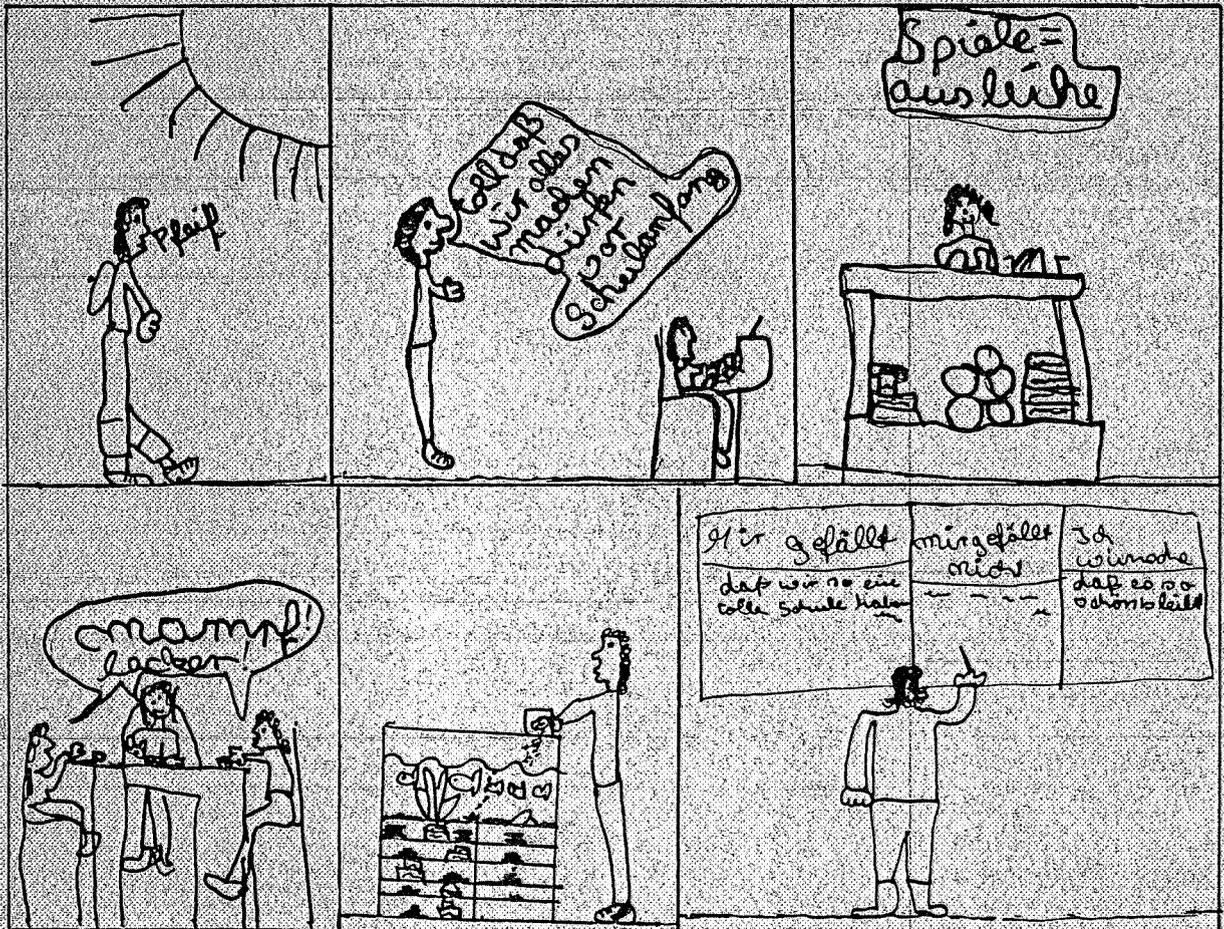


3 Jan. '86

Schulleben



Zeitschrift der Gesamtschule

Kassel-Waldau - Offene Schule

INHALT

Auf einen Blick

Schulchronik der letzten Monate	Seite 38
Verzeichnis der Elternbeiräte	Seite 33
Personalia von A — Z	Seite 29
Neue Mitarbeiter stellen sich vor	Seite 30
Vorankündigung: Fahrt nach Pendle	Seite 18
Ferientermine	Seite 41

Fahrten

Austauschfahrt Frankreich	Seite 28
Studienreise in die DDR	Seite 4
Aufenthalt auf Sylt	Seite 2

Unterricht

Absender: Gott	Seite 17
Südafrikatag	Seite 16
Betriebspraktikum	Seite 26
Schulgarten	Seite 23
Nikoläuse	Seite 27
Spieltag	Seite 11
Leichtathletikvergleichskampf	Seite 10
Zusatzangebote	Seite 20

Nachdenkliches

Kinder und Video	Seite 6
------------------	---------

Kulturelles

Autorenlesung	Seite 31
Büchertips	Seite 32

Blick in den Stadtteil

Ev. Jugendarbeit	Seite 14
Entenkirmes	Seite 3

Förderverein »Gesamtschule Waldau«

Gründung	Seite 12
Ehemaligentreffen	Seite 22



SCHULLEBEN ist die Schulzeitung der Gesamtschule Kassel-Waldau — Offene Schule —, Stegerwaldstraße 45, 3500 Kassel.
SCHULLEBEN wird herausgegeben vom Förderverein für die Gesamtschule Waldau
— Offene Schule — (1. Vors.: Bernd Schaeffer, Unterer Käseweg 1, 35 KS).

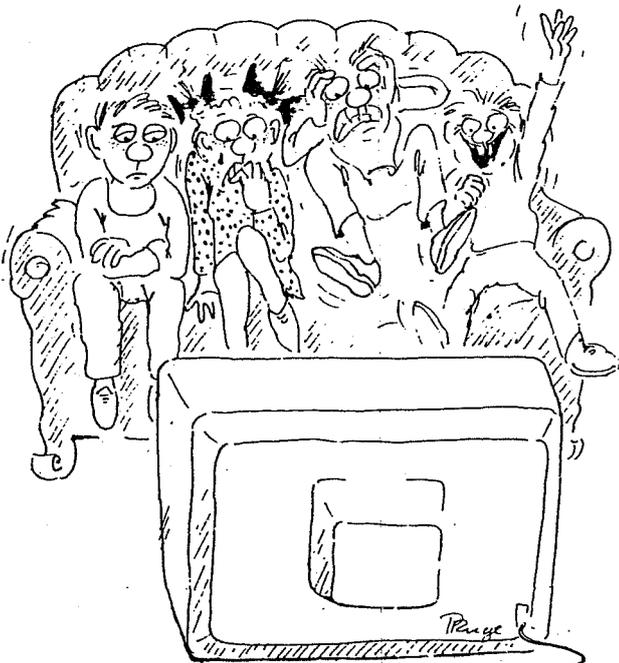
SCHULLEBEN erscheint zweimal jährlich: im Januar und Juni.
SCHULLEBEN kostet DM 2,- pro Heft (für Vereinsmitglieder im Beitrag enthalten).
Fotosatz: Sportschul-Verlag Fritzlar
Druck: Julius Kress, Kassel

Ben Bachmeier ist Professor für Erziehungswissenschaften an der Gesamthochschule Kassel. Er ist auch Vater eines Kindes unserer Schule und schrieb diesen Artikel eigens für »Schulleben«

Ein neues Medium mit Schlagseite

Erst seit etwa drei Jahren stehen vermehrt Video-Recorder im Wohnzimmer, und sie machen Schlagzeile mit dem, was sie über den Bildschirm schicken: Brutalität, Gewalt, Horror, den Kettensägenmördern, Zombies, Kannibalen. Überall sind Video-Läden aus dem Boden geschossen, die in beliebiger Menge für Nachschub sorgen; Nachschub, der die bislang gewohnten Grenzen des guten Geschmacks weit hinter sich läßt. Und nicht nur das, die Horror- und Gewaltvideos überschreiten gewohnte Tabu Grenzen. Nach den Sex-Filmen, die noch vor 10 oder 15 Jahren für Aufregung sorgten, sind es heute Gewaltdarstellungen von unerträglicher Brutalität und widerlichem Zynismus gegenüber Menschen, die zu Schlacht-, Quäl-, Vergewaltigungs- und Zerstörungsobjekten degradiert werden.

Leute, die keine Video-Erfahrungen haben, bekommen Panik, Entsetzen, die nackte Angst, wenn sie plötzlich einschlägige Videos sehen. Da werden Menschen geschlachtet, vergewaltigt, gefoltert, gehäutet, von Kettensägen zerschnitten, von Autos zerquetscht, auf elektrischen Stühlen gemartert; Zombies, Vampire, Monster treiben ihre Opfer in die Enge, peinigen, und zerstören sie grausam. Und bei all dem ist der Zuschauer hautnah dabei, sieht jedes brutale Detail in Großaufnahme und in unendlich langen Einstellungen.



Gewaltdarstellungen wirken unterschiedlich

Was zerrt uns in dieses Geschehen hinein? Die Darstellung von Gewalt und der Zerstörung von Menschen, die Darstellung von Menschenfresserei allein ist es nicht. Hierzu ein Gedankensprung: Wir kennen Menschenfresserei aus vielerlei Geschichten, z.B. aus dem Märchen »Schneewittchen«. Da soll der Jäger das Schneewittchen auf Befehl der bösen Stiefmutter töten und Schneewittchens Lunge und Leber der Königin/Stiefmutter als »Wahrzeichen« mitbringen. Wir kennen den Trick des Jägers: Er tötet ein junges Schwein, dessen Innereien er für Schneewittchens Lunge und Leber ausgibt. Im Grimm'schen Märchen steht nun wörtlich, daß der Koch Lunge und Leber kochen mußte; »das boshafte Weib aß sie auf und meinte, sie hätte Schneewittchens Lunge und Leber gegessen«.



Erzwungene Nähe ist das Problem

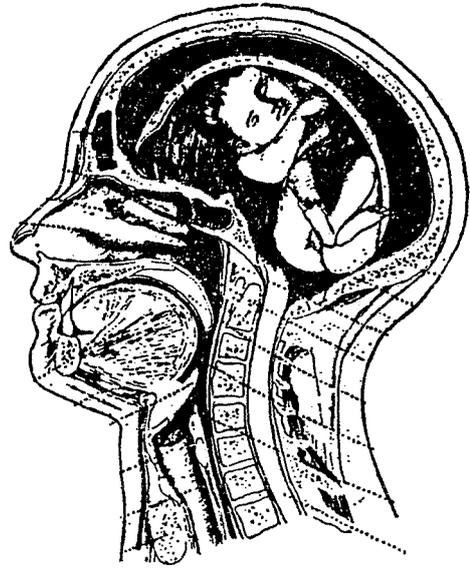
Das ist nun keine Szene, die uns mit Grauen und Panik überschüttet. Inhaltlich unterscheiden sich Märchen und Video kaum: Menschen werden geschlachtet und gefressen. Der Unterschied liegt in der Darstellung und in der Inszenierung dieser Geschichte: Das Märchen gibt uns Stichworte für unsere Phantasie, Stichworte, die wir aufgreifen können oder auch nicht, die wir fortspinnen, abschwächen, verstärken können. In unserer Phantasie läuft dann mehr oder weniger gebremst oder stürmisch, blutrünstig oder schmerzlos, boshaft oder friedlich der Kampf zwischen Stiefmutter und Stieftochter ab. Gleich treten dann auch die freundlichen Zwerge auf: das gute Ende zeichnet sich ab. Die Inszenierung, die immer auf ein gutes Ende hinausläuft, ist dabei sehr wichtig.

Der Videofilm zwingt dagegen den Zuschauer in seine realistischen, detaillierten, naturgetreu wiedergegebenen Szenen hinein. Hierzu kommt die Inszenierung mit sich ständig steigender Spannung, die keinen Raum für Distanz läßt, die keinen Platz läßt, uns zu erinnern, daß ja nur Maskenbildner und nur Schauspieler am Werk sind. Wen wundert es da, daß die Grenze zwischen Fiktion und Realität für den Zuschauer zerbricht? Das Trommelfeuer der Musik und der gellenden Schreie bremst zudem unseren Realitätsbezug, hindert uns, zwischen Realität, Phantasie und Film zu unterscheiden. Diese Mixtur aus Realität und erzwungener Distanzlosigkeit erzeugt bei uns Angst, Bedrohung, Panik.

Wie Kinder und Jugendliche mit solchen Videos fertig werden

Wie gehen nun Kinder oder Jugendliche mit solchen Video-Filmen um? Erleben sie Video-Gewalt auch mit Angst und Grauen? Oder gibt es sogar Kinder, die sich wie Erwachsene so etwas »reinziehen«, einen Sado-Film nach dem anderen? Es gibt wenig klare Erkenntnisse darüber, wer, wie, warum solche Kassetten kauft, entleiht und sich ansieht, wer Angst und Alpträume bekommt. Dieses Feld sperrt sich für genaue Untersuchungen, weil ein Tabu - eigentlich darf man so etwas gar nicht sehen - viel verhüllt, viel Unglaubwürdigkeit, viel Scheinheiligkeit und Angeberei die wirklichen Sachverhalte zudecken. Es gibt trotzdem eine Reihe von Berichten, auch von Kindern und Jugendlichen selber, daß sie sadistische Videos konsumieren, und zwar ohne das Grauen, das den video-unerfahrenen Erwachsenen befällt. Sie entwickeln oftensichtlich Abwehr und Distanz, so daß die brutalen Szenen als Mache, als Fiktion, als verrückten Grusel von sich weghalten können. Ein wichtiges »Hilfsmittel« dafür ist, daß sie mit den Stilmitteln bekannt und vertraut sind. Sie kennen diese ohne ähnliche Filmfiguren, meist schon seit langem aus Erzählungen. Sie kennen ähnlich inszenierte Situationen, meist auch schon lange bevor sie Videos sehen aus dem »normalen« Fernsehen. Kinder haben sich an die Stilmittel der Gewalt gewöhnt, so wie sie den Blödsinn der Waschmittelwerbung kennen, den ja auch jeder als Werbegag durchschaut.

Aus dieser Überlegung läßt sich natürlich kein pädagogisches Rezept herleiten, etwa in dem Sinne, Kinder möglichst früh mit dem Video-Irrsinn vertraut zu machen. Doch stärken solche Überlegungen ein wenig die Hoffnung, daß sich Kinder gegen diesen Irrsinn so etwas wie eine seelische Hornhaut zulegen. — Was bei den Kindern abläuft, die Angst vor solchen Filmen und Grauen darüber haben, weiß im Augenblick kaum jemand Genaues.



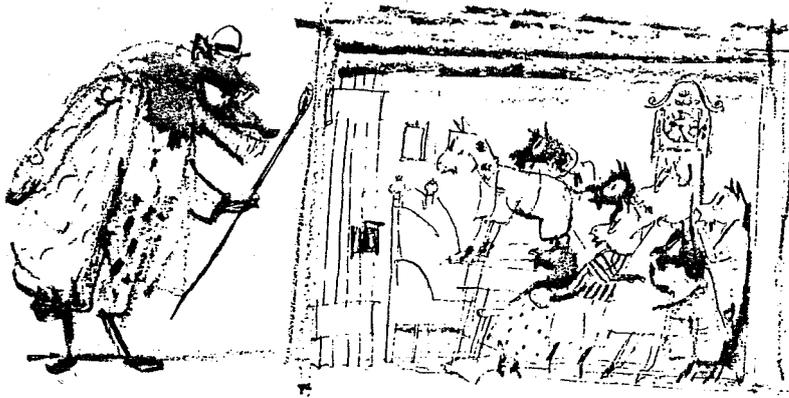
Groteske Kinderphantasien

Neben dieser Distanz haben Kinder auch eine besondere Nähe zu diesen Darstellungen, was dazu führt, daß sie sich diese Gewaltdarstellungen »reinziehen«. Was heißt das? Kindern geht es nicht um Gewaltdarstellungen einzelner Medien, also nicht um Video-Gewalt. Für sie sind Video oder Tonbandkassetten, Comics oder Abenteuergeschichten im Prinzip gleich wichtig, weil sie sich daraus Phantasieanregungen holen. Die entscheidende These dafür ist: Kinder oder Jugendliche haben eine innere Nähe zu Gewaltdarstellungen, weil sie sie für ihre normale Entwicklung brauchen.

(Daß der Medienmarkt solche Zusammenhänge schamlos ausnützt, ist der eigentliche Skandal!). Kinder und Gewalt - das ist ein Zusammenhang, mit dem wir Erwachsenen uns schwer tun. Ich will das Argument verschärfen: Kinder sind manchmal böse und müssen manchmal böse sein, um sich normal zu entwickeln. Was heißt das? Zu unserem Menschenbild gehört, daß wir nach dem Guten streben, obwohl wir in einer Welt leben, die vor Gewalttätigkeit nur so strotzt, die so bedrohlich ist, daß wir die Bedrohung ganz schnell wegschieben und bagatellisieren. Wer macht sich schon klar, daß man selber zu den jährlich 14 000 Verkehrstoten zählen könnte, daß das Asbest, das wir mit unseren Autobremsten abreiben, unseren Lungenkrebs verursacht... In einer bedrohlichen Welt sollen wenigstens die Kinder gut und behütet sein, sozusagen als Engelchen, die die Welt verschönern. (Dieses schwere Gewicht bekommen insbesondere die Mädchen angehängt.)

Mit dieser Hoffnung schneiden wir den Kindern ihre dunklen, schwarzen Felder aus der Seele, in der Hoffnung, daß damit allein das Schöne und Gute in ihnen wachse. Weit gefehlt! Kinder brauchen Raum, um ihre dunklen, bösen, gewalttätigen Seiten zu entdecken, kennenzulernen, auch um Erfahrungen zu sammeln, wie man damit umgeht.

Das heißt aber nicht, um einem Mißverständnis vorzubeugen, daß dabei Video-Kassetten nützlich oder förderlich sind. Für Kinder ist vielmehr notwendig, selber die schwarzen Seiten der Menschen bei sich und bei anderen zu entdecken; und zwar mit Hilfe eigener grotesker Phantasien, Phantasien, die sie dann zunehmend mehr an die Realität des Alltags anpassen.



Wie sehen diese grotesken Phantasien aus?

Ein Sprung zurück zu Schneewittchen. Die Geschichte von der eifersüchtigen Stiefmutter, die ihre Tochter ermorden läßt, um sie dann zu fressen (wieder einzuverleiben?), ist-realistisch betrachtet unübertreffbar verrückt, blutrünstig, grotesk und boshaft. Für Kinder kommt dabei jedoch etwas sehr Wichtiges zum Tragen, nämlich die Vorstellung, eine Mutter ist unendlich böse und eifersüchtig; daß diese böse eifersüchtige Frau einen sogar zerstückeln und verschlingen kann. Hinzu kommt, daß diese Schrecken nur möglich ist, weil die eigene, die gute Mutter, verstorben ist.

Das ist ein Gedanke von Bruno Bettelheim aus seinem Buch »Kinder brauchen Märchen«, der sagt, Kinder brauchen solch eine groteske Phantasie, um Ängste zu bewältigen. Erst solch ein irres Bild eröffnet den Weg zu realistischen Vorstellungen, wie gut oder wie böse, wie fordernd oder gebend, belastbar oder abwehrend, tröstend oder abgrenzend die Mutter ist, Mütter sind oder sein können.

Ein anderer Gedanke: Wie will ein Kind die eigenen Kräfte einschätzen lernen, wenn es seine Kraft nicht ansprobiert und dabei nicht erfährt, was es mit seiner Kraft alles Schlimmes anrichten kann. Kinder müssen ihre Kräfte erproben, an anderen Kindern, an Tieren, an Gegenständen, an Eltern, an Lehrern. Ihre Stärke müssen Kinder aber auch in ihrer Phantasie durchspielen, überdimensioniert, überzogen und vermutlich auch sehr blutrünstig, brutal, aber auch mit riesigen Ängsten und gigantischen Gefahren. Wir kennen so etwas ebenfalls beim Märchen. So schafft es der Däumling,

daß der menschenfressende Riese seine eigenen Töchter tötet. Im Klartext, d.h. im realistischen Denken des Erwachsenen, geht es hier um ein mörderisches Familienleben, darum, wer wen frißt, und wie man trotzdem überlebt, groß und stark wird. Nur verwenden Kinder dabei in ihrer Phantasie und in ihren Spielen kaum die Hilfsmittel des Däumlings, z.B. die Siebenmeilenstiefel. Für unsere Kinder sind da Gewehre, Pistolen, Säbel und ähnliche Waffen notwendig, will man sich, zumindest als Junge, seinen Platz als Held erkämpfen. Solche Macht- und Gewalthilfsmittel wie Pistolen sind dann nicht Teile der Kriegsrüstung der Erwachsenen, sondern Phantasieanleihen aus der Erwachsenenwelt.

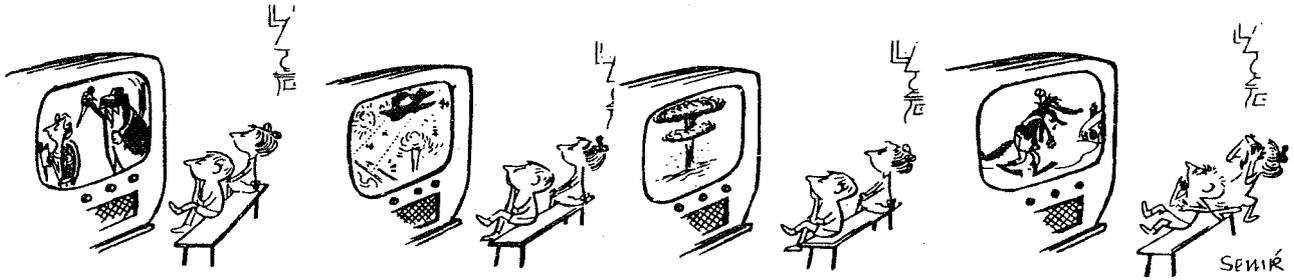
Anregungen für die Phantasie der Kinder

Nach dem Umweg über Märchen-Phantasien soll jetzt noch ein Argument kommen, das mehr unserem Kinderalltag entspricht, denn Märchen werden zunehmend mehr zu so etwas wie Antiquitäten im Kinderalltag. Anleihen für ihre Phantasie, für ihre phantastischen Spiele, für ihre Träume und Wünsche holen sich die Kinder aus den gängigen Medien ihrer Umgebung. Das reicht von Barbie-Puppen bis zu Gewalt-Videos. Da sind dann nicht mehr die Menschenfresser des Märchens wegweisend, sondern die Zombies, die Kettensägen-Schlächter, die Vampire unserer alltäglichen Medienwelt. Diese Figuren und ihre grauenhaften Aktionen kanalisieren dann die Phantasien unserer Kinder, drängen die entwicklungsnotwendigen und überdimensionierten Kraft-, Größen-, Angst-, Wunsch-, Erotik-Phantasien in Video-Bahnen. Natürlich bleibt die Hoffnung, daß Kinder ihren eigenen Weg zu ihren realistischen Vorstellungen selber finden, daß sie sich einen Weg durch den Medien- und Video-Müll selber bahnen. Es weiß jedoch keiner, ob der Medienmarkt den Kindern dabei nicht entscheidende Hindernisse in den Weg wirft, oder sie sogar aus ihrer Bahn drängt. Sicher werden einige Entwicklungs-Wege ganz versperrt.



Deshalb gibt es für Eltern auch die bewahrende Aufgabe, alle Video-Exzesse von den Kindern fernzuhalten. Aber Erfolg hat man dabei nur, wenn die Kinder mitmachen wollen. Und sie machen dann am ehesten mit, wenn sie viel Raum für ihre eigenen grotesken, d.h. aus der Sicht der Erwachsenen unrealistischen Phantasien und Spiele haben. Die beste Anregung bekommen sie dabei von ihren vielfältigen Kindergruppen, in denen sie unkontrollierbar von den Erwachsenen ausprobieren, wie stark und wie schwach, wie mutig und feige, wie riesig, erfolgreich, dumm, hilflos, gemein

sie sind. Dazu gehören dann auch Aktivitäten, die man als Erwachsener am liebsten nicht wahr haben möchte, die man aber auch aus seiner eigenen Kindheit kennt. Würde man von diesen Aktivitäten, müsste man sie verbieten. Der Königsweg ist hier, nichts zu wissen. Anders formuliert, wenn schon der Medienmarkt Phantasien und Spiele unserer Kinder besetzt und kanalisiert, dann sollten die Eltern nicht auch noch regulierend, hemmend, vermeidend in die Kinderspiele, in ihre Art sich zu erproben, eingreifen.



☉ Nicht nur beim
Einkaufen, auch
unterwegs erkennen
immer mehr junge
Leute die Vorteile
eines eigenen
☉-Girokontos : z.B.
bargeldlos zahlen. ☉

Stadtsparkasse ☉
mit uns kann Kassel rechnen