

Interview zu CIVILIZATION

Zoomgespräch zwischen Daniel Bleninger & Christoph Schwarz
Lockdown II, November 2020

Christoph, du widmest deinen neuen Film einem Computerspieleklassiker aus 1991 und erzählst von der Sogwirkung, die davon ausgeht. Was findest Du daran spannend?

Ich mag es, wenn Filme nicht versuchen, allgemein verständlich zu bleiben, sondern Spezialinteressen und verschrobenes Nischenwissen vor den Vorhang zu holen, ohne alles erklären zu müssen. Dass ein 30 Jahre altes Computerspiel noch immer diese Anziehungskraft entfalten kann, die sich auch aus nostalgischen Erinnerungen an eine behütete Kindheit speist, fasziniert mich ungemein. Ich finde auch, dass Computerspiele trotz ihrer Allgegenwärtigkeit in der Realität im dokumentarischen Kino unterrepräsentiert sind – und die pixelige Grafik aus den frühen 90er Jahren ist ideal, um von einer Kamera abgefilmt zu werden.

Warum wird der Lockdown mit seinen traumatischen Erfahrungen nur am Rande erwähnt?

Die ersten beiden Wochen in Kärnten war es noch abendliches Ritual, gemeinsam die Nachrichten und den Verlauf der Infektionskurve zu verfolgen. Wie dann klar war, dass die Katastrophe ausbleibt, wir aber trotzdem noch 3 Wochen in Kärnten bleiben werden, habe ich die Gelegenheit ergriffen, den Film zu realisieren. Ich fand es dann zeitloser und spannender, nach Innen zu blicken, mich selbst zu meinen Vorstellungen über Vaterschaft und meiner Erwartungshaltung an ein glückliches Leben zu befragen – und nicht ein paar Kalauer über Klopapier aufzuwärmen. Aber natürlich gibt es viele Verweise auf die Ausnahmesituation, in der sich der Protagonist und seine Familie befinden, der Titel deutet ja schon auf etwas Großes hin.

Möchtest Du etwas zur unklaren Grenze zwischen dokumentarischer Arbeit und Fiktion sagen?

Ich verstehe gut, dass diese Frage kommt. Ich nütze diese Unklarheit, um die Spannung zu halten, da ist es schon legitim, danach Auskunft zu geben. Ich weiß von der immensen Sogwirkung, die Civilization auf mich ausübt. Deswegen werde ich mir auch nie eine der neueren Versionen besorgen. Man könnte fast sagen, ich habe den Film aus Selbstschutz gedreht, habe die Katastrophe gespielt, um sie nicht selbst erleben zu müssen. Und ich finde es wirklich beruhigend, dass sich trotz allgegenwärtigem Fortschrittsdruck ein Computerspiel aus 1991 noch immer behaupten kann. Eine Sache hat mir zu denken gegeben: an einer Stelle wird im Spiel vor den Folgen der Erderwärmung gewarnt. 30 Jahre später sind wir in dieser Frage keinen Schritt weitergekommen, das ist wirklich ein Armutszeugnis der Zivilisation.

Musstest Du bei deiner Familie lange Überzeugungsarbeit leisten?

Nein, es fühlt sich für uns relativ normal an, dass ich unseren Alltag filme, das mache ich ohnehin immer wieder. Ich verspüre aber eine große Dankbarkeit, dass vor allem meine Kinder so engagiert mitgemacht haben und sich der Kamera nicht verweigert haben.

Du hast nach deinem vorletzten Kurzfilm "CSL" davon gesprochen, deine Reihe der autofiktiven Videotagebücher beenden zu wollen. Civilization passt aber nahtlos in diese Serie....

Der Lockdown hat sich angeboten, komplett ohne Crew einen Film über mich und meine Familie zu machen. Die Pause zwischen den letzten Dreharbeiten zu CSL (2018, 35min) und dem neuen Film hat ohnehin 3 Jahre gedauert, die Freude an dieser Arbeitsweise ist offensichtlich zurückgekehrt, die Dreharbeiten haben mir wieder ziemlich viel Spaß gemacht. Außerdem habe ich 2020 viel Zeit damit verbracht, einen Langfilm zu schreiben und zu planen (*Anm. die Arbeit an SPARSCHWEIN wird in CIVILIZATION erwähnt*), da war es befreiend, daneben auch handfest arbeiten zu dürfen.