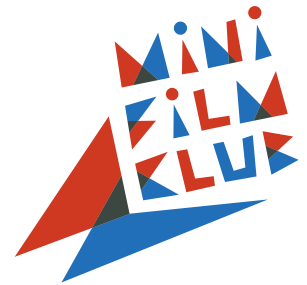


SPIEL MIT STEINEN



FILMOGRAFISCHE DATEN

Regie: Jan Švankmajer, AT 1965 **Drehbuch:** Jan Švankmajer

Kamera: Peter Puluj **Produktion:** Studio A, A. Hans Puluj, Froschberg Filmstudio

Länge: 8,5 Min **Format:** 35mm **Bild/Ton:** Farbe, Ton

INHALT & FILMÄSTHETIK

Das Sinnesmaterial des Films

Der experimentelle Animationsfilm SPIEL MIT STEINEN des tschechischen Regisseurs und bildenden Künstlers Jan Švankmajer ist ein Film ohne Menschen. Objekte wie eine Uhr, ein Wasserhahn, ein Eimer und zahllose Steine werden zu den Spielfiguren des Films. Dinge, die in keinem gemeinsamen Zusammenhang stehen, werden animiert und bilden so das Sinnesmaterial von SPIEL MIT STEINEN. Dabei wird das Material der Dinge deutlich ausgestellt: auf der einen Seite die festen und teilweise rohen Naturelemente wie Holz und Stein, auf der anderen Seite die in einem mechanischen Zusammenhang stehenden Metalle von Eimer, Wasserhahn, Uhr und Spieluhr.

Eine Wanduhr als Skulptur

Nachdem die Credits des Vorspanns auf einer stark verwitterten Holztür zu lesen waren, öffnet sich diese knarrend nach innen. Die Kamera folgt der Einladung und betritt einen kargen Raum, in dem ihre Schwenks Risse in den mit Spinnweben behangenen Wänden verfolgen. Nie ist der Raum zur Gänze zu sehen, sodass die Zuschauer*innen nicht wissen, wo sie sind. Nur das beständige Ticken einer Uhr ist zu hören, bevor diese überhaupt zu sehen ist. Plötzlich wird mit einem schnellen Kameraschwenk die Uhr ins Bild geholt: Eine altmodische Wanduhr mit römischen Ziffern und einem schwingenden Pendel hängt an der kalkweißen Wand. An der Uhr befestigt sind ein Wasserhahn und ein Eimer, sodass sie weniger an einen realen Gegenstand als an eine surreale Skulptur erinnert. Detailaufnahmen dieser gleichmäßig

tickenden Uhr werden dynamisch hintereinander geschnitten, als wollte man die Uhr in ihre Bestandteile zerlegen und dabei von allen Seiten betrachten: Zahnräder, Ziffernblatt, Pendel, Zeiger, Wasserhahn, Eimer etc. Diese rätselhafte Uhr ist Ton- und Taktgeber des Films; sie rhythmisiert die filmische Zeit und gibt vor, wann das Spiel mit Steinen beginnt und endet.

Fünf Spiele mit Steinen

Im Schnelldurchlauf bewegen sich die Uhrzeiger über das Ziffernblatt vorwärts. Als es 12 Uhr schlägt, beginnt das erste Spiel mit Steinen, das sich fortan im Dreistundentakt wiederholen wird: In der Folge schlüpfen aus dem an der Uhr angebrachten Wasserhahn ploppend zwei Steine, die krachend in den darunter hängenden Metalleimer fallen. Daraufhin setzt sich eine golden glänzende Walze in Bewegung und markiert akustisch, dass sie zu einer Spieluhr gehört. Die erste Spielrunde setzt auf Farbkontraste: Ein weißer und ein schwarzer Stein werden animiert; der weiße Stein auf schwarzem Grund, der schwarze Stein auf weißem Grund. Aus anfänglich zwei Steinen werden vier, sechs, acht, viele, die mit Leichtigkeit in immer anderen schwarz-weißen Stein-Konstellationen (in Kreisform, als Quadrate, in Linien, als Dreiecke usw.) in Bewegung versetzt werden. Mit dem wieder einsetzenden Ticken der Wanduhr endet die erste Spielrunde abrupt. Als sei er mit dem



Mechanismus der Uhr verbunden, wirft der Eimer jetzt die Steine aus, die mit einem dumpfen Schlag auf dem schmutzigen Fußboden landen.

Wie von Geisterhand bewegt, drehen sich die Uhrzeiger drei Stunden weiter. Die nächste Spielrunde startet um 3 Uhr – wieder mit schlüpfenden Steinen und fröhlicher Spieluhrenmusik. Wieder geht es um Farben, jetzt aber nicht mehr nur um Schwarz und Weiß, sondern auch um die Zwischentöne beige, grau, braun, schwarz-weiß-meliert. Detailaufnahmen, die nicht die ganzen Steine zeigen, sondern ihr Material, ihre Strukturen und Färbungen, dominieren das Bild. Drei weitere Variationen des Spiels mit Steinen werden noch folgen: Um 6 Uhr wird das bisher abstrakte Spiel mit Steinen konkret. Aus Steinen werden anatomische Figuren – Skelette von Händen und Füßen,

männliche, weibliche, geschlechtslose Körper. Um 9 Uhr zerbröseln große Steine zu kleinen Steinchen, die wiederum zu konkreten Bildern angeordnet werden: Steingesichter transformieren sich zu einem Elefantenkopf und verwandeln sich wieder in Gesichter, die einander anschauen, küssen und sich gegenseitig verschlingen. Das letzte Spieltableau um 12 Uhr zeigt eine Serie von brüchigen Steinen, die – oft durch den Anstoß eines zweiten Steins – in ihre Einzelteile zerfallen. Wie nach jeder Spielrunde werden zum Schluss des Films die Steine aus dem Eimer auf den Boden geworfen. Unter der Last der Steine ist der Eimer zerborsten, sodass die letzten ins Leere fallen und sich das Spiel der Steine nicht fortsetzen kann. Lediglich die Musik der Spieluhr setzt erneut zu einem Lied an und gewinnt am Ende des Films die Oberhand über das mechanische Ticken der Uhr.

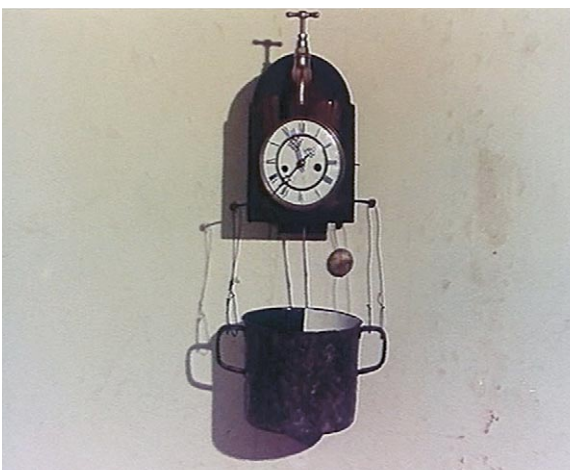
KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG UND HISTORISCHE EINORDNUNG DES FILMS

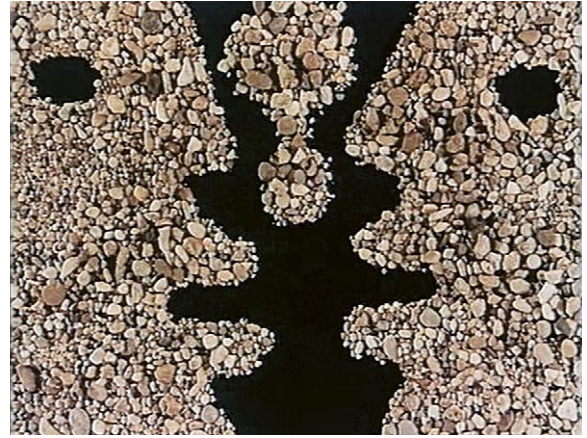
Animation heißt Verlebendigung

SPIEL MIT STEINEN wurde innerhalb weniger Wochen mit einfachen Mitteln in einem österreichischen Bauernhaus gedreht. Dabei hat Švankmajer leblose Objekte animiert (= verlebendigt; anima, lat. die Seele), sodass es wirkt, als hätten sich die Dinge selbstständig. Damit sich etwa die Zeiger der Wanduhr innerhalb kürzester Zeit um drei Stunden vorwärts bewegen, wurden sie in Einzelbildschaltung in ihrer Ausgangsposition fotografiert, minimal weitergedreht und wieder fotografiert. Diesen Vorgang wiederholte der Filmemacher so lange, bis die Uhrzeiger drei Stunden weitergerückt waren. Spielt man die in Einzelbildschaltung auf einen Filmstreifen fotografierten Bilder mit einem Filmprojektor in einer Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde ab, ergibt sich daraus die Illusion von sich schnell bewegenden Zeigern. Zusätzlich zu den animierten Zeigern schnitt der Filmemacher in die Uhrensequenzen auch Detailaufnahmen ein – etwa von Zahnrädern der Uhr oder ihrem Pendel – und bricht durch diesen Kunstgriff ein weiteres Mal mit der Illusion eines gleichmäßigen Voranschreitens der Zeit.

Die Wirklichkeit des Surrealismus

Seine zugleich spielerische wie verstörende Wirkung verdankt der Film besonders seinen surrealistischen Einflüssen. So wie surrealistische Kunst immer einen Anker in der Realität hat, setzt auch Švankmajers Film dort ein: Zuerst rückt er das rohe Material der Wirklichkeit – das Bauernhaus mit seinem alternden Holz, die von Rissen durchzogenen und mit Spinnweben überzogenen Wände – in den Fokus der Aufmerksamkeit. Die so eingeführte Wirklichkeit wird jedoch nicht zum Schauplatz einer überschaubaren Erzählhandlung; vielmehr hebt der Film das natürliche Raum-Zeit-Gefüge auf. So wird trotz der genauen Ortsbeschreibung zu Beginn des Films nicht klar, wo die filmischen Aktionen – insbesondere das Spiel mit Steinen – stattfinden. Trotz des beständigen Tickens der Uhr und des stetigen Verweises auf das Voranschreiten der Zeit, folgt auch die Zeit des Films mit ihrer Dreistunden-Taktung einer durch und durch künstlichen Logik. In einem zyklischen Rhythmus von 12 bis 12 Uhr entsteht in SPIEL MIT STEINEN immer wieder eine neue Welt, die nach höchst eigensinnigen Gesetzen funktioniert.





Auch Menschen als mögliche Handlungsträger fehlen in dieser surrealistischen Anordnung. Stattdessen handeln die Objekte eigenmächtig. Als hätte Švankmajer die berühmte surrealistische Formel des Dichters Leautréamont „Schön wie die zufällige Begegnung eines Regenschirms und einer Nähmaschine auf einem Operationstisch“ neu ins Bild setzen wollen: „Schön, wie die zufällige Begegnung eines Wasserhahns, einer Uhr und eines Eimers auf dem Tricktisch“. Indem die Dinge aus ihrem Funktionszusammenhang genommen und wieder neu miteinander verknüpft werden, kann die Kunst sie anders verstehen: Eine Uhr kann zwar die Zeit bemessen, aber sie kann auch Dinge entstehen lassen, die keinerlei Sinn ergeben oder Zweck erfüllen. Ein Eimer voll mit Steinen könnte für die Errichtung von Mauern nützlich sein, er kann aber auch einfach nur ein kinetisch-akustisches Spiel initiieren. Dass die Dinge nicht nur zweckdienlich sind, sondern auch andere Rollen und Identitäten annehmen können – je nachdem in welche Nachbarschaft sie gerückt werden – gehört zu den Lehren surrealistischer Kunst. So triumphieren die Dinge am Ende des Films über ihre Funktionen: Der Eimer ist zerschlagen und auch das laute Ticken der Uhr ist übertönt.

Indem die surrealistische Ästhetik die Gesetze der Wirklichkeit auf den Kopf stellt und somit unterläuft, kann sie politisch wirken. Sie spielt das Unlogische, Unwahrscheinliche, das Unmögliche, das Überraschende und Erstaunliche gegen das Bestehende aus, bei dem scheinbar jedes Rädchen im Getriebe seinen Zweck erfüllt. Anders als in Frankreich, wo der Surrealismus seine Blütezeit zwischen den beiden Weltkriegen hatte, konnte er als subversive Kunstform und Lebenshaltung in der Tschechoslowakei überdauern und der kommunistischen Gesellschaftsordnung gerade nach dem Zweiten Weltkrieg scharfsinnige Gegenbilder liefern.

Aufbruchsstimmung: Die 1960er Jahre in der Tschechoslowakei

Wie in anderen europäischen Ländern herrschte auch in der Tschechoslowakei in den 1960er Jahren Aufbruchsstimmung (vgl. auch **SCHATTEN**). Filmisch schlug sich dies etwa im Aufkommen einer „Tschechischen Neuen Welle“ nieder, zu deren prominentesten Vertretern etwa der Regisseur Miloš Forman und Vera Chytilová gehörten. Durch die Niederschlagung des Prager Frühlings wurde um 1968 der durch Alexander Dubcek eingeleitete Reformprozess, der u. a. die Aufhebung der Zensur, mehr Autonomie für Gewerkschaften und Kulturorganisationen vorsah, rückgängig gemacht und Dubcek zugunsten eines moskautreuen Nachfolgers abgesetzt.



DER FILMEMACHER

Der 1934 in Prag geborene bildende Künstler und Filmemacher Jan Švankmajer absolvierte an der Prager Kunsthochschule eine Ausbildung zum Puppenspieler und -macher. Schon immer war Švankmajer versiert in verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen, jedoch galt sein künstlerisches Augenmerk besonders dem Film. Seit seinem Kinodebüt *DER LETZTE TRICK DER HERREN SCHWARZEWALD UND EDGAR* (ČSSR 1964) arbeitet er kontinuierlich als Filmemacher. Dennoch brauchte es fast 20 Jahre, bis sein Schaffen international entdeckt wurde. Das hatte einerseits damit zu tun, dass Švankmajer an den Rändern des kommerziellen Films arbeitete, andererseits hatte es politische Gründe. So war er

als Filmemacher von 1972–79 mit einem Berufsverbot belegt worden. In dieser Zeit war der 1970 dem Prager Ableger der offiziellen surrealistischen Bewegung beigetretene Švankmajer vor allem als bildender Künstler tätig, schuf u. a. Skulpturen und Mobiles, die er später teilweise auch in seinen Filmen verwendete. Seine Arbeit als Filmemacher nahm er nach der „Samteten Revolution“ 1989 wieder auf und knüpfte da an, wo er 1968 unterbrochen worden war. Sein Filmschaffen, das von einer unbändigen Freiheit geprägt ist, weigert sich jedem Impuls der Produktion von Verwertbarem.

SICHTWEISEN



Der Film *SPIEL MIT STEINEN* geht von einer Ästhetik aus, die eng an die kindliche Erfahrungswelt anknüpft. So gehört das Sammeln von und das Spielen mit Steinen ebenso wie ihr Zerschlagen und Zerbröseln kulturübergreifend zu einer der Lieblingsbeschäftigungen von Kleinkindern im Naturraum. Ebenso ist das im Film vorgeführte Zweckentfremden und Neukombinieren von Dingen ein wesentlicher Bestandteil der kindlichen Spielwelt. Faszinieren könnte dabei die Vielfalt an unterschiedlichen Steinen – die großen und kleinen, hellen und dunklen, einfarbigen und gemusterten, die runden und ovalen, die heilen und zerbrochenen. Durch deren mannigfaltige Verwendungsarten kann der Film Kindern Anregungen für das Legen von eigenen Steinbildern liefern – ob geometrisch-abstrakt oder dinglich-konkret. Darüber

hinaus ist die Idee, die Dinge könnten ein Eigenleben führen, der kindlichen Vorstellungswelt sehr vertraut. Die kindliche Offenheit gerade für die irrationalen Momente des Films macht *SPIEL MIT STEINEN* zu einem auch für Kinder interessanten Film.





VOM SEHEN ZUM GESTALTEN

Daumenkino aus Steinbildern

Impulse: Feinmotorik, Animieren, Daumenkino

Material: Steine, Digitalkamera, farbiges Tonpapier

Zur Vorbereitung auf diese Einheiten sammeln die Kinder in ihrem Alltag verschiedene Steine in unterschiedlichen Farben, Größen und Formen.

Aus den mitgebrachten und ggf. noch anderen Steinen werden auf farbigem Tonpapier Bilder gelegt und fotografiert mit dem Ziel, ein Daumenkino zu erstellen. Die Kinder lernen durch die Einzelbildschaltung der Kamera die Grundlagen des bewegten Bildes kennen: Ein Steinbild wird gelegt und fotografiert, davon ausgehend werden einzelne Steine minimal verschoben fotografiert und wieder ein kleines Stück verschoben und fotografiert. Diesen Vorgang wiederholen die Kinder so lange, bis etwa 15 bis 20 fotografierte Einzelbilder entstanden sind. Mit den ausgedruckten und zu einem Abblätterbuch zusammengehefteten Bildern erfahren die Kinder, wie durch die Bewegung des Daumens entlang der Buchseiten die fotografierten Steine zum Tanzen gebracht werden können.

Trickfilm mit Steinen

Impulse: Feinmotorik, Animieren, Film

Material: Steine, farbiges Tonpapier, Digitalkamera, Stop-Motion-Software, ggf. Spieluhr

Für einen Animationsfilm richten sich die Kinder zusammen mit Erwachsenen einen Tricktisch ein, d. h. einen Arbeitsplatz mit gleichmäßiger Ausleuchtung und einer über dem Tisch angebrachten digitalen Kamera, die mit einer Stop-Motion-Software verbunden ist. An diesem Arbeitsplatz können die Kinder ihre Steine auf einer farbigen Unterlage zu einem Bild legen, sodass sich diese innerhalb des Bildausschnitts der Kamera befinden. Indem sie ihre Steinbilder fotografieren, einzelne Steine – wie beim Daumenkino – Stück für Stück verschieben und wieder fotografieren, entsteht nach und nach ein kurzer Trickfilm, der die Steine zum Leben erweckt. Die so entstandenen Trickfilme können später wahlweise mit einer Spieluhrmelodie akustisch begleitet werden.



ZUM WEITERLESEN ODER WEITERSCHAUEN

Claus Löser: Jan Svankmajer und sein neuer Film „Otesánek“. In: film-dienst 02/2001.

Olaf Möller: Und der Wajda Morris Freedom Prize geht an ... Jan Svankmajer, tschechischer Filmmacher. In: Die Welt. 9.2.2001.

DVD: Jan Svankmajer: The Complete Short Films. Herausgegeben vom British Film Institute (BFI).



Bildnachweis:

Stills: © Filmarchiv Austria

Fotos: © Sabine Imhof / sabine-imhof.de, © DFF

Autorin: Stefanie Schlüter

*© DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum,
2015/2020*