

1.2 Inhaltsangabe und Kapiteleinteilung des Films „Spiel mit dem Tod“

Von Ina Hochreuther und Felix Müller

Spiel mit dem Tod

Spiel mit dem Zuschauer

Dokumentarfilm in zwei Teilen von Felix Müller
Deutschland 2005 – 29 Min. – Farbe – FSK: Lehrmittelfreigabe
Produktion: Visionsbox

Von absurden Verhaltensweisen erzählt diese Dokumentation. Oleg, ein junger Russlanddeutscher, sucht den ultimativen Kick, das Spiel mit dem eigenen Leben. Irgendwo westlich von Wolgograd, in einer verlassenen Kaserne treffen sich ein paar Männer, um wie in einer Kriegssituation mit scharfen Waffen aufeinander zu schießen. Das Filmteam begleitet den Jungen in das Spielercamp. Ein Kommentar fasst das Geschehen zusammen, das immer wieder von Statements der „Mitspieler“ durchsetzt ist.

Was man als Zuschauer erst einmal nicht ahnt: die Dokumentation stellt sich als Fake heraus, mit dem der Filmemacher Felix Müller bewusst machen will, dass Bilder nicht unbedingt die Wirklichkeit widerspiegeln. Denn sie entstehen immer in einer bestimmten Absicht. Davon – und wie leicht man Bilder manipulieren kann, berichtet sehr konkret und anschaulich der zweite Teil, „Spiel mit dem Zuschauer“.

Filmkapitel

1. **Anfang, ca. 1'55 Min.**

Wir lernen den Russlanddeutschen Oleg in seiner jetzigen badischen Heimat kennen. Er mag Kriegsscomputerspiele und möchte nun selbst einmal aktiver Mitspieler eines solchen Spiels sein. Über den Kommentar erfahren wir, dass er als Koch arbeitet, eine eigene Wohnung hat und nicht vorbestraft ist.

2. **Treffen mit Juri, ca. 1'36 Min.**

Eine Brücke: Über den Kommentar wird klar, dass wir jetzt in Russland, in Wolgograd sind. In der Wohnung von Olegs altem Freund Juri erzählen beide jungen Männer über ihre Motivationen, an diesem gefährlichen Spiel mitzumachen.

3. **Waffe kaufen, ca. 1'48 Min.**

Besuch bei einem Bekannten, der zu Schwarzmarktpreisen von Bärenfellen bis zu Waffen alles Mögliche verkauft. Oleg erstet für umgerechnet 30 Euro eine Pistole inklusive Munition. Danach wird bei der Familie des Händlers noch gegessen und ordentlich getrunken. Am nächsten Tag machen sich Juri und Oleg auf den Weg ins Spielercamp, einer einsam gelegenen ehemaligen Kaserne.

4. **Im Spielercamp, ca. 1'55 Min.**

Während am nächsten Morgen Juri und Oleg aus ihren Schlafsäcken in dem heruntergekommenen Gebäude kriechen, informiert der Kommentar über die Geschichte dieses Gebäudes, das jetzt Männern mit ganz verschiedenem Hintergrund, die nur die Sucht nach dem ultimativen „Kick“ verbindet, als Unterkunft dient. Die meisten der 30 Anwesenden wollen nicht gefilmt werden, aber das Kamerateam darf die kleine Gruppe um Oleg und Juri begleiten.

5.  **Der General, ca. 1'21 Min.**

Den Vormittag nutzen die Spieler für Schießübungen. Dabei sehen wir zum ersten Mal den Leiter, einen ehemaligen Militär, immer noch in Uniform gekleidet, der das als „Hobby“ betreibt. Juri erzählt, dass manche Mitwirkende die Kaserne zu Häuserkampfübungen nutzen würden. Diese Aussagen sind alle auf russisch und deutsch Untertitelt.

6.  **Geschäftemacher, ca. 1'50 Min.**


Der schnauzbärtige Dimitri fungiert als Arzt und hat auch sonst allerhand anzubieten. In seinem umgebauten alten Bus verkauft Kolya Wodka, Zigaretten und Tabletten. Oleg erzählt, dass er sich auf den Beginn des Spiels freuen würde. Bei dem wird mit scharfer Munition auf die Schutzwesten gezielt, die die Spieler tragen, erfahren wir über den Kommentar.

7.  **Die Regeln, ca. 1'57 Min.**

Für Oleg und Juri wird es ernst, sie gehören zur ersten Gruppe und packen ihre Sachen zusammen. Der General erläutert auf Russisch die Regeln „Treffen gut und werde selbst nicht getroffen“. Gewonnen hat von den beiden Teams, wer eine im Wald angebrachte Flagge zurückbringt.

8.  **Vorbereitungen, ca. 5'24 Min.**

Die Spieler der beiden Teams legen ihre echten oder auch improvisierten Schutzwesten an sowie den Genitalschutz. Vorbeugend nehmen sie Schmerzmittel ein, denn im Verletzungsfalle kann es dauern, bis der Lagerarzt sich um sie kümmern kann, erfahren wir durch den Kommentar, „eine Art Unfallversicherung auf Russisch“. Oleg und Juri werden zusammen kämpfen im Team mit orangefarbenen Armbändern. Ein wenig aufgeregt ist Oleg schon, wie er gegenüber dem Kamerateam zugibt, aber gleichzeitig ungeheuer fasziniert. Auch Juri, der schon ein paar Mal mitgemacht hat, spürt „den Kick“.

9.  **Ende, ca. 2'39 Min.**

Der General gibt letzte Anweisungen und wünscht „Viel Erfolg“. Ein paar Schüsse in die Luft und sie stürmen los in den Wald. Das „Spiel mit dem Tod“ hat damit begonnen. Die Kamera ist nicht dabei, erläutert der Kommentar, sie werden auf den Sieger warten. Dann kommt plötzlich ein Spieler mit der Flagge zurück. Dieses Siegesymbol kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass es eigentlich nur ums Schießen geht, interpretiert der Kommentar. Es stellt sich heraus, dass zwei Spieler im Wald tödlich getroffen wurden – einer davon Oleg. Im Schlussbild sehen wir Juri mit gesenktem Kopf dazusitzen. Schwarzfilm.

10.  **Auflösung, ca. 1'38 Min.**

Juri hebt den Kopf hoch, lacht und schneidet Grimassen: Das Bild schrumpft auf einen Fernseher mit dem Titel „Spiel mit dem Zuschauer“. „Genug Lügen erzählt“, erläutert der Kommentar, es ginge nicht um Waffen oder Russland, sondern um die Macht der Bilder und wie leicht sie missbraucht werden kann. Als anderes Beispiel für die Wirkung der Bilder sehen wir hier den kurzen Lumière-Film „Ankunft eines Zuges“. Die nächsten Kapitel sind vollständig mit erläuterndem Kommentar unterlegt.

11.  **Inszenierung, ca. 1 Min.**

Das Bild ist immer ein Inszeniertes, was schon beim Ausschnitt anfängt, den der Kameramann wählt.

12.  **Kamera, ca. 40 Sek.**

Der Kameraeinsatz ist entscheidend für die Wirkung der Bilder, beispielsweise die Schulterkamera, die für bewegte Bilder bei Reportagen sorgt.

13.  **Klischees, ca. 52 Sek.**

Kein Bild wurde in Russland gedreht und trotzdem eine „russische“ Geschichte erzählt. Die Vorurteile in den Köpfen der Zuschauer nutzend, halfen verkommene Hinterhöfe, Waffen, russisch etikettiertes Bier und Wodka.

14.  **Schauspiel, ca. 1'22 Min.**

Die Schauspieler mussten etwas Russisch sprechen, wenn auch die Übersetzung nicht immer korrekt war. Es liegt in der Hand des Regisseurs, wie die Darsteller auf die Zuschauer wirken. Über ihren wahren Charakter aber sagt dies nichts aus.

15.  **Montage, ca. 40 Sek.**

Die Montage ist das mächtigste Werkzeug des Filmemachers. Die Montage kann zusammenfügen, was nicht zusammen passt, Zeit und Raum werden so neu konstruiert. Mit Hilfe der digitalen Technik ist das Bearbeiten einfacher geworden. Doch alles bedeutet eine Veränderung am Bild. „Die Wirklichkeit wird bei der Montage immer verzerrt – und nicht selten verfälscht“, warnt der Kommentar.

16.  **Nachbearbeitung, ca. 1'24 Min.**

In diesem Kapitel wird aufgedeckt, wie gänzlich verschiedenes Bildmaterial zu der erfundenen Geschichte zusammengesetzt wurde. Dabei zeigt sich, wie schwer selbst gravierende Fälschungen zu erkennen sind in dieser Scheinwelt, die uns als Realität im ersten Filmteil verkauft wurde.

17.  **Game Over, ca. 1'21 Min.**

Bilder werden nie ohne Absicht gezeigt. Objektive und unverfälschte Bilder gibt es nicht. Kein Bild kann die Wirklichkeit ersetzen, lehrt uns dieses letzte Kapitel nachdrücklich.

Die DVD enthält umfangreiches Zusatzmaterial:

DVD-Video-Ebene:

Film, Film in Sequenzen abrufbar – 17 Kapitel

Weitere audiovisuelle Materialien

DVD-ROM-Ebene:

Inhaltsübersichten

Making Of zum Filmemacher

Unterrichtsentwürfe

Kompetenzziele

Zahlreiche Material- und Arbeitsblätter

Zusatzmaterialien rund um den Film wie Drehbuch, Sprechertexte etc.

Bildergalerie – Filmstills und Selffotos

Glossar / Themenregister

Medien- und Linkliste



Impressum

Idee, Buch und Regie des Films „Spiel mit dem Tod“: Felix Müller

Autoren des Begleitmaterials zum Film: Roland Kohm, Margit Metzger, Felix Müller

Redaktion der DVD-complett: Ina Hochreuther

Konzeption und Beratung der Reihe DVD-complett: Friedemann Schuchardt

DVD-Authoring und Programmierung: Master Kitchen GmbH

Herausgeber: Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart

Gesamtleitung: Martin Dellit

© Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart 2007

www.dvd-complett.de