Fiktive Ereignisse

Fiktive Ereignisse
Ein Essay und Heft aus ***Ereignisse,*** einer Essaysammlung bestehend aus 13 Heften

von Garrick Lauterbach
entstanden im Rahmen des Masterstudiengangs Transdisziplinarität,
Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)

Eigenverlag
Basel, Schweiz, Dezember 2025

© 2025 Garrick Lauterbach
Alle Rechte vorbehalten.
www.ereignisse.org

Einer anderer zu werden, ist etwas komplett Kontraintuitives. Wenn Schauspieler:innen sich verwandeln, ist das immerhin noch nachvollziehbar. Als Dramaturg:in, Regisseur:in, Kameraperson oder Editor:in ist man beim Filmemachen jedoch genauso am Prozess des Anders-Seins beteiligt. Lichtgestaltung und Kostüm tragen ebenso dazu bei, dass ein Mensch ein anderer wird, wie das Schauspiel selbst. Beleuchter:innen, Kameraleute, Kostümbildner:innen und Regisseur:innen einigen sich auf eine Illusion und spielen sie immer zu einem gewissen Teil mit – parallel zu den Schauspieler:innen. Wir stehen neben dem Regiemonitor, wir spüren, wenn Mensch, Szenografie, Kamera und Rhythmus die Illusion tragen, und wir vergessen, dass die spielende Person jemand anderes ist. Die fiktive Welt und ihre Bewohner:innen tauchen wundersam beim «Und bitte!» aus dem Nichts auf und verschwinden nach dem «Cut!» auch gleich wieder dorthin zurück. Man muss sich konzentrieren, diese Welt vor Augen zu halten.

Dieses So-tun-als-ob ist kulturell geprägt. Jeder Kulturkreis hat eigene Kriterien, was gutes Spiel ausmacht. Gleichzeitig verlaufen diese Bewertungen immer entlang der Achse des Realismus. Doch «Realismus» ist selbst keine Einheitsgrösse: Es gibt keinen universellen Realismus. Ein japanischer Realismus ist ein völlig anderer

als ein belgischer. Und Realismus betrifft nicht nur das Spiel, sondern die gesamte filmische Gestaltung. So ist ***Shoplifters*** (JP 2018, Hirokazu Kore-eda) verhältnismässig farbig – ***Rosetta*** (BE 1999, Jean-Pierre und Luc Dardenne) wirkt dagegen fast monochrom. Beide sind realistisch, aber auf völlig verschiedene Weise. Diesen Realismus schaffen die Filmemacher:innen und spielen ihn mit, neben den Spieler:innen.

Im angelsächsischen Kulturkreis gelten dabei bestimmte Manierismen als Qualitätsmerkmale. Hopkins, Smith, McKellen – sie zischen, sprechen mit Bedacht, bauen Stimmen und Körper auf, verlieren die Kontrolle in präziser Pose, und sie flüstern, wenn sie etwas unmissverständlich machen wollen. Jede Bewegung geschieht bewusst, dramaturgisch begründet. Der Realismus ihres Spiels liegt in der Glaubhaftigkeit der Illusion. «Realistisch» ist hier, was auch «überzeugend» genannt werden könnte – das Spiel dient der filmischen Immersion, dem *Suspension of Disbelief*. Real wird, was wir für real halten; dass es nicht die Wirklichkeit ist, vergessen wir. Mit einer realitätsnahen Repräsentation echter Menschen hat das wenig zu tun.

Im US-amerikanischen Spiel seit dem New Hollywood der 1970er werden Dean, Spacek, McDormand, Rowlands oder Brando als

Schauspielgenies gefeiert. Sie flüstern, lehnen sich lässig an Wände, humpeln, rauchen, reiben sich beim Denken die Wangen, sprechen lokales Dialekte und ungesäubertes Englisch. Entscheidend ist weniger die Form als die Ideologie dahinter: Das amerikanische Kino dieser Zeit verkaufte Subversion – eine Gegenkultur, die zugleich zutiefst liberal war. Die Figur des rebellisch-lässigen Individuums wurde zur popkulturellen Blaupause. Die Pose des Regelbruchs, des Unangepassten, diente einer nationalen Selbstmythologisierung: Es steht mir zu, so jemand zu sein.

Beim japanischen Schauspiel spüre ich stets die Kamera – sei es in ***Shoplifters*** oder in den Klassikern von Kurosawa bis Ozu. Tatsuya Nakadai und Toshiro Mifune spielen immer im Bewusstsein ihres Publikums. Ihre Figuren oszillieren zwischen realistischer Alltagssprache und stummfilmhafter Überhöhung: Sie sterben schreiend, fallen in Zeitlupe, weinen leise mit offenen Augen. Dabei bleibt ihnen ihr Profil wichtig – ihr Spiel ist bewusst auf die Kamera hin oder entschieden von ihr abgewandt.

Dann gibt es das deutsche Spiel – und man muss «deutsch» getrennt vom gesamten DACH-Raum denken. Die Österreicher:innen besitzen eine klar erkennbare, ikonische Schauspielkultur. Die Deutschschweizer:innen schaffen es dagegen kaum, eine spieleri-

sche Identität aufzubauen. Und das deutsche Spiel ist eng verwoben mit der Logik der Nachkriegszeit.

Genauso wie die USA Westdeutschland kulturell geprägt haben, so hat sich das deutsche Kino Schritt für Schritt dem amerikanischen Vorbild angenähert. Til Schweiger ist beispielsweise eine schlecht aufgelöste Kopie von Brad Pitt – halt made in Germany. Fahri Yardım oder Elyas M'Barek kombinieren Eddie-Murphy-Codes mit deutscher Schnoddrigkeit.

Doch was soll man tun, wenn man seine Kinovorbilder importiert und die eigene Kultur nicht genau weiss, was sie mit Spiel anfangen soll? In meinen deutschen und schweizerischen Schuljahren war die Theatertruppe praktisch unsichtbar; Kinder, die gerne spielten, waren rar. In den angelsächsischen Schulen, die ich besuchte, gab es hingegen monatlich irgendeine Aufführung. Schmerzhaft, ja – aber vorhanden. Niemand schämte sich dort, jemand anderes zu sein.

Das ist ein Symptom dafür, wie selbstverständlich das So-tun-als-ob in einer Gesellschaft akzeptiert wird. Darum begreifen sich die Stadttheater im deutschsprachigen Raum als Labore, in denen gesellschaftliche Themen erforscht werden sollen. Das

Nicht-sich-selbst-Sein muss einem Zweck dienen, der über das Theater hinausreicht. Dieses Phänomen hat Tradition, stammt aber auch aus einer sozialen Finanzierungslogik, die in ihrer Durchführung manchmal elitär wirkt – was Ablehnung provoziert, oft angeheizt durch Gegner:innen der Kulturförderung (die NZZ oder die Gegner:innen der SRG seien hier genannt).

Im Gegenzug dazu steht das englische, stark auf Schauwerte bedachte Theater, etwa das Globe Theatre, das möglichst «Shakespearean» spielt: im Nachbau des historischen Theaters, im nachinszenierten Stil. Die Performance wird zur Inszenierung auf zwei Ebenen – des Stücks und seines historischen Kontexts. Wie beim Mittelalterfest oder im Disneyland.

Im deutschsprachigen Raum wirkt Schauspiel oft kontraintuitiv, fast moralisch verdächtig. Realität gilt als etwas Gutes, Richtiges, ethisch Überlegenes. Deshalb gibt es Dokumentarfilme, die aussehen wie Spielfilme – sie tragen das Zertifikat «echt». Ein Publikum, das mit Illusion hadert, versteht das besser, obwohl diese Filme genauso inszeniert sind. Auch Laiendarsteller:innen werden dafür gefeiert, dass sie «nicht spielen». Ihre Echtheit wird zur Ressource – der Film entsteht um sie herum.

Idiosynkrasien im Spiel basieren also auf Denksystemen, kulturellen und politischen Gegebenheiten und sind historisch gewachsen. Ob dieses oder jenes nun «richtig» ist, lässt sich nicht dingfest machen. Ich stosse mich an der Skepsis gegenüber dem So-tun-als-ob. Diese Skepsis merke ich in der ewigen Frage nach den Motivationen der Figuren – sei dies von Produzent:innen, Regisseur:innen, Kameraleuten oder Schauspieler:innen. Natürlich sind innere Triebfedern wichtig und verraten, wie die Handlung vorangeht. Aber die ständige Rationalisierung jeder Figur führt zu einer Form von Realismus, die echte Menschen gar nicht erfüllen: Menschen tun Dinge, deren Motivation nur sie selbst kennen – oder sie tun Dinge ohne Motivation. Das Absurde, das Unvorhersehbare, das nicht ganz Nachvollziehbare gehört dazu. Es auszuhalten, dass man nicht alles versteht, würde meines Erachtens einen viel grösseren Realitätsgrad erzeugen.

Zwei Beispiele: Bruno Ganz überlegt lange, ehe er ein Stück Blattgold auf seine Hand legt, bevor er in ***Der amerikanische Freund*** (Wim Wenders, 1977) den fatalen Anruf an Dennis Hopper tätigt. Warum tut er das? In ***Badlands*** (Terrence Malick, 1973) baut sich Martin Sheens Figur Kit Carruthers ein kleines Steingebilde, kurz bevor er für seine Mordserie verhaftet wird. Was bedeutet dieses private Ritual?

Der Film zeigt uns etwas, das wir nicht ganz verstehen dürfen. In dieser Schnittmenge liegt ein echter Realismus: ein Moment der Kommunikation zwischen den Filmemacher:innen, den fiktionalen Figuren und dem Publikum. Die Fiktion spricht – und die Verwirrung wird real.

Ich plädiere daher für ein neues Denken über das Spielen. Wir brauchen die Labore des Theaters, das Experiment. Figuren brauchen Motivationen. Wir müssen kritisch bleiben gegenüber der Kapitallogik hinter dem amerikanischen und englischen Schauspiel. Aber wir brauchen auch eine Lust am Spiel, an der Verwandlung, am So-tun-als-ob. Wir brauchen fiktionale Welten – denn nur durch sie werden andere Leben sichtbar. Die mitteleuropäische Scheu vor der Illusion hindert uns daran, die eigene Realität aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Sich selbst einmal als jemand anderes zu sehen. Die Grenzen der eigenen Persönlichkeit kurz loszulassen, um sie von aussen zu erkennen.

Aber das muss nicht so bleiben. Wir brauchen Paralleluniversen, die innerhalb unserer Realität existieren. Wir können mehrfach leben. Wir können andere Leben berühren, nicht nur unsere eigenen. Wenn das So-tun-als-ob akzeptierter wäre, könnten wir Leben leben, die uns sonst verwehrt blieben.