtet, gefördert, weiterentwickelt zu werden. SCHUMACHER (z. B. 1985) forderte endlich als einer der ersten in der neueren Pädagogik der geistig Behinderten, nicht den Behinderten "in unsere Welt hinüberzuzerren", sondern einmal in die seine einzutreten...

Neben den übrigen traditionellen Opfern dieser Situation, den Verrückten und den Kindern, sind die Künstler in einer ähnlichen Lage. Von ihnen allerdings wird die schräge Auffälligkeit und die wilde Negation des Bestehenden mit künstlerischen Mitteln geradezu erwartet. Was in der Psychiatrie oder anderen Behinderteneinrichtungen schrill als verpönte und ungeliebte Abweichung daherkommt, darf und muß sich in der Kunst strahlend entfalten (WELSCH 1990).

Künstler als Verbündete

Die Künstler haben sich immer schon Blicke bewahrt, die herkömmliche Sehweisen in Frage stellen, Alltägliches und Routiniertes nicht einfach abfertigen. In ihren Szenarien rehabilitieren sie häufig das Bizarre oder "Abnorme". So könnten die Künstler - gesellschaftlich wesentlich anerkannter - eigentlich "natürliche" Verbündete der Behinderten sein. Diese Überlegung macht vielleicht deutlich, warum geistig behinderte Menschen eine "sensible Begleitung" in ihren ästhetischen Arbeitsprozessen benötigen, die "am besten von Menschen mit künstlerischer Ausbildung" zu leisten ist, wie es das Grundsatzprogramm der BUNDESVEREINIGUNG LEBENSHILFE (1990b) fordert.

Aber die Perspektive der Künstler kann auch den Nichtkünstlern, hier den Betreuenden von geistig behinderten Menschen, helfen. Mit dem "künstlerischen Blick" können sie entdeckend, nicht ausbeutend, die nonverbalen, szenischen, bildhaften Kommunikationen und Ausdrucksmöglichkeiten der geistig behinderten Menschen wertschätzen und entwickeln helfen.

Der Videoclub, unsere Workshops versuchen sich wie viele andere Projekte - etwa Blaumeier, Bremen; Theaterwerkstatt Eisingen; Rockgruppe Station 17, Hamburg und als besonders schöne Beispiele der letzten Zeit die Elbe-Werkstätten (MANSKE 1994) und die Verflixten Schauspieler (SCHOEPPE 1994) - durch ästhetische Arbeit von einer musischen Praxis abzuheben, in denen geistig behinderte Erwachsene heutzutage häufig immer noch vorgeführt werden: Ich denke, sie werden nicht ernst genommen, wenn sie in läppischen Stücken herumstolpern, bei echten Rockgruppen auf Placebogitarren mitklimbern, vor großem Publikum nach dem obligatorischen Volkstanz oder der Orffschen Dressur dusselige Witze erzählen dürfen. In verzweifelten Selbstdarstellungen können sie es sicherlich erregend finden, so in Traumwelten für sich selbst zu glänzen und von einem behindertenfreundlichen nichtbehinderten Publikum in ihrem So-Sein höflich beklatscht oder milde belächelt zu werden. Aber mit den unabdingbaren Zielen von Erwachsenenbildung und ästhetischer Bildung - die gerade bei geistig behinderten Menschen so häufig zusammenfallen (vergl. THEUNISSEN 1989) - also mit Wachsen und Entwicklung, mit Selbstverwirklichung und authentischer Selbstdarstellung, mit dem Versuch gleichberechtigter Kommunikation haben diese Inszenierungen nichts zu tun. Betreuende von geistig behinderten Menschen oder von außen Dazukommende haben die Verantwortung, emanzipatorische Prozesse dadurch zu ermöglichen, daß sie gemeinsam mit den behinderten Menschen an der Form - und dadurch an der Transformation und Kommunizierbarkeit - ihrer Gefühle, ihrer ganz normalen Träume, ihrer schmerzhaften Kränkungen oder fröhlichen Erfahrungen, ihrer skurilen oder abwegigen Vorstellungen arbeiten.

Ästhetische Arbeit ist Anstrengung und nicht immer nur Spaß, wird aber in einem erstaunlichen Maße von den geistig behinderten Menschen geleistet. Haben sie das Gefühl, ernstgenommen zu werden oder wirklich wichtig zu sein, dann können sie in der Filmarbeit eine ungeheure Konzentration und Geduld aufbringen, sogar wenn die Dreharbeiten sich bei großer Hitze dahinschleppen oder es um mehrfache Wiederholungen mißlungener Szenen geht. Die unwillkommenen, nach mehreren Drehversuchen erneut in das Bild laufenden Bauarbeiter im Film "Überfall auf der Baustelle" haben wir aufgrund der unfreiwilligen Komik mit aufgenommen und nicht etwa, weil die Spielerinnen und Spieler diese Szene nicht noch ein weiteres Mal hätten drehen können. Die mimetischen Kräfte der geistig behinderten Akteure können ebenfalls ganz verblüffend sein, wenn sie in die Rollen ihrer Betreuer schlüpfen oder imponierende Respektspersonen verkörpern. Unser "Architekt Herr Schmidt" holte in diesem Baustellenfilm alle (echten) Bauarbeiter von der Leiter und ermahnte diese verwirrten Menschen, die Fenster auch korrekt, er forderte wirklich: korrekt, einzusetzen.

In der ästhetischen Arbeit geht es weder inhaltlich noch leistungsmäßig um die Orientierung an den Maßstäben der Normalität, sondern um die Authentizität des eigenen Ausdrucks. Deshalb kann ästhetische Arbeit aber auch nicht die immergleiche Reproduktion von Klischee und Kitsch bedeuten. Häufig ist diese Authentizität vielleicht schon dadurch erreicht, daß sich ein sehr schwer behinderter Mensch eigenhändig seine wilde Verkleidung oder seinen seltsamen Gegenstand wählt und mit unserer Hilfe in Bildern zum Sprechen bringt. Behinderte wie nichtbehinderte Menschen, wir alle brauchen wohl gelegentlich die Träume von der heilen Welt, wir dürfen sie aktiv oder passiv im Glamour der Medien ausleben. Aber darin dürfen die Medienaktivitäten nicht steckenbleiben - beispielsweise ist allein schon

leben. Aber darin dürfen die Medienaktivitäten nicht steckenbleiben - beispielsweise ist allein schon mit der Übertreibung, der ironischen Übererfüllung der unerreichbaren Ideale in absurden Werbeclips oder Rambofilmen ein Stück Distanzierung und damit -bildhafte, nicht sprachliche Erkenntnis möglich. Für "proletarische", also im herkömmlichen Sinne relativ sprachlose Jugendliche hat HARTWIG (1980) "Verarschung als Erkenntnisprinzip" herausgearbeitet, ein Phänomen, das sich auch auf die ästhetische Arbeit mit geistig behinderten Menschen übertragen läßt.

Das Werk ist die Botschaft

Nicht jede Äußerungsform geistig behinderter Menschen ist Kunst, genausowenig wie Kunst sich nur um inneren Ausdruck bemüht (vergl. kritisch BUNDESVEREINIGUNG LEBENSHILFE 1993). Kunst ist immer auch die Auseinandersetzung mit Material, dem der Künstler seinen Willen aufzwingt und das Ringen um die Form! In diesem Prozeß der Auseinandersetzung „spricht“ auch das Material mit ihm und das „Materialgesetz“ beeinflußt seine Arbeit.

In diesem Prozeß geht es sehr stark darum, innere Bilder nach außen zu bringen. Die möglicherweise traurigen oder freudigen Anlässe für ästhetische Produktionen gehen jedoch mittels des Formgesetzes in die Werke ein. Stimmungen, Gefühle oder unbewußte Regungen sind Impuls und Material neben vielen anderen, außerpsychischen Impulsen und Materialien (ADORNO 1970). In diesem Bemühen sind die Anstrengungen behinderter und nicht behinderter Menschen - die beide zugleich auch Künstler sein können - die gleichen.

Nun ist dieses Evozieren innerer Bilder weder ein magischer Akt, über den die traditionelle musische Bildung so viel herumstammelte, noch wird sofort entzifferbares Therapie- oder handhabbares Kommunikationsmaterial für die Behindertenpädagogik bereitgestellt. Die Medien, von denen hier die Rede ist, die bilderschaffenden Medien, die nonverbalen Ausdrucksmöglichkeiten, die künstlerischen Mittel sind keine kommunikationstechnisch zu handhabenden Werkzeuge, mit denen bestimmte "Botschaften" zielgerichtet aus dem Inneren des einen in das Innere des anderen Menschen transportiert werden könnten. Die oben genannten Prozesse zeichnen sich durch Offenheit aus - sowohl hinsichtlich ihrer Produktion, wenn innere Bilder in eine Form gebracht werden, als auch durch ihre Rezeption, wenn die Betrachter die in den Werken geronnenen inneren Bilder in sich nachfühlen und ihnen über ihre eigenen Assoziationen subjektive Bedeutungen geben können.

Darum müssen Kunstwerke genausowenig wie Verkörperungen oder bildhafte Gestaltungen der geistig behinderten von anderen Menschen unbedingt "verstanden" oder entziffert werden. Denn es gibt neben der gesprochenen Sprache noch ganz andere Symbolisierungen von Erfahrungen, die weder praktisch noch im herkömmlichen Sinne kommunikativ sein müssen. Künstler haben sich die Fähigkeiten der Kinder bewahrt, ihre Erfahrungen mit diesen - in unserer Zivilisation nicht so wichtig genommenen - Ausdrucksformen, den "präsentativen Symbolisierungen" darzustellen (vergl. die Überlegungen zur

nonverbalen Kultur von RUMPF (1981) im Anschluß an LANGERS (1994) Begriff der "präsentativen Symbolisierungen"). Im Gegensatz zu den "verbal-diskursiven" Symbolisierungen der Sprache gibt es im Tanz, im Gedicht, im Bild, in der geformte Plastik keine verborgene Phantasie, die es zu dechiffrieren gilt, sondern Tanz, Gedicht, Bild oder Plastik **sind** die Phantasie. Die Werke haben keine Botschaft, sondern sie sind die Botschaft. Erregungen wie Freude, Ergriffen-Sein oder Furcht sind im Symbolisierten noch präsent. Verrückte oder geistig behinderte Menschen haben oft nur diese - im gewöhnlichen Alltag verschütteten bzw. nicht erwünschten - Fähigkeiten, um sich auszudrücken oder überhaupt "verstanden" zu werden. Allerdings sind diese Fähigkeiten auch bei ganz "normalen" Menschen nie ganz verloren, denn sonst könnten sie ästhetische Produktionen anderer oder Kunstwerke nicht verstehen.

Diese präsentativen Symbolisierungen in der ästhetischen Arbeit und Kommunikation sind keine Wahn- bzw. Traumwelten, in denen der behinderte Mensch - wie mit der Placebogitarre als Ricky King auf der Bühne - an die Realität seiner Auftritte glaubt. In unseren Inszenierungen der Theater- und Filmarbeit beispielsweise ist die Illusion deutlich. Es können Träume ausgedrückt, Verrücktheiten rausgelassen und mimetische Kräfte entfaltet werden, die zugleich real und doch als Spiel erlebbar sind.

Es gibt ganz offensichtlich Berührungen zwischen Seele und Welt, zwischen innerer und äußerer Realität, die wir oft als Spielräume - WINNICOTT (1985) spricht von ihnen genauer als "intermediäre Räume" - erfahren und nutzen können: In diesen Freiräumen

- können wir den geistig behinderten Menschen gleichberechtigt begegnen ohne unsere Unterschiede zu verleugnen,
- können spannende "multikulturelle" Konfrontationen stattfinden,
- können sich die geistig behinderten Menschen allerdings auch form- und würdevoll von der mühsamen Anpassungsarbeit an die Welt der Normalität ausruhen!

Möglichweise kann das für oberflächliche, wenig neugierige oder ungeschulte Anseher und Anhörer recht schwierig werden, weil sich diese ästhetischen Ergebnisse gelegentlich ihrer locker-mildtätigen Konsumierbarkeit entziehen und sie durch ihre Sperrigkeit, Schrägheit, Geilheit, Bosheit oder Andersartigkeit traditionelle Rezeptionsgewohnheiten sprengen!

Wer diesen Weg gehen will, wer diesen Weg mit geistig behinderten Menschen gehen will, betritt unsichere und neue Wege. Für die Erkundung dieser Wege gibt es keine ausführlichen Landkarten. Darin ähnelt diese relativ offene Situation der des Künstlers, der heutzutage auch in seiner ästhetischen Forschungsarbeit auf sich allein gestellt ist. Von diesen Künstlern kann der Mut, dennoch den Anfang zu wagen, und ihr "fremder Blick" auf die gewohnten Dinge gelernt werden, denn "nicht die Dinge müssen sich ändern, sondern der Blick!" (Bazon BROCK).

Kasten 2: Markt der Möglichkeiten

Einfach nur Bilder ...

Es werden Bilder von ein paar Sekunden Länge hintereinander gesammelt, wobei immer wieder Gesichter und Gegenstände, kleine Verwandlungen gezeigt werden. Eine durchgehende Musik verbindet die Bilder, übrigens können unterschiedliche Musiken - etwa sanft, bedrohlich, fröhlich - verschiedene Stimmungen und damit unterschiedliche Wirkungen bei den Betrachtern hervorrufen. Das gilt auch für die folgenden Vorschläge.

Bilderstellen...

Alle verkleiden sich und stellen lebende Bilder. Zusätzlich können auch "schöne" oder "seltsame" Orte mit einbezogen werden. Die lebenden Bilder werden hintereinander mit einigen Sekunden Länge abgefilmt.

Varianten des Bilderstellens...

- ° Die lebenden Bilder werden im Zeitlupentempo ganz kurz lebendig und bewegen sich, frieren wieder ein. Schnitt: Neues Bild, kurz lebendig werden, einfrieren usw.
- ° In den lebenden Bildern kommen auch Requisiten vor, mit denen Handlungen oder Kommunikationen angedeutet werden: Jemand wird mit einem Netz gefangen oder mit einer Pistole bedroht, Rosen werden verschenkt...
- ° Die lebenden Bilder können auch an schönen oder spannenden, ebenfalls wechselnden Orten mit ihren Requisiten gruppiert werden
- ° Ein guter Übergang zu längeren Handlungen kann z.B. durch die Nachtwächter- oder Putzfrauenfilme ermöglicht werden. Die Gruppe ist - als beinahe klassisches lebendes Bild - ein Schaufenster oder Denkmal. Ein kontrollierender Nachtwächter oder eine abstaubende Putzfrau wird geneckt, beschmust, überfallen oder selbst zum Teil des Bildes.

Verwandlungsfilme

- ° Jeder Mitspieler hat beispielsweise einen kleinen seltsamen, selbst ausgesuchten Gegenstand, etwa einen Boxhandschuh, ein Gummikrokodil, eine Plastikblume, der in irgendetwas verpackt wird und sich beim Weitergeben unaufhörlich verwandelt. Die Kamera wird vor jedem Wechsel angehalten.

°Oder jemand kriecht vor der Kamera in einen Sack, eine große Kiste oder unter eine Decke, dann wird die Kamera angehalten. Jemand anders geht in das Objekt und kommt, nach dem Anstellen der Kamera heraus usw. Verkleidungen und Requisiten machen alles lustiger...

Play-Back-Clips

Drei Mitspieler bringen ihre Lieblingskassetten mit. In selbstausgesuchten Verkleidungen imitieren sie und andere Mitspieler die Musikgruppen. Während der Dreharbeiten läuft die Musik - wird aber später separat vom Band zum Clip dazu gespielt oder das Band wird nachvertont.

Werbefilme

Mit selbstgesuchten Requisiten und Verkleidungen erfinden die Spieler kleine Ironisierungen von Werbung: "Verarschen als Erkenntnisprinzip" (Hartwig). Jeweils nach einem Kamerastop sprüht sich beispielsweise jemand mit Haarspray ein und die Haare verfärben oder verwandeln sich bis zur Glatze, jemand benutzt Parfüm und bekommt mehr und mehr bunte Flecken (Niveacreme mit Konfetti), jemand isst eine Bratwurst und wird zum Schwein (mit Schweinemaske)...

Geschichten

Mit ein paar Verkleidungen und Requisiten denken sich alle zusammen eine kleine Geschichte aus, die ohne vorherige Proben vor der Kamera gespielt wird. Wirkungsvoll sind hierfür immer Verwandlungen und Veränderungen, die beispielsweise durch einen Zauberer oder einen Zaubertrank hervorgerufen werden.

Orte

Inspirierend sind auch interessante Räume in der Einrichtung oder spannende Orte draußen. Lange dunkle Flure, Fahrstühle, Keller oder Gärten, Hütten, Baustellen bieten Geheimnisse, die meist ausgehend von lebenden Bildern sichtbar gemacht werden können.

Mit viel "Theater", also einer großen Kamera, einer Filmklappe, Absperrband usw. kann man auch spannende Orte bewußt in der Öffentlichkeit suchen und dort Filme machen. Bei diesen Dreharbeiten fallen die behinderten Akteure - anders als sonst in ihrem Leben - gerne auf.

Blutrünstige Horrorfilme

Mit vielen Kostümen und seltsamen Requisiten, etwa dem Arm einer Schaufensterpuppe, Gummimesern, roter Marmelade usw. werden gemeinsam in der Gruppe unheimliche Handlungen erfunden, die alle aus dem Fernsehen oder Kino kennen.

Verknüpfungen mit anderen Medien

Wenn nicht so sehr an längeren, geplanten Filmen gearbeitet werden, sondern eher die Clip-Idee weiterverfolgt werden soll, sei es aus Zeitgründen, sei es weil die Gruppe das so vorgibt, dann können "Bilderstellen" und "Verwandlungen" dadurch aufgefrischt werden, daß andere Medien hinzugezogen werden. Schattenspiele eignen sich ebenso wie der Einsatz von fertigen oder selbstgestalteten Dias: Menschen laufen in antiken Trümmern (Kreta-Dia) oder bizarren Landschaften (Kleber und Farbe im Glas-Dia) zu passender Musik herum und erleben Abenteuer. Auch der Overhead-Projektor hinter der Schattenspielleinwand bietet viele neue Möglichkeiten (gute Anregungen bei SEITZ 1984).

"Schaun wir mal" - Anregungen für die eigene Praxis

Der Gruppenraum muß ausreichend groß zum Spielen und Filmen sein. Inspirierende Nebenräume (Büros mit ihren technischen Geräten, Snoezelraum usw.) sollten zur Verfügung stehen. Fragen zur technischen Grundausstattung sollten vorher geklärt, ausreichend Material und Musik rechtzeitig besorgt werden (siehe unten). Notwendig ist es gerade für Nichtprofis, die technischen Möglichkeiten von Kamera, Abspielmöglichkeiten, Videotricks usw. einige Male gründlich auszuprobieren: Ein Videokurs wäre nützlich, aber nicht obligatorisch!

Kameraführung

Die folgenden Grundsätze der Kameraführung müssen unbedingt beachtet werden:

- Gewackel vermeiden und ein Stativ benutzen.
- Keine Schwenks oder Zooms während laufender Kamera, sondern die Kamera in der Regel vor jeder Veränderung ausstellen.
- Nicht ins Licht (Fenster, Lampen) filmen.
- Nahaufnahmen machen, d.h. immer mit der Kamera bzw. dem Zoom so nahe an die Akteure herangehen wie möglich, denn ein Fernsehmonitor ist keine Großbildleinwand!.
- Für Clips - also Sammlungen kurzer Bilder - nur Aufnahmen von wenigen Sekunden Länge machen. Es gibt bei verschiedenen Kameras Unterschiede von Aufnahme- und Abspielzeit - deshalb optimale Bildlänge ausprobieren.
- Handlungen nicht in ihrer ganzen Länge filmen sondern aus Einzelszenen zusammensetzen: Es kommen also nicht "böse Gangster" herein, öffnen und schließen die Tür, gehen zu ihrem Opfer und kitzeln es dann, sondern "böse Gangster" im Türrahmen/Schnitt/entsetze Gesicht der "Opfer"/Schnitt/kitzeln... (vergl. INSTITUT FÜR FILM UND Bild 1983)

Chaosbereitschaft

Die ersten Gruppeneinheiten sollten inhaltlich gut vorgeplant werden - sie können so den Anleitenden einen Rahmen bieten, auf dessen Hintergrund dann Fehler passieren dürfen oder kreative Abweichungen möglich sind. Unvorhersehbarer Entwicklungen, spontane Ideen oder nicht eingeplante Zufälle können so mit einem sicheren Grundgefühl aufgegriffen werden. Die hierfür erforderliche Flexibilität und Chaosbereitschaft werden natürlich bei Betreuenden von geistig behinderten Menschen allemal vorausgesetzt.

Es sollten mindestens zwei Animatoren mitmachen, einer für die Kamerabedienung, der andere für die Inspirationsarbeit und möglichst zum Mitspielen. Eine eindeutige Aufgabenteilung wird nicht möglich bzw. auch nicht nötig sein, denn Kamerafrau oder Kameramann werden aus ihrer Perspektive immer wieder Regievorschläge machen. Es ist nicht notwendig, daß diese Gruppenleitungen von "außen" kommen. Das hat zwar seine Vorteile, weil fremde Personen, gar Künstler, wenig mit den Alltagsproblemen der Gruppenmitglieder zu tun haben und etwa in Behinderteneinrichtungen Abwechslung hineinbringen. Sie trauen den Behinderten möglicherweise bisher Unerhörtes zu, und ihr "fremder Blick" kann helfen, Bekanntes neu zu sehen. Das offene Kunstatelier Blaumeier in Bremen beispielsweise hat bewußt diesen Weg gewählt und sich nicht in die Betreuungskette der Stadt eingliedern lassen: Es stand lange zur Diskussion, ob sich das Atelier in eine neu zu schaffende Tagesstätte für geistig- und mehrfachbehinderte Menschen und damit in einen festen Betreuungs- und Finanzierungsschlüssel einbinden ließe. Wegen des besonderen und auf Freiwilligkeit beruhenden, sowie auf künstlerische Prozesse bezogenen Charakters der Arbeit hat sich diese Idee nicht realisieren lassen (Blaumeier o.J.). Im Sinne von "Entspezialisierung der Betreuenden" kann es jedoch auch ganz sinnvoll sein, zusammen mit den Bewohnern auch im Alltag neue, kühne und abenteuerliche Wege gehen.

Zunächst ist eine gewisse Verbindlichkeit für die Gruppe wichtig, bevor sie zu einer offenen Gruppe werden kann. Deshalb ist es notwendig, daß sich die Gruppenmitglieder entweder ein wenig kennen oder durch zunächst regelmäßige Gruppentreffen von zwei bis drei Stunden in kurzen Abständen bzw. in einem Workshop von mindestens zwei Tagen kennenlernen. Die Gruppe sollte gemischt nach Alter, Geschlecht, Behinderungsgrad usw. sein - am wichtigsten ist aber die Gruppengröße von etwa sechs bis zehn Personen.

Kennen sich die Gruppenmitglieder gut, sind Aufwärmübungen, die man aus der theaterpädagogischen Szene kennt, nicht so wichtig. In unserer Lebenshilfegruppe, in der die Mitglieder miteinander vertraut sind, haben wir zu Beginn der Gruppenstunden das Eröffnungsritual des gemeinsamen Kaffeetrinkens und Ansehens der jeweils letzten Produktion. In Workshops mit neuen Gruppen ist dagegen das Warm- und Lockerwerden durch Spiele und die Durchführung von kleinen Übungen, die das darstellende Spiel fördern, ganz hilfreich.

Gartenzwerge, Gummienten, Plastikmonster

Zur **technischen Grundausstattung** gehören Camcorder, Stativ, Fernsehapparat (Monitor) und die entsprechenden Anschlußkabel. Diese Geräte können kostenlos bei den Landesfilmdiensten, Kreisbildstellen u.ä. Einrichtungen ausgeliehen werden. Außerdem sind ein paar helle Lampen und ein Kassettenrekorder sinnvoll.

Notwendig als **Verwandlungsmaterial** sind viele Flohmarktfunde und Spenden, wie Perücken, Haarteile, Brillen, Hüte, Tiermasken, Tücher, Kleider, Mäntel usw. **Seltsame und alltägliche Gegenstände** kommen ebenfalls vom Flohmarkt und aus Spenden und dienen als Requisiten bzw. Inspirationshilfe zum Schauspielen: Gartenzwerge, Leuchstäbe, Kinderspielzeug, Taucherausrüstungen, Sportartikel, jede Menge kleinerer und größerer Plastiktiere wie Drachen, Fische..., Arme von Schaufensterpuppen, überhaupt große Puppen, Koffer, Taschen, Plastikblumen, ausgediente Musikinstrumente. Und natürlich alles, was die jeweilige Einrichtung an besonderen Dingen zur Verfügung hat wie Materialien zur Frühförderung, Klangkörper, Computer, Diagnostische Geräte usw. In der Lebenshilfe waren manche Betrachter bei öffentlichen Vorführungen unserer Filme immer wieder entsetzt oder entzückt, wenn sie mitansehen mußten, wie die Akteure die heiligen Kühe des Büros oder der Diagnostik behandelten.

Musik ist bedeutungsvoll für die Stimmungen der Spielenden und später für die Betrachter: Auf Kassetten ist eine Sammlung von Musik aus allen Bereichen notwendig, d.h. jeweils ein bis zwei Bänder mit Volksmusik, Rockmusik, sanfter klassischer Musik, Meditationsmusik, aufregender moderner ("Neuer") Musik, Filmmusik...

Für die Vorstellung der Videoclips in der Öffentlichkeit ist natürlich ein möglichst großer Fernsehapparat wichtig. Manchmal kann man bei den Landesfilmdiensten oder Kreisbildstellen auch einen Beamer leihen. Damit kann man die Videofilme mit sehr großen Bildern wie eine Filmprojektion auf eine weiße (Lein-)Wand werfen, es muß dazu allerdings recht dunkel sein.

Jetzt geht's los...

Jede Gruppe muß - selbstverständlich - ihren eigenen Weg finden. Die folgenden Mustereinheiten können allerdings die ersten Schritte erleichtern. Die Vorschläge sind in extrem gemischten Gruppen erprobt und implizit ist ihnen jeweils der Zusatz "soweit möglich":

1. Einheit

WUP (Warming Up)

- Kurze Vorstellung mit Namen und bisheriger Videoerfahrung
- Im Kreis nach Anfangsbuchstaben des Namens aufstellen, dann nach Alter, nach der Größe usw.
- Bewegen zu lockerer Musik bzw. tanzen
- Bewegen zu lockerer Musik, bei Musikstop schnell Aufgaben erfüllen (Hände schütteln, sanft Schubsen, paarweise zusammenkommen)
- Im Kreis zunächst "Gesichtsmassage", d.h., Augen verdrehen, Mund aufreißen, Augenbrauen hochziehen, (wer kann:) mit den Ohren wackeln,
- dann Grimassen schneiden und an die Nachbarn weitergeben oder einem Gegenüber "zuwerfen"...

ÜBUNG

Der erste Film:

- Vornamen auf große Zettel schreiben
- Zunächst eine Person drei bis vier Sekunden filmen, sie zieht dann langsam den Zettel vor das Gesicht. Kamera anhalten
- Die Person hält still und wird mit vorher selbst ausgesuchten Requisiten (Hut, Sonnenbrille) verwandelt. Hält wieder den Zettel vor das Gesicht.
- Kamera an und die Person zieht langsam den Zettel vom Gesicht, verwandeltes Gesicht wieder drei bis vier Sekunden filmen.
- Kamera anhalten und eventuell weitere Verwandlungen, die jeweils drei bis vier Sekunden gefilmt werden (mit/ohne Brille, mit/ohne Hut, andere Requisiten)
- Nun werden nacheinander die nächsten Personen wie beschrieben gefilmt...

Nachdem alle an der Reihe waren, kann das Werk betrachtet werden (Videoton ausstellen und flotte Musik dazu abspielen).

FORTSETZUNG

Im Anschluß "Einfach nur Bilder" oder "Verwandlungfilme" (vergl. Kasten "Markt der Möglichkeiten" und "Wie macht man Illusionen?")

2. Einheit

WUP

- Zum Einstieg Videos der letzten Einheit zeigen
- Namen wiederholen
- Bewegen zu lockerer Musik, bei Musikstop Aufgaben erfüllen (etwa "Michael - oder andere Namen - fangen", alle in eine Ecke rennen usw.)

ÜBUNGEN

- Bewegungen nach Musik, bei Musikstop in der Bewegung "einfrieren"
- Sich in verschiedenen Stimmungen bewegen (traurig, fröhlich usw). In der Stimmung "einfrieren", Wechsel
- Alle suchen sich Requisiten und Verkleidungen
- Bildhauerspiel (1)
- Paarweise abwechselnd Skulpturen mit Verkleidungen und Requisiten bauen; zu entsprechender - unheimlicher oder träumerischer - Musik werden alle Figuren langsam lebendig und dabei gefilmt

- Bildhauerspiel (2)

Aus einigen Gruppenmitgliedern werden mit Verkleidungen und Requisiten "lebende Bilder" gestellt, die dann zu entsprechender Musik langsam lebendig werden. Die Aktion wird gefilmt.

FORTSETZUNG

°Mit neu ausgesuchten Requisiten und Verkleidungen werden unterschiedliche "lebende Bilder" gestellt und dann winzige Handlungen gestaltet, die sich aus den Figuren und möglichen inspirierenden Orten (Büro, Fahrstuhl) ergeben können. Beispielsweise können Schaufensterpuppen langsam lebendig werden und den Nachtwächter oder die Putzfrau fangen. Man kann das alles mit wenigen, kurzen Aufnahmen filmen, nicht durch das Abfilmen langatmiger Handlungen.

°Schön sind am Anfang immer auch Zaubertricks: Aus einer Kiste, einem Koffer, dem Kühlschrank, einer kleinen Dusche usw. werden unaufhörlich neue Menschen herausgezogen (Kamera an und Mensch herausziehen, Kamera anhalten, neuer Mensch geht hinein, Kamera an und Mensch hinausziehen usw.) oder hineingesteckt.

3. Einheit

WUP

- Zum Einstieg Videos der letzten Einheit zeigen
- Namen wiederholen
- Zu unheimlicher oder spannender Musik sucht sich jeder einen, den er unauffällig verfolgt. Bei Musikstop fangen. Mehrmals wiederholen.
- Bewegung nach Musik, wechselnde Hutträger machen Bewegungen vor
- Im Kreis werden imaginäre Gegenstände mit entsprechendem Gesichtsausdruck und passender Körperhaltung (Babies, zappelnde Ungeheuer, kleine Hunde, stinkende Fische) weitergegeben

ÜBUNGEN

°Herumlaufen und Begrüßungen mit verschiedenen Gangarten bzw. Stimmungen (betrunken, traurig, fröhlich ...)

°Eine einfache Geschichte wird erzählt, die Gruppe spielt sofort (über spitze Steine laufen, durch Schlamm waten usw.)

Weitere Einheiten.....

WUPs und ÜBUNGEN können sich ruhig gelegentlich wiederholen, weil sie der Gruppe Sicherheit geben. Gleichzeitig sollten die ÜBUNGEN durchaus im Zusammenhang mit den geplanten Filmideen stehen.

..... und wie geht's weiter?

Die Inspirationen für weitere Filme kommen zu diesem Zeitpunkt möglicherweise schon von der Gruppe oder ergeben sich aus der bisherigen Arbeit. Es ist sinnvoll, die eigenen Ansprüche und die der Gruppenmitglieder nicht so hoch zu hängen bzw. radikal zu reduzieren. Im weiteren Verlauf sind jetzt einfach Anregungen (wie "Werbung", "Play-Back-Filme") oder die Hereinnahme zusätzlicher Medien

(wie Schattenspiel, selbstgestaltete Dias) möglich. Beim Bilderstellen oder dem Realisieren einfacher Geschichten können auch interessante Orte drinnen und draußen miteinbezogen werden. Im Videoclub haben wir sehr lange - bis heute ohne Sprache - einfache Stegreif- und Improvisationsgeschichten gefilmt, in denen, wie schon beschrieben, die später dazu gespielte bzw. nachvertonte Musik die seltsamsten Handlungen zusammenhält.

In den Workshops haben wir dagegen die Anregungen oft systematischer gesteigert und aufeinander aufgebaut. Wenn intensive Gruppenarbeit durch häufige Treffen oder an einem Stück (Ferienfreizeit, Wochenendseminar usw) möglich ist oder die Gruppe Interesse an tieferer Verknüpfung von Darstellendem Spiel und Video zeigt, so kann man sich an unserem Aufbau orientieren. Ein wenig theaterpädagogische Hilfe kann zu diesem Zeitpunkt und für diese Ansprüche ganz nützlich sein. Besonders gute Anregungen finden sich bei BAER 1988, FINKE o.J., SCHOEPPE 1994 und in dem Klassiker "Ritterfest und Hexennacht", MICHELS o.J.

Steigerung der spielerischen Anforderungen

- Zunächst ergeben sich einfache Rollen (Gangster, schöne Frau, Soldat, Hexe, Fee usw.) durch Verkleidungen und Requisiten. Im Stegreifspiel wird improvisiert, es werden kleine Einheiten gefilmt.
- Die Rollenfindung kann langsam gefördert werden ("Wer bist du?, wie heißt du? Was willst du?"); zu einem Thema wie "Weltraum", "Das Monster im Wald" oder "Die Lebenshilfe hat kein Geld" wird improvisiert und gleichzeitig gefilmt
- Zur Rollenfindung wird eine Rahmenhandlung abgesprochen, in der improvisiert und gefilmt wird ("Jemand ist der Räuber und wird von zwei Verfolgern im Wald gefangen")
- Die Gruppe denkt sich eine vage Geschichte zu Rollen und Thema aus, die dann - immer noch mit Improvisationen - realisiert und gefilmt wird ("Jemand kommt in ein Tagungshaus/den Park/die Lebenshilfe ... und erlebt gruselige, verwunschene, auf jeden Fall aufregende Sachen").
- Die Rollen werden festgelegt und ausprobiert, die Filmgeschichte mit ihren einzelnen Szenen genauer skizziert: Nun gibt es fast schon ein Drehbuch...

Alle können mitmachen: Großanimation in der Öffentlichkeit

Sehr viel Spaß macht es "der" Videogruppe immer bei unseren Workshops, wenn sie mit einer Großanimation an die Öffentlichkeit treten kann. An einem zentralen Platz, etwa im Plenums- oder Speisesaal werden auf einem Tapetentisch Verkleidungssachen und Requisiten ausgebreitet sowie Kamera und ein möglichst großer Monitor aufgebaut. Von einem tragbaren Kassettenrekorder wird anmachende Musik (unschlagbar: Gypsy Kings) abgespielt. Die Gruppenmitglieder stiften alle Vorbeikommenden zur Auswahl von Verkleidungen und Requisiten an und bitten sie, sich kurz vor die Kamera zu

setzen oder etwas kurzes - etwa einen Bewegungsablauf, eine Grimasse, Küßchen geben. Alle werden einige Sekunden gefilmt, auch ohne Verkleidungen. Jede Person kann auch mehrmals gefilmt werden und sich verwandeln. So entsteht in kurzer Zeit ein Endlosclip, in dem alle Interessierten vorkommen. Er kann sofort im Anschluß ohne Ton wieder mit der anmachenden Musik vorgeführt werden. Diese Animation eignet sich auch für Sommerfeste, Vorstellungen der Einrichtung in der Öffentlichkeit und andere Anlässe.

Unterstützung

Für Institutionen ist es auch möglich, daß über die Medienwerkstatt Frankfurt Fortbildung und Konzeptberatung vor Ort organisiert werden kann. Machbar sind

- Fortbildungen zu „Animation, Darstellendes Spiel und Videoarbeit“ - auch für ganze Teams
- Konzeptberatungen zum Aufbau eigener Gruppen und zum Einsatz der vorgestellten Medien
- Durchführung von integrativen *Workshops*
- Technische Kurse

Interessenten wenden sich bitte mit einer detaillierten Anfrage an die Medienwerkstatt, Germaniastraße 89/91, 60 389 Frankfurt. Die Kosten richten sich nach Aufwand und Dauer der Aktivitäten.

Literatur

ADORNO, T. (1970): Ästhetische Theorie, Frankfurt

BAER, U. (1988): 500 Spiele für jede Gruppe (Akademie Remscheid). Remscheid

Bundesvereinigung Lebenshilfe (1990a): Freizeit geistig Behinderter. 2.Aufl. Marburg

dies. (1990b): Grundsatzprogramm, Marburg

dies. (1994): Kunst und Kreativität geistig behinderter Menschen. Marburg

HAUFE, Orbke u.a.(1982): Videoarbeit mit Kindern. Tübingen

HARTWIG, H. (1980): Jugendkultur - Ästhetische Praxis in der Pubertät, Reinbeck

INSTITUT FÜR FILM UND BILD (1983): Videogeräte und aktive Videoarbeit in der Schule, Grünwald

KRUSE, Hw. (1994): Darstellendes Spiel und Video. In: Klosterkötter-Prisor (Hrsg): Grenzüberschreitungen. Remscheid

LANGER, S. (1984): Philosophie auf neuen Wegen. Frankfurt

MANSKE, C. (1994): Traum und Wirklichkeit. In: Geistige Behinderung Jg 33 (3)

MICHELS, F. (o.J.): Ritterfest und Hexennacht (Akademie

Remscheid). Remscheid

PERINCIOLI; RENTMEISTER(1990): Computer und Kreativität. Köln

PREUß, E. (1988): Durchblick Video - Neue Sichtweisen für
Behinderte. Berlin

dies. (1989): Lernen mit Video. In: Geistige Behinderung Jg.
28 (3)

RUMPF, H. (1981): Die übergangene Sinnlichkeit, München

SCHOEPPE, A. (1994): Die verflixten Schauspieler. In: Geistige
Behinderung Jg 33 (1).

SCHUMACHER, J. (1985): Schwerstbehinderte Menschen verstehen lernen.

In: Geistige Behinderung Jg. 24 (1) Mittelteil

SEITZ, (1984): Spiele mit Licht und Schatten, München

THEUNISSEN, G. (1989): Wege aus der Hospitalisierung.

Ästhetische Erziehung mit schwerstbehinderten Menschen. Bonn

WELSCH, W. (1990): Identität im Übergang. In ders.:

Ästhetisches Denken. Stuttgart

WINNICOTT, D. (1985): Vom Spiel zur Kreativität. 3.Aufl.

Stuttgart

WOLF, W. (1989): Die Medien, das sind wir selbst. Reinbek