

## Arbeitshilfe

## Kurzfilm- Programm (Animationsfilme)

Vorführung im Rahmen von  
« Planète Cinéma »

### FIFF

26<sup>e</sup> Festival International  
de Films de Fribourg  
24-31.03.2012



**Kurzfilmprogramm mit  
Animationsfilmen aus dem  
Süden und Osten, ausgewählt  
von Georges Schwizgebel.**

**Regie:** Santiago «Bou» Grasso,  
Guilherme Marcondes, Rajesh  
Chakraborty, René Castillo,  
Koji Yamamura, Mirai Mizue,  
Masaki Okuda, Atsushi Wada,  
Saori Shiroki, Mang Zhong Jee-  
youn Park.

**Originalversionen mit deutsch-  
französischen Untertiteln**

**Dauer :** 76 Minuten

**Zielpublikum :** ab 12 Jahren

## Inhalt

***The Employment / El Empleo – Der  
Dienst*** (Santiago «Bou» Grasso,  
Argentinien, 2008, 6'19")

Auf seinem täglichen Weg zur Arbeit findet sich ein Mann plötzlich in einer Gesellschaft wieder, in der die Menschen wie Objekte behandelt werden. Dieser urkomisch inszenierte Albtraum wurde an internationalen Festivals mit unzähligen Preisen ausgezeichnet.

Der 1979 in Buenos Aires geborene Santiago «Bou» Grasso ist Illustrator, Animator und Comicauteur. Sein Film *La Cara de la Luna* wurde 2005 für das Internationale Festival des Animationsfilm von Annecy selektioniert.

***Tyger*** (Guilherme Marcondes,  
Brasilien, 2006, 5')

Ein riesiger Tiger sorgt in einer Stadt für Panik, in der die Besucher/innen eines Fussballmatches sich in fliegende Insekten, die Autos in Schnecken und Neonröhren in Bäume verwandeln.

Guilherme Marcondes zeichnet verantwortlich für das Erscheinungsbild von MTV, Cartoon Network oder Microsoft. Für seine Mischung aus wilden und packenden Techniken liess er sich von William Blakes *The Tiger* inspirieren.

***Dhak/Drum*** (Rajesh Chakraborty,  
Indien, 2002, 3'07)

Dieser 3-minütige Kurzfilm beginnt mit der Szene, in der ein kleiner Junge die Trommel schlägt. Wie im Traum taucht man ein in die Feierlichkeiten und in die Musik. Inspiriert wurde

Dhak durch die *Durga Puja*, eines der grössten religiösen Feste Indiens. Hinsichtlich vieler Aspekte seines Werkes und seiner visuellen Vorstellungskraft könnte Rajesh Chakraborty das indische Pendant zu Georges Schwizgebel sein. Als Allrounder hat er den Film mitsamt der Musik während eines Kurses am National Institute of Design von Ahmedabad im Jahre 2002 realisiert.

***Hasta los huesos*** (René Castillo,  
Mexiko, 2001, 12')

Ein Mann, der soeben das Zeitliche gesegnet hat, wird im Reich der Toten von einer charmanten Gastgeberin willkommen geheissen, die ihm zeigt, das das Jenseits der Ort für ein ewiges Fest ist. Seit 1996 realisiert René Castillo Kurzfilme, produziert animierte Werbespots und leitet Workshops für Animationsfilme.



***The Old Crocodile – Das alte  
Krokodil*** (Koji Yamamura, Japan,  
2005, 12'35")

Koji Yamamura liess sich von Leopold Chaveaus Erzählung *Die Geschichte vom alten Krokodil* (1923) inspirieren. Er fand Gefallen an der Geschichte um ein uraltes Krokodil, das so alt ist, dass es schon bei der Erbauung der Pyramiden dabei gewesen sein muss.

## Fächer und Themen

### Allgemeinbildung, Medienerziehung

**Beschreiben, was ein kurzer Animationsfilm ist und einige Fachbegriffe erläutern, die für die Bildinterpretation wichtig sind. Die Bedeutung der Tonspur und deren Einfluss auf die Erzählung näher betrachten.**

Herausfinden, wie die einzelnen Botschaften filmisch umgesetzt sind (sich näher mit den zentralen Elementen befassen, die ein stehendes oder bewegtes Bild ausmachen: *Kameraeinstellung, Farbe, Licht, Tiefenschärfe, Erzählrhythmus, Bewegung, Bildausschnitt, Einstellungen, Darstellungsform, ...*). Das Verhältnis zwischen Bild und Ton untersuchen.

Konsum und Produktion von Medien und den Umgang mit Information unter verschiedenen Aspekten beleuchten; dazu sind Hilfsmittel zur Analyse von Botschaften und Informationsträgern zu empfehlen (Stereotypen, gesellschaftliche Bedeutung der Botschaft, Aufbau von Bild und Ton, unterschwellige Aspekte, Stärken und Schwächen des Informationsträgers...).

### Kunst

Interesse und Neugierde anhand verschiedenster Kunstwerke, Klangwelten, Musik oder der Umwelt wecken. Die eigenen Wahrnehmungen mit andern austauschen.

Verschiedene Kunstwerke vergleichen und analysieren.

**(Fortsetzung siehe Seite 3)**

Es leidet derart unter seinem Rheuma, dass es nicht mehr die geringste Beute jagen kann. Also beschliesst es, seinen Enkel zu fressen.

Der 1964 in Japan geborene Koji Yamamura hat seinen ersten Animationsfilm mit 13 Jahren gemacht. Zehn Jahre später, nach seinem Abschluss an der Tokioter Zokei Universität, begründete er das Yamamura Animation Inc. Studio. Er wurde mit *Atama Yama* (Mt. Head) für den Oskar 2003 nominiert, einem Film, der den Kristall am internationalen Festival des Animationsfilms von Annecy gewonnen hat.



**Modern No 2** (Mirai Mizue, Japan, 2011, 4')

*Modern No 2* wurde an der Mostra von Venedig 2011 gezeigt und setzt mit schwindelerregenden linearen Formen den ganz persönlichen Stil von Mirai Mizue fort, dessen Werk nicht nur in Annecy, sondern auch in Zagreb, Ottawa und Hiroshima grosse Beachtung fand.

Seit 2003 arbeitet der 1981 geborene Japaner Mirai Mizue auf transparentem Architekturstapel; er versucht damit, die Grenzen der Animation und der Computerzeichnung zu überschreiten, indem er nur minimale geometrische Elemente verwendet.

**A Gum Boy** (Masaki Okuda, Japan, 2010, 3'50")

Ein kleiner Junge kaut einen Kaugummi mit solcher Hingabe und so kräftig, dass er damit seine Klassenkameraden stört. Nach Schulschluss hängt er sich an einen roten, mit Helium gefüllten Ballon und stellt sich vor, dass dieser ganz hoch in den Himmel hinauf fliegt und dabei ganz verschiedenen Flugobjekten begegnet.

Der 1985 in Yokohama geborene Masaki Okuda erwarb 2009 ein Diplom in Design, bevor er sein Studium an der *School of Film and New media* der Universität in Tokio fortsetzte.

**The Mechanism of Spring** (Atsushi Wada, Japan, 2010, 4'20")

Die Ankunft des Frühlings sorgt nicht nur bei den Tieren für Aufregung und bringt in einer seltsamen und absurden Welt, voll von Surrealem, alles durcheinander. Ein Tagtraum, dessen Auswahl für die Mostra von Venedig 2010 viel Beachtung fand.

Der 1980 geborene Atsushi Wada liess sich durch die traditionelle japanische Malerei inspirieren. Er studierte an der Universität von Osaka, dann am Institut für Künste in Tokio, wo er beim grossen Animationsfilmer Koji Yamamura (siehe *The Old Crocodile*) studierte.

**Woman Who Stole Fingers**, (Saori Shiroki, Japan, 2010, 2'45")

Ein kleiner Junge, dessen Mutter seine Hand losgelassen hat, merkt plötzlich, dass auch seine Finger fehlen. Schlimmer noch, diese verwandeln sich in Larven und lösen sich von seiner Hand. Wie kann er nur heranwachsen ohne seine Finger? 2010 haben diese Frage und der Film von Saori Shiroki (die den Film abgesehen vom Ton im alleingang realisierte) einige Festivals in ihren Bann gezogen, angefangen mit demjenigen von Annecy.

Die 1984 geborene Japanerin hat *Woman Who Stole Fingers* im Rahmen ihrer Abschlussarbeit an der Universität für Künste in Tokio realisiert.

**A Clockwork Cock** (Mang Zhong, Xu An, Xi Chen, China, 2009, 11'30")

Ein junger Bengel hat seine Schulzeit zurückgezogen und in aller Stille in einem Büro einer jungen Lehrerin verbracht. Diese Erziehung, isoliert von seinen Kameraden, weckt in ihm nur einen einzigen Wunsch: nämlich ein Vorzeigestudent zu werden, wenn er einmal gross ist!

An Xu ist ehemaliger Schüler der *Academy of Arts and Design* der Universität von Tsinghua. Mit dem Film *Who Kill Me* aus dem Jahr 2003 haben seine Werke in Ausstellungen zeitgenössischer chinesischer Kunst ihren Platz gefunden. Er hat auch kleine TV-Serien realisiert.

**Geistes- und Sozialwissenschaften**  
**Sozio-kulturelle Eigenheiten des Herkunftslandes der einzelnen Filme erfassen, um die geschilderten Realitäten besser zu verstehen.**

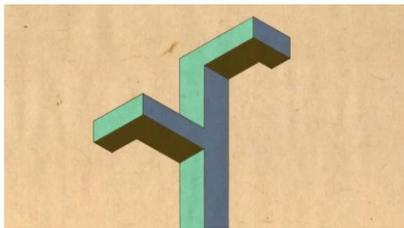
Die Zusammenhänge zwischen den menschlichen Aktivitäten und ihrer Umwelt erkennen, indem man die kulturellen und wirtschaftlichen Bedürfnisse einer Gesellschaft und die dafür eingesetzten Mittel hinterfragt.

Den Aufbau einer Gesellschaft analysieren, sowohl der eigenen wie auch von fremden, in verschiedenen Zeitepochen.

**Sprachen, Deutsch**  
**Einen Film zusammenfassen und die hauptsächlichen Themen herauslesen können. Argumentieren.**

Verschiedene mündliche Ausdrucksformen, das Thema sowie verschiedene im Text behandelte Aspekte beleuchten. Mündliche Texte zu Alltagssituationen verfassen.

Mündliche Texte in jeweils der Situation angepasster Form entwerfen.



**Camels** (Jee-young Park, Südkorea, 2011, 10'30'')  
*Camels* wurde 2011 für alle südkoreanischen Festivals selektioniert, von Pusan bis Jeonju.

Der Film skizziert die Wiederbegegnung eines seit Jahren getrennten Paares. Während der Mann sich auf die Suche nach etwas macht, wovon er keine Ahnung hat, hat die Frau das Gefühl, durch die Wüste zu wandeln, mit einem Körper und einem kalten Herz. Die 1974 in Sacheon geborene Südkoreanerin Jee-young Park hat zusammen mit *Camels* insgesamt drei Kurzfilme realisiert.

## Kommentar

Dieses vom Animationsfilmemacher Georges Schwizgebel für das Filmfestival von Freiburg zusammengestellte Kurzfilmprogramm vermittelt einen guten Eindruck der verschiedenen Techniken und Ausdrucksmittel im Animationsfilm. Es ist interessant zu sehen, welche Möglichkeiten auf der formalen und erzählerischen Ebene dieses Medium bietet; wie man sich zuweilen humorvoll, zuweilen mit fantastischen Einfällen zu soziokulturellen Realitäten ausdrücken kann, um eine Geschichte zu erzählen und die Zuschauer in ganz spezielle Welten zu entführen.

Georges Schwizgebel wird 1944 in Reconvillier, im bernischen Jura geboren. Von 1960 bis 1965 studiert er Malerei an der Ecole des Beaux-Arts et des Arts décoratifs in Genf,

wo er auch Daniel Suter kennenlernt.



Suter, Schwizgebel und auch Claude Luyet fühlen sich vom Animationsfilm sehr angesprochen und gründen anlässlich des Festivals von Annecy 1971 gemeinsam das Studio für Animationsfilm GDS. Seit dem Film *Patchwork* von 1970 hat Georges Schwizgebel an die zwanzig kurze Animationsfilme realisiert, die weltweit Anerkennung fanden.

## Lernziele

- Einen Animationsfilm bewusst **anschauen** können in Kenntnis seiner formalen Komponenten wie Technik, Kameraeinstellungen, Aufnahmen, Sequenzen, Bildbearbeitung etc.
- Kulturelle Eigenheiten des Herkunftslandes des Films **kennenlernen**, die zum besseren Verständnis der Aussage beitragen.
- Die Rolle der Figuren und der verschiedenen Elemente in erzählerischer und symbolischer Hinsicht **ausmachen**.
- Verschiedene Ausdrucksformen wie Sprache, plastisches Gestalten, Musik, Mediales, Gestik und Symbolik **kennenlernen**.
- Seine Eindrücke zu einem ausgewählten Film darlegen und begründen.

## Didaktische Anregungen



### Vor dem Film

- 1) Zusammenfassen, was einen **kurzen Animationsfilm** ausmacht: das spezielle Format, die verschiedenen Techniken und die Produktionsprozesse (man könnte anhand der DVD "Les 5 univers du matou" auch einen Blick hinter die Kulissen eines Animationsstudios werfen). Aufzählen, welche Animationsfilme (egal in welchem Format) die Schüler/innen schon gesehen haben, und welche Techniken verwendet wurden.
- 2) Eine Recherche anstellen zu einigen **formalen Begriffen**, um den Film besser zu begreifen; dies kann zum Beispiel in Form von kleinen Exposés in einer Gruppenarbeit geschehen. Man kann sich dabei auf ein paar einfache Begriffe beschränken: zum Beispiel den Unterschied zwischen Kurzfilmen, Filmen von mittlerer Länge und Lang(spiel)filmen schildern; bezüglich Kameraeinstellung die Begriffe Grossaufnahme (Closeup), Vogel- und Froschperspektive, subjektive und objektive Kamera, Travelling (Kamerafahrt), sowie die Sequenzen und die Bedeutung der Tonspur und der Geräusche ansprechen.
- 3) Die Schüler/innen vor dem Film auf die **verschiedenen Komponenten** aufmerksam machen, damit sie während der Vorführung darauf achten.
- 4) Eine Recherche zu den Herkunftsländern der Kurzfilme

und zu **soziokulturellen Aspekten** anstellen. In bestimmten Fällen muss die Lehrperson genauere Angaben zum Lerngegenstand machen; zum Beispiel zur traditionellen japanischen Zeichnung (*Nihonga*), zum *Shamisen* (3-saitiges Lauteninstrument), zum *Durga Puja* Fest, zum Gedicht *The Tiger*, zu den Zeichnungen von Escher, zur *Catrina* (Skelett-Dame), zum *Mezcal* (mexikanische Spirituose mit einer Mottenraupe oder Wurm darin)... Dieses Wissen ist Voraussetzung, damit man die Filme besser versteht.



### Nach der Filmvorführung

- 1) In Gruppen jeden Film kurz zusammenfassen und die **Animationstechniken** und die filmischen Verarbeitungsschritte herausarbeiten, welche sie während der Vorführung beobachten konnten.
- 2) Die **Wirkung** der verschiedenen Techniken definieren und vergleichen: das Verhältnis der Tonspur mit dem Bild, die verschiedenen Erzählarten, Geometrisches mit dem Gegenständlichen, das realistische Erzählmuster mit dem Träumerischen und die vom Regisseur gewählte Ausdrucksweise.

### *The Employment / El Empleo (Der Dienst)*

#### Der Mensch wird zum Objekt

#### Thematisches

- 1) Den Film in ein paar Worten zusammenfassen. Wird das Thema mit Humor angegangen? Wenn ja, mit welcher Art von Humor?

- 2) Wie ist der Titel *Der Dienst* zu verstehen, nachdem man den Film gesehen hat? Das im Film auftretende Überraschungsmoment untersuchen. (Mit dem Begriff *Dienst* im Sinne von *Arbeit* und *Ausgenutzt* werden spielen).
- 3) Über den Schluss und dessen theatralische Wirkung nachdenken (*die Figur lächelt*). Inwiefern verdeutlicht dieser Schluss die Aussage? Zeigt er das Engagement oder eben das fehlende Engagement des Filmemachers? (*Nicht nur, dass es diesen Schluss gibt, sondern auch, dass er nach dem Abspann folgt*).
- 4) Das Thema der Rolle des Menschen in unserer profit- und konsumorientierten Gesellschaft aufgreifen. Was sagt der Film darüber aus?
- 5) Was beobachten die



- 2) Die Tonspur (*Geräusche*) näher untersuchen. Wie wirkt sie auf uns? Dient die Tatsache, dass es nur Geräusche von Gegenständen sind, der Aussage des Films? Hat das Fehlen von Dialogen einen Einfluss auf unsere Wahrnehmung des Films? Inwiefern dient es der Aussage (*betont die Un-Menschlichkeit*)?
- 3) Die verschiedenen Überraschungsmomente betrachten, welche durch den Übergang von einer Einstellung zur andern erzielt werden. Zum Beispiel in jener mit der Strassenszene, in welcher die Kamera zuerst auf die Füße und dann auf die Akteure gerichtet ist; oder in jener, wo der Dicke mit dem Lift vorkommt.
- 4) Wie ist der Filmbeginn im Rückblick zu verstehen, dort wo man das kleine Männchen auf dem Zifferblatt des Weckers sieht? Ist dies hilfreich?



Schüler/innen in dieser Beziehung in der eigenen Umgebung? Wie wichtig sind ihnen zum Beispiel Computer, Internet oder Mobiltelefon in ihrem Alltag? Wie werden diese Kommunikationsmittel in den zwischenmenschlichen Beziehungen verwendet? Überlegen, wie es unsere Grosseltern gemacht haben, bevor wir selber auf der Welt waren.

#### Formales

- 1) Welche Techniken werden angewendet? Wie unterscheidet sich die Bildbearbeitung des Vordergrundes mit den Figuren in *2D-Animation* vom Hintergrund mit dem Dekor auf *Zeichnungspapier*? Trägt dies zur Aussage des Films bei (*der Mensch wird zum Objekt, das Dekor aus Gegenständen wird zweidimensional dargestellt, was ihre Verwendung einschränkt*).

### **Hasta los huesos** Das Akzeptieren des Todes

#### Thematisches

- 1) Den Film zusammenfassen. Welche Ausdrucksweise verwendet der Regisseur für die Darstellung des Todes.
- 2) Die Hauptdarsteller bestimmen (den kleinen Jungen, den Toten, die beiden Würmer, die Sängerin...). Welches sind ihre entsprechenden Rollen (*der kleine Junge erscheint als erste und als letzte Figur im Film, der Spiegeleffekt zwischen den beiden Würmern, die Frau als Begleiterin ins Jenseits...*).
- 3) Erkennen, was die Schweißstropfen des „Toten“ bedeuten. Haben sie dieselbe Wirkung und dieselbe Bedeutung in der Szene, in der sich die Hauptfigur dem Katzenskelett gegenüber sieht,

- wie in der Szene, wo die Frau ihn zum Tanz auffordert?
- 4) Den Tod und das Akzeptieren des Todes thematisieren. Welchen Wandel macht die Hauptfigur in dieser Beziehung durch?
  - 5) Über die Bedeutung des Todes in verschiedenen Kulturen nachdenken, zum Beispiel durch das Verfassen von kurzen Aufsätzen in Gruppen. Was ist an der mexikanischen Auffassung des Todes speziell?



#### Formales

- 1) Welche Technik wird verwendet? Inwiefern ist diese nützlich (sie ermöglicht Detaildarstellungen wie Haare im Wind, Tränen, Schweißstropfen...)?
- 2) Die verschiedenen Sequenzen erkennen. Handelt es sich dabei

um Plansequenzen? Eine nach der andern zusammenfassen und ihre Bedeutung beschreiben, ihre Wirkung und ihren erzählerischen Wert ausführlich festhalten. (Die schwarzen Ein- und Ausblendungen zwischen manchen Einstellungen und deren Wirkung beachten. Auf die Zwischenschnitte mit dem Wurm aufmerksam machen oder auch auf jene mit dem Schnurrbärtigen, der in die Luft schießt. Was bewirken sie? Welche Bedeutung hat die Sequenz, in der die Figur aus dem Bild läuft, im Moment in dem das Foto herunterfällt, in Bezug auf die Erzählung? Etc. ...).

- 3) Die Einstellungen und die Bewegungen der Kamera kommentieren. Wie wird sie eingesetzt? Wo ist sie plziert? (Am Beispiel der subjektiven Kamera aus der Sicht des Wurms in der Flasche).
- 4) Die Funktion der Musik während des ganzen Films betrachten. Welche Unterschiede kann man feststellen? Inwiefern sind diese für die Erzählung hilfreich?

---

## Weiterführende Informationen

### Zu den filmischen Fachbegriffen

Artikel auf Wikipedia zu den erwähnten Punkten

<http://de.wikipedia.org/wiki/Animation> (deutsch)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Animation> (franz.)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Vogelperspektive> (deutsch)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Plong%C3%A9e\\_%28image%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Plong%C3%A9e_%28image%29) (franz.)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Froschperspektive> (deutsch)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Contre-plong%C3%A9e> (franz.)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Point-of-View-Shot> (deutsch).

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Cam%C3%A9ra\\_subjektive](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cam%C3%A9ra_subjektive) (franz.)

[http://de.wikipedia.org/wiki/Audiovisuelle\\_Sequenz](http://de.wikipedia.org/wiki/Audiovisuelle_Sequenz) (deutsch)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9quence\\_%28cin%C3%A9ma%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9quence_%28cin%C3%A9ma%29) (franz.)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Kamerafahrt> (deutsch)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Travelling> (franz.)



<http://de.wikipedia.org/wiki/Einstellungsgr%C3%B6%C3%9Fe> (deutsch)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Echelle\\_des\\_plans](http://fr.wikipedia.org/wiki/Echelle_des_plans) (franz.)

### Zu den Kurzfilmen:

#### ***The Employment / El Empleo*** (Der Dienst)

Offizielle Website [www.opusbou.com.ar/](http://www.opusbou.com.ar/) (span./engl.)

#### ***Tyger***

Offizielle Website <http://guilherme.tv/Tyger-Short-Film> (engl.)

[www.seitvertreib.de/2011/03/31/tyger-william-blake/](http://www.seitvertreib.de/2011/03/31/tyger-william-blake/) Gedicht von William Blake (deutsch)

#### ***Hasta los huesos***

Interview mit René Castillo über den Animationsfilm

[www.golemproducciones.com/prod/rencastillo\\_may02.htm](http://www.golemproducciones.com/prod/rencastillo_may02.htm) (span.)

#### ***Modern No 2***

Kommentar mit Anregungen zur Filmanalyse

<http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/09/mirai-mizue-debuts-modern-no-2-at-68th.html> (engl.)

#### ***A Gum Boy***

Kommentar mit Anregungen zur Filmanalyse

<http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/05/masaki-okudas-gum-boy-2010.html> (engl.)

Artikel zum Lauteninstrument Shamisen: <http://de.wikipedia.org/wiki/Shamisen> (deutsch), <http://fr.wikipedia.org/wiki/Shamisen> (franz.)

#### ***Woman Who Stole Fingers***

Kommentar mit Anregungen zur Filmanalyse

<http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/06/woman-who-stole-fingers-2010.html> (engl.)

### Den Animationsfilm entdecken:

Der Schweizer Animationsfilm

[www.fantoches.ch/2011/programm-n136-sD.html](http://www.fantoches.ch/2011/programm-n136-sD.html) (deutsch)

"*Animatou – Les 5 univers du matou*", DVD und didaktisches Begleitmaterial, erhältlich in Mediatheken (franz.)

---

Aurélie de Morsier, Lausanne, im Februar 2012.

Übersetzung aus dem Französischen: Peter Meier-Apolloni, Twann



Autorenrechte : [licence Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)