



Disney geeft gamepersonages een interne motivatie.

Een held die meer dan een code wil zijn

Een goede film over videogames: Hollywood heeft er dertig jaar z'n hoofd over gebroken. Maar nu is het gelukt. Ralph uit Disney's *Wreck-It Ralph* is een gameheld met gevoel.

NIELS 'T HOOFT
Medewerker Games

Hoe verfilm je een videogame? Over die vraag breekt Hollywood al sinds het begin van de jaren negentig zijn kop. Het Japanse Nintendo had toen een miljoenen-succes met de NES-spelcomputer en games als *Super Mario Bros.* 3. Daar moest een filmversie van komen.

Maar wat doe je met een spel over een besnord kereltje dat rondrent in kleurrijke omgevingen en op schildpadden springt? Op de een of andere manier werd *Super Mario Bros.* (1993) een cyberpunkachtige fantasyfilm die weinig te maken had met het origineel. Ja, Bob Hoskins' Mario had een snor, maar daar hielden de overeenkomsten ook wel op. Het zou een dure flop blijken.

Zo moest het dus niet. Maar hoe dan wel? Inmiddels hebben verfilmingen als *Resident Evil*, *Hitman* en *Tomb Raider* het beter gedaan, maar die waren gebaseerd op games die zich zelf ook al netjes hielden aan het actiefilmsjabloon. Zij beantwoordden niet de vraag hoe een game die is gericht op abstractere, herhalende handelingen naar het witte doek kan worden vertaald.

Het simpelste antwoord: direct vastleggen. Dat is niet eens zo'n heel raar idee: op YouTube staan oneindig veel filmpjes van mensen die verschillende games spelen. Het zijn een soort sportregistraties, waarin het draait om de technieken en gewoontes die het verschil tussen winnaars en verliezers maken.

Disney's nieuwste animatiefilm *Wreck-It Ralph* is niet gebaseerd op één game, het is meer een ode aan het medium, maar er komen wel drie – voor de film bedachte – spellen in voor. En Disney gebruikt een paar slimme manieren om deze games op geslaagde wijze te verfilmen.

De eerste en misschien wel beste manier is om je niet te concentreren op de games zelf, maar

op de wereld erachter, die je normaal niet ziet. Zoals *Toy Story* een onbekende kant van speelgoed blootlegde, ontdek je hier wat gamehelden doen als de speelhal sluit.

Zo stoppen de vechtersbazen uit *Street Fighter II* (1991) abrupt met knokken om een biertje te pakken en gaan de *bad guys* naar een praatgroep om hun negatieve zelfbeeld onder de loep te nemen. Het blijkt voor gamepersonages zelfs mogelijk om andere games te bezoeken, al kunnen de personages daar, anders dan in hun eigen spel, écht het leven laten.

Komen de drie games in de film toch in beeld, dan gebeurt dit met grote zorg. Het suikerzoete racespel *Sugar Rush*, waarin de tweede helft van de film zich afspeelt, is gebaseerd op racegames

De bad guys gaan naar een praatgroep om hun negatieve zelfbeeld onder de loep te nemen

waarin je steeds hetzelfde rondje rijdt. Maar in de film is het een explosief spektakel. Zogeheten *power-ups* vliegen uit de bocht en knallen het decor aan gort: het ziet er meer uit als een achtervolgsscène dan als een game. Gelukkig hoeft je niet zelf te spelen, want in een game zou dit rommelig en onoverzichtelijk zijn.

Fix-It Felix Jr. waarin goeierd Felix sloper Ralph moet verslaan wekt vooral de suggestie van een klassiek spelhalspel. Op de officiële *Wreck-It Ralph*-website is het te spelen zoals het in de film zit en blijkt het maar matig leuk: je bent vooral aan het wachten en ontwijken, een echte uitdaging zit er niet in.

In de film valt dit helemaal niet op: daar gaat het helemaal niet om het spel en zelfs niet om het winnen. Disney maakt games verfilmbaar

door de personages een interne motivatie te geven, in plaats van alleen een extern doel.

Het spel in de film *Sugar Rush* draait uiteindelijk helemaal niet om het behalen van de finishlijn, maar om acceptatie: heldin Vanellope wil aantonen dat ze geen foutje in de programmeercode is, maar een volwaardig coureur. Als Ralph er per ongeluk belandt, vindt hij in haar een gelijkgestemde. Hij wil laten zien dat hij buiten zijn spel echt geen slechterik is. Ook hij wil erbij horen.

In dit opzicht zijn de games van *Wreck-It Ralph* eigenlijk beter dan veel echte spellen. Want wanneer krijgt Mario eens een interessantere motivatie dan 'Red de prinses'? Ook de reactie van de prinses is leerzaam: als Vanellope de nepkoning verslaat en ontdekt dat ze de troonopvolger is, hangt ze haar sprookjesjurk aan de wilgen en betoogt ze dat het tijd is voor een constitutionele democratie. Dat doet Peach, de prinses van Mario, haar niet na. Over Mario gesproken: die schittert door afwezigheid, terwijl Felix hem wel op zijn feestje verwacht: „Mario laat weer op zich wachten, zoals gewoonlijk.”

Tegelijk is Nintendo's oerheld alomtegenwoordig in *Wreck-It Ralph*. *Sugar Rush* is overduidelijk gebaseerd op Mario Kart, en *Fix-It Felix Jr.* lijkt sterk op *Donkey Kong*, Mario's debuutgame uit 1981. Felix en Mario moeten beide een gebouw beklimmen terwijl ze van bovenaf worden tegengewerkt. Zelfs de pet en hamer komen overeen: Felix is Mario.

En waar in *Donkey Kong* de gelijknamige gorilla de boosdoener is, is dat in *Wreck-It Ralph* de gelijknamige sloper. Ralph eechoot bovendien niet alleen Donkey Kong, zelf natuurlijk gebaseerd op filmaap King Kong, maar ook *Wrecking Crew* (1985), waarin Mario eveneens sloper is. Welbeschouwd is er daarmee, bijna dertig jaar na dato, alsnog een goede Mario-gamefilm. Alleen heet hij *Wreck-It Ralph*.