

**The ART OF DYING and
the reality effects of the mise-en-scène**

von Peter Scheinpflug

(Version: 30.01.2010, update: 21.06.2010)

Russel argumentierte, dass ein fiktionaler Film in allen Darstellungsebenen absolut realistisch sein kann – Originalschauplätze, Originalrequisiten, Originaldarsteller etc. – oder Realismus glaubhaft vortäuschen kann und dieser Realismus doch in Szenen des gewaltsamen Todes unweigerlich gebrochen werde, da kein Zuschauer ernsthaft annähme, dass ein Mensch für den Film getötet würde. Sie kommt daher zu dem Fazit: „The representation of violent death in film constitutes a special crisis of believability, a threshold of realism and its own critique.“¹

Mit diesem zentralen Problem des Realitätsanspruchs fiktionaler Filme spielt der mit viel Augen-Zwinkern inszenierte B-Thriller THE ART OF DYING (PERFECT KILLER, R: Wings Hauser/ Pieter Moleveld, USA 1991): Ein Filmregisseur kritisiert das Hollywoodkino, dem er wie viele reale ontologisch und ideologiekritisch geprägte Autorenfilmer einen verachtungswürdigen Illusionismus vorwirft. Seine Kritik richtet sich daran, dass dessen Realismus-Bestrebungen immer an den Todesdarstellungen scheitern würden und Hollywood zugleich jedoch diese Illusion maximal kultiviert habe. In einer totalen Inversion dieses Verhältnisses von Realismusanspruch und Todessimulation re-inszeniert er diverse der berühmtesten Todes-Inszenierungen der Filmgeschichte – wie etwa die Duschszenen aus PSYCHO (Alfred Hitchcock, USA 1960) und SCARFACE (Brian de Palma, USA 1982). Seine Todesszenen inszeniert er jedoch in einem unverkennbar unrealistischen *mise-en-scène*: Er wechselt nicht nur das *setting* des Rahmenmediums, da ihm als *setting* eine Theaterbühne² dient, sondern er nutzt zusätzlich auch unnatürlich gesetztes und obendrein farbiges Licht und bildet die *mise-en-scène* der filmischen Vorbilder zwar mimetisch als Kulissen nach. Seine Kulissen sind explizit als ‚Kulissen‘, als unechtes *setting* erkennbar. Seine Opfer sind hingegen ‚echte‘ Opfern, seine Filme sind ‚Snuff‘. Während im Hollywoodfilm alles außer dem Tod ‚real‘ sein kann, ist bei ihm alles außer dem Tod ‚irreal‘ bzw. simuliert. Damit wird aber auch der Realitäts-Effekt vollkommen invertiert, denn während die Todes-Darstellungen im Hollywood-Film von dem Realismus ihres Kontextes profitieren, wirken seine ‚realen‘ Tode aufgrund der ausgestellten Künstlichkeit ihres Kontextes ebenfalls ‚irreal‘ bzw. simuliert. Da die ‚irreal‘ wirkenden Tode jedoch in der Narration ‚real‘ sind, konfliktieren die konventionelle Wahrnehmung des Rezipienten mit der durch die Narration, das Genre und die Montage gewährten *verisimilitude*. Parodistisch zeigt der Film damit nicht allein generelle Probleme des filmischen Realismus auf, sondern führt auch vor, wie verschiedene Dimensionen eines fiktionalen Films wie Narration, Montage, *mise-en-scène*, Spezialeffekte etc. einen wechselseitigen Effekt auf die an sie gerichteten Realismus-Zuschreibung haben und diese daher bei der Diskussion des filmischen Realismus einzeln *und* in ihrem Verhältnis zueinander bedacht werden müssen.

¹ Russell, Catherine: Narrative Mortality. Death, Closure, and New Wave Cinemas. University of Minnesota Press. Minneapolis/ London 1995. S. 23.

² Hier sei die Medialität des Theaters als ‚Menschmedium‘ bedacht: Obwohl das Bühnengeschehen stets offensichtlich ein ‚Spiel‘ ist und zumeist auf realistische Kulissen verzichtet wird, ist der Schauspieler als Mensch stets echt und real vor Ort.