

# Drehbuch

„Der Tod spielt mit“

Dokumentarfilm, 28:30 Minuten



**Hinweis: Dieses Drehbuch ist ein Entwurf und stimmt in vielen Teilen nicht mit dem tatsächlichen Film überein.**

Zweite Fassung, 14. Mai 2005

## TEIL 1 – DIE GESCHICHTE

### 1. Anfang

*Innen / Tag*

---

Szene aus dem Ego-Shooter Konsolenspiel „James Bond – Golden Eye“. Wir sehen die Spielwelt aus der Ich-Perspektive. Wir schleichen uns an eine Person an, als die sich rumdrehen schießen wir ihr in den Kopf. Sie geht langsam zu Boden.

EINBLENDUNG Titel

- DEUTSCHLAND -

### 2. Im Wohnzimmer

*Innen / Tag*

---

NAH Oleg sitzt auf der Couch und spielt „Golden Eye“. Zwischendrin GROSS seine Hände am Gamepad, Szenen aus dem Spiel, sein Gesicht.

SPRECHER Wir haben Oleg über Bekannte von Bekannten kennen gelernt. Jemanden wie ihn zu finden ist schwer, in Deutschland gibt es diese Spiele nicht. „Zu viele Gesetze hier“, sagt Oleg.

Während wir eine Szene aus dem Spiel sehen wird der Fernseher ausgeschaltet. HT Oleg steht von der Couch auf und geht aus dem Zimmer.

SPRECHER Um Computerspiele geht es hier nicht. Wir werden Menschen kennen lernen, die in ihrer Freizeit mit echten Waffen und scharfer Munition mit ihrem Leben spielen.

### 3. Im Schlafzimmer

Innen / Tag

---

HT/NAH Oleg packt eine Reisetasche. Er legt Kleider zusammen und packt diverse andere Dinge ein.

SPRECHER Wir werden Oleg nach Russland begleiten. Er und zwei Freunde werden beim sogenannten „*russischer Name*“, dem „Spiel mit dem Tod“ mitspielen.

SCHWENK auf ein Filmplakat („Reservoir Dogs“). Es zeigt zwei Männer in Anzügen, die sich gegenseitig mit der Waffe in Schach halten.

### 4. Im Park

Innen / Tag

---

NAH Oleg auf einer Bank.

OLEG (*in gebrochenem Deutsch*) Ja, aufgeregt bin ich schon. Es reizt mich aber schon, mal mitzuspielen. Ich kenne Leute die schon mal mitgemacht haben und die sagen immer: den Kick kriegst du nirgendwo sonst! Ich will es halt mal ausprobieren.

T Oleg spaziert auf die Kamera zu, in der Hand eine Zigarette.

OLEG (*aus dem Off*) Mut brauchst du schon, ja. (*lacht*) Aber den habe ich.

SPRECHER Oleg ist 24, er kam vor fünf Jahren nach Deutschland. Seit seine Mutter gestorben ist wohnt er abwechselnd bei Freunden. Hin und wieder arbeitet er als Aushilfe auf verschiedenen Baustellen.

GROSS Oleg schaut nachdenklich in die Ferne.

#### **4. In der Küche**

*Innen / Tag*

---

Oleg zieht sich eine Jacke an und verabschiedet sich von seinem Kumpel. Die beiden sprechen russisch, klopfen sich auf die Schulter.

#### **5. Im Flur der Wohnung**

*Innen / Tag*

---

HT Oleg verlässt die Wohnung mit seiner Reisetasche. Er schließt die Tür hinter sich.

ABBLENDE

- RUSSLAND, NÄCHSTER TAG -

**6. Im Auto**

*Innen, Auto / Tag*

---

AUFBLLENDE

Im Auto des Kamerateams. NAH Wir sehen Oleg auf der Rückbank, er sieht aus dem Fenster. Draußen ziehen Häuser vorbei. T durch die Windschutzscheibe gefilmt, wir sehen das Straßengeschehen.

SPRECHER Wolgograd, 200 Kilometer südlich von Moskau. Hier ist Oleg aufgewachsen. Wir sind auf dem Weg zu Juri, einem Freund von Oleg.

**7. Vor Juri's Wohnung**

*Außen / Tag*

---

NAH Wir folgen Oleg über einen tristen Hof zu einem Hauseingang. Ein heruntergekommenes Mehrfamilienhaus. Oleg wartet bis Juri an die Tür kommt, die beiden begrüßen sich und gehen rein.

SPRECHER Juri hat seit einiger Zeit Kontakt zur Spielerszene. Er wird Oleg dieses Wochenende zu einem Treffen mitnehmen.

**8. In Juri's Küche**

*Innen / Tag*

---

Wir sehen ein paar Impressionen aus der Wohnung. Sie ist spärlich eingerichtet, etwas verschmuddelt, triste Aussicht aus dem Fenster. Nachmittagsstimmung.

HT Juri holt zwei Bier aus dem Kühlschrank und setzt sich zu Oleg an den Tisch. Die Luft ist voll mit Zigarettenrauch. Im Hintergrund steht ein Fernseher, es läuft ein russischer Musikkanal (O-Ton). Währenddessen unterhalten sie sich auf Russisch, offensichtlich gut gelaunt.

NAH Juri am Tisch

JURI (*auf russisch*) Ich war einmal dabei und habe mitgespielt. Ein Freund hat einen Schuss ins Bein bekommen (*schaut nach unten*), mir ist nichts passiert. Aber wenn du Pech hast und nicht aufpasst kann es dich ganz schön schlimm erwischen. Das ist ja auch der Kick daran.

GROSS Juri legt uns nacheinander Fotos auf den Tisch, die bei einem Spiel gemacht wurden. Wir sehen posierende Spieler. Auf einem sehen wir Juri mit einer schlimmen Wunde am Arm, er hat die Hand erhoben, anscheinend wollte er nicht fotografiert werden. Auf dem nächsten Bild präsentiert er stolz einen verbundenen Oberarm.

Wenn du einmal mitgespielt hast ist es wie eine Sucht – du willst wieder spielen. Die meisten, die verletzt wurden kommen auch wieder. Na ja, und wenn du gut bist wirst du sowieso nicht getroffen (*grinst*).

## 9. In Juri's Schlafzimmer

*Innen / Tag*

---

HT Auf dem gemachten Bett liegen Tarnkleider und diverse Utensilien. Juri zieht eine Kiste unter dem Bett hervor und holt seine Waffe heraus. Oleg nimmt die Waffe, prüft das Gewicht, zielt auf ein Bild an der Wand.

JURI (*zeigt Oleg die Waffe*) Der Kopf ist tabu – niemand schießt auf den Kopf. Für die Brust benutzen wir Westen oder Platten, die schützen ganz gut (*er klopft sich auf den Oberkörper*). Manche tragen auch Helme.

Oleg begutachtet die Waffe, scherzt mit dem Genitalschutz. TEXTEINBLENDUNGEN  
Gesprächsfetzen aus der Unterhaltung:

„Wie oft darf ich schießen?“ – „Du darfst nur ein Magazin leerschießen, nur eins.“

„Und das Ding hier?!“ – „Ist das Wichtigste!“

„Eine Waffe besorgen wir im Camp.“

---

## 10. In Juri's Küche (cont.)

*Innen / Tag*

GROSS Oleg. Er raucht.

OLEG Warum ich das machen will? Es ist halt ein Kick, Abenteuer auch. Manche machen Bungee-Jumping, das ist genauso gefährlich. Sterben kannst du immer. Ich muss eben aufpassen!

Er macht eine Pause, die Kamera filmt weiter.

OLEG Na ja, es ist schon ein komisches Gefühl auf einen Menschen zu schießen. Aber auch irgendwie aufregend halt.

Zwischenfrage des Interviewers:

INTERVIEWER (*aus dem Off*) Wie würdest du dich fühlen wenn du jemanden tödlich verletzt?

Oleg zögert, er wirkt unsicher.

OLEG Weiß nicht, kann ich schwer sagen. In dem Moment ist es im Spiel, wir alle machen da freiwillig mit. So sind die Regeln eben.

Nach kurzer Pause ABSCHWENK auf seine Hand mit der Zigarette, die er gerade ausdrückt.

- NÄCHSTER TAG -

---

## 11. Auf der Straße vor Juri's Haus

*Außen / Tag*

T/GROSS Oleg lädt Gepäck ins Auto. Wir sehen zwei Schlafsäcke, Decken, Wasserflaschen und zwei Taschen.

---

## 12. Juri's Küche

*Innen / Tag*

HT Küche. Juri steht in der Küche und schaut sich um. Er sieht einen Fleck neben der Spüle, nimmt sich einen Lappen und putzt ihn weg. Wir gehen ran und fragen ihn (Dolmetscherin), warum er sich jetzt die Mühe macht, zu putzen.

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Warum hast du jetzt gerade noch sauber gemacht?

JURI (*wirkt etwas verlegen*) Na ja, ich schaue immer dass alles sauber ist wenn ich gehe. (*schaut sich kurz um*)

Nach einer kurzen Pause:

Wissen Sie, wenn wirklich was passiert... meine Mutter soll wenigstens wissen dass sie einen ordentlichen Sohn hatte! (*grinst und dreht sich weg*)



### **13. Im Hof**

*Innen, Auto / Tag*

---

Im Auto des Kamerateams. Wir folgen Juri's Auto aus dem Hof.

SPRECHER Etwa acht Stunden werden wir unterwegs sein. Unser Ziel ist eine verlassene Kaserne, 300 Kilometer östlich von Wolgograd.

### **14. Auf dem Feldweg**

*Außen / Tag*

---

Im Auto des Kamerateams. Vor uns fährt Juri, wir befinden uns auf einem Feldweg. Juri stoppt das Auto vor einer Datscha. Während sie aussteigen, halten wir hinter ihnen. Ein Traktor fährt vorbei.

SPRECHER Irgendwo am Rande der Stadt. Wir treffen hier Andrej, er wird uns ebenfalls begleiten. Auch für Andrej ist es das erste Spiel.

### **15. Vor der Datscha**

*Außen / Tag*

---

T Eine Frau steht in der Tür, ein Mann sitzt daneben auf einem Klappstuhl. Andrej, der dritte Begleiter, begrüßt gerade Oleg und Juri. Zwei Kinder haben unsere Kamera entdeckt und albern herum. Alles wirkt verwittert, Metallschrott und Holzteile liegen herum, dazwischen laufen Hühner umher. Die Stimmung ist fröhlich.

SPRECHER Seine Familie kennt den wahren Grund dieses Ausflugs nicht. Angeblich befinden wir uns auf dem Weg zu einem Fußballcamp.

## **16. In der Datscha, am Tisch**

*Innen / Tag*

---

T Essen steht auf dem Tisch, jemand schenkt Wodka ein. Die Mutter holt Brot aus dem Küchenschrank und setzt sich dazu. GROSS Oleg trinkt sein Glas aus. GROSS Juri lacht und scherzt mit Andrej.

## **17. Ankunft in der Kaserne**

*Innen, Auto / Abend*

---

Im Auto des Kamerateams. Es ist dunkel geworden, Juri fährt vor uns. Der Weg ist sehr schlecht. Wir fahren durch ein Tor, im Scheinwerferlicht sehen wir verfallene Gebäude. Ein Mann in Militärkleidung läuft auf das Auto zu. Er hat eine Hand zum Stop-Signal Hand erhoben. Juri stoppt den Motor, steigt aus und läuft zu dem Mann. Im Scheinwerferlicht gestikulieren sie. Die Situation scheint angespannt zu sein. Oleg steigt aus und läuft zu ihnen. Auch unser Fahrer steigt aus. Kurz darauf kommt der Mann zu unserem Auto, die anderen folgen ihm. Der Mann schaut durch die Tür. Als er die Kamera sieht, deutet er, sie abzuschalten und redet auf den Kameramann ein.

SPRECHER        Spät abends erreichen wir das „Camp“, eine verlassene Militärkaserne. Die Spieler verstehen sich hier durchaus als „Club“, nicht jeder ist willkommen. Für uns einige bange Momente des Wartens, dann die Erleichterung: Wir werden eingelassen. Die Kamera müssen wir vorerst abschalten, da wir noch keine Dreherlaubnis haben.

- NÄCHSTER TAG -

## 18. Kasernengelände

*Außen / Tag*

---

T Ein verfallenes Kasernengelände, Morgenstimmung. In einiger Entfernung sehen wir vereinzelt Leute stehen. DETAIL Aufnahmen von zerbrochenen Fenstern, verfallenen Mauern etc. Hinter einem Gebäude steht eine alte Abschussrampe für Raketen, auf einer Wiese ein Panzer.

SPRECHER Der nächste Morgen. „Der General“, wie ihn die Leute hier nennen, hat uns erlaubt zu filmen. Die Mitspieler filmen hier angeblich öfter. Für uns wirkt das Camp jetzt schon wie eine eigene Welt mit ihren eigenen Gesetzen - zwischen verfallenen Mauern und vergessenem Kriegsgerät.

Wir sehen weitere Impressionen aus dem Camp (Leute und Details). Wir sehen junge Männer bei Schießübungen (T). Einer putzt sich die Zähne, im Gürtel steckt eine Waffe.

SPRECHER Einige Gebäude hier stammen aus der Zeit des zweiten Weltkrieges, später kam noch eine Munitionsfabrik dazu. Im Laufe der letzten Jahrzehnte diente das Gelände als Schrottplatz für russisches Kriegsgerät. An diesem Wochenende haben sich etwa 20 Spieler zusammengefunden.

Ein stattlicher Mann in alter Uniform – Der „General“. Er hat ein Klemmbrett, Papier, einen Stift und eine Tasse in der Hand. Er sieht aus wie bei einem Kontrollgang. Die anderen Spieler grüßt er durch Kopfnicken. GROSS Der General. Er wirkt sympathisch, aber auch respekteinflößend.

GENERAL Ja, ich bin der Leiter hier – Sorge für Recht und Ordnung (*grinst*). Manchmal haben wir ganz schön verrückte Leute hier – die ballern schon rum bevor alles angefangen hat. Da braucht man jemanden, der hier die Dinge organisiert. Früher war ich auch schon hier, als das Militär noch hier war. Damals hatte ich eine gute Position hier und jetzt – (legt den Kopf zur Seite und *grinst*) na ja, die Dinge haben sich eben geändert.

DOLMETSCHERIN *(aus dem Off)* Spielen Sie selbst auch mit?

Ich? Nein. Ich habe Frau und Kinder, verstehen Sie? Den meisten hier ist die Familie egal, die sind hier um Abenteuer zu erleben und zu schießen.

---

## 19. Im Gebäude, der Schlafplatz

*Innen / Tag*

HT Ein Zimmer (oder Saal) in einem der Gebäude. Es gibt keine Einrichtung, die Fensterscheiben sind zerbrochen. Auf dem Boden liegt das Gepäck und zwei Schlafsäcke. Oleg und Juri ziehen sich gerade T-Shirts an. Andrej hat etwas zu Essen ausgepackt.

SPRECHER Spielbeginn ist am späten Nachmittag. Die meisten nutzen die Zeit für Training und Vorbereitung oder soziale Kontakte.

HT Oleg zieht sich einen Pullover an. Er hängt sich einen Anhänger an einer Kette um den Hals, wir gehen näher ran. Er hält ihn kurz zur Kamera und stopft ihn dann unter sein T-Shirt.

OLEG Das ist mein Glücksbringer, den habe ich schon seit ich klein bin. Hoffen wir mal dass er mir immer noch Glück bringt!  
*(lacht)*

NAH Wir sehen Juri, wie er sich vor einem zerbrochenen Fenster die Zähne putzt. Er spuckt die Zahnpasta aus dem Fenster.

OLEG *(zieht sich gerade Schuhe an)* Ist schon ein komischer Ort hier. Geschlafen haben wir auch kaum. Die halbe Nacht haben ein paar Idioten rumgeballert.

---

## 20. Kasernengelände

*Außen / Tag*

NAH Oleg, Juri und Andrej beim General. Der notiert die Namen auf einem seiner Papiere. Die beiden reichen ihm ein paar Geldscheine und ihre Ausweise, die er einsteckt. Er hakt irgendwas ab.

SPRECHER Trotz verfallener Mauern herrscht hier Ordnung. Jeder Spieler wird erfasst und muss eine Teilnehmergebühr bezahlen, umgerechnet etwa 10 Euro.

HT Juri stellt Oleg dem „Waffenmeister“ (Ivan) vor. Die beiden schütteln sich die Hände und unterhalten sich.

SPRECHER Ivan ist hier der Mann, der alles besorgen kann. Er vermietet und verkauft Pistolen an die Spieler - ein willkommener Nebenverdienst für ihn. Auch Oleg wird bei ihm eine Waffe leihen.

## **21. Am Kofferraum von Ivan's Auto**

*Außen / Tag*

---

HT Ivan steht neben der Schiebetüre eines alten Busses. Aus einem uralten Koffer holt er eine Pistole. Hinter dem Koffer liegen ein paar Metallplatten (wir erfahren später, dass sie als Alternative zu schusssicheren Westen getragen werden). Er zeigt Oleg und Andrej die Pistole, sagt ein paar Dinge. Dann holt er eine zweite und eine dritte Waffe aus der Tasche. GROSS Oleg begutachtet sie, hält sie mit ausgestreckten Armen und zielt.

SPRECHER Die Spieler benutzen hier ausschließlich 9mm Handfeuerwaffen. Die Wucht dieser Geschosse reicht normalerweise nicht aus um die provisorischen Schutzpanzer der Spieler zu durchschlagen. An ungeschützten Körperteilen sind die Verletzungen jedoch oft schwerwiegend – genau dieses Risiko macht für viele den Reiz aus.

## 22. Auf dem Feld

*Außen / Tag*

---

HALBNAH Oleg zielt mit der Waffe auf eine Dose in einiger Entfernung, Ivan steht daneben, Andrej auch.

SPRECHER Wie auch Oleg haben die meisten hier Erfahrung im Umgang mit Waffen. Oleg absolvierte nach der Schule ein Jahr Ausbildung beim Militär in Wolgograd, dort hat er Schießen gelernt.

GROSS Oleg mit der Waffe. Er konzentriert sich und zielt. Dann schießt er und trifft sofort.

SPRECHER Wir fragen Ivan nach den Regeln des Spiels.

GROSS Ivan

IVAN Bei den meisten Treffen wird „Erobert die Flagge“ gespielt. Im Wald steht die Flagge, von zwei Seiten kommen die Truppen und müssen sie sich holen. Die Gruppe, die mit der Flagge rauskommt, hat die Schlacht gewonnen.

Er macht eine kurze Pause, die Kamera läuft weiter.

IVAN Also wenn Sie mich fragen - ich weiß nicht warum die sich freiwillig abknallen. (*zuckt mit den Schultern*). Für die ist es halt ein Kick, ich kann damit nichts anfangen. Ich verdiene mir hier nur etwas Geld dazu (*lacht*).

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Gibt es Regeln für den Kampf?

IVAN Im Kampf gibt es keine Regeln. Aber zwischen den Spielern gibt es zwei ungeschriebene Gesetze. Erstens: Du

schießt nur ein Magazin leer. Zweitens: Niemand schießt absichtlich auf den Kopf.

## 23. Amateuraufnahmen

*Außen / Tag*

---

Amateuraufnahmen: Wir befinden uns im Wald. Anscheinend sind zwei Spieler gemeinsam unterwegs, einer filmt.

SPECHER Diese Videoaufnahmen wurden von Spielern gemacht. Wie es scheint ist es nicht ungewöhnlich, dass Spieler diese Events mit der Kamera dokumentieren.

Der Partner des Kameramanns signalisiert, still zu sein und späht durchs Gebüsch. Kurz darauf deutet er in Richtung eines Baumes in etwa zwanzig Metern Entfernung und läuft geduckt los. Kurz bevor er den Baum erreicht trifft ihn eine Kugel am Arm. Er wirbelt herum, schreit kurz auf und geht fluchend hinter dem Baum zu Boden. Der Kameramann zieht sich erschrocken zurück, ohne die Kamera abzuschalten. Wir sehen nur noch verwackelten Waldboden.

Zweiter Ausschnitt: Ein Spieler steht mit schmerzverzerrtem Gesicht irgendwo am Waldrand, trotzdem grinst er. In einer Hand hält er eine rote Fahne, die andere presst er auf den Oberschenkel. Sie ist blutverschmiert.

Dritter Ausschnitt: Ein junger Spieler in Siegerpose, er lacht und scherzt mit dem Kameramann. In einer Hand hält er seine Pistole. Er schießt triumphierend in die Luft. Danach posiert er mit der Waffe.

SPRECHER Wir fragen Ivan, wie oft hier Spieler getötet werden.

## 24. Kasernengelände

*Außen / Tag*

---

GROSS Ivan.

IVAN Ich sehe oft, dass jemand stirbt. Das sind oft Treffer am Kopf, aber manchmal verbluten sie auch bevor sie es aus dem Wald schaffen (*zuckt mit den Schultern*). Wissen Sie, viele von denen schießen nicht so gut und dann sind sie auch noch aufgeputzt.

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Was passiert wenn jemand stirbt?

Wenn du stirbst? Dann schaffen sie dich in die nächste Stadt und die Leute denken es war die Mafia. Das ist hier nichts ungewöhnliches (*lacht*).

Vierte Amateuraufnahme: Ein wild aussehender Mann ballert mit einer großen Waffe ins Gebüsch, er hat sichtlich Freude daran. Danach sehen wir ihn vor einer Sammlung mit verschiedenen Waffen, die er stolz präsentiert. In jeder Hand hält er eine Pistole.

GROSS Ivan.

IVAN Die Polizei? Wissen Sie, die interessieren sich einen Dreck für sowas hier. Wir hatten auch schon Polizisten hier, die spielen auch mit. Die sind noch verrückter als alle anderen (*lacht*).



## 25. Im Lager

*Außen / Tag*

---

Wir sehen verschiedene Einstellungen im Lager. Leute sitzen zusammen, rauchen, trinken Bier, machen Schießübungen. Ein älterer Mann brät Fleisch in einer zu kleinen Pfanne, manche Spieler holen sich ein Stück ab.

SPRECHER ...

GROSS Oleg. Er sitzt bei Juri und Andrej. Die drei trinken Bier und essen etwas.

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Seid ihr schon aufgeregt?

JURI Ja, schon! Wir werden uns auch bald vorbereiten müssen – Wie spät ist es (*schaut zu Oleg rüber*)?

OLEG (*russisch*) Ist noch etwas Zeit. (*schaut sich kurz um*) Die anderen machen auch noch Pause.

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Wie denkt ihr darüber dass ihr hier euer Leben riskiert?

JURI Wir müssen eben aufpassen. Wenn du gut bist wirst du auch nicht getroffen – und wenn du noch besser bist kannst du dein Team zum Sieg bringen.

Oleg und Andrej nicken.

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Wäret ihr auch bereit jemanden zu töten?

JURI Wir versuchen nicht jemanden zu töten. Aber wenn es passiert (*zuckt mit den Schultern*), das ist das Spiel.

OLEG Ums Töten geht es ja nicht. Ich hoffe dass ich niemand töten werde. Verletzungen sind okay, das Risiko muss jeder eingehen.

---

## 26. Im Lager

*Außen / Tag*

T Der General geht durchs Lager. Er sagt hier und da etwas zu den Leuten, anscheinend gibt er das Zeichen zum Vorbereiten.

SPRECHER Für die Spieler wird es bald ernst. Sie werden sich jetzt für das Kriegsspiel bereit machen.

DIVERSE EINSTELLUNGEN Spieler bei den Vorbereitungen: Leute befestigen sich gegenseitig mit Klebeband Metallplatten am Oberkörper, einige polstern sich vorher noch mit Schaumstoff, jemand schminkt sich mit Tarnfarbe, jemand reinigt seine Pistole zusammen, jemand füllt sein Magazin auf, einer macht Bilder mit einer Digitalkamera...

SPRECHER ...

HT Der General steht mit seinem Klemmbrett zwischen den Spielern. Er liest Namen vor und gibt den Spielern, die vortreten abwechselnd gelbe und blaue Bänder.

SPRECHER ...

HT Die Spieler verlassen das Lager und machen sich auf den Weg Richtung Waldrand. Der General trägt die Fahne.

## 27. Am Waldrand

*Außen / Tag*

---

T Die Spieler haben sich am Waldrand versammelt, sie stehen in zwei Gruppen. Der General steht zwischen ihnen und gibt Anweisungen. Im Hintergrund sehen wir einen Spieler mit der Fahne in den Wald laufen. GROSS Der General beim Reden.

SPRECHER ...

NAH Oleg, Juri und Andrej. Die drei gestikulieren und nicken sich dann zu. Juri's Band ist blau, Oleg's und Andrej's Bänder sind gelb. Plötzlich gibt der General das Kommando zum Start, die Spielergruppen laufen in entgegengesetzten Richtungen in den Wald. Wir folgen ihnen mit der Kamera.

SPRECHER ...

GROSS Der General.

GENERAL (hält eine Pistole hoch) Gleich gebe ich das Signal, dann startet der Kampf. Die Gruppe, die die Fahne hierher bringt, siegt.

DOLMETSCHERIN (*aus dem Off*) Wird der Kampf unter bestimmten Bedingungen abgebrochen?

GENERAL Nein. Das Spiel ist vorbei wenn die Fahne hier ist.

HT Der General hält die Pistole über den Kopf und feuert einen Schuss ab.

SPRECHER ...

T Der Waldrand. Wir hören vereinzelt Schüsse, ab und zu ein paar Zurufe.

GROSS Der General schaut auf seine Uhr.

T Der Waldrand. Drei Spieler kommen mit der Fahne aus dem Wald, es ist das blaue Team. Ein Spieler hinkt schmerzverzerrtem Gesicht, der Fahnenträger blutet aus einer Wunde am Kopf.

SPRECHER ...

NAH Der General schüttelt den drei Spielern die Hände und gratuliert im militärischen Stil. Einer steckt die Fahne in die Erde. Trotz der Verletzungen scheinen sie sich zu freuen. Der General gibt drei Schüsse in die Luft ab. GROSS Einer der drei Spieler, er blutet am Arm.

DOLMETSCHERIN *(durch einen Wackler des Kameramannes ist sie kurz im Bild)* Können Sie uns sagen wie viele Verletzte es gibt?

SPIELER *(außer Atem)* Weiß nicht, ein paar schon, glaube ich. Es ging alles ziemlich schnell, ich hab einen Streifschuss abbekommen.

DOLMETSCHERIN Wurde jemand getötet?

SPIELER Jemand neben mir wurde glaube ich in den Kopf getroffen, ich hab ihn nicht mehr gesehen. Ich weiß nicht genau.

HT Juri ist aus dem Wald gekommen. Er hält sich den Unterarm, anscheinend hat er große Schmerzen. Er setzt sich auf die Wiese. Wir nähern uns aber er hält die Hand zur Abwehr der Kamera hoch, sein Blick ist apathisch.

DOLMETSCHERIN *(aus dem Off)* Juri, weißt du wie es Oleg geht? Ist er verletzt?

Juri schweigt, er dreht sich weg. Die Kamera filmt weiter.

SPRECHER Wir warten noch eine gute halbe Stunde, aber Oleg kommt nicht mehr aus dem Wald. Wie wir später erfahren, wurde er tödlich getroffen.

SCHWARZBILD (harter Schnitt)

## TEIL 2 – „DEMONTAGE“

### 1. Auflösung

---

Ab jetzt hören wir nur noch den Sprecher.

An dieser Stelle schalten wir die Kamera ab. Was Sie gesehen haben war frei erfunden.

Langsame RÜCKFAHRT von einem schwarzen Fernsehbildschirm.

Wenn Sie uns geglaubt haben, was Sie in den letzten 20 Minuten gesehen haben, war unser kleines Experiment erfolgreich. Es geht hier nicht um Waffen und schon gar nicht über Russland. Es geht um die Macht der Bilder. Fangen wir mal vorne an.

### 2. Oleg

*Außen / Tag*

---

Der Fernseher geht an (abgefilmt). Wir sehen Oleg mit verschränkten Armen, er steht grinsend vor der Kamera im Park. In der Hand hält er eine Wasserpistole. WECHSEL von abgefilmten Fernseher ins Vollbild. Oleg spritzt Wasser auf die Kameralinse. MAKING OF Er spielt Golden Eye.

Seine Erfahrung mit Waffen beschränkt sich auf Wasserpistolen. Immerhin: sein Name ist tatsächlich Oleg und er spricht auch etwas Russisch. Und natürlich lebt er noch.

### **3. Die Autofahrt**

*Innen, Auto / Tag*

---

Oleg im Auto. Während der Fahrt demontiert sich die Szene. Er sitzt vor Bluescreen, das Autofenster ist ein Foto, der Hintergrund eine Fotomontage. MAKING OF Bluescreen-Szene.

In Russland war er allerdings nicht, zumindest nicht während der Dreharbeiten. Heute reicht für eine Reise nach Russland eine grüne Wand, ein Computer und einige Fotos aus dem Internet. Kombiniert mit vielen Klischees ergibt sich eine Illusion, welche fast realer anmutet als die Wirklichkeit selbst.

### **4. Juri**

*Innen / Tag*

---

Juri steht in seiner Wohnung. Digital eingefügte Gegenstände werden entfernt. Der Blick aus dem Fenster ist ein animiertes Foto.

Juri heißt in Wirklichkeit XXX. Seine Wohnung wurde für die Dreharbeiten digital nachbearbeitet, der Blick aus dem Fenster ist genauso falsch wie der Herd an der Wand oder die Fotos, die er uns zeigt.

### **5. Die Datscha**

*Außen / Tag*

---

Olegs Tante steht vor der Datscha. Zeitraffer: Sie hält einen wachsenden Berg russische Packungen im Arm (Kekspackungen, eine Wodkaflasche etc.). Es erscheinen Hühner um ihre Füße.

Wenn man schon nicht in Russland dreht, ein paar russische Dekorationen sollte man sich schon besorgen. Mit ein paar Hühnern wird daraus eine Bilderbuch-Datscha.

---

## 6. Die Kaserne

*Außen / Tag*

Wir sehen eine Totale der Kaserne. Retuschierte Gebäudeteile und Schrott werden entfernt. Der echte Himmel kommt zum Vorschein. Eine andere Szene: Personen werden aus dem Bild entfernt, sie wurden digital einkopiert. Wir sehen, wie diese Personen im Studio vor Greenscreen gefilmt wurden.

Die gezeigte Kaserne gibt es nicht. Wir haben an drei verschiedenen Orten gedreht, die Bilder wurden geschickt kombiniert und bearbeitet. Immerhin: Eines der Gebäude war tatsächlich mal eine Kaserne, wenn auch nicht in Russland.

---

## 7. Kostüme

*Außen / Tag*

Der General steht in Uniform vor einem Panzer. Plötzlich trägt er eine britische Luftwaffenuniform, plötzlich ein 70er Jahre Disco-Outfit. Er grüßt in die Kamera (oder macht eine Drehung)

Kleider machen Leute – und Geschichten. Eigentlich nichts Neues, aber immer wieder glaubhaft.

---

## 7. Manipulation mit Schnitten

*Außen / Tag*

MAKING OF Ein Spieler lädt sein Magazin.

Ein Schnitt kann Ort und Zeit überbrücken. Genau das wurde hier getan, allerdings ohne dass Sie es bemerkt haben. Diese beiden Szenen wurden an unterschiedlichen Tagen und an unterschiedlichen Schauplätzen gefilmt. Echte Patronen und Waffen durften wir nämlich am Drehort nicht benutzen.

---

## 8. In Szene gesetzt

*Außen / Tag*

Wir sehen nochmal das Statement von Oleg. Als er seinen Satz beendet hat friert das Bild ein. Der Hintergrund wird zu einer blauen Fläche. Aus einer anderen Perspektive sehen wir, wie das Interview vor Bluescreen gedreht wird.

Ist Ihnen an dieser Szene etwas aufgefallen? Hier haben wir den Hintergrund etwas manipuliert.

---

## 9. Collage

*verschiedene Szenen*

Wir sehen verschiedene Szenen aus dem Film und wie sie manipuliert wurden. MAKING OF Bilder.

Sie werden sich jetzt vielleicht fragen ob Sie diese Tricks hätten durchschauen müssen. Die Antwort lautet Nein. Sie glaubten nur was Sie gesehen haben - genau hier liegt die Macht der Bilder.

Bilder ?

Das Fernsehen ist seit seiner Erfindung das stärkste meinungsbildende Medium. Doch wir müssen uns im Klaren darüber sein, dass es sich bei den so vertrauten Fernsehbildern um eine Scheinwirklichkeit handelt. Kein Bild kann je objektiv und neutral sein. Alleine die Wahl des Bildausschnitts verändert die Wirklichkeit, schon deshalb weil wir bestimmte Dinge eben nicht sehen.



Wir sehen eine Szene aus dem Film, es ist der Hof vor Juri's Haus. Die Kamera schwenkt nach links und die Illusion wird zerstört. Wir sehen, dass es sich eine ganz normale (deutsche) Straße handelt.

Die Grenze zur Manipulation wird dabei häufig überschritten, ohne dass wir uns dessen bewußt sind. Die digitale Technik macht Fälschungen einfach, dieser Film ist ein extremes Beispiel hierfür. Ihnen wurde ein Russland präsentiert, das es nicht gibt. Eine Collage aus Tricks und Klischees, die der Filmemacher im Kopf hat. Ihnen wurde eine spannende Geschichte präsentiert, die frei erfunden war. Hätten Sie auch zugeschaut wenn es sich um ein harmloses Thema gehandelt hätte? Die Vorlieben der Zuschauer bestimmen zu oft die gezeigte Wirklichkeit. Man zeigt uns oft nur noch das, was wir sehen wollen.

Ob Dokumentarfilm, Reportage, Zeitung oder Radio: Keine Medienform kann uns ein unverzerrtes Bild der Realität liefern. Das ist keine Kritik an diesen Medien, wir müssen uns dessen nur bewußt sein. Die Gefahr liegt darin, dass wir Zuschauer den Unterschied zwischen verzerrter und manipulierter Realität kaum noch unterscheiden können. Vielleicht noch schlimmer: Wir versuchen es oft gar nicht mehr.

Wir sollten also zwei Dinge nicht vergessen:

Erstens, kein Bild kann die Wirklichkeit ersetzen.

Zweitens, wir können jederzeit abschalten.

Der Fernseher wird ausgeschaltet.

ABSPANN