

Symbolik

Der Abstraktionsgrad des Trickfilms bereichert den **Symbolgehalt** einzelner Elemente. Zuordnungen können getroffen werden:

Plattform	Lebensraum, Umwelt, Welt
Truhe, Schatztruhe, Musiktruhe, Musicbox, Spieldose (als einziges Requisit farbig, in leuchtendem Rot, gehalten)	das Neue, Unerhörte, Begehrte, der Genuss , das Schöne
Abgrund	Verderben, Untergang, Sterben; das Nichts, Apokalypse
Zahlen	Zugehörigkeit zu einer Menge, Eingebundenheit ins System, Beliebbarkeit und Austauschbarkeit , Charakter des Gefangenseins

Zum Einsatz

Die Assoziationsmethode im Filmgespräch kann über das Erwähnte hinaus auf die, je nach Einsatzintention erwünschten, Nebenstränge »Ökologisches Gleichgewicht«, »Gleichgewicht des Schreckens« o.a. führen.

Die Kürze des Films erleichtert wiederholtes Vorführen. Mögliche emotionale Wirkungen auf jüngere **Rezipienten** (zehn bis 14 Jahre) aufgrund der Machart, der spannungsvollen Dramaturgie und der atmosphärischen Dichte, die der Film vermittelt, lassen eine Nachbearbeitung erforderlich erscheinen. Den Film ergänzen sinnvoll Spiele zur Interaktion.

Jugendlichen und Erwachsenen zumindest bietet *Balance* genügend Trickfilm-Erlebnis, um auch als Einzelläufer eingesetzt zu werden.

Balance zeigt Eignung im schulischen und außerschulischen Bereich ab zehn Jahren.

Harald Hackenberg

Kopierverleih:
Kirchliche und öffentliche **AV-Medienstellen**

Kopienverkauf für **nichtgewerblichen** Einsatz durch:
Katholisches Filmwerk GmbH

Postfach 111152
60046 Frankfurt
Ludwigstraße 33
60327 Frankfurt
Telefon (069) 9714 36-0 Telefax
(069)971436-13

Herausgegeben vom Programmbereich **AV-Medien**
Katholisches Filmwerk GmbH, Frankfurt/M.



Katholisches Filmwerk

KFW
Arbeitshilfe

8 Minuten, Farbe, Puppentrick
Bundesrepublik Deutschland 1989
Regie: Christoph und Wolfgang Lauenstein

Produktion: Christoph und Wolfgang Lauenstein,
Hochschule für Bildende Künste Hamburg,
Gesamthochschule Kassel
FBW: besonders wertvoll, Oscar 1990

Kurzcharakteristik

Fünf Figuren auf einer schwebenden Plattform. Jede weiß: Nur wenn sich alle gleichmäßig verteilen, bleibt das Gleichgewicht gewahrt. Es beginnt ein Spiel, bei dem die Balance mit jedem Schritt mehr in Gefahr gerät, bis eine Truhe auftaucht und die fatale Abhängigkeit der Figuren offensichtlich wird. Die Begehrlichkeit des Einzelnen bringt die Welt aus dem Gleichgewicht. Sie stoßen sich gegenseitig in den Abgrund. Übrig bleiben die Truhe, einer, der sich durchgesetzt hat, und die Balance. Der Schein des Erfolges jedoch trägt.

Inhalt

Fünf Gestalten stehen auf einer Plattform mit dem Rücken zueinander. Eine macht den Schritt nach vorn, die Plattform neigt sich durch die ungleichmäßige Belastung. Die anderen reagieren sofort, treten ihrerseits einen Schritt vor. Die Balance stellt sich wieder ein. Erneut wird das Gleichgewicht gestört, die anderen ziehen nach. Sie geraten an den Rand der Plattform. Neugierig schauen sie in den Abgrund. Die Gestalten werfen ihre Angeln aus. Die plötzliche Neigung der Plattform zeigt an: einer war erfolgreich. Sie eilen in die entgegengesetzte Ecke, um dem Fänger das Einholen der Beute zu ermöglichen. Er hievt eine schwere Truhe hoch. Der Zugang zur Truhe aber wird erst möglich, wenn der an ihr Interessierte einen Schritt von ihr zurücktritt, um mit der Gleichgewichtsverlagerung den Schatz auf dem dann schrägen Untergrund zum Rutschen zu bringen. Das Prinzip wird von der Gruppe erkannt, akzeptiert und angewandt. Aus der Truhe dringt Musik, und der Genuss des Musikhörens erschwert es, sich von der Truhe loszureißen, um sie anderen zu überlassen. Es kommt zum Streit. Das Gleichgewicht ist nicht mehr zu halten. Sie stoßen sich gegenseitig von der

Platte, erst versehentlich, bald schon mit Absicht. Einer setzt sich durch, bleibt als einziger übrig und steht, trotz der hergestellten Stabilität des Systems, vor einem unlösbaren Problem: Die Truhe steht in der gegenüberliegenden Ecke, so dass ihn jede seiner Bewegungen das Begehrte oder die eigene Existenz kosten würde.

Gestaltung

Balance ist ein Trickfilm mit Holzfiguren. Ihre ganz und gar nicht hölzernen Bewegungen verdanken die Protagonisten einer ausgefeilten Animation, die in über 11000 Einzelbild-Einstellungen die Gestalten in Bewegung setzt. Die fast natürlich wirkenden Bewegungsabläufe geraten hierbei zum dramaturgischen Spannungselement. Die spartanische Bildausstattung unterstreicht die rätselhaft-beklemmende Atmosphäre der Inszenierung: kahle, hohle, angstbeseelte Gesichtsausdrücke hochgewachsener, in lange Mäntel gehüllter Figuren, deren Identifikation lediglich die zusammenhangslose Rücknummerierung zulässt. Der Eindruck von Gefangenen im »Straflager Welt« drängt sich auf. Verdichtet wird die Stimmung auf der Tonebene: Ein immer wiederkehrendes Echolot, das Knarren von Schiffsplanken muten an wie das Bild eines aufgelaufenen Schiffes vor dem Kentern. Den synthetisch erzeugten Geräuschen steht die Swing-Musik aus der Truhe gegenüber.

Interpretative Überlegungen

Die vielschichtigen Interpretationsmöglichkeiten eröffnen ein breites Einsatzspektrum. Unter vielen anderen bieten die folgenden Stichworte Arbeitsansätze:

Abhängigkeit: Die Gestalten handeln in *Balance* in steter Abhängigkeit voneinander. Erfolgt eine individuelle Entscheidung, muss sie von der ganzen Gruppe mitgetragen werden. Im Film funktioniert dieses Prinzip so lange, wie die berechtigten Wünsche aller Einzelakteure akzeptiert werden. Mit den Handlungs-»Schritten« vollzieht sich der kontinuierliche Übergang vom legitimen Wunsch nach Bedürfnisbefriedigung (Neugier) hin zum Egoismus (die Figur be-»sitzt« die Truhe).

Der Einzelne kann sich der jeweiligen Entscheidung nicht entziehen; er übt durch bloßes Dasein »gewichtigen« Einfluss aus und ist somit jederzeit Bestandteil eines interdepen-

dentem Systems im Sinne des Watzlawickschen Axioms »Man kann nicht Nicht-Kommunizieren«. Ebenso wie die Mitglieder der Solidargemeinschaft voneinander abhängen, hat jedes Verhalten physikalischen Naturgesetzen zu folgen. Die Natur bedingt menschliches Verhalten. Nicht nur damit berührt *Balance* die Dimensionen des Existentialismus, der die soziale Grundsituation um das Element Materie (Natur) erweitert.

Verhalten: *Balance* verdeutlicht mehrere Muster des Miteinander-Umgehens. Während zu Anfang des Films wie selbstverständlich aufeinander eingegangen wird, findet darauf Gewalt ihre Anwendung: Das Vortreten des einen erzwingt das Zurückweichen des anderen. Der psychische Druck, unter dem zurückgewichen wird, verschafft sich mittels brachialer Gewalt Luft. Unweigerlich eskaliert der Konflikt. »Wenn zwei sich streiten ...«, rutscht die begehrte Truhe weiter zum Dritten. Der freut sich und beginnt zu steppen. Die Kontrahenten lassen voneinander ab. Ungewohnt, und damit von Interesse, ist ein weiteres, im Film praktiziertes Verhaltensmuster: Um die Truhe zu ergattern, muss man sich von ihr wegbewegen. Der Rückschritt wird zum Fortschritt. Der Filmschluss liefert die Erkenntnis: Wer sich durchsetzt, hat noch lange nicht gewonnen.