78 TOURS

FILMOGRAFISCHE DATEN

Regie: Georges Schwizgebel, CH 1985 **Drehbuch, Animation, Schnitt:** Georges Schwizgebel **Musik:** Alessandro Morelli, Patrick Mamie (Akkordeon) **Sound:** Pierre-Alain Besse **Tonaufnahme:** Jacques Robellaz **Produktion:** Studio GDS **Länge:** 4 Min **Format:** 35 mm **Bild / Ton:** Farbe, ohne Dialog

INHALT & FILMÄSTHETIK

Permanente Metamorphose

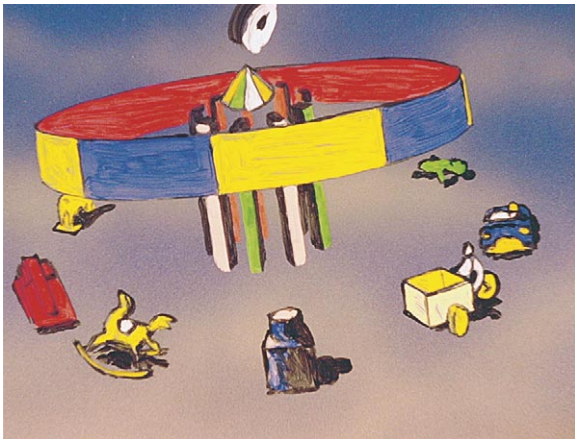
In 78 TOURS des schweizerischen Animationsfilmers Georges Schwizgebel dreht sich alles um Dinge und Medien, und das ganz buchstäblich. Der Filmtitel bezieht sich auf die Schellack-Schallplatte, die 78 Umdrehungen pro Minute auf dem Plattenteller vollführt. Entsprechend zeigt die in den Film eingebettete Titelsequenz eine kreisende schwarze Scheibe mit der Aufschrift „78tours“ („78 Umdrehungen“). Wenn sich im Folgenden die Zahlen und Buchstaben von der Schallplatte lösen und dabei weitere Kreise ziehend in ein neues Motiv verwandeln, führt der Film eines seiner wichtigsten formalen Prinzipien ein: das der permanenten Metamorphose (griech.: Umgestaltung, Verwandlung) von Bildmotiven. Ein Ring aus bunten Buchstaben dreht sich so lange im Kreis, bis daraus ein farbenfrohes Kirmeskarussell wird. Dieses dreht sich, bis nur noch ein kleines Flugzeug übrig ist, aus dem eine Aufziehfigur entsteht, die sich dreht und dabei zu einer zweidimensionalen Vogelfigur auf einem Stab wird. Die Vogelfigur verwandelt sich in einen Hund, der im Kreis laufend versucht, seinen eigenen Schwanz zu fangen. Aus dieser Bewegung heraus entsteht ein Drehkarussell mit Kind auf einer Wiese, das sich in eine Kaffeetasse verwandelt, in der gerade noch gerührt worden ist und die – jetzt in entgegengesetzter Drehrichtung – zu einem spiralförmigen Treppenhaus wird. Hier spaziert ein Mann am Geländer entlang nach oben, bis sich die Treppe zurückverwandelt in die Kaffeetasse – und immer so weiter. In diesem beinahe nahtlosen Verschmelzen der Bildmotive zeigt sich ein künstlerisches Verfahren Schwizgebels: Seine Animationstechnik zielt darauf ab, dass die Filme keine spürbaren Schnitte aufweisen.

Schallplatte, Radio, Film

Im ausgehenden 19. Jahrhundert ist die Schallplatte beinahe zeitgleich mit dem Film und dem Kino erfunden worden. Auf diese mediengeschichtliche Gleichzeitigkeit nimmt Schwizgebel Bezug, wenn er die unmittelbaren Vorläufer des Films – die optischen Spielzeuge wie die Wundertrommel – in den bunten Reigen der Objekte einbezieht, der im Film mit der Schellack-Schallplatte seinen Anfang nimmt. Mit Motiven wie dem Riesenrad, der Achterbahn und dem Karussell bezieht sich Schwizgebel zudem auf die Herkunftsgeschichte des Films als Jahrmarktskunst. Bevor sich das Kino als Abspielstätte etabliert hat, wurden Filme als Jahrmarktsattraktionen präsentiert. Bei allem sichtbaren Interesse für das Aufkommen technischer Medien, für die Schallplatte, Radio und Kinematografie (= Bewegtbild) hier stellvertretend stehen, widmet sich Schwizgebel nicht ihnen allein. Vielmehr wird in 78 TOURS die enge Verbindung zu einem der ältesten Bildmedien überhaupt sichtbar: der Malerei.

Von der Malerei zur Animation

78 TOURS ist kein gezeichneter, sondern ein gemalter Film, wie anhand von Pinselstrich und Farbsetzung deutlich zu erkennen ist. Den Übergang von der Malerei zur Animation setzt Schwizgebel gleich zu Beginn des Films ins Bild. So gleicht der Filmanfang zunächst einem abgefilmten Gemälde, in dem alle Elemente stillstehen und sich nur die Kamera bewegt und der Ton verändert. Die Kamera schwenkt von einer gemalten Figur zur nächsten, von einem Kind im Drehkarussell zu einem Mann mit Akkordeon, beide vor grünem Hintergrund zu sehen. Auf dem



Weg, den die Kamera beim Schwenken durchmisst, streift sie am unteren Bildrand eine liegende Frau. War bis jetzt auf der Tonspur das atmosphärische Geräusch spielender Kinder unter freiem Himmel zu hören (ein Hinweis darauf, dass diese Szene in einem Park stattfindet), setzt mit dem Sichtbarwerden des Akkordeonspielers eine Walzermusik ein. Dieser auf einem Akkordeon gespielte Walzer dreht von nun an seine Runden – so wie alles in diesem Film.

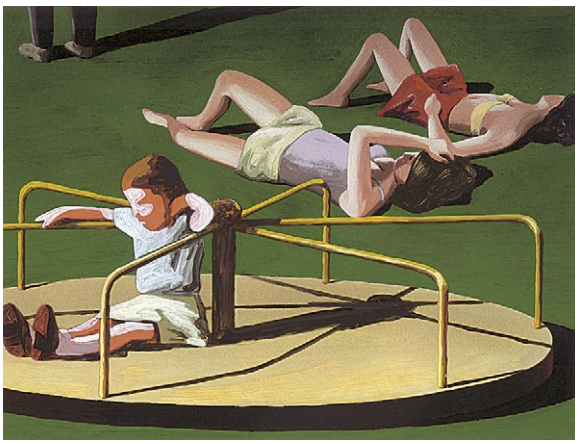
Wenn die Kamera nun zurückzoomt, gibt sie das gemalte Bild langsam den Blicken der Zuschauer*innen frei. Nach und nach werden weitere Menschen auf der grünen Wiese erkennbar. Je mehr vom gemalten Bild zu sehen ist, desto mehr entpuppt es sich als Illusion: Was zunächst als grüne Wiese wahrgenommen wurde, erscheint nun als die Grundfarbe eines Frauenkleides, auf dem alle gemalten Menschen im Miniaturformat abgebildet sind. Durch den langsamen Rückwärtszoom wird deutlich, dass die Frau im grünen Kleid ihrerseits auf einer Wiese liegt, auf der ein Drehkarussell mit Kind und ein Mann mit Akkordeon zu sehen sind. Wie bei einer russischen Puppe, die immer wieder die gleiche Puppe hervorbringt, erscheint hier das bereits gesehene Bild noch einmal im Bild. Vor den Augen der Zuschauer*innen vollzieht sich der Übergang von gefilmter Malerei zum animierten Gemälde, wenn sich nun die Figuren in Bewegung setzen, das Kind im Drehkarussell fährt, der Akkordeonspieler sein Instrument spielt und Menschen über die Wiese laufen.

Von der Wiese abhebend wird der Blick nun zurückgezogen durch ein offenes Fenster in eine Wohnung an den Küchentisch eines Mannes, der den Akkordeonwalzer des Films im Radio hört. Das Fenster in seinem Rücken ist geöffnet, es sind Vogelgezwitscher und das Klappern des Löffels zu hören, während er den Kaffee in seiner Tasse umrührt. Die Musik klingt nun anders, als käme sie wirklich aus einem Radio – aus dem in der Küche des Mannes. Und so bringt auch das Filmbild den Filmton ein weiteres Mal hervor: zuerst durch den Akkordeonspieler im Bild und dann durch das Radio.

Alles dreht sich

Schließlich beginnt der runde Küchentisch im Uhrzeigersinn zu tanzen, weitere Tische gesellen sich im Walzerrhythmus kreisend dazu. Der Walzer der Tische mündet schließlich in das Bild der Schallplatte aus der Titelsequenz des Films. Diese Verbindung von runden Formen mit kreisenden Bewegungen prägt den weiteren Verlauf des Films: Das Drehmoment des Walzers wird durch runde Formen ins Bild gesetzt und die Bewegungen im Bild führen – mal rechtsherum, mal linksherum kreisend – die Choreografie des Walzers aus.

Mit dem Übergang zur Animation nehmen die Dinge in 78 TOURS ihren unaufhaltsamen Lauf – einem Traum oder Strudel gleich, der die Zuschauer*innen erfasst und mit sich zieht. Die einsetzende Animation beschleunigt das Tempo des Films, die Bilder kommen nun vom Hölzchen aufs Stöckchen und verwandeln sich von einem ins andere. ALLES DREHT SICH, ALLES BEWEGT SICH! – so hatte der deutsche Maler und Filmemacher Hans Richter 1929 einen seiner experimentellen Filme betitelt und so die Kraft von Film und Kino, dieser noch jungen Kunst, gleichermaßen pointiert wie prägnant beschrieben. Man könnte meinen, Richters Filmtitel wäre das versteckte Motto von 78 TOURS.



KÜNSTLERISCHE EINORDNUNG DES FILMS

78 TOURS ist ein virtuos gestalteter Walzer der Metamorphosen, der in der permanent kreisenden Verwandlung der Motive die eigenen Medien (Malerei, Film, Animationsfilm) nicht nur ausstellt, sondern mit künstlerischen Mitteln reflektiert. Da Animationsfilm nichts anderes ist als die sukzessive Veränderung eines Bildmotivs, um aus vielen Einzelbildern die Illusion eines flüssigen Bewegungsablaufs zu gestalten, besteht ohnehin ein enger Bezug zur Metamorphose. Dieser Zusammenhang lässt sich bereits am ersten gezeichneten Animationsfilm der europäischen Filmgeschichte, Émile Cohls FANTASMAGORIE (F 1908), ablesen. In ähnlicher Weise wie 78 TOURS führt dieser Film einen permanenten Verwandlungsprozess von Figuren und Objekten vor. Entsprechend ließe sich Schwizgebels Film als eine versteckte Hommage an die Pionierleistungen der Animationsfilmkunst verstehen.

In der Tat lebt 78 TOURS vom Spiel mit kunst- und mediengeschichtlichen Referenzen. Viele Bildmotive des Films spielen direkt oder indirekt auf die optischen Spielzeuge aus der Vor- und Frühgeschichte von Film und Kino an. So gestaltet Schwizgebel das Bild des Hundes, der seinem eigenen Schwanz nachjagt, wie ein anamorphotisch verzerrtes Bild, das sich mithilfe eines spiegelnden Zylinders (Zylinder-Anamorphose) entzerren ließe. Das Bild des rotierenden Vogels auf einem Stab erinnert an eine Wunderscheibe (Thaumatrop), die den Verschmelzungsprozess zweier bewegter Bilder vorführt. Der Vogel ist ein beliebtes Wunderscheiben-Motiv: Auf der einen Seite der Wunderscheibe befindet sich das Tier, auf der anderen Seite ein Käfig. In der Rotation der Scheibe, die an Schnüren oder auf einem Stab gedreht werden kann, verschmelzen beide Bilder zu einem: Der Vogel sitzt im Käfig. Ein weiteres optisches Spielzeug, das 78 TOURS deutlich inszeniert, ist die Wundertrommel (Zoetrop), die im Film aus einem Karussell entsteht. Durch die Sehschlitze der Wundertrommel zeigt der Film die animierten Bilder eines tanzenden Paares und führt somit die Animation in der Animation vor. Auf ein ganz ähnliches optisches Spielzeug, das Praxinoskop, verweist der Film, wenn er eine Säule mit Spiegelflächen zeigt, in denen sich verschiedene Motive spiegeln. Dieses an ein Praxinoskop erinnernde Objekt verwandelt sich im Film in einen Leuchtturm aus bewegtem Licht. Der Lichtkegel des Leuchtturms wiederum erinnert an das Licht eines Filmprojektors im Kino. Eine weitere Anspielung auf das Medium Film lässt sich aus dem Motiv der Uhr ableiten, die aus dem tanzenden Paar entsteht, denn anders als Malerei ist Film ein zeitbasiertes Medium: Ein Film hat, ähnlich wie ein Musikstück, eine bestimmte zeitliche Dauer.

Einen der wichtigsten Bezugspunkte Schwizgebels stellt die Malerei dar. Dass er grüne Rasenflächen mit Figuren, die von der untergehenden Sonne beleuchtet werden, so gern mag, hänge dem Filmemacher zufolge auch mit den Gemälden des amerikanischen Malers Edward Hopper und den Illustrationen des amerikanischen Illustrators Milton Glaser zusammen. Nicht allein die grünen Rasenflächen in 78 TOURS lassen an Hopper denken – etwa das Mädchen im Drehkarussel oder die Menschen im Park –, sondern auch die klar strukturierten und beinahe leeren Wohnungen oder Motive von einem einzelnen Menschen vor einem Fenster. Auch Bilder von einfallendem Sonnenlicht erinnern an Hopper, nur, dass das Licht in Schwizgebels Film animiert wird und als bewegtes Licht auf die Rotation der Erde um die Sonne verweist. Manchmal dienen Fotografien Schwizgebel als Inspirationen für seine animierten Gemälde. Mitunter arbeitet er mit Realfilmszenen, die er zum Zeichnen von Bilderfolgen verwendet. Mit dem Verfahren der Rotoskopie, das bereits im frühen Animationsfilm seit den 1910er Jahren zum Einsatz kam, lässt sich der Animationsfilmer eine real gefilmte Szene von hinten auf eine matte Glasscheibe projizieren und zeichnet sie, ähnlich wie beim Durchpausen, Bild für Bild von der Glasscheibe ab. In 78 TOURS nutzt Schwizgebel diese Technik beispielsweise für das Mädchen auf dem Karussell und das tanzende Paar.

Für Schwizgebel ist die Animation eine handwerkliche Art der Filmherstellung, deren wichtigstes Werkzeug das Zeichenmaterial darstellt. Abgesehen von Kamera und einem einfachen Computer kommt er ohne große technische Infrastruktur aus. Als unabhängiger Animationsfilmer macht er von der Suche nach Finanzierungsmitteln bis zum Endschnitt des Films beinahe alles allein. Ähnlich wie die Pionier*innen des frühen Animationsfilms, etwa Émile Cohl, verzichtet Schwizgebel in seinen Filmen auf Dialoge, denn die musisch-visuelle Form sei, so der Filmemacher, allen Zuschauer*innen zugänglich. Die Musik für seine Filme, die Schwizgebel meist vor der Gestaltung der Bilder auswählt, stellt für ihn das Fundament des filmischen Erzählens dar, sie verleiht den Bildern ihren Rhythmus und ihre Struktur. Im Fall von 78 TOURS fiel die Wahl auf den italienischen Akkordeonwalzer „Speranza perdutta“ („Verlorene Hoffnung“) von Alessandro Morelli. Eingespielt vom Akkordeonisten Patrick Mamie, verleiht er dem Film einen nostalgischen, volkstümlichen Klang. Den Akkordeonwalzer kombiniert Schwizgebel zusätzlich mit Sounddesign.

DER FILMEMACHER

Der Film 78 TOURS gehört in die frühe filmische Schaffensperiode des Schweizer Animationsfilmers Georges Schwizgebel, dessen Filmografie von 1970 bis in die Gegenwart reicht. Bereits mit 15 Jahren nahm Schwizgebel in Genf ein Studium der Malerei auf, bevor er an die Kunstgewerbeschule wechselte, um Grafik zu studieren. Zunächst arbeitete er in einer Werbeagentur; 1970 macht er sich mit seinen Kollegen Daniel Suter und Claude Luyet selbstständig. Im gemeinsamen Animationsfilmstudio Studio GDS, benannt nach den Vornamen von Georges Schwizgebel und Daniel Suter (Georges Daniel Schwizgebel Suter), produzieren sie anfänglich Auftragsarbeiten wie Vorspänne für das Schweizer Fernsehen. Als unabhängiger Animationsfilm-Regisseur gestaltet Schwizgebel fortan zahlreiche Kurzfilme, stellt seine Arbeit in internationalen Kontexten aus und erhält zahlreiche Auszeichnungen. 2017 wird Georges Schwizgebel auf dem internationalen Animationsfilmfestival von Annecy der „Cristal d’honneur“ verliehen.

SICHTWEISEN

Kinder können in dem Film 78 TOURS runde und sich drehende Formen entdecken, Formen, die sich in der Drehung verwandeln und zu neuen werden. Wenn sie schon einmal eine Wundertrommel oder andere optische Spielzeuge gesehen haben, können sie diese im Film möglicherweise wiedererkennen und eine Verbindung herstellen. Auch die Schallplatte können Kinder vermutlich erkennen, wenn sie schon einmal einen Plattenspieler erlebt haben. Mit Kindern lässt sich zudem über Malerei sprechen, über Pinselstriche, Licht und Schatten, den Einsatz von Farben und Komplementärkontrasten (z. B. Rot und Grün). Darüber hinaus könnte Kindern auffallen, dass der Film – insbesondere am Anfang – ein Bild im Bild enthält, wenn die Szene im Park sich beim Rückwärtszoom der Kamera als Muster auf dem Kleid einer Frau im Park entpuppt, die sich ihrerseits in derselben Parkumgebung befindet. Oder dass die Musik, die wir hören, auch im Bild anwesend ist: durch den Akkordeonspieler, das Radio oder die aufflackernde Leuchtschrift „Valse“ (Walzer) in der Achterbahn.

Insbesondere anhand der Parkszene zu Beginn des Films lässt sich mit Kindern thematisieren, wie ein Motiv oder ein Gegenstand aussieht, wenn er aus direkter Nähe gezeigt wird oder aus größerer Distanz. Darüber hinaus lässt sich die Frage stellen, was man in einem Ding, über seine eigentliche Erscheinung hinaus, noch erkennen kann. Als Beispiel aus dem Alltag der Kinder könnte über Wolkenbilder gesprochen werden: Die Erfahrung, dass man in Wolken auch Menschen, Tiere und Dinge erkennen kann, teilen viele Kinder.

VOM SEHEN ZUM GESTALTEN

Bilderrätsel und -gestaltung

Impulse: Bild im Bild, optische Tricks, Strukturen und Details erkennen, Bilder in Strukturen und Mustern erkennen, Fotos umgestalten

Material: Beamer, Drucker, Papier (z. B. DIN A3), ausgedruckte Motive, dicke Wachsmalstifte

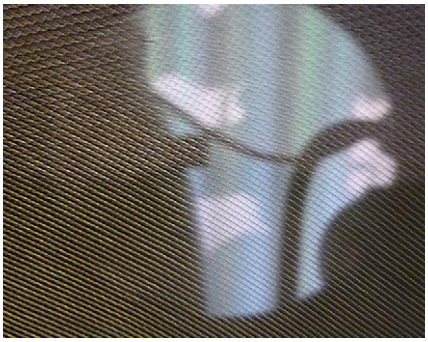
In einer ersten Aktiveinheit wird der Blick der Kinder auf das Thema der sich verwandelnden Bilder im Film gelenkt: Das Bild im Bild wird gesucht. Eine Auswahl von Bildmotiven wird zur Projektion und zum Bemalen bereitgehalten. Dies können Fotos von Details, Oberflächen und Strukturen von Gegenständen sein, die von Nahem betrachtet anders aussehen als von Weitem. Im ersten Schritt werden die Fotos durch einen Beamer vergrößert an die Wand projiziert und gemeinsam besprochen: Was seht ihr in diesem Motiv? Zu welchem Gegenstand könnte das fotografierte Detail gehören? Wo wurde es fotografiert? Was könnt ihr in dem Bild außerdem erkennen? Welches Bild verbirgt sich in diesem Bild? Im zweiten Schritt gestalten die Kinder diese Bildmotive weiter. Aus einem Set von ausgedruckten Fotos im DIN-A3-Format wählt jedes Kind ein Motiv aus und malt ein Bild ins Bild oder es malt das Bild frei weiter. Dabei arbeitet es intuitiv strukturelle und formale Auffälligkeiten des Motivs heraus.

Kreisende Malereien

Impulse: Malerei, Verwandlungen von Bildern durch Drehbewegungen, Drehgeschwindigkeit, Plattenspieler, Walzermusik

Material: Plattenspieler, runde Papierscheiben, Wasser-, Acrylfarben oder dicke Wachsstifte, andere Drehspielzeuge (Brummkreisel, Drehkreisel, optische Farbmischer usw.)

Eine zweite Kreativeinheit greift die sich drehenden Motive im Film auf. Eine Schallplatte mit Walzermusik läuft auf einem Plattenspieler. An einem Tisch malen die Kinder Papierkreise in Schallplattengröße an. Die fertigen Papierkreise können zunächst auf große Kreisel gelegt und gedreht werden und dann auf dem Plattenspieler in unterschiedlicher Geschwindigkeit (33 oder 45 Umdrehungen pro Minute) zirkulieren. Beim Beobachten der Malereien auf dem Kreisel und auf dem Plattenteller wird sichtbar, wie sich diese in unterschiedlicher Geschwindigkeit durch die Drehbewegungen verändern. Weiterführend ließe sich auch ein „Drehspielplatz“ mit Brummkreisel, Drehkreiseln, optischen Farbmischern usw. aufbauen.



ZUM WEITERLESEN UND WEITERSCHAUEN

Olivier Cotte:
Georges Schwizgebel.
Des peintures animées.
Die laufenden Farbbilder.
Animated paintings.
Éditions Heuwinkel: Genf 2004.

Künstlerportrait und Interview:
Olivier Cotte: Georges Schwizgebel.
Cinematographische Malerei.
In: Cinéportrait. Eine Publikationsreihe
der Promotionsagentur SWISS FILMS.
Originalversion in französischer Sprache:
2006, aktualisierte Fassung in deutscher
Sprache: Juni 2017. Online:
www.swissfilms.ch/static/files/cineportraits/
5566_Schwizgebel_de.pdf

Bilderbuch:
Istvan Banyai: Zoom
FISCHER Sauerländer:
6. Auflage, Arau 2012

Werner Nekes:
Wörterbuch der optischen Spielzeuge
www.wernernekes.de

Bildnachweis:
Stills: © Studio GDS / Georges Schwizgebel
Fotos: © DFF
Apparaturen der Mediengeschichte: Quelle DFF
Autorin: Stefanie Schlüter
© DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum, 2020

DFF DEUTSCHES FILMINSTITUT FILMMUSEUM

APPARATUREN DER MEDIENGESCHICHTE

OPTISCHE SPIELZEUGE

Laterna Magica
(lat.: „Zauberlaterne“)
ab 1671

Zylinder-Anamorphose
(griech.: aná = gemäß, entsprechend umstellen; morphe = Gestalt, Form)
beliebt im 18./19. Jahrhundert

Zoetrop
(griech.: zoe = Leben)
Wundertrommel, auch Lebensdreher oder Schlitztrommel genannt, erfunden 1834

Chromatrop
(griech.: chroma = Farbe)
Farbenwandler, um 1900

Thaumatrop
(griech.: thauma = Wunder, tropos = Wendung)
Wunderscheibe, um 1900

Praxinoskop
(griech.: praxis = tun, handeln; skopeô = sehen, schauen)
Tätigkeitsseher, um 1900

APPARATUREN DER MEDIENGESCHICHTE

FILM UND FOTOGRAFIE

Rollfilmkamera
50er Jahre

Schmalfilmprojektor mit Handkurbel
für 16 mm-Film, 30er / 40er / 50er Jahre

Spielzeugprojektor
(für 8mm-Filmkassetten), Verkaufsschlager der 60er und 70er

TON UND MUSIK

Koffergrammophon
um 1920

Schallplattenspieler
ab 1920

Röhrenempfänger
um 1950

Schellackplatten
ab 1896

Transistorradio
ab 1960