

Animation : wie ein Reim in einem Gedicht

Autor(en): **Iten, Oswald / Schwizgebel, Georges**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **60 (2018)**

Heft 370

PDF erstellt am: **31.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-862935>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Animation

Der Ehrenpreis des Schweizer Films ging dieses Jahr an den weltweit gefeierten Animationskünstler Georges Schwizgebel. Ein Gespräch über die Poesie seiner Bilder.

Wie ein Reim in einem Gedicht

Georges Schwizgebels Animationsfilme ähneln einem visuellen Bewusstseinsstrom, in dem sich Objekte, Figuren, ja ganze Räume in fließender Metamorphose befinden. Die dafür nötigen Einzelbilder malt der weltweit gefeierte Schweizer in oft jahrelanger Kleinarbeit von Hand auf Klarsichtfolien. Im Gespräch wirkt der 74-jährige Schwizgebel denn auch zurückhaltend, freundlich und bescheiden. Interessiert hört er zu, erzählt dann ruhig von seiner Liebe zur Malerei; davon, dass er bei der Konzeption seiner gegenständlichen, ab und zu auch narrativen Kurzfilme meist von einer visuellen Idee ausgeht. In seinem neusten Film *La bataille de San Romano* etwa versetzt er Paolo Uccellos gleichnamiges Gemälde in Bewegung. Dazu greift er auf einen sogenannten «Cycle», also einen gross angelegten Animationsloop, zurück, der dank choreografierten Kamerabewegungen erst am Ende des Films als Endlosschleife erkennbar wird.

Filmbulletin *Seit La course à l'abîme sind Cycles zu einem deiner Markenzeichen geworden. Wie ist dieses Stilmittel entstanden?*

Georges Schwizgebel Das war während der Arbeit an *Le sujet du tableau*. Dort kam ein Feld vor, auf dem sich Bäume im Wind bewegten. Dafür hatte ich eine Endlosschleife von etwa zwanzig Zeichnungen gemacht. Um Zeit zu gewinnen, bin ich dann mit der Kamera während zehn Sekunden relativ nahe über diesen Loop gefahren. Anschliessend hab ich mir überlegt, einen Film zu machen mit einem einzigen, natürlich viel grösseren animierten Bild, über das man sich langsam bewegt.

Inspiziert haben mich auch optische Spielereien, die es schon vor dem Kino gab, zum Beispiel der Bildstreifen eines Zoetrops, der ein Mädchen auf einer Schaukel zeigt und dabei eine kurze Bildsequenz endlos wiederholt. Wenn man nun mehrere dieser zyklischen Bewegungen in einem Bild hat und nur einen Ausschnitt sieht, der sich auf dem Bild herumbewegt, merkt man nicht, dass man eigentlich einen Loop anschaut. Die Grundidee ist also, dass man im Bild umherwandert.

Und in La course à l'abîme bestand dann erstmals ein ganzer Film aus einem einzigen Cycle.

Da hab ich zum ersten Mal einen grossen Cycle gemacht, bei dem die Kamera am Schluss das Gesamtbild zeigt. Dieses Prinzip habe ich später wieder aufgenommen in *Jeu* und *La bataille de San Romano*.

In deinen Filmen, die ja selbst gemalt sind, tauchen auch immer wieder Bilderrahmen und Gemälde auf. Geht es dir dabei auch um eine Reflexion des Mediums?

Darauf achte ich nicht wirklich. In *Le sujet du tableau* ergibt sich das etwa aus der Handlung: Faust löst sich aus einem Porträt und durchquert auf der Suche nach Margherite diverse Gemälde. Aber grundsätzlich liegt es daran, dass ich die Malerei liebe.

Wer sind deine Lieblingsmaler?

Ein Maler, den ich besonders mag, aber noch nie in einem Film verwendet habe, ist Pierre Bonnard. Natürlich mag ich auch Matisse, Degas oder Ferdinand Hodler sehr. Ich habe Bilder von Vermeer und De Chirico als Vorlage benutzt, ebenso Edward Hopper.

Den Einfluss von De Chirico spürt man in mehreren deiner Filme, speziell in der Architektur mit den Torbogen.

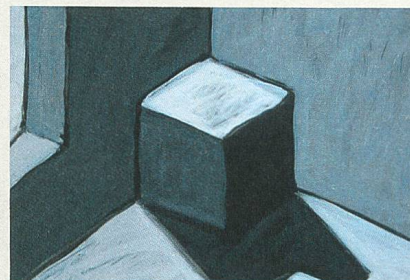
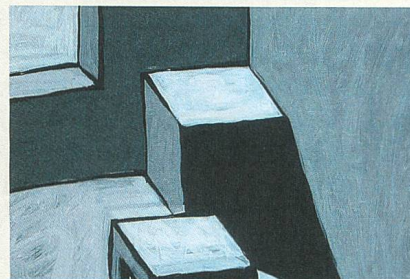
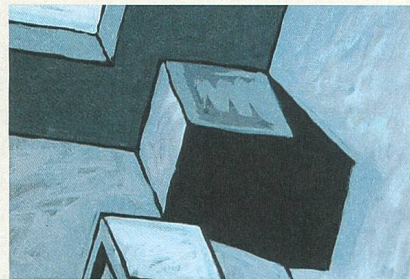
Wahrscheinlich wegen der Schatten. Ich male sehr gerne Schatten.

Steht die Sonne deshalb immer eher tief in deinen Bildern?

Ja, wie in den nördlichen Landschaften. Die Architektur in meinen Filmen besteht hingegen fast ausschliesslich aus einfachen geometrischen Formen ohne Türen und Fenster.

Die Metamorphosen dieser architektonischen Objekte erinnern an die optischen Illusionen von M. C. Escher, etwa bei den Treppen.

Ja, bei den Treppen verwende ich unmögliche Formen wie in Eschers



Zeichnungen, die sind auf jeden Fall von ihm inspiriert. Ich habe versucht, die Perspektiven von Escher in Animation, also in Bewegung, zu übersetzen.

In deinen Filmen gibt es auffällig viele animierte Vorwärtsbewegungen. Oft sieht das aus, als würde man fliegen. Konstante Veränderungen der Perspektive sind im Animationsfilm jedoch extrem aufwendig und kompliziert ...

Ich zeichne gerne perspektivisch, denn mit dem richtigen Blickwinkel bringt man mehr Figuren und Objekte in eine Bildkomposition. Ich mag die Sicht von oben speziell in den Innenräumen. Kompliziert wird es erst, wenn sich bei Bewegungen im Raum der Hintergrund verändert. Das könnte man heute zwar mit dem Computer machen, doch lange Zeit war die freie Bewegung im Raum nur im Animationsfilm so einfach zu bewerkstelligen. Das ist etwas Animationspezifisches, das ich sehr liebe. Im Realfilm hätte man einen Helikopter mieten müssen.

In fast all deinen Filmen ist die Kamera ständig in Bewegung, und besonders auffällig sind die Drehungen.

Das stimmt, es gibt oft Kreis- und Drehbewegungen. 78 Tours bestand ausschliesslich aus Dingen, die sich drehen. Auch das hab ich in mehreren Filmen wieder aufgegriffen, auf jeden Fall in Romance und im ersten Teil von L'homme sans hombre.

Da dreht sich die ganze Szenerie ...

Ja, das ist ein Stilelement, ein bisschen wie ein Reim in einem Gedicht. Ich wollte zudem möglichst auf Schnitte verzichten. Stattdessen suche ich gerne nach Ideen, um mit einer flüssigen Bewegung von einer Einstellung zur nächsten zu gelangen.

Magst du generell keine Schnitte?

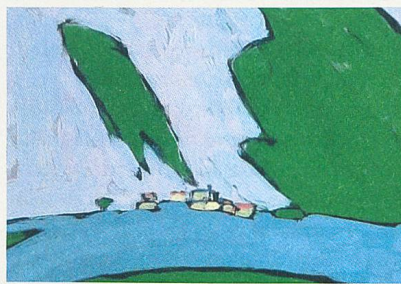
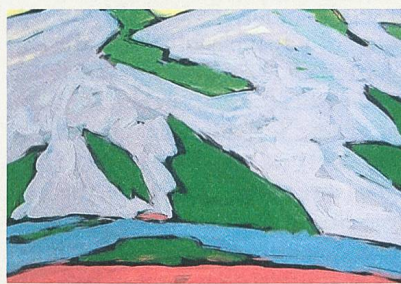
Nicht wirklich, nein, ausser sie eignen sich als Erzählmittel. Ich ziehe die Übergänge, die ganze Zeit im Fluss sind, vor.

Oft wirkt das dann wie ein Traum ...

Voilà, in einem Traum gibt es auch keine Schnitte.

... und die Bilder scheinen uns zu entgleiten. Wie erzeugst du diesen Traumzustand?

Das kommt sicher von den fließenden Übergängen, den Bewegungen im Raum und den ständigen Metamorphosen. Im Traum ist ja immer alles



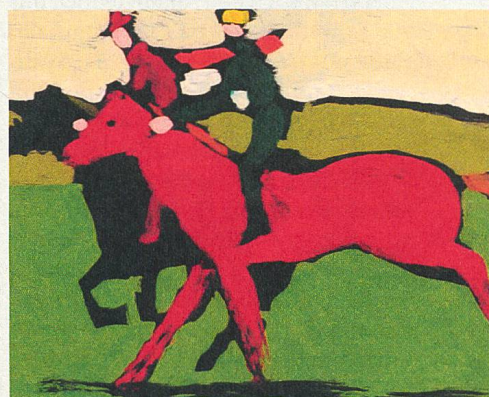
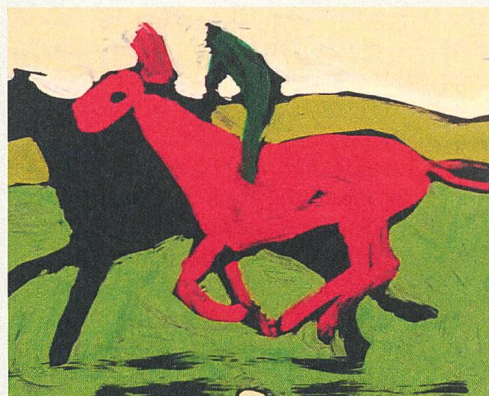
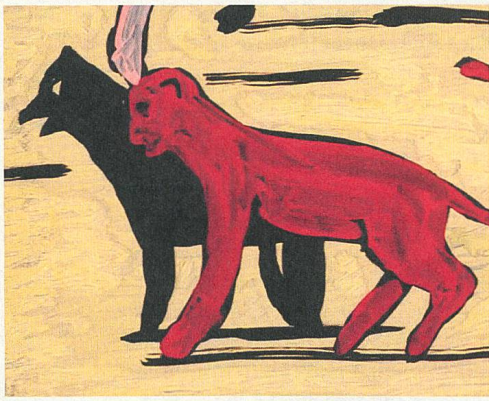
im Fluss: Man folgt jemandem, doch plötzlich ist da jemand anders, aber man kann nicht sagen, in welchem Moment sich die Person oder die Umgebung verändert hat.

In La bataille de San Romano sind die Metamorphosen auch deshalb interessant, weil im gleichnamigen Gemälde von Paolo Uccello bereits Bewegung angelegt ist. Wie ist es dir gelungen, diese inhärente Bewegung in Animation, also in tatsächliche Bewegung zu übersetzen?

Ich habe dieses Bild gewählt, weil mir während eines Workshops zum Thema «Cycle» auffiel, dass sich Uccellos Gemälde gut dafür eignen würde. Im Gegensatz zu La course à l'abîme, bei dem die Idee der Spiralbewegung erst zur Konzeption eines Gesamtbilds geführt hat, bin ich bei La bataille de San Romano vom bestehenden Gemälde ausgegangen. Ich wollte die Bildvorlage in einem einzigen Loop dekonstruieren und wieder zusammensetzen. Also zerlegte ich sie in einzelne Bildausschnitte. Das Schwierigste dabei war herauszufinden, wie ich die Kamera darüberbewegen kann, ohne dass es chaotisch wirkt. Die Richtung der Spiralbewegung hab ich entgegengesetzt zur Laufrichtung der beiden Infanteristen gewählt. So konnte ich diese an Ort laufen lassen. Was ebenfalls nicht ganz einfach war: Alle Elemente, die sich veränderten, mussten ja wieder zum Originalzustand zurückkehren. Ein gutes Beispiel dafür sind die Lanzen. Auf dem Boden liegen jede Menge Lanzenstücke herum. Ich habe also die ganzen Lanzen zerbrochen und anschliessend in andere Objekte verwandelt.

Oft überträgst du den Rhythmus der Musik ganz direkt ins Bild. Hier hingegen hat die Bildsequenz einen eigenen Rhythmus, der von der Musik unbehellig bleibt.

Das liegt daran, dass ich den visuellen Cycle akzentuiert habe. Insgesamt besteht er aus 36 Einzelzeichnungen. Zuerst habe ich den Ablauf jedoch nur auf 32 Bilder aufgeteilt und dann am Ende ein paar Zwischenphasen eingefügt, sodass die Rückverwandlung zum Originalgemälde etwas abbremst. Das ergibt dann den Rhythmus. Die Musik wiederum ist erst nachträglich entstanden. Anstatt den Rhythmus aufzugreifen, hatte Judith Gruber-Stitzer die sehr gute Idee, die kriegerische Gewalt in eine Art Liturgie einzubetten. Eine ruhigere Musik mit einer Geräuschkulisse, mit der ich sehr zufrieden bin. Judith hatte



schon die Musik zu L'homme sans ombre gemacht und wird auch meinen nächsten Film vertonen.

Bei vielen deiner Projekte kam die Musik aber zuerst. Sind das ausschliesslich jene Filme, die auf klassischer Musik basieren, oder hast du auch schon einmal eine Komposition in Auftrag gegeben, zu der du dann anschließend einen Film gemacht hast?

Nein, aber gleichzeitig. Ganz am Anfang, bei *Le ravissement de Frank N. Stein* wurde die Musik parallel dazu komponiert. Wir haben zusammen eine Idee gesucht und uns dann ausgetauscht. Ich zeigte meine Zeichnungen, *Michael Horowitz* und *Rainer Boesch* spielten mir Aufnahmen vor. Bei *Le sujet du tableau* hat *Jacques Robellaz* die Musik nach der definitiven *Découpage* anhand der Struktur des Films gemacht. Er wusste, was wann passiert, hatte den Film aber noch nicht gesehen. Ähnlich war es bei *L'année du daim* (1995): Ich erzählte *Philippe Koller* von einem unvollendeten Quartett von Schubert, das ich besonders mag. Es besteht nur aus einem Satz. Ich wollte mit diesem Quartett eine Geschichte so erzählen, dass man sie auch versteht. *L'année du daim* geht nämlich auf eine chinesische Fabel zurück. Ich habe ihm also die nach Jahreszeiten unterteilte Struktur des Films gezeigt, und er hat basierend auf dieser Gliederung eine Variation des Schubertstücks geschrieben.

Das erstaunt mich, denn ich hatte geglaubt, dass die vierteilige Struktur des Films auf die Musik zurückgeht, und nicht umgekehrt.

Umgekehrt bin ich beispielsweise bei *Romance* mit dem Scherzo von *Rachmaninoff* vorgegangen. Wenn dort in der Musik die Reprise kommt, sehen wir auch im Film eine Art Reprise.

Und wie war das beim Erlkönig, bist du im Film dem Originaltext von Schuberts Lied gefolgt?

Ja, Schubert hatte das Lied nach dem Gedicht von *Goethe* geschrieben und *Liszt* hat daraus eine Version für Piano solo gemacht. Ich mochte dieses Stück, kannte aber die Geschichte nicht. Als mein Sohn [der Pianist *Louis Schwizgebel*] dann bei einem Konzert die Geschichte von «Erlkönig» erklärte und erwähnte, dass es auch in der Klavierfassung vier verschiedene Stimmen gebe – den Vater, den Sohn, den Erlkönig und den Erzähler – wollte ich diese Geschichte ausgehend vom Liedtext in Bilder übersetzen.

Was ist für dich am schwierigsten beim Filmemachen, und was gefällt dir am besten daran?

Das Schwierigste ist wohl, am Anfang visuelle Ideen zu finden. Beim Zeichnen kommt man dann nach und nach rein, irgendwann purzeln die Ideen von alleine, und es ergibt sich eine Logik. Nachher ist es an sich langweilig, all die ähnlichen Zeichnungen zu machen. Aber wenn man wie ich alleine an einem Film arbeitet, ist eine Tätigkeit, die kein Nachdenken erfordert, auch ganz erholsam.

Am liebsten schaue ich die Resultate an, egal ob es negative oder positive Überraschungen gibt. Die Frage ist nur, ob etwas funktioniert. Und das sieht man sofort beim Betrachten eines Animationstests. Auf jeden Fall habe ich noch immer Lust, Filme zu machen. Das Gespräch führte *Oswald Iten*

→ Alle Filme sind auf [vimeo.com](https://vimeo.com/ondemand/schwizgebel) zum Kauf oder Ausleihen erhältlich.
<https://vimeo.com/ondemand/schwizgebel>