

1.3 Ausführliche Inhaltsangabe

Von Felix Müller

Intention des Filmemachers und Filminhalt

»Die Kamera kann nicht lügen,
aber sie kann ein Mittel zur Unwahrheit sein«
Harold Evans, Journalist und Kriegsberichterstatler

Der Film „Spiel mit dem Tod“ ist ein selbstfinanziertes, 30-minütiges Doku-Feature für den medienpädagogischen Einsatz (Fertigstellung im Februar 2006 als Abschlussarbeit im Master-Studiengang „Communication and Media Engineering“ an der Hochschule Offenburg). Im ersten Teil des Films begleiten wir einen jungen Mann aus Süddeutschland auf seine Reise in eine russische Militärbasis, wo er am sogenannten »Igra su Smertju«, am »Spiel mit dem Tod« teilnimmt. Die vermeintlich dokumentarischen Bilder sind dabei filmisch inszeniert und bauen unter dem Deckmantel der Seriosität eine Scheinwirklichkeit auf – ohne Wissen des Zuschauers. Im zweiten Teil des Films wird diese Scheinwirklichkeit als solche entlarvt und das Lügengebilde demontiert. Der Zuschauer erfährt, wie die grundlegenden Mechanismen des Mediums Fernsehen ausgenutzt wurden, um diese Täuschung zu inszenieren.

Die Intention des Films liegt darin, Medienkompetenz beim Zuschauer zu schaffen. Obwohl der Film für Jugendliche (etwa siebte bis elfte Klasse) konzipiert war, hat sich zwischenzeitlich gezeigt, dass der Film auch bei einem breiteren Publikum (bis 60 Jahren und älter) funktioniert. Die Wirkung liegt insbesondere darin, dass hier mit praktischem Beispiel gezeigt wird, wie Manipulation in den Medien von statten gehen kann. Der Zuschauer wird emotional geködert und muss sich dann im zweiten Teil des Films der bitteren Wahrheit stellen: er wurde bewusst manipuliert.

Meine persönliche Motivation, diesen Film zu machen, lässt sich in aller Kürze so darstellen: In Zeiten wie diesen ist vor allem Pflicht der Medienschaffenden, ihren Teil zur Bildung von Medienkompetenz beim Zuschauer zu leisten. Wir wissen schließlich am besten, was es heißt, „ein Mittel zur Unwahrheit“ in den Händen zu halten.

Filminhalt – Erster Teil

Der dokumentarische Teil des Films erstreckt sich über etwa 20 Minuten, die Handlung kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

Wir lernen den 24-jährigen Oleg kennen, der vor acht Jahren mit seiner Familie aus Russland nach Süddeutschland gekommen ist. Als er seine Koffer für einen Russlandbesuch packt, wissen weder Freunde noch Familie wohin die Reise wirklich geht: in eine russische Kaserne, in der das »Igra su Smertju«, das »Spiel mit dem Tod« gespielt wird.

Die Erste Station der Reise ist Wolgograd, Olegs Heimatstadt. Hier treffen wir Juri, einen Freund aus der Schulzeit. Er hat Kontakt zur Spielerszene und wird Oleg zu einem Treffen mitnehmen. Bei einem Bekannten von Juri besorgt sich Oleg unter der Hand eine Pistole, die Grundausrüstung für das Spiel. Dort wird mit scharfer Munition geschossen, mögliche Verletzungen sind einkalkuliert. Für Juri bedeutet diese Gefahr der „Kick“, der ihn immer wieder zum Mitspielen antreibt.

Nach vielen Stunden Autofahrt erreichen wir in der Dunkelheit des nächsten Tages die Kaserne mitten im Niemandsland westlich von Wolgograd. An einer Art Militärposten werden wir schließlich eingelassen und erhalten damit Zugang zur eher geschlossenen Gemeinschaft der Spieler.

Am nächsten Tag dürfen wir die kleine Gruppe junger Männer begleiten, der Oleg und Juri sich angeschlossen haben. Den Vormittag verbringen die Spieler mit Schießübungen und Gesprächen - wir fühlen uns ins Trainingslager einer seltsamen, paramilitärischen Einheit versetzt. Die Männer, die noch miteinander scherzen, werden später im Spiel versuchen, sich gegenseitig mit Schüssen auf die Schutzwesten zu Fall zu bringen. Wir treffen den „General“, einen stattlichen Mann in Uniform, der in seiner Freizeit hier für die Einhaltung der Regeln sorgt und die Spiele betreut. Er ist die Autoritätsperson auf diesem Gelände.

Gegen Mittag wird es für die jungen Männer ernst, sie rüsten sich mit Schutzweste, Genitalschutz und verschiedenem Zubehör zum Kampf. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf und der General, der uns zuvor Auskunft über die rudimentären Regeln des Spiels gab, fungiert als Koordinator. Ziel wird es sein, eine Fahne aus dem Wald zu bergen – wer sie bringt, bringt den Sieg für das eigene Team. Dabei gegenseitig auf sich zu schießen ist nicht nur erlaubt, sondern erklärter Sinn des Spiels.

Als Oleg und Juri mit ihrer Gruppe in den Wald laufen, beginnt das »Spiel mit dem Tod«. Die Kamera ist nicht dabei. Wir müssen auf den Sieger warten – und auf die, die aus dem Wald zurückkommen. Kurz nachdem ein Spieler außer Atem mit der Fahne zurückkehrt, kommen zwei verwundete Spieler und Juri zurück. Wir erfahren, dass neben vier Verwundeten zwei Spieler tödlich getroffen wurden – einer davon ist Oleg.

Filminhalt – Zweiter Teil

Hier endet der dokumentarische Teil – mit dem für den Zuschauer nicht sichtbaren Tod des Protagonisten. An dieser Stelle liegt, sofern die Geschichte geglaubt wurde, der emotionale Höhepunkt des Films. Der Zuschauer ist vom unerwarteten und plötzlichen Ende betroffen und gleichzeitig von der morbiden Faszination ergriffen, die Berichten über Unfälle oder begangene Grausamkeiten anhaftet. Es ist erklärtes Ziel des Films, den Zuschauer an diesem Punkt emotional im Griff zu haben. Nach einigen quälenden Sekunden erlöst uns der Sprecher aus der Betroffenheit. Die Geschichte ist erfunden, es geht nicht um Waffen, schon gar nicht um Russland. Es geht um die Macht der Bilder – und darum, wie leicht sie missbraucht werden kann.

Der zweite Teil des Films beginnt mit einem Filmausschnitt aus den Anfängen der Filmgeschichte. Als deren Beginn wird allgemein die erste öffentliche Filmvorführung gegen Eintrittsgeld am 28. Dezember 1895 angesehen, die die Gebrüder Lumière in Paris veranstalteten. Die teils erschreckten, teils faszinierten Zuschauer erlebten unter anderem die »Ankunft eines Zuges« (L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat), dessen Lokomotive das Publikum, wie berichtet wird, in panischen Schrecken versetzte. Die Lokomotive taucht aus der Tiefe der Leinwand auf, wird größer und rast dicht an der Kamera vorbei. Eben diese »Ankunft eines Zuges« bildet die Rahmenhandlung des zweiten Teils des Films. Diese alten Bilder besitzen die Aura größtmöglicher Authentizität und liefern damit den idealen Gegensatz zum ersten Teil des Films.

In den folgenden zehn Minuten wird erklärt, wie das Handwerk des Filmemachens missbraucht wurde, um die Täuschungen im ersten Teil glaubhaft zu machen. Hierbei soll sich der Zuschauer nicht betrogen fühlen und mit Ablehnung auf die Aufdeckung der Täuschung reagieren, denn es geht um den „aha“-Effekt. Nebenbei: es zeugt weder von sonderlicher Naivität oder gar von Dummheit, wenn die Täuschung nicht erkannt wurde. Der Zuschauer glaubte nur das, was man ihn glauben machen wollte. Die filmischen Mittel wurden missbraucht und ohne sein Wissen gegen ihn eingesetzt. Hinzu kamen haarsträubende und bewusst übertriebene Spezialeffekte (z.B. eine Autofahrt in Wolgograd, die vor Blue-screen gefilmt wurde). Genau hier liegt die Kernaussage dieser Arbeit: Lügen und Verfälschungen sind meist unmöglich zu erkennen, auch wenn sie noch so unverschämt dargeboten werden. Jedes Bild hat einen breiten Interpretationsspielraum und muss mit Abstand betrachtet werden. Wir müssen ein Bewusstsein für die Macht der Bilder entwickeln – und für den schmalen Grat zwischen Wahrheit und Manipulation. Der zweite Teil des Films soll hier als Augenöffner dienen, indem er die Möglichkeiten der Manipulation anhand der verwendeten Techniken sichtbar macht. Die Behauptung »Das hätte ich aber gemerkt...« zählt nun nicht mehr, denn der Zuschauer ist im Idealfall in alle gestellten Fallen hineingestolpert.