

Arbeitshilfe

Der Bauernhof steht Kopf

Vorführung im Rahmen des
Filmfestivals von Freiburg
2012

FIFF

26^e Festival International
de Films de Fribourg
24-31.03.2012



**Animationsfilm, Iran, 1989,
2005 und 2011**

**Regie : Aviz Mirfakraï, Ahmad
Arabini, Abdollah Alimorad**

**Ohne Worte, Text in Farsi (Per-
sisch)**

Dauer : 43 Minuten

Zielpublikum : ab 5 Jahren

Inhalt

Drei iranische Filme, drei Regisseure, drei verschiedene Animationstechniken, drei unterschiedliche Geschichten von Bauern. Alle drei Filme richten sich an ein junges Publikum. Im ersten, eher bedrückenden Film rächen sich die Tiere an einem Bauern, der sie ausnutzt. Im zweiten Film findet ein Bauer einen Schatz in seinem Garten und muss bald feststellen, wie anstrengend dies sein kann und dass man beginnt, allen zu misstrauen. Im dritten Film haben ein Esel und sein Meister eine unerwartete Begegnung mit einem Roboter, was die Kinder zum Lachen bringen wird.

Die Ente und der Bauer (*Ordak va Keshavarz*)

Regie : Aviz Mirfakhraï, Iran, 2005.

Dauer : 6 Min.

Technik: Knetmasse

Ein fauler Bauer muss seiner ergebenen und fleissigen Dienerin, der Ente, Red und Antwort stehen. Die anderen Tiere auf der Farm rächen die Ente ihres bösen und ungerechten Meisters.

Der Schatz (*Ganj*)

Regie: Ahmad Arabini, Iran, 1989

Dauer : 10 Min.

Technik : Zeichnungen auf Zellulose
Das Leben eines Bauern wird ganz durcheinandergebracht, als dieser auf seinem Feld einen vermeintlichen Schatz entdeckt! Misstrauen und

Angst trüben seine Freude.

Der Roboter und der Bauer (*Keshavarz va Robot*)

Regie : Abdollah Alimorad, Iran, 2011,

Dauer : 23 Min.

Technik : Puppen

Ein seltsames Raumschiff taucht aus dem Nichts auf und macht mitten in einem Wassermelonensfeld eine Notlandung, vor den Augen des zu Tode erschrockenen Bauern und seines Esels. Ein Roboter steigt aus. Zunächst überrascht und misstrauisch, reagiert der Bauer heftig auf diesen Eindringling.

Das Filmplakat



Fächer und Themen

Gestalten:

Kunstwerke betrachten und damit die Sinneswahrnehmungen schärfen.

Natur-Mensch-Mitwelt:

Sich mit der Vielfalt der Lebensformen befassen und deren gemeinsame Eigenschaften und/oder Charaktere ausfindig machen.

Allgemeinbildung, Medienerziehung:

Mit selektivem und kritischem Blick und durch das Entwickeln von einfachen Qualitätskriterien die einzelnen Kommunikationsmittel unterscheiden und beschreiben; indem man seine Vorlieben äussert und seine Wahrnehmungen und seine positiven Eindrücke mit Gleichaltrigen austauscht.

Herausfinden, wie die einzelnen Botschaften filmisch umgesetzt sind (sich näher mit den zentralen Elementen befassen, die ein stehendes oder bewegtes Bild ausmachen).

Deutsch:

Den allgemeinen Sinn und die Grundidee mündlicher Botschaften enthüllen, Worte ordnen und folgerichtig wiedergeben.

Seine Sprachkenntnisse (auch lexikalische) aktivieren und weiterentwickeln. Die Zeiten der Verben entsprechend der Chronologie der Ereignisse verwenden.

Einen kritischen und selektiven Blick entwickeln. Die Kunst des Schreibens und die Kommunikationsmittel entdecken und nutzen. Die Geschichte mit eigenen Worten nacherzählen oder mit Hilfe der Lehrperson.

Eine eigene Meinung abgeben und diese begründen.

Kommentar

Zwei der drei Regisseure, Abdollah Alimorad und Ahmad Arabini, sind aus den Kanoon Studios hervorgegangen, dem *Institut für die intellektuelle Entwicklung von Kindern und Jugendlichen im Iran* (1965). Auf Anregung von Abbas Kiarostami hat das Institut 1969 eine eigene Filmabteilung gegründet, die sich bemüht, mit ihren Produktionen den Erwachsenen die Welt der Kinder näher zu bringen. Die von ihr hergestellten Animationsfilme zeichnen sich durch ihre künstlerische Kreativität und ihre poetische und philosophische Komponente aus.

Diese drei kurzen Animationsfilme **eröffnen** den Kindern eine erstaunliche Welt: jene der iranischen Landwirtschaft und ihrer Bauern. Die drei Regisseure haben Bauern mit Schnurrbart dargestellt, unfreiwillige Helden in aussergewöhnlichen Abenteuern; vielleicht wollten sie damit umstrittenen Themen aus dem städtischen Leben ausweichen oder ein goldenes Zeitalter des Bauernlebens **heraufbeschwören**, das nicht mehr existiert.



Die Ente und der Bauer

wurde mit **Knetmasse** hergestellt und erinnert an *Wallace et Gromit*. Mit dem Unterschied, dass eine Ente den Platz des Hundes einnimmt und der Mensch nicht nur tollpatschig, sondern unangenehm oder gar böse **ist**. Der alternierende Schnitt (unterschiedliche Orte zur gleichen Zeit) macht es möglich, die Aktivitäten der Ente und des Bauern zu vergleichen: Während der Meister schläft und dann seinen Kaffee trinkt, bereitet die

Ente das Frühstück zu, macht die Wäsche, bügelt, hackt Holz... bis der Bauer schliesslich aufsteht und fortgeht; erst dann gönnt sich die Ente eine Pause. Der Bauer schreit sie an, tritt sie mit dem Fuss. Der kleine Hund, die Hühner und die Ziege verteidigen die Ente und lehnen sich gegen den « bösen » Kerl auf.



Der Schatz erinnert mit seiner Moral an unzählige Märchen und Legenden auf der ganzen Welt. Ein Melonen- und Rübenbauer entdeckt auf seinem Feld einen Tonkrug und glaubt, einen Schatz gefunden zu haben. Aber bald schon wird die Freude des Bauern mit dem Schnurrbart getrübt. Wie jeder, der etwas gewonnen hat, leidet er immer mehr unter Verfolgungswahn: überall sieht er Diebe und will alles für sich behalten... solange, bis er es nicht mehr aushält und den Tonkrug über einen Felsen hinabwirft.

Von der Moral her wäre es interessant, mit den Kindern über diesen Schluss zu sprechen. Weshalb tut der Bauer dies? Was empfindet er dabei? Wissen wir, was sich in dem Tonkrug befindet? Können wir es uns vorstellen?

Der Schatz wurde als klassischer Animationsfilm realisiert nach einem Muster, das sich stark an die volkstümliche Tradition des Landes anlehnt; so fände der Film ohne weiteres in einer ausgewählten Sammlung von Animationsfilmen seinen Platz. Die bildliche Umsetzung – die roten Kirschen, die grüne Eule,...– verleihen ihm einen etwas verstaubten altmodischen Charme in seiner Malerei

und seinen Zeichnungen auf Zello-lose. Wie auch die beiden andern Filme, wendet dieser Film die traditionelle Technik der Animation Bild für Bild an.

In dieser traditionellen Gestalt des einsamen iranischen Bauern, dessen Leben sich zwischen Eseln und Wassermelonen abspielt, zeigt sich deutlich der Einfluss dieses Kurzfilms auf jenen von Abdollah Alimorad.

Erwähnenswert ist, dass in diesem Film lediglich *eine* Frau vorkommt (mit einem Baby beim Melken einer Kuh). In den beiden andern Filmen sind Frauen entweder inexistent oder kommen nur in Träumen oder Phantasien vor.

Der Roboter und der Bauer ist neueren Datums und erzählt die Geschichte eines Bauern, der eine Intensivkultur mit weissen Rüben angelegt hat und als treusten Begleiter einen Esel besitzt. Bis eines Tages ein Roboter auf seinem Feld notlanden muss, aus seinem Raumschiff herausspringt und den Alltag des Bauern auf den Kopf stellt. Zunächst bewirft der Bauer den Roboter mit Steinen, aber nach und nach wird diese mechanische und magische Kreatur sein guter Helfer bei den Feldarbeiten.

Der Roboter und der Bauer wurde mit kleinen animierten Puppen hergestellt (siehe Abspann des Films). Der Humor und die Ausdrucksweise der Darsteller sind für Kinder gemacht. Mit dem Roboter kommt er moderner daher und ist sicher der fesselndste der drei Filme. Alimorad vereint Komik und Sehvergnügen, basierend auf einer minutiösen Arbeit an den Modellen; dabei vergisst er aber die unverzichtbare Moral nicht: Andere Länder und andere Menschen können uns immer bereichern. Abdollah Alimorad erklärt (siehe Website "[Comme au cinéma](#)" franz.) wie er zu dieser Geschichte gekommen ist: « *Was das Drehbuch angeht, bin ich vom Gegensatz zwischen Tradition und Moderne ausgegangen. Deshalb habe ich einen Roboter und einen Bauern inszeniert. Die Ausgangsidee war, die Konfrontation zweier Figuren und zweier unterschiedlichen Welten zu betonen, die miteinander rivalisieren, bevor sie sich gegenseitig akzeptieren. Wenn Angst und Ablehnung überwunden sind, entwickelt sich allmählich eine Freundschaft zwischen diesen beiden und damit nähern sich die beiden Welten an – die moderne und die bäuerliche.* »

Lernziele

- Die verschiedenen Figuren charakterisieren (Tiere und Bauern).
- Sich mit Techniken des Animationsfilmes auseinandersetzen.
- Eigenheiten der iranischen Kultur kennenlernen.
- Die Realität vom Traum und von der Phantasie unterscheiden.
- Den Film verstehen und Eindrücke dazu äussern.
- Stellung nehmen zu den Gefühlen und Emotionen der Figuren, aber auch zu jenen als Zuschauer.

Didaktische Anregungen

1. Die drei Filme

Die Kinder erzählen zuerst die Geschichten der drei Filme auf ihre Art; sie versuchen dann herauszufinden, was die Filme thematisch und vom Stil

her verbindet, sowie Ähnlichkeiten und Unterschiede. Weshalb sind sie unter einem Titel zusammengefasst ("Der Bauernhof steht Kopf")? Welche Themen sind angesprochen? Haben sie eine Moral? Welche Figuren tauchen in allen drei Filmen auf? (Bauer, Esel, Hühner, Vogelscheuche,...).

Gemeinsam über den Titel sprechen: «Der Bauernhof steht Kopf»; was denken die Kinder darüber? Den Vorspann nochmals anschauen und genau beobachten, wie er gemacht wird und auch die Schreibweise der Texte in iranischer Schrift (Farsi).



2. Die Bauern

Die drei Bauern haben vieles gemeinsam, aber haben sehr unterschiedliche Charakterzüge. Welches sind die Ähnlichkeiten und welches die Unterschiede zwischen drei Bauern? Was haben sie für einen Charakter? Was pflanzen sie an?

3. Die Tiere

Die Tiere aufzählen, welchen man im Film begegnet.

Welchen Platz nehmen die Tiere in den drei Filmen ein? Gibt es Unterschiede?

Werden die Tiere «vermenschlicht»??

Wie werden sie dargestellt?

4. Phantasie und Wirklichkeit

Welcher der drei Filme ist bezüglich der erzählten Geschichte der realistischste?

Was ist daran realistisch? Was entspringt der Phantasie und was dem Traum?

Welches sind die unrealistischsten Figuren?

Wie wird der Traum dargestellt?

Wie wird der Übergang von der Nacht zum Tag oder vom Tag zur Nacht dargestellt?

Mögliche Aktivitäten

1. Kleine Figuren mit Knetmasse anfertigen nach dem Muster der Figuren im Film *Die Ente und der Bauer*.

2. Kleine Roboter aus Konservendosen und Recycling-Material herstellen.

3. Ein Bilderbuch herstellen, indem man zuerst Figuren aus Knetmasse formt, sie malt; oder

mit Puppen, die man fotografiert und die Fotos dann ausdruckt.

Oder versuchen, einen kurzen Animationsfilm Bild für Bild zu produzieren, mit Hilfe von Computerprogrammen.

4. "Der Bauernhof steht Kopf" mit anderen Filmen wie *Chicken Run* oder *Wallace & Gromit* vergleichen.

Weiterführende Informationen

Trailer:

www.youtube.com/watch?v=DC85ikGffQM (ohne Worte)

Informationen zum Film:

www.filmstarts.de/kritiken/190566.html (deutsch)

www.commeaucinema.com/film/vent-de-folie-a-la-ferme.199065 (franz.)

Maude Paley, Primarlehrerin, Vevey, im Februar 2012

Übersetzung aus dem Französischen: Peter Meier-Apolloni, Twann

