

15. internationales forum des jungen films berlin 1985

33

35. internationale
filmfestspiele berlin

NOCAUT Knock out

Land	Mexiko 1983
Produktion	Cooperativa KINAM, S.C.L. Jorge Díaz Moreno
Regie, Buch	José Luis García Agraz
Kamera	Angel Goded
2. Kamera	Servando Gaja
Musik	Gerardo Suárez
Ton	Nerio Barberis
Schnitt	Carlos Garcia Agraz
Ausstattung	Elizabeth Menz
Spezialeffekte	Javier Hernández
Produktionsleitung	Hernan Littin
Regieassistenz	Alfonso Cuarón, Luis Estrada
Aufnahmeleitung	Fernando Cámara

Darsteller

Rodrigo Saracho	Gonzalo Vega
Lilia	Blanca Guerra
López	Guillermo Orea
Taxifahrer	Alejandro Parodi
Saúl Beltrán	Wolf Ruvinskis
El Sultan	Roberto Cobo
Alter	Ignacio Retes
Rodrigo Mutter	Blanca Torres
Aguirre	Carlos East
Polizist	Agustin Silva
Brena	Jaime Ramos
Lola	Dolores Beristáin
Ernesto Yáñez, Alonso Castillo, Carlos Quintero, Armando Duarte, Rodolfo d'Alexandre, Ignacio Aranda, Angel de la Peña, Laura Padilla	Echanove, Dora Guerra, Enrique Curiel, Roberto Chapman,

Uraufführung 4. Dezember 1983, Mexiko City

Format 35 mm (gedreht auf 16 mm), Farbe,
1 : 1,33

Länge 90 Minuten

Kritik

NOCAUT, der erste Spielfilm des Regisseurs José Luis García Agraz, der sich dem 'cine independiente' zurechnet, kommt dem nahe, was der phonetisch geschriebene Titel impliziert: einem k.o.

Der Film beginnt mit einem Mord, den der Held Rodrigo (Gonzalo Vega) begeht. Aber was treibt einen Menschen zu einem solchen Verbrechen? Der Film entfaltet eine längere Serie von

Rückblenden und beschreibt, wie der junge Boxer langsam in die professionelle Welt des Boxsports eindringt, damit aber auch der düsteren Welt des Verbrechens begegnet, die jene andere begleitet.

Bevor er es noch erkannt hat, hat er sich schon in diese Welt verstrickt und kommt nicht mehr heraus; er muß Niederschläge im Ring in Kauf nehmen und wird bezahlter Agent eines Mafia-Bosses. Er strebt danach, seine verlorene Unschuld zurückzugewinnen, während er sich schon auf der Flucht befindet, erstaunt darüber, was mit seinem Leben geschehen ist.

Diese Story ist zwar nicht neu, aber sie wird ausgezeichnet erzählt. Aus kurzen Szenen und abrupten Schnitten setzen sich die wichtigsten Ereignisse im Leben Rodrigos zusammen.

Dies ist kein neuer 'Rocky', kein 'underdog', der einen persönlichen Sieg erringt. Vielmehr geht es hier um die Geschichte eines Verlierers, dessen einziges Vergehen darin bestand, etwas aus seinem Leben machen zu wollen und nicht rechtzeitig die Zeichen der Gefahr erkannt zu haben.

Die Darsteller spielen ausgezeichnet und die Handlung gewinnt im Film starkes Tempo.

Mit NOCAUT hat sich Garcia Agraz als eine neue Kraft im mexikanischen Film etabliert. So mag die Bewegung des unabhängigen Kinos vielleicht auch dem mehr kommerziellen mexikanischen Film neue Richtungen weisen.

Lent. - in: Variety, New York, 22.1.1984

NOCAUT - gezeigt in der letzten 'Muestra internacional' und Gewinner des Ariels für den besten Erstlingsfilm - ist ein gutes Beispiel des unabhängigen mexikanischen Kinos, das auch auf dem Wege des normalen Verleihs ein breiteres Publikum finden könnte. Der Film von José Luis Garcia Agraz ist ein gelungenes Experiment des 'schwarzen Kinos', angesiedelt in einem sehr realistisch gezeichneten Großstadtmilieu von Mexiko City. Der Protagonist des Films, der Boxer Rodrigo Saracho (Gonzalo Vega), durchläuft eine recht typische Handlung für dieses Genre: er verkörpert den Typ des Einfältigen, der vom Milieu korrumpiert wird, in dem er sich bewegt; angesichts einer ausweglos gewordenen Situation versucht er sich durch einen letzten Gewaltakt zu retten, indem er den Manager und Gangsterboß Saúl Beltrán (Wolf Ruvinskis) ermordet. Dieses Ereignis steht am Anfang des Films. Was dann folgt, sind die Anstrengungen Sarachos, um seinen Verfolgern zu entkommen, und gleichzeitig seine Erinnerungen - dargestellt in einer komplizierten Serie von Rückblenden - an die verschiedenen Momente, die ihn in die beängstigende Situation brachten, in der er sich gegenwärtig befindet.

Offensichtlich ist García Agraz in erster Linie daran interessiert, mit den Möglichkeiten der filmischen Zeit zu spielen. Zuweilen häuft er derartig viele Rückblenden an - sie sind sogar ineinander verschachtelt -, daß die Erzählung zum Zaubergarten und Labyrinth wird. Das geht so weit, daß der Mord an Beltrán im Grunde unverständlich bleibt. Worauf es dem Film ankommt, ist, durch diesen Wechsel der verschiedenen Zeitebenen einen konfusen Geisteszustand zu beschreiben. NOCAUT ist eingebettet in eine Atmosphäre reiner Paranoia, die eine große Affinität zum 'schwarzen Kino' besitzt, in der der Held auf sich selbst gestellt, isoliert ist und in der alle anderen Personen, selbst seine Eltern, früher oder später zu seinen Feinden werden. Und nicht nur das: dank einer einfallreichen Montage erscheint es am Höhepunkt des Films, als ob Saracho sich selber verfolgte.

Gut gespielt und mit fähiger Hand inszeniert, gehört NOCAUT zu jenen Filmen, die vielleicht erneut jenes mittelständige Film-

publikum anziehen könnten, das das Vertrauen in das mexikanische Kino verloren hat und auch unter Strafandrohung nicht bereit ist, es sich noch anzusehen. Vielleicht kann NOCAUT es zurückgewinnen.

Leonardo Garcia Tsao in: Playboy Magazine (Mexican Edition), Mexiko, August 1984

Zu diesem Film

Von José Luis Garcia Agraz

NOCAUT ist aus meiner Faszination für das Schwarze Kino und konkret für Filme wie *Double Indemnity*, *The Big Heat*, *The Big Sleep*, *White Heat* und andere modernere wie *Mean Streets* und *Taxi Driver* entstanden. Obwohl diese Filme das Genre am besten repräsentieren, versuchte ich mir als visuellen Ausgangspunkt einige mexikanische Filme ins Gedächtnis zu rufen. Ich wußte, daß die Stadt Mexiko die nötigen formalen Bestandteile für eine Geschichte besaß, die die visuellen und thematischen Elemente des Schwarzen Kinos vereinigen würde.

Die Geschichte sollte die Zusammenfassung vieler anderer sein und Personen und Situationen so 'archetypisieren', daß sich eine einfache und klare Handlung ergab. Ich brauchte eine formale Struktur, die es mir ermöglichte, die Zeit zu stilisieren und zu manipulieren. Ich entschied mich für die Rückblenden-Technik, und während ich das Drehbuch schrieb, entwickelten sich die Rückblenden zur eigentlichen Handlung. Die Handhabung der realen Zeit und der kontinuierliche Fluß der Rückblenden stellen die räumliche und zeitliche Struktur dar, die für die Schlüssigkeit meiner Geschichte sorgte. (Das ist eigentlich nichts Neues, sondern ein typisches Mittel dieses Genres.)

Ich habe die Boxer-Geschichte gewählt, weil sie eine metaphorische Darstellung des Lebens erlaubt. Es ist die Geschichte eines einfachen Mannes, der aufgrund seiner sportlichen Fähigkeiten den Erfolg sucht, und seines Kampfes gegen eine obskure mexikanische Mafia, die ihn zunächst zu einem der ihren macht und schließlich erledigt. Die Stadt Mexiko wird für ihn zur Falle, zu einem Kreuzweg ohne Wahl, zu einem Schicksal, dem er nicht entrinnen kann.

Rodrigo, der Hauptdarsteller, ermordet Beltrán, den mächtigen Drahtzieher und Geschäftemacher. Die nun beginnende Flucht vor der Rache wird in der Gegenwartsform erzählt, und die Vergangenheit erscheint wie ein Kommentar der gegenwärtigen Handlung und umschließt die Geschichte bis zu ihrem Ende, wo sich beide Zeiten im selben Raum entwickeln.

Ich habe noch auf ein anderes Mittel des Schwarzen Kinos zurückgegriffen: die moralische Ambivalenz. So ist NOCAUT auch eine persönliche Vision der Paranoia in der Stadt, vor allem in ihrem Zentrum, wo sich die Akteure mit ihren Ängsten bewegen und sich die Beziehung Opfer-Mörder in einem verrückten nächtlichen Ambiente herstellt.

Das Projekt NOCAUT entstand im Herbst 1978. Gegen Ende dieses Jahres hatte ich die Vorbereitung der Produktion abgeschlossen, besaß die Drehgenehmigungen und hatte die Drehbuchrechte registrieren lassen. In den folgenden Jahren interessierten sich verschiedene Personen und Gesellschaften für mein Projekt, aber diese Versuche führten zu nichts. Im Juli vorigen Jahres beschloß dann eine unabhängige Gruppe von Filmemachern, das Projekt auf kooperativer Basis zu verwirklichen. Am 11. Oktober 1982, um 12 Uhr, haben wir mit der Klappe 206-1 die Dreharbeiten aufgenommen, die neun Wochen dauern sollten.

Eines der Hauptprobleme war die Rollenbesetzung. Die Schauspieler sollten nicht nur über die nötigen darstellerischen Fähigkeiten verfügen, sondern darüber hinaus auch bereit sein, auf dieser unabhängigen Basis mitzuarbeiten, d.h., sie erhielten keine volle Gage, sondern investierten den größten Teil in die Produktion und mußten ihre Freizeit zwischen Fernsehaufnahmen, Proben und Theateraufführungen so disponieren, daß sie Zeit für die Filmarbeit fanden. Trotzdem haben wir ausgezeichnete Hauptdarsteller gefunden.

Ein weiteres Problem ergab sich dadurch, daß der größte Teil der Einstellungen aus nächtlichen Außenaufnahmen im Stadtzentrum bestand. Die Straßen mußten also menschenleer und ohne Verkehr sein, um arbeiten zu können. Während der Vorbereitungen hatten wir festgestellt, daß wir dies lediglich nach Mitternacht drehen konnten, was unsere nächtliche Drehtage auf sechs Stunden reduzierte und die Nachtaufnahmen auf sechs Wochen ausdehnte. Für das unabhängige Produktionssystem wurde NOCAUT so zu einem komplexen und ambitionierten Unternehmen, an dem viele Personen, Techniker und Schauspieler beteiligt waren und das mehr als vierzig Schauplätze umfaßte. (...)

In NOCAUT hat die Improvisation eine bedeutende Rolle gespielt. Obwohl alles genau kalkuliert war, haben wir später vor Ort, in der nächtlichen Stadt, neue Fäden entdeckt, durch die sich die Spannung der Geschichte intensivieren ließ, und Elemente, die eine neue Situation hervorbrachten und das Ganze bereicherten. (...)

Wir drehten auf dem neuen Kodak-Material 7293, dessen hohe Empfindlichkeit es uns erlaubte, nachts bei wenig Licht zu arbeiten. Mir und dem übrigen Team erschien der dabei erzielte Farbton des Films ausgezeichnet.

Ich ging die Dreharbeiten von NOCAUT auf verschiedenen Ebenen an. Monatlang studierte ich die allgemeine Atmosphäre des Films, die Drehorte sollten das schäbige Ambiente unterstreichen, in dem sich die Handlung abspielte. Gleichzeitig zeichnete ich in meinem Storyboard jene Einstellungen auf, die mir von vornherein als besonders schwierig erschienen, entwarf Skizzen von den Hauptschauplätzen und stellte mir die Aufgabe, nach abstrakteren Lösungsmöglichkeiten zu suchen.

Das bedeutete für mich eine erste formale Annäherung, ohne mich damit aufzuhalten, etwas filmisch zu entwickeln oder zu nuancieren. Und das erlaubte mir, die Geschichte in Bildern zu erzählen, ganz schematisch, und so der Versuchung des Neulings zu widerstehen, in isolierten Einstellungen zu denken. Das Storyboard war also die erste Annäherung an den Film.

Am Rand notierte ich neue Dialoge, Handlungen und jene selbständigen Einstellungen, die unvermeidlich sind. Dann suchte ich wieder nach den noch fehlenden Schauplätzen, die von sich aus ein bestimmtes Klima erzeugten und die, den Erfordernissen des Drehbuchs entsprechend, eine andere Darstellungsweise, neue Situationen zuließen, die ich sogleich festhielt für Veränderungen von der Personencharakterisierung bis hin zum Drehplan.

Die Personen wurden von den Erfordernissen des Genres und der Handlung bestimmt. Ich entschied mich für 'Archetypen', so daß es nicht nötig war, die Entwicklungen der unterschiedlichen Figuren zu zeigen und auf diese Weise den Handlungsfluß zu erzeugen, auch nicht bei Rodrigo, der als Protagonist in seinem ambivalenten Verhalten dargestellt werden mußte. Seine Charakterisierung war sowieso ein Fall für sich. Man brauchte einen Rodrigo von Fleisch und Blut, um seine Persönlichkeit in allen Details zu entfalten, das aber gelingt dem Autor erst, wenn er alle Eigenschaften entwickelt hat, die der Figur Festigkeit, Gesicht und Bewußtsein geben.

Man muß viele Überlegungen anstellen und viele Zugeständnisse machen. Trotzdem: das einzige und wichtigste Vorrecht des unabhängigen Kinos ist die absolute Freiheit des Schaffens und der Organisation, die es uns erlaubt, jedes Thema zu behandeln, ohne in diesem Bereich Konzessionen zu machen.

Aus: DICINE, Nr. 3, Oktober/November 1983, Mexiko

Biofilmographie

José Luis Garcia Agraz, 1952 in der Stadt Mexiko geboren. 1973-75 Studium am CUEC, Filmschule der Autonomen Universität von Mexiko. 1975 ff. Drehbuchautor, Regieassistent bei Spielfilmen, Dozent an der staatlichen Filmschule CCC, verschiedene Serien für das Bildungsfernsehen. *Hablame de Rita* (Kurzfilm 1979), *Patricio* (Kurzfilm, 1981), NOCAUT (erster Spielfilm 1983), *Dreams of Gold* (Spielfilm für einen US-amerikanischen Produzenten, 1985).