

Game wordt film



De narratieve structuur van game-naar-film-adaptaties

Karlijn Sluiter
Goudvink 14
3435 RJ Nieuwegein
karlijnsluijter@gmail.com
06-18358204
Student#: 3295397

Master Scriptie Film- en Televisiewetenschappen
Universiteit Utrecht
Tutor: Frank Hakemulder
2^e lezer: Nanna Verhoeff
Datum: 1 augustus 2010

Samenvatting

Adaptatietheorie draait meestal om literatuur die wordt omgezet naar film. Vandaag de dag wint een nieuwe vorm van adaptatie terrein, namelijk de omzetting van game naar film. Door bestaande theorieën van adaptatie en bestaande theorieën over games te combineren kan een weg worden vrijgemaakt voor nieuwe theorieën over de gametak van de adaptatietheorie. Met als voornaamste leidraad 'het narratief' worden games geanalyseerd en vergeleken met de daarop gebaseerde films. De hoofdvraag in dit onderzoek luidt: "Op welke manier transformeert het narratief, wanneer een game wordt geadapteerd naar film en hoe is dit toepasbaar op andere genres?"

Opvallend aan deze nieuwe adaptatievorm is het afgebakende veld genres waarbinnen deze wordt toegepast. Alleen actie-, avonturen- en horrorgames worden met grote regelmaat bewerkt voor het medium film. Door middel van het analyseren van een game en de daarop gebaseerde film uit elk van deze genres zijn uit deze werken overkoepelende elementen gefilterd. Hiermee wordt een genreoverstijgende theorie gevormd, voor het adapteren van games naar film die zich buiten dit stramien bevinden. De werken die zijn onderzocht om deze theorie te kunnen vormen zijn *Mortal Kombat* (1992/1995, actie), *Tomb Raider* (1996/2001, avontuur) en *Resident Evil* (1996/2002, horror).

Het schema van Celia Pearce, dat oorspronkelijk is ontworpen om games te analyseren, is bij deze gelegenheid ook toegepast op de bijbehorende filmadaptaties. Besproken aspecten in dit schema zijn; het doel, obstakels, hulpmiddelen, beloningen, straffen en vier vormen van informatie. Door deze aspecten te distilleren tot elementen die kunnen bijdragen aan het narratief zijn een aantal overeenkomstige onderdelen naar voren gekomen. Deze onderdelen lijken onlosmakelijk verbonden met het adapteren van game naar film.

Vanuit eerder genoemd schema is in de conclusie een nieuw schema voortgekomen. Alle elementen die in een game voorkomen en waar bij het adapteren naar film aandacht aan lijkt te moeten worden besteed zijn hierin opgenomen. Deze elementen zijn: het doel, personages, locaties, gebeurtenissen, objecten, vaardigheden en aanvullingen buiten de kaders van de game. Deze elementen komen terug in alle geanalyseerde casus binnen de genres actie, avontuur en horror. Deze lijken daarom universeel en dragen bij aan met name de herkenbaarheid, maar ook aan de sfeer van een adaptatie. Door de aspecten die in dit schema zijn geïmplementeerd in een nieuwe adaptatie te gebruiken, kunnen filmmakers in de toekomst afwijken van hun vaste patroon, waarin alleen het actie-, avonturen- en horrorgenre een kans krijgen. Met dit schema is een hulpmiddel gecreëerd waarmee ook andere genres een kans kunnen krijgen in de zo snel groeiende trend van de gameadaptatie.

Voorwoord

Er is veel gebeurd sinds het initiële idee voor het onderwerp van deze scriptie is ontstaan. Na vooronderzoek te hebben gedaan naar games en de films die daarop zijn gebaseerd kwam ik al snel tot de conclusie dat er slechts drie genres zijn waarbinnen dit soort adaptaties worden gemaakt. Omdat ik tijdens het schrijven van mijn bachelorscriptie juist gefocust was op *genre*, specifiek het horrorgenre, leek het mij een interessante gedachte om te onderzoeken wat deze genres zo geschikt maakt bij een dergelijke adaptatie. Bij het vormen van een hypothese en de hoofdvraag van deze scriptie, voelde ik mij ertoe verleid om deze afgebakende omgeving van genres binnen de gameadaptatie te willen doorbreken. De focus ging steeds meer liggen op het vinden van genreoverstijgende elementen, waarmee het vaste stramien dat gebruikt wordt door filmmakers op algemene wijze kan worden verwoord.

Natuurlijk is dit proces niet zonder slag of stoot gegaan. Het analyseren van de behandelde games en films en het uiteindelijke schrijven van deze scriptie al evenmin. Daarom wil ik voor deze gelegenheid allereerst graag mijn tutor Frank Hakemulder bedanken, die ondanks het soms moeizame proces van de totstandkoming, altijd is blijven geloven in een goede afronding. Daarnaast wil ik Kevin Kraus en Roel Sluijter bedanken voor hun hulp bij de vele technische aspecten die kwamen kijken bij het spelen van de oorspronkelijke versies van de games. Verder heb ik veel hulp gehad aan Femke Essink en Jessie Hensgens die met hun eindeloze geduld en hun voorliefde voor de Nederlandse taal mijn scriptie hebben doorgelezen. Uiteraard bedank ik ook al mijn vrienden en familieleden die ik vooral in de beginfase heb kunnen gebruiken als sparringpartners.

Tot slot wens ik een ieder die aan deze scriptie begint veel plezier met het lezen ervan.

Inhoudsopgave

1. Inleiding	p. 6-7
2. Wat is een adaptatie en wat is een narratief?	p. 8
2.1 Adaptatie	p. 8-9
2.1.1. Vormen van adaptaties	p. 9-10
2.1.2. Obstakels	p. 10
2.2 Narratief	p. 10-11
2.2.1. Plot en story	p. 11
2.2.2. Causaliteit	p. 11-12
2.2.3. Tijd	p. 12
2.2.4. Ruimte	p. 12-13
2.3. Narratieve elementen in games	p. 13
2.3.1. Causaliteit	p. 13-14
2.3.2. Tijd	p. 14
2.3.3. Ruimte	p. 14-15
2.4. Gameplay	p. 15-16
2.4.1. Regels	p. 16-17
2.5. Conclusie	p. 17-19
3. <i>Mortal Kombat</i> (1992)	p. 20-21
3.1. Doel	p. 22-23
3.2. Obstakels	p. 23-24
3.3. Hulpmiddelen	p. 24-26
3.4. Beloningen	p. 26-27
3.5. Straffen	p. 27-28
3.6. Informatie	p. 28-30
3.7. Conclusie	p. 30-31

4. <i>Tomb Raider</i> (1996)	p. 32-34
4.1. Doel	p. 35
4.2. Obstakels	p. 36-37
4.3. Hulpmiddelen	p. 37-38
4.4. Beloningen	p. 38-39
4.5. Straffen	p. 39-40
4.6. Informatie	p. 40-42
4.7. Conclusie	p. 42-43
5. <i>Resident Evil</i> (1996)	p. 44-47
5.1. Doel	p. 47-48
5.2. Obstakels	p. 48-49
5.3. Hulpmiddelen	p. 50-51
5.4. Beloningen	p. 51-52
5.5. Straffen	p. 52-54
5.6. Informatie	p. 54-55
5.7. Conclusie	p. 55-57
6. Eindconclusie	p. 58
6.1. Theorie	p. 58-61
6.2. Mediumspecifieke elementen	p. 61-62
6.3. Genrespecifieke elementen	p. 62-64
6.4. Praktische toepasbaarheid	p. 65-66
6.5. Eendoordeel en reflectie	p. 66-67
Bibliografie	p. 68-69
AV-bronnen	p. 69-70

1. Inleiding

In de entertainmentindustrie gaan miljarden dollars om. Tot diep in de vorige eeuw was de filmindustrie een van de grootste spelers, maar in het afgelopen decennium is een ander medium nog populairder onder consumenten: games. Steeds meer geld wordt besteed aan spellen voor de pc of andere platforms, zoals de Nintendo Wii, de Playstation 3 of de meer handzame varianten hiervan, de Nintendo DS en de Playstation Portable. Hoewel de game-industrie inmiddels een veel grotere omzet heeft dan de filmindustrie, zijn deze nauw aan elkaar verwant. Sterker nog, er doen zich veel adaptaties voor van films die een game-equivalent krijgen aangemeten, of andersom games die verfilmd worden. Met de laatste manier van adaptatie ga ik me in deze scriptie bezig houden. Op welke manier worden games geadapteerd tot films? Welke narratieve en stilistische keuzes worden hierbij gemaakt? Alle technische aspecten worden hierbij achterwege gelaten en het draait met name om het narratief.

Behalve de grote geldbedragen die tegenwoordig gemoeid zijn met de game-industrie is er een tweede reden voor mijn onderzoek. Het verfilmen van een game gebeurt namelijk niet zomaar. Er zijn slechts een paar genres waarbij veelvuldig gebruik wordt gemaakt van deze vorm van adaptatie: het actie-, avonturen- en/of het horrorgenre. Wat maakt deze genres binnen een game geschikter om te verfilmen dan andere genres? En op welke manier kunnen ook andersoortige genres worden verfilmd?

Om een antwoord te vinden op eerdergenoemde vragen wordt eerst middels een literatuuronderzoek onderzocht wat het narratief eigenlijk is. In dit onderzoek hanteer ik de vooronderstelling dat de videogame een narratief medium is. Het 'gameplay tegenover narratief'-debat wordt hier buiten beschouwing gelaten. Verder wordt gekeken wat de verschillen en overkomsten zijn van het narratief in films en dat in games. Als het dan gaat om het daadwerkelijk omzetten van een game naar film komt de adaptatietheorie (Naremore, 2000) van pas. Veel boeken die hierover geschreven zijn richten zich op de adaptatie van literatuur naar films, maar ik verwacht dat er overlappings te vinden zijn met deze modernere vorm van adaptatie. Verder wordt een gedeelte genretheorie aangehaald, zodat onderzocht kan worden wat de gamegenres actie, avontuur en horror zo geschikt maakt om te verfilmen.

De methode die gebruikt wordt om audiovisuele bronnen te onderzoeken is de narratieve analyse. (Thompson & Bordwell, 2001). Mijn corpus bestaat uit drie van de meest succesvolle games die later verfilmd zijn. Uit onderzoek via de Internet Movie Database blijkt dat er tot 2012 zeker 87 volledige films zijn gemaakt of in de maak zijn, gebaseerd op games. Daar van vallen er 72 onder het actiegenre, 40 onder het avonturengenre en nog 18 onder het horrorgenre. Veel van deze film vallen onder meer dan een genre en zijn dus hybride.

(http://www.imdb.com/keyword/based-on-video-game/?title_type=feature). Alleen al in 2010 zijn

er 13 gameadaptaties bijgekomen, waaronder *Prince of Persia: The Sandes of Time* (2010), *Splinter Cell* (2010) en *Bloodrayne: The Third Reich* (2010). De games waar de films op gebaseerd zijn komen vaak nog uit de vorige eeuw of het begin van deze eeuw. In deze scriptie wil ik terug naar de films waarmee het verfilmen van games is begonnen. Kennelijk zijn het nog steeds dezelfde genres die de voorkeur genieten van filmmakers bij het adapteren van een game.

De eerste film/game die wordt geanalyseerd is er een uit het actiegenre, namelijk *Mortal Kombat*. Dit is een simpele vechtgame die stamt uit 1992. Als een van de eersten werd deze game al in 1995 met een groot budget (geschat op \$20 miljoen, www.imdb.nl) verfilmd en ook *Mortal Kombat* kreeg meerdere vervolgen, waarvan de meest recente dit jaar in de bioscoop zal verschijnen. De film/game die binnen het avonturengenre te plaatsen is, is *Tomb Raider*. Sinds de game in 1996 voor het eerst werd uitgebracht, is de hoofdpersoon (Lara Croft) is een icoon geworden en is deze game meer dan 30 miljoen maal over de toonbank gegaan. De belichaming van deze heldin is Angelina Jolie en zij heeft de film uit 2001 mede tot een groot succes gemaakt. In het openingsweekend werd al bijna \$50 miljoen opgehaald, wat waarschijnlijk de belangrijkste reden is geweest voor het maken van een tweede deel in 2003. De laatste film/game die wordt gebruikt is te plaatsen in het horrorgenre. Hiervoor gebruik ik *Resident Evil*. Deze game werd voor het eerst uitgebracht in 1996 en opgevolgd door 14 nieuwe delen. In 2002 werd de eerste film, gebaseerd op de game, uitgebracht en hierna volgden nog twee delen. Door de hoeveelheid aan games en films kan dit als een van de succesvolste horrorgames en adaptaties worden gezien. Met deze drie games/films meen ik de grootste successen uit de drie meest geadapteerde genres te hebben uitgekozen.

Behalve dat deze drie games en films allen zeer succesvol waren zijn er nog een aantal redenen te noemen waarom juist deze drie casussen zijn gekozen voor dit onderzoek. Allereerst stammen de games allen uit de jaren '90. Dit was het decennium waarin de eerste gameadaptaties werden gemaakt. Hiermee kunnen deze games als voorbeeld worden gezien voor de vele adaptaties die daarna werden en worden gemaakt. Ook zijn al deze games binnen hun specifieke genre uitgegroeid tot zeer waardevolle werken, doordat ze elk meerdere malen zijn gekopieerd, geadapteerd en opnieuw zijn omarmt door verschillende generaties gamers en filmfans.

In het kort beschreven is de hoofdvraag: Op welke manier transformeert het narratief, wanneer een game wordt geadapteerd naar film en hoe is dit toepasbaar op andere genres? Allereerst moet dan worden vastgesteld wat een adaptatie is en wat een narratief is. Uit de analyses vloeien naar verwachting vervolgens verschillen en overeenkomsten voort van het narratief in games ten opzichte van het narratief in film. Uiteindelijk zal het de bedoeling zijn om een genreoverstijgende theorie te ontwikkelen waarbij wordt getoond hoe het mogelijk is om games uit andere genres dan actie, horror en avontuur, ook naar film om te zetten.

2. Wat is een adaptatie en wat is een narratief?

De hoofdvraag in dit onderzoek is: “Op welke manier transformeert het narratief, wanneer een game wordt geadapteerd naar film en hoe is dit toepasbaar op andere genres?” Hieruit kunnen twee belangrijke termen worden gefilterd die eerst nader gedefinieerd dienen te worden voordat er dieper in kan worden gegaan op het onderzoek zelf. Allereerst is dus de vraag: wat is precies een adaptatie en wat is een narratief? Door een beter beeld te krijgen van wat deze termen inhouden kan nauwkeuriger worden bepaald welke onderdelen essentieel zijn om te behandelen bij de analyse van het narratief bij gameadaptaties. Nadat deze algemenere termen nader zijn toegelicht kan dieper worden ingegaan op de bestaande theorieën die er zijn rondom adaptatie en games. De reden dat deze theorieën gescheiden worden behandeld en niet als combinatie is dat er simpelweg nog geen belangrijke theorieën zijn op het gebied van gameadaptatie. Het is een nieuwe onderzoeksgebied waar slechts weinigen zich tot nu toe hebben gewaagd.

2.1. Adaptatie

Als er over adaptatie wordt gesproken, wordt daarmee het omzetten van een werk naar een ander medium bedoeld. Natuurlijk kan er ook een adaptatie van een werk naar hetzelfde medium worden gemaakt, maar meestal wordt dat gezien als een *remake* en minder snel als een adaptatie. (Naremore, 2000: 13). De adaptatie van boek naar film was in de vorige eeuw de meest voorkomende soort. Hierover zegt André Bazin in zijn essay ‘Adaptation, or the Cinema as Digest’: “A novel is a unique synthesis whose molecular equilibrium is automatically affected when you tamper with its form.” (Naremore, 2000: 19). Verwacht werd dat een filmmaker trouw bleef aan het origineel, maar dat dit überhaupt mogelijk is, is slechts een illusie. Zoals Robert Stam zegt veronachtzaamt het idee dat een filmmaker trouw moet blijven aan het origineel (in dit geval een boek) de processen van het maken van een film (Naremore, 2000: 54-55). Het is volgens hem onwaarschijnlijk dat een boek, dat alleen woorden heeft, op een volledig trouwe manier kan worden geadapteerd naar film, dat naast woorden ook beeld en geluid heeft.

In de tweede helft van de 20^e eeuw werden boekverfilmingen steeds breder geaccepteerd. Tegenwoordig lijkt er zelfs pas gesproken te kunnen worden van een echte bestseller, wanneer een verfilming of adaptatie naar een ander medium wordt gemaakt. Filmmakers zijn dan volgens Bazin niet bezig met de behoefte van de cinema, maar met de behoefte van het publiek. Als een werk in een bepaalde artistieke vorm de goedkeuring heeft van het publiek, zal ook de adaptatie hiervan aandacht krijgen en dus geld opleveren. Pas als het publiek deze adaptatie haar goedkeuring geeft is het een succes te noemen. Een mogelijke katalysator hiervoor zouden de esthetische aspecten kunnen zijn.

Bij de esthetiek van kunst kan worden gekeken naar de mening van het publiek. Of zij een film mooi of goed vinden is belangrijk wanneer het gaat om kijk- en verkoopcijfers. Ook wanneer het publiek zich kan identificeren met personages kan daar een meerwaarde aan worden gegeven die tot succes kan leiden. Deze factoren gelden voor boeken, films en games en kunnen bij een adaptatie worden gebuikt om de herkenbaarheid te vergroten.

2.1.1. Vormen van adaptaties

Een adaptatie, in welke vorm dan ook, kan op verschillende manieren worden gemaakt. Het belangrijkste aspect hier is de relatie die een tekst kan hebben met bijvoorbeeld de daarop gebaseerde film. Dudley Andrew onderscheidt hierbij drie soorten relaties; ‘lenen’(borrowing), ‘kruising’(intersection) en ‘trouw aan transformatie’ (fidelity of transformation) (Naremore, 2000: 30-34). Het type relatie tussen de originele tekst en de adaptatie moet in acht worden genomen, want elk type brengt een eigen methode van analyse met zich mee.

Lenen is de meest gebruikte vorm van adaptatie. Andrew bedoelt hiermee dat nieuwe werken gebaseerd zijn op eerdere, vaak succesvolle werken. Op die manier hopen de nieuwe makers te kunnen profiteren van eerder verworven faam. Adaptaties van de stukken van William Shakespeare zijn zeer geliefd en ook Bijbelse verhalen worden op verschillende manier opnieuw uitgevonden, zonder dat het oorspronkelijke verhaal en de hoofdpersonen wijzigen. Bij deze vorm van adaptatie spelen esthetische aspecten een grote rol. Zo brengt de naam van sommige grote schrijvers vaak bepaalde verwachtingen met zich mee en ook de sfeer van een film of toneelstuk wordt hierdoor mede bepaald. Omdat veel van deze oorspronkelijke verhalen op verschillende wijzen ontelbare malen zijn geadapteerd, nemen ze bijna mythische vormen aan. Voor veel mensen is de herkenbaarheid van deze verhalen een reden voor het bekijken van nieuwere bewerkingen. Deze adaptatievorm is terug te vinden in de games en films die in deze scriptie geanalyseerd gaan worden.

De andere twee relaties die een tekst met zijn adaptatie kan hebben zijn kruising en trouw aan transformatie. Bij kruising is het van belang dat het origineel gelijk wordt gesteld aan de adaptatie en er geen kopie of aftreksel van is. André Bazin noemt bij een aantal voorbeelden het nieuwe werk geen adaptatie, maar een gebroken deel van het origineel (refraction) (Bazin, 1968: 142). De adaptatie die bij kruising wordt gemaakt is geen kopie van het origineel, maar een interpretatie hiervan. Een voorbeeld is de film *Capote* (2005), waarin de hoofdpersoon Truman Capote wordt gevolgd terwijl hij bezig is met het schrijven van zijn boek *In Cold Blood* (1966). Dit boek was een bestseller en is gebaseerd op een waar gebeurd verhaal. Bij trouw aan transformatie wordt aangenomen dat een adaptatie een essentiële waarde van het origineel in zich moet dragen. Alle elementen uit een tekst, (personages, dialogen, locaties, etc.) worden letterlijk nagevolgd. Bij de

adaptatie van een boek kan de oorspronkelijke tekst bijna als scenario dienen voor de filmadaptatie, zo nauwkeurig moeten de gelijkenissen zijn. Deze vorm van adaptatie is veel strikter dan het lenen.

Bij alle drie de relaties tussen origineel en adaptatie zijn de begrippen ‘combineren’ en ‘passend maken’ (matching) van belang (Gombrich, 1961: 370). Het gaat er namelijk om de juiste betekenaars te verbinden aan de juiste betekenissen, zodat de bedoelingen van het origineel ook in de adaptatie kunnen worden teruggevonden. Ook bij de film-naar-game-adaptatie worden deze betekenaars gebruikt, onder andere in het narratief.

2.1.2. Obstakels

Literatuur is een eendimensionaal medium, terwijl film meerdere dimensies kent. Behalve geschreven woorden, oftewel tekst, kan er sprake zijn van bewegend fotografisch beeld, fonetisch geluid, muziek en geluiden (Stam in Naremore, 2000: 56). Bij games is nog een zesde dimensie aanwezig, namelijk interactie als speler, oftewel gameplay. Bij een adaptatie van boek naar film moet een tekst worden verbreed met vier andere dimensies. Dit geeft de filmmaker veel ruimte voor eigen interpretatie wat onder critici positief dan wel negatief gewaardeerd kan worden. Bij een adaptatie van game naar film is er juist een beperking voor de filmmaker, want de gameplay is een belangrijk onderdeel van de game dat niet kan worden meegenomen naar het andere medium. Hoe dit obstakel wordt overwonnen zal moeten blijken uit de analyses verderop in deze scriptie.

Zoals eerder genoemd staat de leen-relatie van Andrew centraal bij de werken die in deze scriptie geanalyseerd gaan worden. Wat bij de analyse van dit type adaptaties volgens hem centraal staat is de generaliseerbaarheid van het origineel, en een potentieel brede en gevarieerde aantrekkingskracht (Naremore, 2000: 30). Het onderdeel van het origineel dat vruchtbaarheid in zich draagt en zich leent om gekopieerd te worden is het narratief. Dit narratief is vaak de grootste overeenkomst tussen een origineel en een adaptatie. Werken (in dit geval boeken) zijn volgens Brian McFarlane een bron van kant-en-klaar materiaal, waarbij vooraf geteste personages en verhaallijnen voorhanden zijn (McFarlane, 1996: 8). Wat met narratief wordt bedoeld en of deze theorie ook toepasbaar is op games komt aan bod in het hierop volgende gedeelte.

2.2. Narratief

Als we over het narratief spreken is het woord ‘verhaal’ de eerste associatie die veel mensen hiermee hebben. Geen enkel verhaal kan bestaan zonder narratief en bijna alles om ons heen is opgebouwd uit een narratief. Een sprookje dat je moeder je vroeger voorlas voordat je ging slapen, een mop die door je beste vriend in een kroeg wordt verteld, maar ook alle grote religies in de wereld zijn gebaseerd op een narratief, zoals de Bijbel, de Koran of de Torah. “Narrative is a fundamental way that [helps] humans make sense of the world” (Thompson & Bordwell, 2001: 59).

Zonder de narratieve vorm wordt alles onlogisch en lastig te begrijpen. Als een film in een bepaald genre wordt geplaatst hebben we als kijker van tevoren bepaalde verwachtingen van het narratief, maar hierover later meer.

Erg belangrijk voor het narratief is door wie het wordt verteld. Het kan een verteller in de eerste persoon zijn, die zijn eigen ervaringen en belevingen met de kijker deelt of er kunnen meerdere vertellers zijn waardoor constant gewisseld wordt van perspectief. Vaak komen de meest uiteenlopende verhaallijnen uiteindelijk bij elkaar. Daarnaast is er nog de alwetende verteller. Dit is meestal geen personage, maar het is iemand die alles en iedereen overziet en ook hun gedachten en emoties aan het publiek mededeelt. Deze verschillende vertelvormen kunnen ook door elkaar worden gebruikt.

Wat we verstaan onder het narratief is: “a chain of events in cause-effect relationship occurring in time and space” (Thompson & Bordwell, 2001: 60). Er zijn dus drie termen van belang voor het narratief: causaliteit, tijd en ruimte. Twee elementen die op zowel causaliteit, tijd als ruimte van invloed zijn, zal ik eerst kort behandelen: plot en story.

2.2.1. Plot en story

Met plot wordt het verhaal bedoeld zoals dat te zien is op het scherm. Alle scènes en wat zich daarbinnen afspeelt tussen personages horen daarbij, maar ook alle non-diëgetische aspecten worden meegerekend, dat wat alleen het publiek kan zien en horen, maar de personages niet. De muziek die onder een scène is geplaatst vanwege het dramatische effect en de credits die door het beeld gaan zijn allemaal elementen die bij het plot worden gerekend. Deze non-diëgetische elementen vallen echter niet onder de story. De story bevat namelijk de elementen die het publiek kan zien en die ook door de personages worden waargenomen of beleefd. Daarbij horen ook nog de lege plekken die het publiek met zijn eigen fantasie in moet vullen. Als een personage een gebouw uit loopt en een taxi in stapt en in de volgende scene de taxi ergens anders weer uit stapt, dan is de tussenliggende taxirit ook onderdeel van de story, terwijl deze niet tot het plot behoort. Plot en story overlappen dus voor een groot gedeelte, maar verschillen van elkaar op de non-diëgetische aspecten en op de aanvullingen van de kijker (Bordwell & Thompson, 2001: 61-62).

2.2.2. Causaliteit

Als we het hebben over causaliteit, gaat het over oorzaak-en-gevolgrelaties. Wanneer er iets gebeurt in een film, boek, game of zelfs in het echte leven, dan is dat altijd de oorzaak van iets anders. Ook is het vaak een gevolg van iets wat eerder heeft plaatsgevonden. Oorzaken en gevolgen kunnen binnen het plot vallen, maar kunnen ook onzichtbaar blijven voor het publiek. Zij moeten zelf bedenken wat mogelijke oorzaken of gevolgen zijn en deze fantasieën vallen dan ook binnen de

story. Bij een detective bijvoorbeeld wordt pas aan het einde duidelijk wie een moord heeft gepleegd, terwijl het publiek daar, na het zien van een lijk, eigen theorieën over heeft bedacht. Ook films met een open einde sporen het publiek aan om het verhaal aan te vullen met de eigen story. (Bordwell & Thompson, 2001: 62-64). Bij games is het de gameplay die de speler in staat stelt zelf bepaalde gevolgen teweeg te brengen door specifieke handelingen te verrichten.

2.2.3. Tijd

Causaliteit vindt altijd plaats in een bepaalde tijd. Dit kan op verschillende manieren worden geïnterpreteerd. Met het onderscheid tussen plot en story kan worden verduidelijkt hoe tijd ons helpt om narratieve gebeurtenissen te begrijpen (Thompson & Bordwell, 2001: 65). Drie aspecten van tijd in films zijn orde, duur en frequentie.

De orde van een film is de manier waarop de scènes zijn gerangschikt. Gebeurtenissen kunnen chronologisch worden geordend, maar de chronologie kan ook worden gemanipuleerd met behulp van flashbacks en flashforwards. De kijker weet echter door middel van cognitie de correcte volgorde van het plot te rangschikken en ontbrekende delen in te vullen met story, zodat het een logisch verhaal wordt.

De duur van een narratief kan op drie manieren worden geïnterpreteerd. Eerst is er de duur van de film zelf, de 'screen duration'. Meestal varieert dit tussen de anderhalf en drie uur. Ten tweede is er de duur van het plot, waarbij alles dat zich in de film afspeelt wordt meegerekend. In de film *What Happens in Vegas* (2008), is de duur van het plot iets meer dan zes maanden, de tijd vanaf een paar dagen voordat de hoofdpersonen elkaar ontmoeten tot wanneer de één de ander voor de tweede maal ten huwelijk vraagt. Ten derde is er de duur van de story. Bij *What Happens in Vegas* (2008) is dat veel langer dan de duur van het plot, omdat er verhalen worden verteld over de jeugd van een personage en over eerdere relaties. De duur van de story is ongeveer 20 jaar.

Tot slot is de frequentie van invloed op de tijd in een film. Meestal wordt een verhaal in een film slechts één keer verteld. Soms wordt gebruik gemaakt van flashbacks en/of -forwards, waardoor een scene meerdere malen in de film wordt getoond. In de film *Vantage Point* (2008) wordt de frequentie opgevoerd tot in het extreme, doordat hetzelfde gebeurtenis acht maal wordt herhaald, vanuit de perspectieven van acht verschillende personen. De duur van de film is in dit geval acht maal langer dan de duur van het plot (Bordwell & Thompson, 2001: 65-67).

2.2.4. Ruimte

Het laatste aspect is ruimte. Films spelen zich altijd af in een bepaalde setting. Wanneer deze setting wordt getoond in de film, waarmee de leefwereld van de personages zichtbaar wordt gemaakt,

wordt het ‘plot-ruimte’ genoemd. Wanneer personages spreken over bepaalde plekken en wij als kijker ons eigen beeld daarbij moeten vormen, dan is deze ruimte onderdeel van de story.

Als het gaat om adaptatie, zegt Bazin in het eerder genoemde essay: “Essentially, no detail of the narrative can be considered secondary; all syntactic characteristics, then, are in fact expressions of the psychological, moral, or metaphysical content of the work” (Naremore, 2000:21). Elk klein onderdeel is dus van belang voor het narratief, zowel in een boek als in een film. De besproken aspecten van het narratief zijn voor films vaak duidelijk, maar de vraag is hier hoe deze onderdelen bij games zijn geconstrueerd.

2.3. Narratieve elementen in games

Net als bij films zijn bij games drie elementen van belang voor het narratief: causaliteit, tijd en ruimte. Hoewel de indeling hetzelfde is, hebben deze elementen op een compleet andere manier betrekking op het narratief en worden ze juist meer of minder belangrijk geacht dan bij film. Het verschil tussen plot en story wordt ook hier weer gemaakt. Het grootste verschil met film is dat het plot vele malen belangrijker lijkt dan de story. Natuurlijk is het de speler toegestaan, evenzeer als de kijker, om verdere narratieve verhaallijnen te creëren en zo het verhaal aan te vullen. De noodzaak hiervan lijkt alleen verdwenen, omdat er in real time wordt gespeeld en hiaten tussen de levels door vaak door de makers worden opgevuld met tussenfilmpjes.

2.3.1. Causaliteit

Ook in games vindt progressie plaats door middel van oorzaak-en-gevolgrelaties. Een verschil met film is dat karakters in een game worden bestuurd door de speler. Daardoor is het vaak de speler die gevolgen teweegbrengt en kan hij ervoor kiezen bepaalde handelingen wel of niet uit te voeren. Modernere games die geen lineair narratief in zich dragen, zoals Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's), kennen hierop vele variaties. Als een actie een uitkomst heeft die niet gewenst is, dan is het namelijk ook mogelijk om, door bijvoorbeeld een niveau opnieuw te spelen of een opgeslagen game te starten, een andere actie te ondernemen met een andere uitkomst. In dit geval spreken we van een specifieke strategie die door de speler kan worden gebruikt.

Naast deze oorzaak-en-gevolgrelatie die voort komt uit de gameplay, bestaat ook causaliteit die is ingebouwd in de game zelf. In oudere games waren dit voorspelbare uitkomsten, waardoor de oorzaak-en-gevolgrelatie overzichtelijk bleef. Tegenwoordig zijn games veel geavanceerder en wordt ook het element ‘kans’ meegenomen. Er zijn dan voor een bepaalde actie die de speler neemt meerdere uitkomsten mogelijk. Hierdoor worden games uitdagender en ingewikkelder, want het doel van het spel kan op meerdere manieren worden bereikt. Het is aan de makers van

computerspellen om een juiste balans te vinden tussen kans en strategie (Carr, Buckingham, Burn & Schott, 2006: 8).

2.3.2. Tijd

In games wordt tijd anders ingedeeld dan in films. Zo kan een film die 90 minuten duurt steeds opnieuw worden bekeken, maar de ‘screen duration’ zal keer op keer hetzelfde blijven. Bij games kan de duur om een spel van begin tot eind te spelen sterk variëren. Deze variatie kan meerdere oorzaken hebben, zoals de leeftijd van de speler, de moeilijkheidsgraad van een spel, de mate van ervaring van de speler en/of de snelheid van de computer of internetverbinding.

Games zijn veel vaker dan films opgebouwd in chronologische volgorde. Omdat de speler het verhaal beleeft is het onlogisch om veel heen en weer te schakelen tussen het verleden, het heden en de toekomst. Vooral het laatste wordt in dit opzicht buiten beschouwing gelaten. Het verleden komt soms wel naar voren wanneer de gameontwerper een oorzaak wil tonen om de acties van de avatar te rechtvaardigen. Er wordt hier door middel van tijdsmanipulatie een oorzaak-en-gevolgrelatie getoond, waarmee het narratief gestalte krijgt.

Qua frequentie is een game in alle opzichten anders dan een film. Als een scene vanuit verschillende standpunten meerdere malen wordt getoond, zoals bij *Vantage Point* (2008), lijkt dit een keuze van de filmmaker om het publiek langzaam meer en meer informatie te geven over een bepaalde gebeurtenis. Wanneer in een game een bepaalde scène opnieuw wordt getoond of gespeeld, dan is dit meestal door toedoen van de speler zelf. In veel gevallen betekent het dat een speler ‘game over’ is en een vorig niveau nogmaals moet worden gespeeld om verder te komen in het spel.

2.3.3. Ruimte

Ruimte in games kan worden gezien als een frame of omlijning waarbinnen de setting van een spel wordt geplaatst. De acties die worden ondernomen door de speler krijgen pas betekenis en diepgang binnen deze bepaalde setting. Wanneer een speler moet schieten op de hem tegemoetkomende objecten kan hier niet direct een verhaallijn aan worden gekoppeld. Wanneer wordt verteld dat de speler zich ergens in het heelal bevindt en de objecten die hij beschiet vijandelijke ruimteschepen zijn (*Space Invaders*, 1978), dan wordt er een narratief geconstrueerd dat het spelen van een game vele malen interessanter kan maken. Door het toekennen van een bepaalde ruimte, een frame, waarin een game zich afspeelt, wordt betekenis gegeven aan een geïmpliceerd narratief.

Games lijken zich, vaker dan films, in een andere wereld dan die van ons af te spelen. Zo’n alternatieve wereld wordt ook wel een ‘heterocosmos’ genoemd (Hutcheon, 2006: 135). Er zijn kleine heterocosmussen te vinden, waarbij de speler de enige is uit een andere wereld die zich in de

alternatieve wereld begeeft. Bij *Super Mario Bros.* (1985) is bijvoorbeeld een geheel eigen wereld gecreëerd (om precies te zijn 8 werelden) waarin het hoofdpersonage zijn avonturen tegemoet gaat. In een MMORPG delen veel mensen uit onze wereld een heterocosmos, zoals de wereld Azeroth uit *World of Warcraft* (2004) die vandaag de dag 11 miljoen betalende bezoekers heeft (Glas, 2008). Het bepalen van ruimte is niet altijd nuttig voor een game, maar het zorgt er wel voor dat het spelen ervan meer betekenis krijgt (Nielsen, Smith & Tosca, 2008: 74).

Er bestaan wereldbouwende en wereldbewonende games. Voor de eerste soort is de ruimte wel van groot belang voor het narratief, omdat het bouwen van de ruimte waarin het spel zich afspeelt meteen het doel van het spel is. Bij de tweede soort worden alleen esthetische waarden aan de heterocosmos verbonden (Crogan, 2008). De werelden die worden gecreëerd in games zijn steeds uitgebreider en gedetailleerder. Voor sommigen lijkt de aantrekkingskracht van deze prachtig vormgegeven computerwerelden een manier om te ontsnappen aan onze eigen werkelijke wereld.

2.4. Gameplay

Een game heeft een aantal essentiële kenmerken die het medium doen onderscheiden van andere media als film en literatuur. Een model hiervoor is bedacht door Jesper Juul (Carr, Buckingham, Burn & Schott, 2006: 6) en hij geeft hierin zes overeenkomstige aspecten weer die kunnen worden teruggevonden in games. Allereerst zijn games gebaseerd op regels; hierover later meer. Ten tweede zijn er meerdere uitkomsten mogelijk. De speler kan deze uitkomsten beïnvloeden door bijvoorbeeld een object wel of niet te pakken, zoals gouden ringen in *Sonic the Hedgehog* (1991). Ten derde worden er verschillende waarden, positief of negatief, gekoppeld aan deze uitkomsten. Hoe meer objecten van een bepaald soort worden verkregen, hoe hoger de bonusscore, en bij 100 gouden ringen krijgt de speler een extra leven. Ten vierde doet de speler moeite om de gewenste uitkomst te behalen. Er kan in plaats van het spel zo snel mogelijk af te ronden een omweg worden gemaakt om meer objecten te bemachtigen. Ten vijfde is de speler emotioneel betrokken bij de uitkomst. Als niet op tijd een extra leven wordt verkregen is de kans groter dat de eindstreep niet wordt gehaald en dat de speler opnieuw moet beginnen. Tot slot kunnen games consequenties in het echte leven hebben. Er kan emotionele druk of tijdsdruk ontstaan wanneer een speler veelvuldig en langdurig probeert een spel uit te spelen. Deze zes aspecten kunnen worden gezien als een stappenplan dat moet worden gevolgd om een game te spelen en leuk te vinden. Het is voor de speler interessant om nauw betrokken te zijn bij een game en emotioneel verbonden te zijn met de acties die hij onderneemt.

Games moeten dus op een andere manier worden geanalyseerd dan films. Behalve de eerder genoemde overeenkomsten, kunnen games op een eigen manier worden getypeerd. De definitie van games met alle bijbehorende aspecten die in deze scriptie zal worden nagevolgd komt van Celia

Pearce (2002: 13) en luidt als volgt: “A game is a structured framework for spontaneous play consisting of:

- A goal (and a variety of related sub-goals)
- Obstacles (designed to prevent you from obtaining your goals)
- Resources (to assist you in obtaining your goal)
- Rewards (for progress in the game, often in the form of resources)
- Penalties (for failing to overcome obstacles, often in the form of more obstacles)
- Information

⇒ Known to all players of the game

⇒ Known to individual players (e.g. hand of cards)

⇒ Known only to the game

⇒ Progressive information (moves from one state of knowledge to another, e.g. chance cards in Monopoly)”

Al deze losse onderdelen zijn elementen die invulling geven aan het narratief. In games gebeurt dat zodanig dat de speler zich ervan bewust is. De mogelijkheid deze aspecten te beïnvloeden en de voortgang te manipuleren is wat een game onderscheid van een film. Het draait allemaal om de gameplay. De aspecten zelf lijken echter niet alleen aan games te kunnen worden toegekend. Aan de hand van dit model zullen daarom verderop in deze scriptie de overeenkomsten en verschillen worden getoetst tussen de games en films uit het eerder genoemde corpus.

2.4.1. Regels

Films zijn vaak gekoppeld aan regels die worden bepaald door het genre waarbinnen een film wordt geplaatst. Zo moet er in een detective altijd een mysterie worden opgelost en worden er in een musical altijd liedjes gezongen. Deze regels zijn echter totaal anders dan het soort regels die specifiek aan games kunnen worden toegeschreven, maar beide soorten regels zijn van groot belang voor het narratief. Er zijn verschillende soorten regels die op hun eigen manier invloed hebben. Aki Jarvinen (Carr, Buckingham, Burn & Schott, 2006: 8) deelt de regels in games als volgt op in vijf soorten:

Componenten: dit zijn regels die betrekking hebben op de waarde van objecten in een game. Deze waarden kunnen worden gemeten in hoeveelheden, nummers of status en zijn meestal gekoppeld aan avatars, hulpmiddelen of grondstoffen. In de game *Dark Age of Camelot (DAoC, 2001)* kan het level van een avatar tussen de 1 en de 50 zijn. Dit level bepaalt zijn status.

Procedures: dit zijn regels van een ander soort, die in elke game zijn terug te vinden. Deze hebben betrekking op de acties die door de speler worden uitgevoerd, om daarmee het beoogde doel

te bereiken. Procedures moeten worden afgewerkt op bepaalde momenten in het spel en vaak moeten daar specifieke componenten bij worden gebruikt. Een procedure in *DAoC* (2001) is het verslaan van een bepaalde hoeveelheid vijanden om naar het volgende level te kunnen komen. Het benodigde aantal kan gezien worden als een procedure die voor elk level anders is.

Omgevingen: dit zijn in abstracte zin ook regels. Ze verbeelden de fysieke ruimte waarin het spel wordt gespeeld. Hiermee worden de grenzen van de gamewereld bepaald, waardoor de bewegingsruimte van een speler wordt beperkt of juist vergroot. Ook zijn het meestal de omgevingen die de objecten bevatten die eerder zijn vermeld onder de noemer 'componenten'. *DAoC* (2001) speelt zich af in drie denkbeeldige werelden met grenzen tussen deze werelden. Ook binnen elke wereld heeft de game een einde waar de avatar niet verder kan. Binnen deze werelden zijn alle componenten te vinden die de speler nodig heeft.

Thema's: gelden als inhoud voor het spel. Het zijn de acties die worden ondernomen om het spel te spelen, zoals het oplossen van puzzels, het rijden van een auto of het vechten met vijanden. Om deze thema's te volgen gebruiken de spelers vaak kennis die is opgedaan in het echte leven of andere media. Het daadwerkelijke verslaan van de vijanden bij *DAoC* (2001) is een voorbeeld van een thema dat tijdens het spel wordt gevolgd.

Interface: dit is de ingang om het spel te kunnen spelen. In algemene zin kan gedacht worden aan een bord bij een bordspel, een pak kaarten bij een kaartspel of natuurlijk een computer bij een computerspel. Dit wordt een stuk complexer wanneer gekeken wordt naar de verschillende platforms en hoe deze de gamer toegang verlenen tot verschillende spellen. Het gaat dus specifiek om de benodigde hardware.

Alle genoemde regels kunnen op verschillende manieren worden gecombineerd. Ook zijn ze in meer of mindere mate belangrijk bij verschillende gamegenres (Jarvinen, 2003). Of deze regels terug zijn te vinden bij de analyses van de games en of dit verschilt per genre zal uit het onderzoek moeten kunnen blijken.

2.5 Conclusie

Een adaptatie in algemene zin zal altijd een deel van het origineel in zich dragen. Bij de leen-relatie van Andrew (Naremore, 2000), waarbinnen de werken die in deze scriptie worden uitgewerkt geplaatst kunnen worden, is het de generaliseerbaarheid van het origineel die het geschikt maakt voor een adaptatie. Het onderdeel dat het meest herkenbaar is voor het publiek is het narratief. Ook de personages spelen hierbij een grote rol, omdat deze het narratief dragen en acties ondernemen die verwachte dan wel onverwachte gevolgen met zich mee brengen. Dit narratief kan zowel bij films als games worden onderverdeeld in drie elementen, namelijk causaliteit, tijd en ruimte. De manier

waarop deze elementen worden toegepast binnen de twee media is verschillend. Bij games komt er een extra element bij dat nog belangrijker is dan de eerste drie: gameplay.

Een game draagt een bepaald narratief in zich, zodat de speler betekenis kan geven aan het spel dat hij speelt. Dit narratief is hier slechts een façade, terwijl het bij een film juist een leidraad is. Zonder het narratief dat door oorzaken en gevolgen wordt opgebouwd, kan een film niet worden begrepen. Aan een game kan een willekeurig ander narratief worden gegeven, waardoor het spel an sich niet lijkt te veranderen. De beleving kan echter wel anders worden, waardoor de game in meer of mindere mate als esthetisch wordt ervaren. Een game kan slechts strategisch zijn, waarbij het puur om de gameplay gaat en het er niet toe doet hoe mooi het gemaakt is. Daarnaast kan een game ook minder goed in elkaar steken qua gameplay, terwijl juist de beelden en het verhaal heel mooi zijn en deze de speler ertoe bewegen het spel te blijven spelen. Een combinatie van beiden is waarschijnlijk het meest wenselijk. Een game lijkt dus op dit gebied meer flexibel te zijn dan een film. Als voorbeeld van deze flexibiliteit van een game kan wederom *Space Invaders* (1978) worden aangehaald. In deze game speelt de speler een groot object, waarmee kleinere objecten beschoten moeten worden. Met de naam van het spel en de initiële uitleg wordt dit spel gekoppeld aan de ruimte en buitenaardse wezens. Wanneer het grote object zou worden bestempeld als legertank en de beschoten objecten als menselijke vijanden, dan krijgt het spel een andere betekenis terwijl er niets veranderd wordt aan de gameplay. Een belangrijke oorzaak voor het ondergeschikt zijn van het narratief aan de gameplay bij dit medium, is dat het een actief medium is. Een spel wordt, veel meer dan een film, als iets fysieks ervaren (Carr, Buckingham, Burn & Scott, 2006:6).

Met deze informatie is geprobeerd een basis te leggen om drie films en drie games te kunnen analyseren die elk binnen een specifiek genre vallen. Deze genres zijn actie, avontuur en horror. Op zichzelf liggen deze genres al dicht bij elkaar en vaak overlappen ze. Eerst gaan we bovenstaande theorie gebruiken om de film en game van *Mortal Kombat* (game 1992, film 1995), *Tomb Raider* (game 1996, film 2001) en *Resident Evil* (game 1996, film 2002) te analyseren. De games worden allemaal bekeken vanuit het single-player-perspectief en het multi-player-perspectief wordt buiten beschouwing gelaten. Met de modellen die de verschillende theoretici hebben gemaakt kan waarschijnlijk maar een klein deel van mijn hoofdvraag worden beantwoord. Door specifiek het model van Celia Pearce toe te passen op zowel de game als de daarop gebaseerde film zullen er overeenkomsten en verschillen gevonden moeten worden, die van invloed zijn op het narratief. Door drie maal eenzelfde soort analyse te maken van werken uit verschillende genres zal geprobeerd worden een nieuw soortgelijk model te creëren. Hierin moeten de gedane waarnemingen op zo'n manier worden geplaatst dat ze een genre overstijgende functie krijgen. Uiteindelijk hoop ik met een dergelijk model meer grip te krijgen op het steeds vaker voorkomende verschijnsel van game-adaptatie. De functie van de theorie die in dit hoofdstuk aan de orde is

gekomen is om een basis te leggen voor het komende onderzoek en om als uitgangspunt te gebruiken voor het ontwikkelen van aanvullende theorie. Daarnaast wordt de stijl van het model van Pearce gebruikt als zeefdruk voor het maken van een model dat overlapt tussen de media game en film.

3. *Mortal Kombat* (1992)

Mortal Kombat kan worden gecategoriseerd in het actiegenre. Dit geldt zowel voor de game als de film. Kenmerken van het actiegenre komen veelvuldig voor: onder andere geweld, beweging en heroïsche personages fungeren als een leidraad voor het narratief. Yvonne Tasker zegt in haar boek *Action and Adventure Cinema*: “The specific qualities of action are, it seems, to do with pace, excitement, exhilaration: a visceral, even sensual, evocation of movement and violence” (Tasker, 2004: 4-5). Het gaat hier dus om de perceptie van de film. Het spektakel op zich, hetgeen onder andere kan bestaan uit vuistgevechten, vuurwapenconfrontaties, explosies en achtervolgingen, is het belangrijkste onderdeel van het actiegenre.

Behalve dat *Mortal Kombat* bij uitstek kan worden gezien als een typisch werk uit het actiegenre is het een voorganger van recenter gemaakte adaptaties die hier veel op lijken. Verfilmingen van soortgelijke games zijn *Street Fighter: The legend of Chun-Li* (2009) en *Tekken* (2010). De essentie van deze games is dat twee karakters in een vuistgevecht bestaande uit een aantal rondes elkaar moeten zien te verslaan. Hoewel de games veelal stammen uit de vorige eeuw lijkt er dus juist vandaag de dag een opleving te zijn van de bijbehorende verfilmingen.

In het eerste hoofdstuk hebben we kunnen zien dat er meerdere manieren zijn om games te analyseren. Met behulp van de drie eerder besproken methodes van Jesper Juul (2006), Arki Jarvinen (2006) en met name het model van Celia Pearce (2002) zullen de adaptaties worden geanalyseerd. Als leidraad wordt het raamwerk van Celia Pearce, waar zij haar theorie op baseert, gebruikt voor een analyse van het narratief van een game en de daarop gebaseerde film. In figuur 1 zijn de uitkomsten van deze analyse overzichtelijk in een tabel geplaatst. Naast de elementen die zijn terug te vinden in de game *Mortal Kombat* zijn ook de vergelijkbare elementen uit de gelijknamige film hierin opgenomen. Op eenzelfde wijze worden ook de andere twee games/films in de genres avontuur en horror in de volgende hoofdstukken geanalyseerd. Hiermee komen hopelijk kenmerken naar voren die los staan van het genre, waarmee een filmmaker altijd te maken zal hebben wanneer hij een game adapteert naar film. Als inderdaad blijkt dat er generaliseerbare elementen zitten in de verfilmingen van de game en deze in meer of mindere mate aansluiten bij bevindingen in de volgende twee hoofdstukken kan er een nieuw en overkoepelend model worden gemaakt waarin al deze elementen terugkomen. Een samenhangend geheel aan elementen zal dan in theorie moeten kunnen leiden tot een formule waarmee games uit alle denkbare genres kunnen worden omgezet naar film.

Figuur 1: Het raamwerk van Celia Pearce (2002)

Pearce's aspecten		<i>Mortal Kombat de game</i>	<i>Mortal Kombat de film</i>
Doel		Het toernooi winnen	Het toernooi winnen en daarmee de aarde redden van de ondergang. Het subdoel is wraak nemen op oude vijanden
Obstakels		Alle overige personages die in het toernooi meevechten	Tegenstanders in het toernooi, maar ook (letterlijk) de omgeving en (figuurlijk) het verleden van de personages
Hulpmiddelen		Eigen vaardigheden in het spelen van de game	Eigen vaardigheden en onderdelen uit de omgeving
Beloningen		Punten die voor het klassement gelden	Promoveren in het toernooi en wraak nemen op oude vijanden (rust in hun leven en het voortbestaan van de aarde)
Straffen		Drie keer een volledige wedstrijd verliezen betekent opnieuw beginnen	Verlies betekent in de meeste gevallen de dood, bij toernooiverlies is ook de aarde reddeloos verloren
Informatie	voor iedereen	Iedereen weet evenveel als de anderen	N.v.t.
	voor individuele spelers / kijkers	N.v.t.	De kijker weet meer dan de goede personages, maar minder dan de slechte personages. Kleding en uiterlijke overeenkomsten zorgen voor herkenbaarheid
	voor het spel / de film	Weet wanneer er een krachtmeting plaatsvindt voor extra punten	In dromen of flashbacks worden gebeurtenissen getoond uit het verleden
	progressieve informatie	N.v.t.	Stukje bij beetje leert de kijker gelijktijdig met de belangrijkste personages, waar het in de film om draait. Pas tegen het eind is alles duidelijk.

* Opmerking: in dit schema wordt verondersteld dat de gamer zich identificeert met zijn avatar en dat de kijker zich identificeert met de personages in de film.

3.1 Doel

In figuur 1 is het eerstgenoemde kenmerk het doel. Meteen wordt al duidelijk dat het doel in de game gedeeltelijk afwijkt van het doel in de film. Het winnen van het toernooi blijft in essentie hetgeen waar de personages naar streven, maar er wordt een diepere betekenis aan gegeven. Doordat het redden van de aarde wordt een extensie is van het winnen van het toernooi is er een meerwaarde gegeven aan het oorspronkelijke doel. Het een is niet los te zien van het ander en er staat veel meer op het spel voor de personages in de film, dan voor de avatar uit de game. Dit verschil tussen game en film is cruciaal voor het narratief en de esthetische ervaring.

Dat een narratief in een game een façade lijkt te zijn geldt ook voor deze game. Het doel van *Mortal Kombat* kan op dezelfde manier worden bekeken als het doel van de eerder genoemde *Space Invaders*. Elke reden voor het houden van een toernooi kan het doel rechtvaardigen zonder dat de gameplay zal veranderen. Bij een (fictie) film is het narratief juist van belang, omdat de kijker daarmee betekenis lijkt te kunnen geven aan de film als geheel. In de game worden alleen wedstrijden gespeeld, terwijl de wedstrijden in de film slechts een klein percentage van de volledige duur van de film in beslag nemen. De hoofdlijn van het narratief de game wordt hiermee een onderdeel van de hoofdlijn van het narratief van de film. De makers hebben de essentie behouden, maar aangevuld met een verhaallijn die voor een breder publiek toegankelijk is.

Door aanvullende story van de hoofdpersonages wordt betekenis aan het heden gegeven. Dit gebeurt door middel van het tonen van gebeurtenissen uit het verleden. Ook wordt de drijfveer van de personages middels het narratief toegelicht. Alleen doordat de makers het doel van de game inhoudelijk hebben aangevuld is er meer betekenis gegeven aan de acties van de personages. Dit meer passieve medium dwingt makers kennelijk om op een creatieve manier aanvullingen te geven op de magere achtergrondverhalen van veel games. Wanneer een game een oppervlakkig doel heeft, zoals hier bij *Mortal Kombat*, doen makers er verstandig aan om dat narratief aan te vullen met meerdere lagen. Het actiegenre waarin de game thuishoort wordt hierdoor bij de omzetting naar film hybride. Vechten in een toernooi is pure actie, maar wanneer dat in een buitenaardse setting gebeurt en verlies van een wedstrijd kan leiden tot de ondergang van de aarde, komt ook het avonturengenre op meerdere onderdelen naar voren. Een reden voor de noodzaak van dit soort aanvullingen zou kunnen zijn dat een minder fysieke manier van entertainment een grotere mentale uitdaging moet zijn om eenzelfde soort narratief interessant te

houden voor het publiek. Naast de kenmerken uit het avonturengenre zijn ook andere genres sporadisch terug te vinden. Zo is het de drijfveer van een aantal personages om hun geliefde te wreken. Hiermee kunnen elementen van een drama en zelfs romantiek worden teruggevonden in deze actiefilm.

Andersom zouden deze aanvullingen waarschijnlijk niet werken. Wanneer een film wordt geadapteerd naar een game worden de hybride factoren er juist uit gefilterd en wordt het doel in de game weer vereenvoudigd. Slechts een klein aspect, waarbij het voor de gamer interessant kan zijn om zelf de touwtjes in handen te hebben, wordt meegenomen in de gameplay. Voor de eventuele aanvulling van het narratief tot het originele filmverhaal kunnen tussenfilmpjes worden gebruikt.

3.2. Obstakels

In de game draait het om het verslaan van tegenstanders in een toernooi. Deze tegenstanders zijn de enige obstakels die het al dan niet succesvol afronden van de game in de weg staan. Wie deze tegenstanders precies zijn is niet van belang, aangezien de speler zelf kan beslissen welk personage hij/zij als avatar kiest. Alle overige personages worden dan automatisch de tegenstanders. Bij de film is de kwestie van obstakels wederom gecompliceerder, omdat de makers meer invulling hebben gegeven aan het narratief door ook de omgeving (letterlijk) en het verleden (figuurlijk) als obstakels te gebruiken.

Allereerst blijven de originele obstakels, zoals die in de game te vinden zijn, bestaan. Tussen winst en verlies van de hoofdpersonen staan nog steeds de tegenstanders in het toernooi. Een groot verschil is echter dat de filmmaker voor de kijker heeft gekozen wie de hoofdpersonages zijn. Tevens gaat het om meerdere personages die een positieve ervaring bij de kijker teweeg moeten brengen. De overige personages uit de game krijgen in de film een negatieve lading mee. De manier waarop deze positieve en negatieve ladingen aan de personages worden meegegeven is in de kern heel simpel. De ‘goede’ hoofdpersonen strijden voor het behoud van de aarde, de overige belangrijke ‘slechte’ personages willen de aarde juist veroveren.

Daarnaast is de omgeving op bepaalde momenten een obstakel voor de personages in de film, omdat er tijdens gevechten gebruik van wordt gemaakt. De omgeving is ook een hulpmiddel in Celia Pearce’s raamwerk, maar dat komt later aan de orde. Een concreet voorbeeld uit de film, waarbij de omgeving als obstakel wordt gebruikt, is de scène waarin de goede

Johnny Cage in gevecht is met de slechte Scorpion. Ze vechten in eerste instantie in een bos, waardoor Scorpion zich goed kan verbergen achter bomen. Ook raakt Johnny van deze omgeving enigszins gedesoriënteerd en de makers lijken de kijker hetzelfde gevoel te willen meegeven.

Tot slot wordt het verleden van enkele personages beschreven, wat tot op zekere hoogte ook een obstakel vormt. De obstakels uit het verleden zijn anders dan de eerdergenoemde letterlijke obstakels. Het zijn extra verhaallijnen waarmee de makers het gedrag van de personages proberen te motiveren, met tot doel het publiek te laten meeleven met de personages. Zo heeft Sonya haar partner verloren, het broertje van Lui Kang is vermoord door de opperbaas van het toernooi waaraan ze deelnemen en Johnny Cage heeft problemen met zijn imago als filmster. Deze obstakels zijn door de makers verzonnen, zodat elk personage naast het streven naar de toernooiwinst ook een persoonlijke strijd moet leveren. Door het beschrijven van het verleden wordt tevens het subdoel van de hoofdpersonages uitgelegd, namelijk wraak.

Obstakels worden in de game letterlijk genomen. Het zijn dingen die in de weg staan om je einddoel te kunnen bereiken, in dit geval personen. Voor de film zijn naast deze letterlijke obstakels ook figuurlijke obstakels nodig. De figuurlijke obstakels zijn hier mentale barrières van de hoofdpersonages, die ook overwonnen moeten worden om het einddoel te behalen. Als een personage het mentaal laat afweten zal ook het fysieke gedeelte hieronder lijden en kunnen de letterlijke obstakels niet worden overwonnen. Een specifiek voorbeeld hiervan is dat de wraak die als subdoel geldt in de gehele film, het hoofddoel lijkt te zijn geworden voor het overwinnen van de figuurlijke ofwel mentale obstakels. Met de verandering van het soort obstakels, eerst mentaal en pas dan fysiek, lijken de makers wederom het narratief te willen aanvullen met aspecten die ook terug te vinden zijn in andere genres dan het oorspronkelijke actiegenre. In het enkelvoudige genre van de game zijn deze extra obstakels overbodig. De mentale obstakels zijn niet te vinden bij de personages van de game. Een mogelijkheid voor een mentaal obstakel zou wel bij de gamer zelf kunnen zitten, wanneer deze bijvoorbeeld telkens verliest bij hetzelfde personages en er frustratie optreedt.

3.3. Hulpmiddelen

Ook bij dit onderdeel geldt dat de filmmakers een aanvulling hebben gemaakt op de hulpmiddelen die in de game worden getoond. De game is puur strategisch en kan alleen worden

gewonnen door op de juiste manier gebruik te maken van vechttechnieken. Met elk personage kan op bijna dezelfde manier worden gevochten. Trappen en vuistslagen zijn hierbij de meest voorkomende bewegingen. Omdat er geen materiële hulpmiddelen te vinden zijn, zijn het alleen de vechthandelingen die ervoor zorgen dat er gewonnen kan worden. Om deze reden worden ze onder de categorie hulpmiddelen geplaatst. Naast de algemene handelingen heeft elk personage een karakteristieke vechthandeling waarmee ze meer schade aanrichten dan met een normale handeling. Deze vechthandeling is een hulpmiddel bij de gevechten, waardoor de kansen om te winnen groter worden. Zo heeft het karakter Rayden de mogelijkheid om elektriciteitsbollen naar zijn tegenstanders te schieten en kan Scorpion met een verlengstuk van zijn arm zijn tegenstanders naar zich toehalen. De personages in de game zijn aan twee aspecten te herkennen, hun uiterlijk en hun speciale vechttechniek. Door ook in de film deze speciale bewegingen uit te lichten, zorgen de filmmakers ervoor dat het verband tussen game en film duidelijk wordt. De personages zijn niet zomaar vechters, maar de specifieke personages uit de game worden in de film geportretteerd.

Verder wordt in de film de omgeving op soortgelijke wijze als bij obstakels als hulpmiddel ingezet. Zo wordt een emmer water door de vrieskou die het personage Sub-Zero uitstraalt veranderd in een dodelijke ijspegel en wordt een steile klif gebruikt om de regerend kampioen van het toernooi Goro voor altijd in de diepte te laten verdwijnen. Door zowel de obstakels als de hulpmiddelen met objecten uit de omgeving uit te breiden wordt door de filmmakers een geloofwaardiger beeld neergezet. In werkelijkheid zullen mensen tijdens een gevecht (op leven en dood) waarschijnlijk ook alles wat binnen handbereik is gebruiken om te overwinnen. De omgeving krijgt behalve een esthetische waarde ook een gebruikswaarde.

Hulpmiddelen zijn in deze game in materieel opzicht niet noodzakelijk. De technieken die worden gebruikt door de personages zijn de enige middelen die nodig zijn om het einde van het spel te halen. Opvallend is dat dit voor de film tot op zekere hoogte ook lijkt te gelden. De meeste personages vechten in het toernooi met de kwaliteiten en ervaring die ze ogenschijnlijk al eerder hebben opgedaan. Slechts een enkele keer worden onderdelen uit de omgeving gebruikt als hulpmiddel en slechts eenmaal is dit door fysiek iets op te pakken en te gooien, zoals de eerder genoemde ijspegel. Opmerkelijk is dat de specifieke vechthandeling die elk personage bijzonder maakt nu averechts werkt. Sub-Zero kan zijn tegenstanders bevroren, maar wanneer er een emmer water naar hem toe wordt gegooid, wordt hij zelf het slachtoffer van zijn eigen

talent. Dit is een mooi voorbeeld van de creatieve invulling die filmmakers aan het narratief en bijbehorende aspecten van de game kunnen geven. De strakke grenzen tussen positieve en negatieve uitwerkingen van bepaalde acties die voor de game gelden, worden in de film doorbroken. De personages krijgen meer vrijheid en zowel de uitkomsten als de manier waarop deze worden bereikt zijn niet meer rechtlijnig. Alleen zo lijkt de kijker nog te kunnen worden verrast. Het lijkt voor een filmmaker dan ook noodzakelijk om op een dergelijk speelse wijze om te gaan met de karakteristieken van de game bij het adapteren naar film.

3.4. Beloningen

In de game kunnen de punten die per wedstrijd worden toegekend gezien worden als een beloning. Een hoog aantal punten is niet zozeer van belang voor het winnen van een wedstrijd, als wel voor het hoog scoren in het eindklassement. De gamer wordt zo vergeleken met andere spelers die eerder eenzelfde toernooi hebben gespeeld. Bij de film is dit compleet anders, in de eerste plaats omdat er geen anderen zijn om je als kijker mee te vergelijken. In de film zal daarom een saamhorigheidsgevoel moeten worden opgewekt, waardoor kijkers zich niet alleen met bepaalde personages, maar ook met elkaar verbonden voelen. Een film kijken is in veel gevallen niet iets wat je alleen doet en zelfs als je dat wel doet, zal er met andere mensen over gepraat worden en vergeleken worden of een film een esthetische ervaring heeft voortgebracht. Zulke evaluaties vinden plaats op een alledaags niveau, met vragen als: “Hoe vond jij de film? Wie was je favoriet? En wat was je favoriete scene?”

De manier waarop de makers van de film *Mortal Kombat* hebben getracht dit saamhorigheidsgevoel te creëren is ten eerste door de personages in twee groepen te verdelen (goed en kwaad) zodat het niet langer een individualistisch toernooi is. De personages hebben medestanders en moedigen elkaar aan tijdens de gevechten. Ten tweede wordt het opgewekt door het nemen van wraak op oude vijanden als een belangrijk subdoel te presenteren en als belangrijkste beloning te gebruiken. De gevechten die in het toernooi worden gehouden wegen hierdoor zwaarder en het lijkt ook te rechtvaardigen dat niet alle wedstrijden in het toernooi worden vertoond. Het is voor het publiek waarschijnlijk het interessantst om een goed personage te zien vechten met hun aartsvijand en niet met zomaar een deelnemer. Met het kennen van de achtergrond van twee personages, zoals Liu Kang, die zijn broertje heeft verloren, en Shang Tsung, die de aarde wil veroveren en tevens de moordenaar is van Liu's broertje, krijgt een

gevecht meer diepgang en wordt het makkelijker voor de kijker om een kant te kiezen en sympathie te voelen voor in dit geval Liu Kang. Wraak lijkt daarom een van de belangrijkste kenmerken die de makers van de film aan het basale narratief van de game hebben toegevoegd. Ook de oude vetes tussen sommige personages en de aanvullingen met een romantische tint brengen het narratief van de film op een hoger en complexer niveau dan het narratief van de originele game.

Fysiek kan in het spel geen beloning verkregen worden, daarom lijkt er mentaal een gevoel van beloning gecreëerd te moeten worden. Deze beloning hangt nauw samen met het eerder genoemde doel, omdat het bereiken van een doel per definitie kan worden gezien als een beloning. Wanneer Liu Kang in de finalewedstrijd Shang Tsung verslaat zijn beide doelen bereikt. Hij heeft de wereld gered van de ondergang en tevens de dood van zijn broertje gewroken. De beloningen die hiermee gepaard gaan zijn de rust die Liu nu heeft omdat de eer van zijn familie is gered en natuurlijk het feit dat ze hun aarde hebben behouden en verder kunnen leven als voorheen. Beloningen zijn hier dus universele waarden die het publiek moet kunnen begrijpen en rechtvaardigen. Het verschil met deze beloningen en die in de game is de complexiteit. Alle achterliggende verhaallijnen van onder andere wraak en het behouden van de familie-eer, kunnen ook in de game worden geïmplementeerd. Daarmee zou de gameplay echter niet veranderen en wordt alleen het narratief complexer. Alleen al het kiezen van een avatar draagt dan narratieve consequenties met zich mee. Bij het kiezen van een aardse avatar zal waarschijnlijk een ander doel voor ogen worden gesteld (het redden van de aarde), dan wanneer een avatar als Scorpion wordt gekozen (het winnen van de aarde). De manier waarop de game wordt gespeeld blijft wel hetzelfde.

3.5. Straffen

Ook bij de straffen komt het door de filmmakers toegevoegde subdoel weer naar voren. Is bij de game de grootste straf een wedstrijd opnieuw te spelen of zelfs het hele toernooi opnieuw te moeten doen; in de film hebben de personages deze mogelijkheid niet. Het gaat hier om eenmalige wedstrijden en hierin worden ze gestraft doordat ze de dood vinden. Naar de ergste straf wordt gedurende de film toegeleefd, namelijk het verliezen van de aarde aan de gemene Shang Tsung.

De filmmakers hebben ervoor gekozen om de straffen die mogelijk zijn voor alle personages die aan het toernooi deelnemen te tonen. De hoofdrollen (Sonya, Liu Kang, Johnny Cage en Rayden) hebben echter een ander lot en geen van hen wordt daadwerkelijk gestraft. Dat hiermee een inconsequentie ontstaat wordt benadrukt in de scène waarbij Liu Kang moet vechten tegen Prinses Kitana. Zij hoort niet direct bij de groep vechters die de wereld proberen te redden, maar ze wil wraak nemen voor haar eigen wereld die al eerder in handen is gevallen van Shang Tsung. Zij probeert Liu tijdens hun gevecht dan ook te helpen en beiden overleven het gevecht. Het is niet duidelijk waarom deze afloop wordt toegestaan, maar de informatie die in deze scène wordt overgebracht van Kitana naar Liu is essentieel voor de voortgang van het narratief. De keuze van de makers voor deze afloop is wel logisch, want Liu is de grote held van de film en als hij een onschuldige prinses zou vermoorden lijkt het lastig voor de kijker om sympathie voor hem te blijven voelen.

De straffen die worden toegekend in zowel de game als de film zijn onlosmakelijk verbonden aan de regels in het toernooi. Bij de game zijn hier geen uitzonderingen op, maar in de film worden de officiële regels op een bepaald moment omzeild. Hoewel de reden hiervoor duidelijk is, lijkt het niet verstandig van de filmmakers om deze uitzondering te maken. Ze ondermijnen hiermee de rechtlijnigheid van het narratief en brengen een gevoel van ongeloofwaardigheid teweeg. Bepaalde aspecten in het narratief van de game, zoals de regels van het spel en bijbehorende beloningen en straffen, zijn aspecten waar de speler op moet kunnen rekenen. Als in de film deze aspecten op eenzelfde manier worden gebruikt en letterlijk worden overgenomen, zal de filmmaker dit moeten doortrekken gedurende de film. Omdat film in dit opzicht een vrijer medium is dan games, wordt in dit geval deze rechtlijnigheid ondermijnd. De makers hebben hier bewust voor gekozen, want er zijn talloze andere situaties te bedenken waarin Liu Kang de benodigde informatie van Prinses Kitana had kunnen krijgen, buiten een officiële wedstrijd in het toernooi. Een rechtvaardiging voor de keuze van een wedstrijd waarbij deze informatie wordt overgebracht lijkt gerelateerd te zijn aan het genre. Meer gevechten en lichamelijke activiteiten geven een actiefilm de allure die het nodig heeft.

3.6. Informatie

Het soort informatie dat bij een computerspel belangrijk is, lijkt bij een film juist minder belangrijk en vice versa. In het raamwerk kan bij ‘informatie voor iedereen’ en ‘informatie voor

het spel' in de game duidelijk onderscheid worden gemaakt. Een game geeft de speler vaak alleen toegang tot dezelfde informatie als zijn/haar avatar. Wel heeft in dit geval het spel altijd meer informatie dan de speler/avatar, omdat *Mortal Kombat* een progressief spel is. Stukje bij beetje leert de speler meer, terwijl het spel weet wat de volgende stappen zijn.

Voor de film zijn andere soorten informatie belangrijker, zoals 'informatie voor individuele kijkers' en 'progressieve informatie'. Het publiek ziet bij de film *Mortal Kombat* meer dan alleen dat wat de hoofdpersonen meemaken en zijn daarom structureel beter geïnformeerd dan de personages. De informatie die de kijker krijgt tijdens de film is progressief. Dit houdt in dat de kijker aan het begin van de film een klein beetje meer weet dan de personages, maar naarmate de film vordert, wordt de hoeveelheid informatie steeds groter en ontstaat er een kloof van informatie tussen de kijker en de personages. Hiermee trachten de makers van de film een bepaalde spanning op te wekken, die ervoor zorgt dat de kijker wil dat de personages specifieke beslissingen nemen. Het al dan niet nemen van die beslissingen kan vervolgens weer euforie of frustratie opleveren. Aan het einde van de film is de informatiekloof tussen publiek en personages weer gedicht.

Om informatie over te brengen op het publiek is het zorgen voor herkenbaarheid van groot belang. Een manier waarop de filmmakers aan het publiek duidelijk hebben proberen te maken dat de film is afgeleid van de game, is door de filmpersonages qua uiterlijk op de gamepersonages te laten lijken. Bij het personage Sonya bijvoorbeeld is de kleding die ze in het begin van de film draagt anders dan de kleding die ze tijdens het toernooi draagt. De eerste outfit heeft betrekking op haar werk en symboliseert het achtergrondverhaal van haar personage. Tijdens het toernooi draagt ze de kleding die we ook kennen van dit personage uit de game, waardoor het totaalplaatje van dit personage in deze adaptatie weer klopt met haar origineel.

De verschillende soorten informatie die in een game/film aanwezig zijn of juist ontbreken kunnen bij *Mortal Kombat* worden gezien als iets dat specifiek is voor het betreffende medium. Het soort informatie dat de game in zich draagt, ontbreekt bij de film. Dit geldt ook voor de informatie die de film bezit, maar bij de game ontbreekt. Deze soorten informatie zijn nodig om invulling te geven aan het narratief. Omdat deze game simpel van opzet is en er strikte regels zijn waarvan de gamer vanaf het eerste ogenblik op de hoogte is, is er weinig extra informatie nodig. De gamer speelt het spel en promoveert of moet opnieuw beginnen. In de film zijn het de personages en hun acties die het narratief bepalen. Hiervoor moeten zij informatie kennen en ook

de kijker moet hiervan op de hoogte zijn of worden gebracht. Door in de loop van de film progressieve informatie te geven aan de kijker, wordt spanning gecreëerd. Deze spanning is bij een game ingesloten in de gameplay, want de gamer zelf maakt voortgang mogelijk. Verschillende vormen van informatie lijken bij *Mortal Kombat* dus mediumspecifiek.

3.7. Conclusie

Na het analyseren van de overeenkomsten en ook de verschillen tussen de game en de film *Mortal Kombat* aan de hand van het raamwerk van Celia Pearce, vallen twee elementen op, die er ten eerste voor zorgen dat een game herkenbaar blijft wanneer deze geadapteerd wordt naar film, en die ten tweede de filmmakers dwingt om extra aanvullingen te geven zodat het een esthetisch geheel wordt. Het gaat hier om de personages, zowel het karakter als het uiterlijk, en om het achtergrondverhaal, waarbij het narratief wordt gecreëerd dat ervoor zorgt dat de personages hun doel kunnen bereiken. Omgekeerd zou het narratief van een film moeten worden gedestilleerd tot één of een aantal kernwaarden, waar een game omheen kan worden gecreëerd. Personages worden minder complex en kunnen worden gezien als middel om gameplay toe te voegen, in plaats van als drijvende krachten achter de oorzaken en gevolgen die het narratief bepalen.

In de game *Mortal Kombat* komen een tiental personages voor, die stuk voor stuk terug te vinden zijn in de film. Van slechts twee van deze personages laat de game zien dat zij ‘slecht’ zijn, doordat het een voorwaarde is voor de speler om beide personages te verslaan in het toernooi voordat dit gewonnen kan worden. In de film worden ook de overige personages in de categorieën ‘goed’ of ‘slecht’ geplaatst. Behalve deze stempels krijgen de personages ook karaktereigenschappen mee die ervoor moeten zorgen dat het publiek graag naar hen kijkt en meeleeft of juist antipathie voor hen voelt. Hierdoor kan in de film een bepaalde spanning worden gecreëerd tussen twee uitersten; goed en kwaad. De spanning komt bij de game voort uit de eigen vaardigheden van de gamer en de vraag of hij hiermee de tegenstanders weet uit te schakelen. Een goede uitwerking van het uiterlijk van personages draagt voornamelijk bij aan de esthetiek van de game, maar ook het goed ontwikkelen van het karakter van de personages kan helpen bij het mooi of goed vinden van een film.

Het uiterlijk heeft nog een tweede doel en dat is herkenbaarheid. Alleen door overeenkomsten in het uiterlijk van de personages in de game en in de film, kan het publiek ze

op een geloofwaardige manier herkennen. Alle uiterlijke karakteristieke kenmerken uit de game zijn terug te vinden bij de personages in de film. Hierbij is ook de kleding gebruikt. Naast herkenbaarheid levert het uiterlijk in dit geval ook een bijdrage aan het achtergrondverhaal.

Het achtergrondverhaal is het tweede element dat bij een game als *Mortal Kombat* een reden is voor het spelen van het spel, maar verder op geen enkele manier consequenties heeft voor de game zelf. Er wordt met het achtergrondverhaal alleen een doel gegeven voor het spelen van het spel. Dit doel zien we terug in de verfilming, maar het achtergrondverhaal zelf vormt de basis van het narratief van de film. Bij het adapteren van deze game is een flinterdun gegeven, het achtergrondverhaal, het kerngegeven voor de verfilming. Het uitvergroten van dit gegeven geeft filmmakers veel ruimte tot creativiteit, maar zorgt er tegelijkertijd voor dat ze dicht bij de basis moeten blijven om de herkenbaarheid van het oorspronkelijke werk te behouden.

De grootste overeenkomsten tussen de game en de film zijn de personages, de vaardigheden die deze personages bezitten, het doel en de locaties waar sommige gevechten plaatsvinden. Bij de volgende analyses zal moeten worden gekeken of deze en misschien ook andere aspecten wederom worden gebruikt bij de adaptaties.

4. *Tomb Raider* (1996)

Het genre waarin we het volgende spel dat behandeld wordt kunnen plaatsen hangt nauw samen met het genre dat in het vorige hoofdstuk aan de orde kwam. Het avonturengenre waar het in dit hoofdstuk om draait is niet los te zien van het actiegenre, maar andere elementen voeren de boventoon. Bij het avonturengenre ligt de nadruk niet op de gewelddadigheid en handelingen die hiermee te maken hebben, maar juist op het narratief eromheen. De elementen die van belang zijn bij een actiefilm kunnen direct worden aangevuld met de elementen die belangrijk zijn voor een avonturenfilm. Bij de een draait het om de acties die worden gemaakt, bij de ander zijn naast het narratief ook de setting en de karakters belangrijke aspecten.

Bij het avonturengenre wordt in het narratief vaak een probleem geconstateerd, dat meestal als spil een object heeft. Naar dit object wordt gedurende de hele film gezocht als oplossing of juist oorzaak van alle problemen. Dit object wordt een McGuffin genoemd (Pisters, 2001: 40): een leeg object dat geen inhoudelijke functie heeft, maar dat voor de personages van levensbelang lijkt. Verder is de setting altijd exotisch en/of afgelegen, moet er onder zware omstandigheden worden gezocht en zijn er veel obstakels te vinden die meestal met behulp van actie (hier worden de films hybride) moeten worden overwonnen. Oerwouden en bergtoppen zijn favoriete locaties in dit soort films. De karakters, of meestal slechts één hoofdpersonage, zijn mensen die zich nergens door laten afleiden en stevig in hun schoenen staan. Belangrijke kenmerken zijn moed, fysieke kracht, intelligentie en meestal ook een mooi uiterlijk. Voor de hoofdpersoon van *Tomb Raider* gelden alle vier deze kenmerken en ook de overige elementen die bij het avonturengenre horen komen in zowel de film als de game terug. Hoewel *Tomb Raider* eigenlijk onder het actie-avonturengenre valt, scharen we de film en game hier onder het avonturengenre, omdat deze in vergelijking met *Mortal Kombat* veel minder uitgesproken de elementen van het actiegenre laat zien.

In figuur 2 zijn de resultaten opgenomen van de analyse van de film en game *Tomb Raider* op basis van het schema van Celia Pearce. Hiermee worden nu niet alleen de verschillen en overeenkomsten tussen de game en de film beschreven, maar ook zal er gelet worden op de verschillen en overeenkomsten tussen het eerder geanalyseerde werk uit het actiegenre.

Figuur 2: Het raamwerk van Celia Pearce (2002) voor *Tomb Raider*

Pearce's aspecten	<i>Tomb Raider de game</i>	<i>Tomb Raider de film</i>
Doel	Het vinden van een driedelig eeuwenoud artefact genaamd de Scion, in opdracht van Natla Technologies.	Het vinden van een driedelig eeuwenoud artefact genaamd de 'driehoek van het licht' en deze uit handen van de Illuminati houden voordat alle planeten in ons universum op een lijn staan.
Obstakels	Rotsen, water, bruggen, valkuilen, wilde dieren, gesloten deuren, bliksem, vijanden, tijdschakelaars, verschuifbare blokken, scherpe uitsteeksels in de grond, metalen happers in de muur, tot leven komende beelden, Pierre DuPont, mummiedieren, demonen.	Natuurlijke elementen, kou, vallend gesteente, robots, tot leven komende beelden, gewapende mannen, valkuilen, dode zone (waar geen technische hulpmiddelen mogelijk zijn), Alex West en de leden van de Illuminati.
Hulpmiddelen	Voor het oefenen van Lara's vaardigheden is er een oefenruimte ingericht in haar landhuis. Lara heeft twee pistolen, maar kan tijdens haar zoektocht in het bezit komen van andere wapens. Verder vindt ze onderweg medipacs waarmee ze haar wonden kan helen. Met bepaalde artefacten, zoals sleutels, kan ze geheime deuren en tempels openen. Ook heeft ze altijd een kompas bij zich. Verder zijn er loden pijpen die in goud moeten worden veranderd en zwevende magische blokken die je in eerste instantie niet ziet.	Twee pistolen zoals in de game, geneeskrachtige thee, een butler en een technische vriend die haar helpen, oefenruimtes in Lara's landhuis, oude geschriften en een brief van haar overleden vader, honden die haar helpen te ontsnappen, een bel die het ijs breekt, de klok van haar vader die een sleutel in zich draagt en natuurlijk het artefact waar de zoektocht om draait.

Beloningen		Het vinden van een medipac kan als beloning worden gezien. Er moet altijd een bijzondere gang worden gevonden of een dier worden vermoord om deze te krijgen. Verder is het overgaan naar een volgend niveau een beloning voor het halen van de noodzakelijke onderdelen. Alle extra's zijn beloningen op zich. Per level zijn er tussen de 3 en 5 geheimen te vinden, zoals extra wapens en de kogels hiervoor.	De mogelijkheid om tijdelijk terug te gaan in de tijd om Alex West te redden en tevens de waarheid over haar vader te weten te komen. De algemenere beloning is de wereld redden uit handen van de Illuminati.
Straffen		Alleen wanneer de speler onvoorzichtig is door bijvoorbeeld van een hoge klif af te lopen raakt Lara onnodig gewond of kan ze dood gaan. Ditzelfde kan gebeuren bij een aanval van wilde dieren die niet goed wordt verdedigd. Ook kan Lara verdrinken als ze tijdens het zwemmen te lang onder water blijft.	Een gewelddadige inbraak wanneer ze op onderzoek uitgaat naar een in haar huis gevonden object (onderdeel van het artefact) en instortende tempels zodra ze deze berooft van de overige delen van het artefact.
Informatie	voor iedereen	Dit spel kan slecht met één speler tegelijk worden gespeeld. N.v.t.	N.v.t.
	voor individuele spelers/kijkers	De speler weet alleen waar hij/zij naar op zoek moet. In eerste instantie is de route die gevolgd moet worden duidelijk, maar hoe verder het spel vordert, des te ingewikkelder de niveaus zijn.	De kijker weet meer dan Lara doordat ook scènes bij de Illuminati worden getoond. De Illuminati zelf beschikt echter duidelijk over nog meer informatie dan wordt prijsgegeven aan de kijker. Aan het einde van de film weet iedereen evenveel.
	voor het spel/de film	Bij de game is alles uiteraard al bekend. Sommige objecten worden nooit door de speler gevonden, maar dit is ook niet noodzakelijk voor de voortgang van het spel.	N.v.t.
	progressieve informatie	Door tussenfilmpjes wordt de speler op de hoogte gesteld van nieuwe informatie zonder welke het onmogelijk zou zijn de gehele game uit te spelen.	Stap voor stap wordt alles wat gebeurt in de film duidelijk gemaakt. Dit gebeurt door middel van brieven, vertellingen, flashbacks, dromen en vreemde gebeurtenissen, zoals een klok die plotseling begint te tikken.

* Opmerking: in dit schema wordt verondersteld dat de gamer zich identificeert met zijn avatar en dat de kijker zich identificeert met de personages in de film.

4.1. Doel

Het doel van de game en het doel in de film komen in grote mate overeen. Beiden hebben als basis voor het narratief de zoektocht naar een eeuwenoud artefact dat in drie delen is verdeeld en is verspreid over de hele wereld. De objecten zelf en de redenen voor Lara Croft om deze te gaan zoeken zijn echter verschillend.

In de game zoekt Lara naar de delen van de Scion in opdracht van Natla Technologies. In een filmpje dat voorafgaat aan de game wordt dit allemaal duidelijk en wordt het doel van de game vastgesteld. Bij de film wordt geleidelijk duidelijk wat het is dat Lara zoekt. Het eerste deel vindt ze voordat ze weet wat het is. Dat het een onderdeel van de ‘driehoek van het licht’ betreft, leren we later. De opdracht die ze krijgt om de overige delen te vinden komt van haar overleden vader. Hij was ooit lid van de Illuminati, de groepering die nu achter de driehoek aan zit om daarmee de tijd te kunnen manipuleren en de wereld te kunnen domineren.

Bij de game kunnen we de Scion zien als een McGuffin, een leeg object dat heel belangrijk lijkt, maar de ‘driehoek van het licht’ uit de film lijkt daadwerkelijk waarde te hebben. De functie van het artefact wordt in de film getoond wanneer Lara het volledig in handen krijgt, met haar overleden vader in contact komt en tevens haar collega redt die slechts enkele minuten eerder om het leven kwam. Wel worden beide artefacten door Lara vernietigd, voordat Natla Technologies en de Illuminati de wereld ermee kunnen beheersen.

De filmmakers hebben het narratief van *Tomb Raider* niet letterlijk gekopieerd, maar wel in grote mate overgenomen van de game. Hoewel er dus duidelijk overeenkomsten zijn tussen game en film is dit niet als specifiek voor een dergelijke adaptatie te beschouwen. Zoals eerder is gezegd wordt een McGuffin in een avonturenfilm vaak gebruikt en is het een leeg object dat de personages ertoe aanzet om verder te zoeken. Dat dit object uit drie afzonderlijke delen bestaat die verspreid liggen over de hele wereld is wel specifiek aan *Tomb Raider* toe te schrijven. Hiermee wordt door de makers een poging gedaan om het grote spel met de vele uiteenlopende omgevingen samen te vatten in de drie (of vier, inclusief het huis van Lara) settings welke de uitersten beschrijven van de velden die Lara in de game doorloopt. De herkenbaarheid van de setting is dus belangrijk bij deze adaptatie van game naar film. Bij *Mortal Kombat* werd een veel uitgebreidere wereld gecreëerd rondom de herkenbare settings van de game, maar ook hierbij bleken de herkenningspunten van de omgeving een belangrijk onderdeel van de adaptatie.

4.2. Obstakels

Er zijn veel verschillende obstakels aanwezig in de game en bijna allemaal maken ze deel uit van de omgeving. Omdat in de film slechts een aantal locaties worden gebruikt die overeenkomen met de game, zijn alleen de obstakels die thuishoren op de betreffende locaties terug te vinden in de film.

De aanwezigheid van de levenloze obstakels kan als vanzelfsprekend worden ervaren voor de moeilijk begaanbare locaties die worden bezocht. Dat er in oude tempels vallend gesteente is, lijkt niet vreemd. De levenloze objecten die levende obstakels worden zijn hier interessanter en zeer typerend voor de game, waarin op verschillende niveaus beelden te vinden zijn die achter Lara aangaan zodra zij een kamer binnenkomt en de rust verstoort. In de film is dit heel mooi overgenomen, doordat de locatie waar de beelden tot leven komen duidelijk terug te vinden is in de game. Kenners van het spel zullen dan ook minder verrast zijn door deze gebeurtenis dan ander publiek. Met deze overeenkomsten wordt wederom duidelijk dat het voor filmmakers heel belangrijk is dat er herkenbare elementen zitten in de film. Er is wat betreft de overeenkomsten van obstakels veel aandacht besteed aan details.

Andere levende obstakels, zoals Pierre DuPont en Natla Technologies in de game en Alex West en de Illuminati in de film, spelen op een andere manier in op dit aspect van herkenbaarheid. De link tussen Pierre en Alex wordt duidelijk, doordat te zien is dat beiden zowel collega's als concurrenten van Lara zijn. Alex heeft voor de film alleen een zachtere persoonlijkheid meegekregen, omdat hij Lara uiteindelijk helpt en zij zijn leven redt. Een zelfde link kan tussen Natla en de Illuminati worden gelegd. Ze zijn op elkaar afgestemd wat betreft de rol die ze spelen, namelijk die van grote corporatie/groepering die Lara's vaardigheden zowel gebruikt als misbruikt om het egoïstische doel van wereldbeheersing te bereiken. De makers van de film hebben met het gebruik van de Illuminati een link naar de realiteit gelegd. Veel mensen hebben wel eens gehoord van deze groepering, maar het is onduidelijk of ze nog bestaan en welke macht ze hebben.

Behalve de connectie die tussen de obstakels in de game en in de film wordt gelegd, lijkt er een derde dimensie door de filmmakers te zijn toegevoegd: de connectie met de werkelijkheid. Deze connectie vindt ook tot op zekere hoogte in de game plaats, doordat bekende wereldse plaatsen worden genoemd als locaties (o.a. Calcutta en Peru). In *Mortal Kombat* waren herkenbare plaatsen ook al te zien, maar er werd hiermee niet direct aan bestaande plaatsen

gerefereerd. Het ging daar meer om de setting zelf en de mogelijkheden die daarbinnen lagen, dan om het verband met een bestaande plaats waar het publiek al een beeld bij zou kunnen hebben.

4.3. Hulpmiddelen

In tegenstelling tot *Mortal Kombat* komt het bij *Tomb Raider* veelvuldig voor dat objecten uit de omgeving worden gebruikt als hulpmiddelen. De zogenoemde vechttechnieken die bij het vorige hoofdstuk naar voren kwamen heeft Lara ook, maar haar ware kracht ligt bij het hanteren van vuurwapens. De twee pistolen die zij vanaf het eerste ogenblik van de game al bij zich draagt, heeft zij ook als trouwe handlangers bij zich in haar avonturen in de film. Andere wapens die haar in de game ten dele vallen blijven in de film buiten beschouwing. De filmmakers hebben ervoor gekozen alleen de meest relevante en herkenbare onderdelen van haar wapenuitrusting in de adaptatie te gebruiken. Het nut hiervan lijkt vooral van fysieke aard, want hoewel het voor een gamepersonage geen probleem is om meerdere zware wapens en bijbehorende munitie met zich mee te dragen, in de realiteit en dus ook in de realistischere ogende filmadaptatie, kan een persoon onmogelijk zo'n zware last met zich meedragen terwijl deze acrobatische stunts uithaalt in onheilspellende ruimtes.

In de game heeft de speler de mogelijkheid om bewegingen die Lara in staat is te maken, te oefenen in een kamer van haar eigen landhuis. Het landhuis komt terug in de film en ook hier zien we Lara hard werken om haar conditie te verbeteren en haar vechtvaardigheden op peil te houden. Met deze oefeningen kan de speler zijn spel verbeteren, want een mens moet oefenen voordat hij/zij ergens goed in wordt. Dat Lara in de film ook aan het oefenen is, maakt haar menselijk, waardoor het publiek zich meer met het personage zou moeten kunnen vereenzelvigen. Tussen de verdere hulpmiddelen die Lara tijdens haar avonturen nodig heeft of gebruikt in de film en de game zitten wezenlijke verschillen. De artefacten die ze zoekt zijn anders, liggen op uiteenlopende plaatsen verborgen, zijn door verschillende groeperingen gewild en bovenal kunnen ze voor iets anders worden toegepast. De aard van deze artefacten, ofwel deze McGuffins, is bij een adaptatie duidelijk van ondergeschikt belang. Wat ze wel essentieel maakt is de zoektocht die ze teweegbrengen en de obstakels die hiermee gepaard gaan, ofwel de vorming van het narratief. Deze essentie voor het avonturengenre wordt in zowel de game als de film doelmatig gebruikt.

De overig hulpmiddelen die worden benoemd zijn ook ontstaan om het narratief te dienen. De sleutels die Lara moet vinden in de game om deuren te openen zijn essentieel om de game te kunnen voortzetten en meer te weten te komen over het doel van haar avontuur. Ook voor de film geldt dat zij, onder andere door middel van de brieven van haar vader en de sleutel die in de klok verborgen zit, stukje bij beetje het geheim kan ontrafelen, waar het narratief mede door wordt bepaald. De medipacs die als hulpmiddelen worden genoemd helpen net als de oefenruimtes mee aan de vermenselijking van Lara. Deze komen uitgebreid terug bij het onderdeel ‘beloningen’ en worden daar verder besproken.

4.4. Beloningen

Beloningen zijn vaak heel persoonlijk en zijn er in allerlei soorten en maten. Het behalen van het einddoel is een grote beloning, die van toepassing is op vrijwel alle games en ook aan alle films kan worden toegeschreven. Een kleine beloning zoals die voorkomt in *Tomb Raider*, kan echter grote gevolgen hebben voor de mogelijkheid deze grote beloning te verkrijgen. Hier komt de al eerder bij hulpmiddelen genoemde medipac weer naar voren. De medipacs in de game kunnen overal gevonden worden en zijn noodzakelijk om te gebruiken op momenten dat Lara verzwakt, bijvoorbeeld door een val of na het afslaan van een aanval van een wild dier. Hiermee wordt Lara als het ware weer ‘gezond’ en kan ze weer verder gaan met haar avontuur. Door de makers van de film zijn deze medipacs vervangen door geneeskrachtige thee. Na het eerste gedeelte van Lara’s avontuur moet zij lichamelijk en fysiek bijkomen. Dit doet zij door rust te nemen in een Cambodjaanse klooster, waar zij volop mediteert en daarnaast deze thee te drinken krijgt. Als bij toverslag zijn haar wonden daarna genezen en is zij klaar voor het volgende onderdeel van de reis.

De grote beloning die Lara ontvangt na het behalen van haar einddoel komt overeen met de beloning die bij *Mortal Kombat* naar voren kwam. De wereld is gered, doordat deze niet in handen komt van de ‘slechte’ groeperingen (buitenaards, geschiedkundig of bedrijfsmatig) en voor een massale ondergang wordt behoed. Wederom komt deze universele waarde naar voren die voor spelers en publiek als belangrijk kan worden beschouwd. Bij de film is echter wederom een extra dimensie aan deze beloning gekoppeld. Vlak voordat Lara de wereld redt, krijgt zij een persoonlijke beloning. Als zij als eerste het complete artefact in handen krijgt, reist ze terug in de tijd om haar vader te zien. Daar bespreekt zij met hem zijn beweegredenen voor alles wat hij

tijdens zijn leven heeft gedaan, waarna Lara de dood van haar vader een plek kan geven. Pas daarna besluit Lara het artefact te vernietigen, zodat het niet kan worden gebruikt om over de wereld te heersen. Het personage Lara Croft krijgt mede door deze ontwikkeling een nieuwe, niet eerder getoonde, gelaagdheid met zich mee. Ze krijgt een zichtbaar verleden, wat veel aspecten van haar karakter kan verklaren. Bij de game was het slechts gissen naar het hoe en waarom van Lara's persoonlijkheid. Dit was een van de meest basale onderdelen die de grote fanbase van Lara voor haar probeerde in te vullen, waardoor Lara steeds meer is gaan lijken op een echt mens (Deuber-Mankowsky, 2005: 6). De vermenselijking van dit gamepersonage komt tot stand op eenzelfde manier als bij de personages in *Mortal Kombat*.

4.5. Straffen

In de game *Tomb Raider* zijn er net als bij de film *Mortal Kombat* twee straffen die de personages kunnen treffen. De één is van grote invloed op de ander. Ze kunnen namelijk gewond raken en in het ergste geval doodgaan. Bij Lara kan dit op verschillende manieren gebeuren: door te vallen van een grote hoogte, aangevallen te worden door wilde dieren of vijanden, geraakt te worden door vallende of gevaarlijk objecten en tot slot de verdrinkingsdood. Al deze straffen die Lara kan ondergaan komen terug in de film, maar natuurlijk overleeft onze heldin alles. Langzaam leidt het narratief ons steeds dichterbij naar de grootste straf, namelijk het verliezen van het artefact aan de vijand, waardoor zij de wereld in hun macht hebben. Uiteraard komt het in de film niet zover en overwint Lara haar vijanden. Ook de game laat deze straf niet tot uiting komen, omdat de speler bij Lara's dood steeds opnieuw kan proberen het einddoel te bereiken.

Een opmerkelijkere straf dan de eerdergenoemde 'lijfstraffen' heeft Lara te danken aan haar uitgesproken karakter. Dat deze eigenzinnige, avontuurlijke en beeldschone heldin volstrekt haar eigen agenda heeft, bleek al in de game. Hier gaat zij in eerste instantie in opdracht van Natla Technologies op onderzoek uit, maar graaft dieper door naar de waarheid wanneer ze door hen wordt verraden. In de film worden deze karaktereigenschappen nog eens extra aangedikt, doordat Lara een onbekend object vindt en vervolgens met gevaar voor eigen leven tot op de bodem wil uitzoeken waar het voor dient. Wanneer zij navraag gaat doen over het object en niemand haar iets kan vertellen, wordt dit onderdeel van het artefact diezelfde nacht nog met grof geweld uit haar huis gestolen. Zo raakt zij met elke stap dichterbij de waarheid, dieper

verstrikt in de leugens van haar vader en de Illuminati. Dat de sterke wil en het doorzettingsvermogen van Lara de essentie zijn van het verhaal moge duidelijk zijn. De makers hebben bij deze adaptatie waarschijnlijk de meeste moeite gedaan om dit aspect uit te werken, want *Tomb Raider* is een game die status dankt aan de populariteit van het hoofdpersonage.

De straffen zijn voor het narratief noodzakelijk, omdat het dit soort tegenslagen zijn waarbij de helden hun ware identiteit kunnen tonen. Dit geldt voor Lara net zo sterk als voor de hoofdpersonen uit *Mortal Kombat*. Het uitwerken van het karakter van een personage is bij een adaptatie kennelijk noodzakelijk. Dat uiterlijke kenmerken van een personage daarnaast worden gebruikt voor de herkenbaarheid is ook al gebleken bij de analyse in hoofdstuk 3. De filmmakers van *Tomb Raider* hebben ook hier ontzettend veel aandacht aan besteed, door Angelina Jolie te casten als Lara. Het gamepersonage was al een sekssymbool voordat haar echt leven in werd geblazen. Dat de Lara van vlees en bloed in strakke sexy kleding rondloopt, waarin haar goedgevormde lichaam wordt geaccentueerd, heeft de populariteit van de film waarschijnlijk veel goed gedaan.

4.6. Informatie

Bij *Tomb Raider* kunnen we eigenlijk maar drie soorten informatie onderscheiden binnen het raamwerk van Celia Pearce. Informatie voor iedereen kan bij beide media buiten beschouwing worden gelaten, omdat het spel slechts met één speler tegelijk kan worden gespeeld en in de film de kijker doorgaans beter is geïnformeerd dan de hoofdpersonages. Anders dan bij *Mortal Kombat* zijn de overige drie soorten informatie niet meer mediumspecifiek te noemen. Met name de game *Tomb Raider* lijkt al zorgvuldiger opgebouwd dan de vorige game, doordat er meer zaken spelen dan alleen het winnen van een toernooi. Bij de game *Tomb Raider* gaat het om het redden van de aarde, het overwinnen van obstakels en het hoofdpersonage moet zich ook bewijzen als vrouwelijke held. Alleen voor de ‘informatie voor het spel/de film’ geldt dat de game onderdelen bevat die niet noodzakelijk zijn voor het uitspelen ervan. Een medipac bijvoorbeeld is alleen noodzakelijk als de speler zijn avatar gewond laat raken en ook zijn niet alle wapens nodig om de vijanden te verslaan. Bij zowel de ‘progressieve informatie’ als de ‘informatie voor individuele spelers/kijkers’ die bij *Mortal Kombat* niet van toepassing waren, zijn dit bij *Tomb Raider* juist belangrijke aanvullingen geworden. De film maakt nog wel

gebruik van dezelfde twee soorten informatie die ook in het vorige hoofdstuk bij de film naar voren kwamen.

Voor individuele kijkers heeft de aanvulling van informatie in de game, gezorgd voor meer zelfstandigheid en vrijheid. Deze aspecten worden echter langzaam opgebouwd, doordat op elk niveau meerdere mogelijkheden te bedenken zijn voor het volgen van een route, of zelfs een volgorde van handelingen om zo het einddoel te behalen. Zo moeten er op een niveau halverwege het spel een aantal proeven worden doorstaan, waaronder het zwaard van Damocles en de bliksemschichten van Thor. Op welke manier, maar met name in welke volgorde deze proeven worden doorstaan is niet meer van belang. Het soort zelfstandigheid en vrijheid dat in een game als deze wordt geboden lijkt in een film onmogelijk na te bootsen. Er is een begin en een eind en alles wat daartussen gebeurt, staat al vast en is bedacht door de makers. De illusie van het hebben van keuzevrijheid wordt echter wel gecreëerd. Dit gebeurt door het personage Lara Croft bijzonder goed uit te werken en alle eigenschappen van haar karakter te tonen. Lara is een mooie en rijke vrouw die zich van niets en niemand in de wereld iets aantrekt. Op deze manier komt de zelfstandigheid naar voren. Dat zij veel geld heeft en op elk moment van de ene uithoek van de wereld naar de andere reist, met de nieuwste gadgets op zak, zal dan de vrijheid kunnen voorstellen. Individuele kijkers kunnen zich door deze aspecten identificeren met het personage, met name omdat de gelijkenissen met het spel wat karakter betreft heel groot zijn. Dat de kijker bij vlagen meer weet dan Lara, kan meer als kenmerk van het genre worden beschouwd dan als dat van een adaptatie. Dit is een manier waarop in het avonturengenre verwachtingen bij de kijker worden gewekt die al dan niet in vervulling gaan.

De progressieve informatie wordt in de game gebruikt om de gaten in het verhaal op te vullen, die niet alleen met gameplay te vullen zijn. Dit komt tot uiting door een soort minifilmpjes die tussen een aantal niveaus worden getoond. In deze filmpjes speelt Lara de hoofdrol. In dit opzicht wordt de adaptatie van de game naar een film makkelijker, omdat dit al op kleine schaal verweven zit in het spel. Deze tussenfilmpjes hebben een andere sfeer dan de rest van het spel. Er is muziek op de achtergrond en zowel Lara als haar medespelers gebruiken hun stem. In de film is deze manier van het brengen van progressieve informatie in zekere zin overgenomen. Met behulp van flashbacks wordt bijvoorbeeld informatie gegeven die Lara op weg helpt haar einddoel te bereiken. Ook bij het filmen van deze flashbacks is een andere sfeer gebruikt dat in de overige scènes.

Belangrijke punten zijn hier de karaktereigenschappen van het hoofdpersonage, in dit geval zelfstandigheid en vrijheid. Hiermee komt de herkenbaarheid die ook bij *Mortal Kombat* van belang was terug en tegelijkertijd wordt er in de adaptatie gespeeld met het aspect gameplay, dat normaal gesproken niet bij een film wordt gebruikt. Daarnaast is sfeer een belangrijk onderdeel bij de adaptatie om de film hetzelfde gevoel mee te geven dat ook door de game wordt opgewekt.

4.7. Conclusie

In grote lijnen gebruiken de makers van de filmadaptatie van *Tomb Raider* dezelfde tactieken als de makers van de filmadaptatie van *Mortal Kombat*. Wel is het opvallend dat aan een aantal aspecten meer aandacht is besteed. In de game *Tomb Raider* was aan deze aspecten ook al meer aandacht besteed dan bij de *Mortal Kombat*-game. Hieronder worden de belangrijkste bevindingen op een rij gezet. Hierbij is het belang van herkenning tussen game en film waarschijnlijk het belangrijkste en daarom ook het zorgvuldigst uitgewerkte aspect.

Herkenbaarheid is bij beide games tot nu toe op alle punten belangrijk gebleken, doordat de filmmakers hier veel aandacht aan hebben besteed. Zo zijn de personages grotendeels herkenbaar door hun uiterlijk. Zonder dat er namen worden genoemd kan een gamer die naar de geadapteerde film kijkt al zien dat het een adaptatie is, omdat de personages zoveel gelijkenis vertonen. Een aanvulling hierop is de herkenbaarheid van het karakter van de personages, met name bij Lara Croft. Zij heeft in de game al een minder eendimensionaal karakter als de personages uit de *Mortal Kombat*-game. De makers hebben op haar karakter voortgeborduurd, terwijl de personages van *Mortal Kombat* nog helemaal moesten worden opgebouwd vanuit een klein achtergrondverhaal dat in de game zelf verder niet wordt uitgewerkt.

Daarnaast lijkt het voor de hand te liggen dat het narratief moet terugkomen in een filmadaptatie. Hierbij wordt het doel in de games/films als leidraad genomen, met bij *Tomb Raider* de McGuffin als aansporing voor het verdere verloop. Daaruit vloeien dan weer andere genoemde objecten voort (zoals bij het kopje Obstakels, maar ook bij Hulpmiddelen) die niet alleen zorgen voor de connectie tussen de game en de film, maar die de films tevens een zeker realisme geven. Dit realisme geldt niet op zo'n manier dat de films 'waar gebeurd' zouden kunnen zijn, maar juist op een manier waarop bijvoorbeeld locaties en objecten verwijzen naar

plekken en dingen in onze wereld. Bij *Tomb Raider* gebeurt dit op een veel overtuigender manier dan bij *Mortal Kombat*.

Tot slot wordt de sfeer in de films voor een groot deel bepaald door de sfeer van de games. Bij *Mortal Kombat* kunnen de uitdrukkingen die worden gebruikt in de game, als voorbeeld dienen. In de film worden ze als aanwijzingen gebruikt voor de gedeeltes die letterlijk uit de game zijn overgenomen, namelijk de gevechten zelf. Deze uitdrukkingen zijn “Fight!”, “Finish him!” en “Flawless victory!”. Bij *Tomb Raider* is de sfeer subtieler weergegeven door gebruikmaking van onder andere filmmuziek, camerahoeken en snelle of juist trage montage.

Een aantal opvallende overeenkomsten die we al eerder bij *Mortal Kombat* zagen komen ook bij *Tomb Raider* weer terug. Het personage en haar vaardigheden, locaties en het doel uit de game zijn ook bij deze adaptatie in de film terug te vinden. Daarnaast zijn er nog twee opvallende aspecten zowel in de game als in de film terug te vinden: bijzondere gebeurtenissen en objecten die helpen of als obstakels kunnen worden gezien. Wederom zal bij de volgende analyse gekeken worden of deze aspecten daar ook een grote rol spelen.

5. *Resident Evil* (1996)

Het horrorgenre, waarin zowel het spel als de game *Resident Evil* kunnen worden geplaatst, is een genre met veel meer expliciete eigen kenmerken dan de vorige twee genres, maar het heeft desalniettemin veel elementen overgenomen van het actiegenre en het avonturengenre. Horror is gemaakt om emotie op te wekken, twee emoties in het bijzonder: angst en walging. Het horrorgenre wordt door veel theoretici uitvoerig onderzocht en is bij uitstek een genre dat narratologische kenmerken in zich draagt. Noël Carroll is een van deze theoretici en hij richt zich met name op het onderscheid tussen het *gevoel* horror en het *genre* horror. Hij probeert hiervoor een definitie te geven voor alle media waarin het genre horror voorkomt.

Een belangrijk aspect van het horrorgenre is volgens Carroll (1990) dat het narratief vaak gecentreerd is rondom één of meer monsters. Het monster is vaak bovennatuurlijk. De mensen in de film/game moeten het monster zien als iets abnormaals, iets wat de normale gang van zaken verstoort. Monsters worden beschouwd als ondoorgrondelijk, vies en walgelijk. Vaak zijn de monsters visueel erg afstotelijk, zelfs zo erg dat de personages er misselijk van worden. Hier komt ook het onheilspellende en dreigende gevoel vandaan, waarop de emotie van angst is gebaseerd. Tevens is het monster dodelijk, wat een gevoel van onrust teweegbrengt. Als een monster alleen maar angst opwekt en een gevoel van walging met zich meebrengt is dit op zich niet genoeg om levensbedreigend te zijn. Carroll geeft als toegevoegde voorwaarde dat een monster, behalve dat het onrein moet zijn, ook bovennatuurlijke krachten moet hebben. De setting van horrorfilms maakt dit nog geloofwaardiger, aangezien ze zich vaak afspelen op verloren continenten, begraafplaatsen of in de ruimte (Carroll, 1990: 14).

Verder is de voorspelbaarheid van horror voor veel mensen de aantrekkingskracht van het genre. Als voorbeeld benadrukt Carroll (1990) horrorfilms met het 'complex discovery plot'. De structuur van dit plot bestaat uit vier delen; aanleiding, ontdekking, bevestiging en confrontatie. Bij de aanleiding wordt het monster aan het publiek geïntroduceerd, door middel van een incident. Met de ontdekking wordt vervolgens duidelijk wat precies de aard is van het monster (menselijke misstap of bovennatuurlijk?) en hoe de hoofdpersonen van plan zijn dit monster te benaderen. Bij bevestiging kan de kleine groep mensen die in eerste instantie de aanleiding ziet en de ontdekking doet, een nieuwe, grotere groep mensen overtuigen van het gevaar van het monster. Tot slot zal bij de confrontatie het monster recht tegenover de hoofdpersonen komen te staan. Vaak zijn er meerdere confrontaties, maar tijdens de grote finale zal het monster voor eens en voor altijd moeten worden verslagen (Sluijter, 2007), tenzij de makers een tweede (of volgende) deel wil maken. Deze kenmerken zullen in dit hoofdstuk vaak terugkomen, wanneer het raamwerk van Celia Pearce nogmaals wordt toegepast (figuur 3).

Figuur 3: Het raamwerk van Celia Pearce (2002)

Pearce's aspecten	<i>Resident Evil de game</i>	<i>Resident Evil de film</i>
Doel	Eerst uitzoeken wat er is gebeurd met het huis en een groep collega's. Daarna wordt het doel het gevaar van verspreiding van een biologisch wapen te stoppen.	Ten eerste: uitzoeken wat er gebeurd is. Ten tweede: de missie volbrengen. Ten derde: zien te overleven.
Obstakels	Zombies in verschillende vormen (mensen, honden, slangen, vissen, octopus, spinnen en minder herkenbare monsters), gesloten deuren, rotsblok, obstakels die aan de kant geschoven moeten worden, water en tot slot het doolhof van het landhuis waarin de game zich afspeelt.	Zombies in verschillende vormen (mensen, honden), alwetende computer genaamd 'the red queen' en haar 'auto-defence' mechanisme, geheugenverlies voor de hoofdpersoon, water, niet-kloppende plattegrond, het doolhof van gangen genaamd 'de hyve', laserstralen, tijd klok die hen opsluit, vuur, mutanten en een extra geëvolueerde mutant als grote finale.
Hulpmiddelen	Hulpmiddel om sloten open te breken, inktlint, bladmuziek, lichtknop, allerlei soorten chemische besproeiing, messen, meerdere emblemen, sleutels voor verschillende ruimtes, juwelen, opzetstukken met zon-, maan-, sterren- en windtekens, radio, batterijen, tegengif, trappen, zwengels, liften, explosieven, verschillende kleuren boeken, vlammenwerper, kruiden, medailles, computer, een alarmpistool en wapens zoals pistolen.	Verschillende wapens, lichtknoppen, team van experts dat komt helpen, treintje wat hen naar 'de hyve' en weer terug brengt, alarmpistool, trappen, plattegrond, computers, wapen om 'the red queen' te doden, hulpmiddel om sloten open te breken, sleutelbos, codes, gevechtstechnieken, objecten om op te staan, rioolbuizen, geheime deuren/gangen/luiken, een antivirus.
Beloningen	Openen van geheime deuren door: pianospel, het vinden van hulpmiddelen en op een juiste manier plaatsen, voldoende draaien van muren en deuren met een zwengel, bepaalde acties zorgen voor het vinden van meer hulpmiddelen, vrienden komen soms terug om je te redden, een helikopter komt uiteindelijk om de overlevenden op te halen.	Team van experts geeft extra informatie, flashbacks, het bereiken van 'the red queen', als de elektriciteit wordt uitgeschakeld kunnen ze alle deuren door, door 'the red queen' te chanteren vinden ze een nieuwe uitweg.

Straffen		Doodgaan door aanvallende monsters, collega's die doodgaan, verrader onder de collega's, chantage, alles moet in de doofpot worden gestopt.	Iedereen die in 'de hyve' werkzaam is, wordt door 'the red queen' gedood, team experts valt in eerste instantie het landhuis aan, collega's worden door vlijmscherpe lasers omgebracht, door zombies gebeten collega's, een verrader, leugens over wat er aan de hand is, Umbrella blijkt in illegale praktijken te zijn verwickeld, worden ingesloten als ze niet op tijd de oppervlakte bereiken, besmette collega's moeten gedood of achtergelaten worden, de stad wordt volledig verwoest.
Informatie	voor iedereen	Weinig, alleen dat er iets vreemds aan de hand is.	In de introductie wordt duidelijk dat zich een chemische ramp heeft voltrokken, dit fungeert als basis voor het verdere verhaal.
	voor individuele spelers/kijkers	Er kan gekozen worden tussen twee karakters, waarbij ieder van andere dingen op de hoogte is.	Omdat het hoofdpersonage aan geheugenverlies lijdt en er in de introductie informatie wordt gegeven over wat er is gebeurd, weet de kijker meer dan de personages zelf. De hoofdpersoon komt door middel van flashbacks steeds meer te weten over wat er zich heeft afgespeeld en wie de schuldigen zijn. De overige personages worden hier niet of pas heel laat van op de hoogte gesteld.
	voor het spel/de film	Het spel weet alles.	In het begin blijkt dat er informatie wordt achtergehouden, doordat het team experts de dingen specificceert als 'classified'.
	progressieve informatie	Door het lezen van opschriften en het oplossen van raadsel vallen de stukjes van de grote puzzel langzaam op zijn plek. Ook de collega's die je tussentijds tegenkomt geven stukje bij beetje meer informatie over wat er aan de hand is.	Door een combinatie van flashbacks, vertelsels van overige personages en informatie van de 'red queen' leren we stukje bij beetje de waarheid kennen, maar ook leren we bijvoorbeeld hoe de meeste obstakels (de zombies) overwonnen kunnen worden. Toch is aan het eind van de film nog steeds niet alles duidelijk.

* Opmerking: in dit schema wordt verondersteld dat de gamer zich identificeert met zijn avatar en de kijker zich identificeert met de personages in de film

Het is hier van belang om op te merken dat het spel meerdere mogelijkheden heeft wat betreft het kiezen van de hoofdpersoon. Zowel Jill Valentine als Chris Redfield kan worden gekozen als avatar en elk karakter heeft eigen vaardigheden. Daarnaast is ook het einde van de game niet steeds hetzelfde, zoals bij de vorige games. Er bestaan acht verschillende einden, waarbij verschillende personages de game wel of niet hebben overleefd. Vanwege deze complexiteit is er gekozen om slechts één hoofdpersonage met één van de mogelijke einden te analyseren. In dit geval is gekozen voor Jill als hoofdpersoon en een einde waarbij zij de enige overlevende is. De reden hiervoor is dat de film ook een vrouwelijke hoofdpersoon kent en ook alleen zij het drama overleeft. Hiermee wordt het analyseren van het narratief en de adaptatie overzichtelijker gemaakt.

5.1. Doel

Het doel bij de game *Resident Evil* is ongeveer gelijk aan dat in de film. Dit doel is wel veel minder concreet dan bij de spellen en films uit de voorgaande hoofdstukken. Het gaat hier niet om de zoektocht naar een bepaald object of de weg naar de overwinning in een toernooi. De vraag die hier wordt gesteld is: 'Wat is er gebeurd?' De hoofdpersonen gaan dan ook op zoek naar antwoorden binnen een geheimzinnige en vooral gevaarlijke setting.

In het begin van de game wordt alleen verteld dat een groep collega's al eerder naar de betreffende locatie was gestuurd (een gigantisch landhuis met vele geheime gangen en deuren), maar dat er daarna niets meer van hen is vernomen. Gaandeweg kom je erachter dat op de betreffende locatie een chemisch wapen wordt gebouwd, waardoor mensen en dieren muteren in zombies. Voor zowel de game als de film geldt in eerste instantie dus hetzelfde doel; erachter zien te komen wat er is gebeurd.

In de film verandert de missie langzamerhand en wordt het de bedoeling dat de groep karakters (die ongeveer uit dezelfde soort persoonlijkheden is samengesteld als in de game) het besturingssysteem van de 'hyve', genaamd 'the red queen', uitschakelen. Als in de game langzaamaan duidelijk wordt dat zich een chemische ramp heeft voltrokken en dat daarbij iedereen in een zombie is veranderd, verandert ook daar het doel. Hier wordt nu het doel om de verspreiding van het chemische wapen te stoppen en de verrader die zich onder de collega's bevindt te ontmaskeren. Als beide missies niet helemaal soepel verlopen, verandert het doel van

de personages nogmaals. Vanaf dat moment is zowel in de game als in de film het doel geworden om te overleven, het liefst met zo veel mogelijk mensen.

Anders dan in de vorige twee hoofdstukken is het doel minder eenduidig. Het verandert in de loop van het verhaal en zorgt er daarmee voor dat karakters zich steeds anders gedragen. De setting is net als bij de vorige games en films wel belangrijk om overgenomen te worden. Zonder de doolhof van gangen en geheime deuren zou de film veel minder aan de game kunnen worden gelieerd. Ook de manier waarop op elk ogenblik en vanuit elke hoek een zombie kan opduiken om de personages aan te vallen is kenmerkend. In de game lijken deze trage, ondode wezens echter makkelijker te ontwijken dan in de film, waar ze in veel groter getale op de karakters af komen en vaak (een tweede keer) gedood moeten worden, voordat naar een volgende ruimte kan worden gegaan.

Meer dan de genoemde specifieke details zijn de kernwaarden van het horrorgenre die in de game naar voren komen door de filmmakers in ere gehouden. De monsters, in dit geval zombies, lijken zelfs een nog centralere plek in te nemen, doordat ze gevaarlijker en met meer zijn. Dit brengt bij de personages een heftigere reactie en een sterkere overlevingsdrang voort. Daarnaast is ook de onheilspellende setting gekopieerd en uitgebreid tot een immens gangenstelsel waar een hele stad in verborgen zit en tevens is het 'complex discovery plot' zorgvuldig uitgewerkt. De herkenbaarheid speelt hier dan ook op een ander niveau dan bij de vorige casussen. Toen waren het juist de personages die als leidraad fungeerden tussen min of meer herkenbare settings en elementen. Bij *Resident Evil* is het juist de setting die de meeste gelijkenissen vertoont, terwijl de personages slechts bij benadering hetzelfde zijn.

5.2. Obstakels

In vele vormen en maten zijn in zowel de game als de film obstakels te vinden. Een groot deel hiervan heeft een typerende overeenkomst; het zijn wandelende doden, of het nou gaat om mensen of dieren of zelfs gemuteerde wezens. Hoewel de obstakels dood zijn, zijn ze wel bewegend. Daarmee wordt nog een opvallend verschil met de games en films hiervoor aangestipt, want daarin waren de 'bewegenden' vrijwel altijd levende mensen. Meestal waren het op een bepaald niveau ook bekenden van de hoofdpersonen of hulpen daarvan. Als Lara Croft tegenover haar vijand staat, praat zij eerst met hem, alvorens te besluiten dat er niets anders op zit dan hem te doden. Bij *Resident Evil* kan de vijand oneindig vaak aangevallen worden, maar

pas als definitief het hoofd van de romp wordt gescheiden houden ze op de hoofdpersonen te belagen. Hiermee lijkt bij *Resident Evil* een zekere afstand te worden gecreëerd, waardoor het extreme geweld dat tegenover deze bewegende obstakels wordt gebruikt, makkelijker kan worden geaccepteerd en gerechtvaardigd.

Naast deze uit zichzelf bewegende obstakels zijn er ook objecten als obstakels aan te wijzen, zoals gesloten deuren, rotsblokken en laserstralen. Hierbij overheersen de overeenkomsten in het bijzonder met *Tomb Raider*, waarin een groot deel van de in het schema genoemde obstakels ook terugkomen. De fijne lijn tussen het horrorgenre en het avonturengenre wordt daarmee genaderd. Deze levenloze obstakels zijn belangrijke elementen om de weg naar de overwinning te bemoeilijken, maar tegelijkertijd zijn ze niet onoverwinnelijk. Tot op zekere hoogte kan het publiek dit zien als een weerspiegeling van de werkelijkheid, waarin er vele obstakels zijn die met moed en creativiteit genomen kunnen worden.

Een obstakel dat niet in de game voorkomt, maar wat als een belangrijk onderdeel voor het narratief van de film geldt, is het bestaan van een alwetende computer genaamd 'the red queen'. Deze supercomputer is voor de personages zowel een grote vijand als hun enige redmiddel. Door het toevoegen van deze verhaallijn hebben de makers waarschijnlijk geprobeerd om het effect van het grote landhuis, dat zoveel geheimen kent, te versterken. Behalve de uitvergroting van het landhuis met de ondergrondse stad is hiermee ook de complexiteit van de setting versterkt. Het feit dat de locatie een eigen wil krijgt en het daarmee de karakters knap lastig maakt is als een rode draad door het narratief heen verweven. In de game gold de locatie ook als uitgebreid en complex, maar had geen eigen wil.

Tot slot hebben de makers van de film een extra dimensie toegevoegd door de hoofdpersoon met een obstakel op te zadelen dat ze niet zelf kan overwinnen. Dit obstakel is geheugenverlies en zal alleen door de tijd kunnen worden genezen. Voor het publiek is het interessant om te zien of ze zich belangrijke gebeurtenissen op de juiste momenten weet te herinneren. Elke keer wanneer ze zich in een flashback iets herinnert, wordt er een stukje aan de puzzel toegevoegd om uiteindelijk een totaaloverzicht te kunnen krijgen van wat er is gebeurd en waarom. Niet alleen wordt het plot hiermee verduidelijkt, tegelijkertijd wordt hiermee het narratief gecompliceerder. Enkele voorbeelden hiervan zijn: de herinnering aan het feit dat zij zelf omgekocht is, de herinnering dat er toch een antivirus is en de herinnering dat haar naaste collega een verrader blijkt te zijn. De laatste twee gebeurtenissen komen ook terug in de game.

5.3. Hulpmiddelen

Net als in de game *Tomb Raider* bestaan ook hier de hulpmiddelen voornamelijk uit objecten die dienen voor beperkte doeleinden. Er zijn bijvoorbeeld batterijen die liften in werking stellen, sleutels die op specifieke deuren passen en wapens die gebruikt worden om de zombies te doden. De diversiteit aan hulpmiddelen is echter vele malen groter en daarmee wordt het spel complexer. Objecten moeten in een doolhof aan kamers en gangen worden gevonden en vervolgens naar de juiste plek worden gebracht om daar te worden gebruikt. Het leren kennen van de omgeving en bepaalde routes uit het hoofd leren zijn essentieel geworden om het spel tot een goed einde te brengen. De setting is dus een waardevol ingrediënt voor het narratief, met name met betrekking tot de gameplay en in mindere mate de herkenbaarheid, zoals dat bij de eerder geanalyseerde games meestal het geval was.

Het globale idee van het doolhof en ondergrondse gangenstelsel lijkt in eerste instantie te zijn uitgebreid in de film doordat er wordt gesuggereerd dat het nog vele malen groter is dan in de game, namelijk een volledig ondergrondse stad. De suggestie wordt echter afgezwakt door het feit dat de personages blijkbaar beter weten waar ze naartoe moeten en hoe ze daar moeten komen, zelfs nadat blijkt dat de plattegrond die ze mee hebben niet overeenkomt met de werkelijkheid. De hulpmiddelen die in de game te vinden waren, komen slechts sporadisch terug in de film. Onder andere het licht dat aangezet moet worden, het voorwerp waarmee sloten opengeboren kunnen worden en het antivirus zijn onderdeel van de film. Deze hulpmiddelen zijn slechts details te noemen in zowel de game als de film, maar hiermee wordt wel de inventiviteit die van de gamer wordt verwacht weerspiegeld in de personages uit de film. Dit soort hulpmiddelen lijken niet heel belangrijk, maar kunnen achteraf gezien wel essentieel blijken.

Een voorbeeld van een essentieel hulpmiddel in de game dat op zichzelf verder niet veel voorstelt, is een computer. Als de avatar bij dit object komt worden bepaalde codes ingevoerd zodat meer plekken in het landhuis toegankelijk worden. Exact deze actie wordt ook door de karakters in de film uitgevoerd, maar dat is het moment waarop alles escaleert. De computer die eerst een goed hulpmiddel leek, blijkt een voorgeprogrammeerde wil te hebben die levensgevaarlijk is. Naast de zombies is deze computer, de eerder genoemde 'red queen', het grootste obstakel en heeft dus een dubbele functie.

Een duidelijke trend bij dit onderzoek lijkt dat hulpmiddelen steeds massaler aanwezig moeten zijn in de game. Bij *Mortal Kombat* waren het de eigen vaardigheden van de avatars die nodig waren om het einde van het spel te halen. Vervolgens waren bij *Tomb Raider* verschillende wapens en vreemde voorwerpen nodig die elk op een eigen manier konden of moesten worden gebruikt. Bij *Resident Evil* lijkt het vinden en gebruiken van hulpmiddelen de enige manier om vooruit te komen en het spel te kunnen overleven. Als een game naar film wordt geadaptateerd, zijn de hulpmiddelen dus van minder groot belang. Ze dragen bij aan de vaker genoemde herkenbaarheid van het oorspronkelijke werk, maar zijn tegelijkertijd slechts details waardoor het narratief niet mede wordt bepaald.

5.4. Beloningen

Bij zowel het spel als de game staan de beloningen en de hulpmiddelen erg dicht bij elkaar. Bijna alle beloningen vloeien voort uit het vinden van een object, dat hiervoor bij de hulpmiddelen wordt geschaard. Zo helpen bijvoorbeeld de objecten om deuren open te breken en alle verschillende sleutels helpen ook bij het openen van deuren. Hoewel dit normaliter misschien niet meteen als beloning zal worden gezien, zijn het bij dit spel essentiële onderdelen om verder te kunnen. Bijna elke keer dat een nieuwe deur geopend kan worden, leidt dit tot het vinden van nieuwe objecten of tot het ontkomen aan zombies in de vorige ruimte.

In de game zijn ook beloningen te vinden die niet van materiële aard zijn. Hierbij kan worden gedacht aan het terugkeren van collega's die vervolgens het hoofdpersonage komen redden of meer informatie kunnen verstrekken over wat er gaande is. Wanneer in de slotfase van het spel een helikopter verschijnt om de overlevenden op te halen, kan dit worden beschouwd als de ultieme beloning en tevens het behalen van het einddoel van de game. De dunne scheidslijn tussen doel en beloning aan het einde van de game is in de eerder geanalyseerde games duidelijker zichtbaar. Daar werd een veel concreter doel gesteld en als de gamer dat behaald had, was de avatar noodzakelijkerwijs nog in leven. De reden voor dit verschil is het veranderen van doel gedurende het spel, waarmee ook naar andere beloningen moet worden gezocht. De scheidslijnen tussen de verschillende onderdelen van het raamwerk worden steeds vaker overschreden. Hierdoor ontstaan overlappingsen tussen doel en beloning, obstakels en straffen, maar vreemd genoeg ook tussen straffen en beloningen.

'The red queen' bijvoorbeeld heeft een dubbele functie, waarmee de grenzen tussen de in het raamwerk genoemde onderdelen vervagen. Deze computer lijkt erg veel menselijke trekken te vertonen, want zij houdt de personages constant in de gaten en onderhandelt met hen, maar blijkt ook gechanteerd te kunnen worden. Voor deze actie, die normaliter zou worden afgekeurd, worden de personages hier juist beloond. Ze krijgen door deze chantage een nieuwe kans om zichzelf een weg naar de oppervlakte te banen.

In de film zijn de objecten die als beloning fungeren ondergeschikt aan de minder materiële beloningen. Veel van de beloningen in deze vorm hoeven niet gevonden te worden door de personages, maar komen vanzelf naar hen toe. Zo zijn er bijvoorbeeld flashbacks, die nergens concreet als beloning aan gekoppeld kunnen worden. Tegelijkertijd komen de flashbacks wel steeds op exact het goede moment, zodat het hoofdpersonage adequaat kan reageren en daarmee onder andere een tegengif vindt voor het gif waarmee de zombies zijn geïnfecteerd. Het aparte aan dit specifieke voorbeeld is dat het vinden van dit tegengif een soort belofte voor het publiek suggereert, waarmee een nieuwe beloning op komst zal zijn: het redden van de levens van de geïnfecteerde collega's. Dit blijft echter bij een suggestie, maar daarover meer bij 'straffen'.

5.5. Straffen

De straffen die in het schema worden genoemd zijn in hoofdlijnen bij de game *Resident Evil* hetzelfde als in de film. Het grote verschil is echter dat de filmmakers veel meer aandacht hebben besteed aan het verhaal eromheen, waar in feite alle genoemde straffen uit voortvloeien. Bij de game worden vier gebeurtenissen genoemd die getypeerd kunnen worden als straf en waar in de film veel meer aandacht aan is besteed door middel van het verstrekken van achterliggende informatie.

Allereerst zijn er de vele monsters waar de personages door worden aangevallen. Hoewel deze bij het onderdeel Obstakels specifiek worden benoemd, kunnen ze allemaal onder de noemer 'zombies' worden geschaard. Tegen het eind van het spel wordt duidelijk dat dit een soort mutanten zijn van proeven met een nieuw chemisch wapen, geproduceerd door Umbrella Corp., maar daar blijft het bij. De zombies die in de film zijn te zien, hebben, doordat er in de introductie scènes worden getoond van de chemische ramp, een verleden. Het waren allemaal medewerkers van Umbrella Corp. (deze naam komt hier ook weer terug) en het zijn bovenal

slachtoffers en niet in de eerste plaats monsters. Hoe meer er te zien zijn, met hoe meer distantie de personages naar de zombies kunnen kijken. Een eenzame zombie wekt eerder medelijden dan agressie op en maakt ook lang niet zoveel indruk als een heel leger van zombies.

Daarnaast is er de straf van de collega's die omkomen. In de game worden één of twee collega's gevonden die op het punt staan te bezwijken aan hun verwondingen. De overige personages lijken te zijn verdwenen op het moment dat de hoofdpersoon door de helikopter wordt opgehaald. Bij de film wordt de dood van elke collega getoond of in elk geval gesuggereerd en zijn het niet meer alleen de zombies/mutanten die zorgen voor gevaar. 'The red queen' is eigenlijk de grootste boosdoener in de film. Deze computer doodt een aantal mensen uit het team met vlijmscherpe lasers en daarnaast maakt zij deuren open of doet deze juist dicht zodat de zombies de personages kunnen belagen. Verder voeren de karakters een innerlijke strijd op de momenten dat collega's gebeten worden door de zombies. Ze weten dat de collega's besmet zijn en dat ze slechts korte tijd te leven hebben voordat ook zij veranderen in bloeddorstige, hersenloze monsters. Echter, de trekker overhalen om zichzelf te redden van dit lot lijkt voor hen allen te moeilijk.

De derde straf is chantage. Dit komt in de game voorbij als Jill er achter komt dat een van haar collega's een verrader blijkt en dat deze haar directe collega Chris chanteert om hem te helpen met het stelen van het virus/chemische wapen. Chantage wordt op een hele andere manier toegepast in de film. Deze manier kwam al eerder naar voren bij beloningen, toen het als middel om te ontsnappen werd gebruikt. Hieruit kan worden geconcludeerd dat bij een adaptatie een in de game aanwezig element niet per se in strikte zin hoeft te worden geadapteerd, maar dat alleen het overnemen van het thema op zich al voldoende is.

Tot slot moet alles in de doofpot worden gestopt en mag niets van de ramp en van wat de personages hebben meegemaakt naar buiten worden gebracht. Wat betreft de game is het einde iets minder duidelijk, aangezien er slechts wordt teruggekeken op een mislukte missie waarbij nog steeds niets zeker is. In de film lijkt dit einde in eerste instantie beter, omdat het hoofdpersonage weer heelhuids bovengronds weet te komen. Daar slaat het noodlot echter een tweede maal toe en wordt ze gevangengenomen en als laboratoriumrat gebruikt om te testen wat er ondergronds gebeurd is. Daarna volgt een doemscenario voor een volgend deel, wanneer ze wakker wordt in een verlaten ziekenhuis en vervolgens ronddwaalt door een lege en verwoeste stad.

Voor het horrorgenre lijkt het meer dan bij voorgaande genres van belang dat de straffen hevig en onomkeerbaar zijn. Ze hebben veel meer betrekking op alles om de hoofdpersoon heen en wat deze samen met anderen meemaakt, dan op het hoofdpersonage zelf en wat zij meemaakt. Hiermee kunnen op een ander niveau emoties worden opgewekt, zoals bijvoorbeeld de voor dit genre belangrijke emoties walging en angst. De uitwerking van de straffen in de adaptatie naar film draagt op deze manier in veel grotere mate bij aan het narratief dan de andere onderdelen. Hoogstwaarschijnlijk geldt ook dit sterker bij het horrorgenre dan bij de overige genres.

5.6. Informatie

Er wordt in het begin van de game heel weinig informatie verstrekt. De groep personages wordt voorgesteld en hun missie om te onderzoeken wat er met een eerdere groep collega's is gebeurd wordt heel even aangestipt. Zij en daarmee ook wij als speler hebben dan ook vrij weinig informatie, wat meteen het eerste doel rechtvaardigt: er moet worden uitgezocht wat er aan de hand is.

In de film komen de makers ons meer tegemoet door in een introductie te laten zien hoe de 'hyve', het ondergrondse gangenstelsel waarvoor het landhuis als ingang fungeert, wordt getroffen door een ramp met een chemische stof. Er is in het begin voor de kijker van de film dus meer duidelijk dan voor de speler van het spel. De hoofdpersoon in de film is echter wel net zo onwetend als het hoofdpersonage van de game. Dit omdat zij last heeft van geheugenverlies. Hiermee komen we op de tweede soort informatie die verstrekt kan worden, de informatie voor individuele spelers/kijkers.

Zoals gezegd wordt het publiek geacht mee te leven met het hoofdpersonage van de film en bij elke flashback worden ze op de hoogte gebracht van informatie die was kwijtgeraakt door haar geheugenverlies. Het is duidelijk dat de andere personages op de hoogte zijn van andere aspecten van het narratief en ook deze komt de kijker alleen te weten op het moment dat de collega's hierover uitweiden tegenover het hoofdpersonage. Bij de game is het interessant om de keuze waar de speler voor wordt gesteld voordat het spel daadwerkelijk begint er weer bij te halen. Het gaat hier om de keuze tussen twee avatars die als hoofdpersoon kunnen fungeren. Behalve dat zij ieder over hun eigen vaardigheden beschikken, kennen ze andere onderdelen van de informatie die in het landhuis te vergaren is. Het spel kan hiermee worden gezien als gelaagd en veelzijdig, terwijl de film logischerwijs altijd dezelfde informatie en uitkomsten heeft. Dit is

een element van gameplay die tot dusver nog niet in een filmadaptatie is opgenomen, waarschijnlijk omdat dit complexe verhaallijnen met zich meebrengt, terwijl veel van de vroegere games zoals de games die hier eerder zijn geanalyseerd, juist voor simpel vermaak zijn gecreëerd.

Verder naar de informatie gekeken kan geconcludeerd worden dat het spel alles weet. Het weet waar de monsters zich ophouden, maar ook welke hulpmiddelen nodig zijn om tot bepaalde acties te komen en te vorderen met het spel. Voor de film ligt dit moeilijker omdat elk personage voor zich een stukje van de waarheid kent, maar dit soms langer voor zich houdt dan zou moeten. Met name het team van experts noemt de informatie die ze kennen 'classified' en komt hier pas mee naar voren als het bijna te laat is.

Deze informatie voor de game/film is nauw verbonden met de progressieve informatie. Bij de game moet alles stap voor stap door de speler worden ontdekt. Deze wordt echter sporadisch op weg geholpen door tussenliggende filmpjes die een tipje van de sluier oplichten. Bij de film is de progressieve informatie alleen te danken aan personages die stukje bij beetje vertellen wat zij over de situatie weten. Daarnaast zijn de flashbacks veelzeggend en helpen de karakters en daarmee ook de kijker, de stukken van de puzzel op de juiste plaats te leggen. Deze vorm van progressieve informatie bleek ook in de vorige films van groot belang te zijn en kan misschien wel als de spil van het narratief worden gezien. De gebruikmaking van flashbacks wordt in alle drie de films door de makers toegepast, waarmee een soort trend kan worden geconstateerd bij het maken van een adaptatie.

5.7. Conclusie

Van alle games en films die in deze scriptie zijn geanalyseerd, staan de game en film van *Resident Evil* wat betreft het narratief het verst uit elkaar. De doelen die nagestreefd worden komen niet volledig overeen. Verder is de setting onder de grond veel groter en dieper en bovendien zijn de personages anders, hoewel ze wel qua karakter enigszins overeenkomen. Hieruit lijken we te kunnen concluderen dat bij een adaptatie van game naar film het de grote lijnen zijn die tellen en dat er veel minder specifiek hoeft te worden gelet op details. Toch zijn het bij de film *Tomb Raider* veelal de details die het verband met de oorspronkelijke game uitdragen.

De herkenbaarheid van details, zoals de geneeskrachtige pakketjes die wonden als bij toverkracht doen verdwijnen in *Tomb Raider*, specifieke onderdelen uit de setting tijdens enkele gevechten bij *Mortal Kombat*, maar ook het kleinschalige watermanagement bij *Resident Evil*, geeft aan dat de makers een duidelijke connectie willen laten zien tussen game en film.

Voornamelijk voor gamers die het spel door en door kennen, zullen steeds meer van deze details in het oog springen, terwijl ze voor het begrip van de film niet noodzakelijk zijn en om die reden ook door een groter publiek zonder moeite kunnen worden bekeken. De balans tussen wat alleen interessant is in een game en wat iets interessant kan maken voor een film moet daarbij zorgvuldig worden gewogen. Naar aanleiding van de laatste analyse kunnen een aantal regels worden opgesteld. Zo moet een filmmaker praktische hulpmiddelen die in een game vaker terugkomen ook onderdeel laten zijn van de film. Geweren zijn bij *Resident Evil* in zowel game als film noodzakelijk, maar ook het antivirus dat in het narratief in beide media wordt gezocht (en daarom als mini-McGuffin kan worden gezien) creëert een nieuwe wending in het plot die voor extra spanning zorgt. Een dergelijk detail brengt hier een oorzaak-gevolgreactie teweeg binnen het narratief, die de personages en het publiek hoop geeft, maar tegelijkertijd een vals vermoeden geeft voor een positief einde.

Verder geeft een grotere complexiteit in een game de makers van een adaptatie naar film op het eerste gezicht minder mogelijkheden tot creativiteit. De verhaallijn die als basis van de game staat heeft op zich al meerdere lagen, die elk in meer of mindere mate uitgewerkt dienen te worden. Als er meer lagen zijn om over te brengen aan het publiek, blijft er minder ruimte over om nog meer verhaallijnen hieraan toe te voegen. Duidelijk zichtbaar wordt dit bij de weinig complexe game *Mortal Kombat*, waarbij voor elke hoofdpersoon een eigen specifieke achtergrond in beeld gebracht wordt, om te verklaren hoe zij in het toernooi zijn gekomen. Bij de game *Resident Evil* is de progressiviteit van de verstrekte informatie zorgvuldiger en ingewikkelder opgebouwd en daarmee zijn de filmmakers op zich al meer tijd kwijt om dit in de film te verbeelden. Hieruit vloeit voort dat bij een adaptatie van een complexere game meerdere verhaallijnen moeten worden overgebracht, zodat ook de film meer dan één laag heeft. Behalve het grote narratief van de uitbraak van een virus dat mensen in zombies muteert, zijn ook kleinere verhaallijnen gekopieerd uit de game in de film. De corruptie binnen Umbrella Corp. en een verrader tussen de personages zijn in beide media terug te vinden. Opvallend is wel dat bij toevoegingen aan het narratief in alle drie de adaptaties een extra verhaallijn is ontstaan die niet

in de games is terug te vinden. Het gaat daarbij om een romantisch/erotisch getint onderdeel van het narratief. Een dergelijke dimensie zal zelden te vinden zijn binnen een game in de behandelde genres, maar in een film lijkt een dergelijke wending juist heel goed te werken. Het toevoegen van zo'n dimensie kan dan ook worden gezien als nog een regel omtrent het adapteren van een game.

Aan de andere kant blijkt dat door de redelijk strikte manier van adapteren die in de eerste twee geanalyseerde films is toegepast los te laten, juist meer creativiteit kan worden gebruikt. Dit wordt gedaan zonder de integriteit van de game teniet te doen, omdat de film overduidelijk wel gebaseerd is op de game. De samenstelling van de groep karakters is ongeveer hetzelfde, zodat de verschillende karakters getoond kunnen worden op eenzelfde manier als in de game. De regel die in de eerdere adaptaties van *Mortal Kombat* en *Tomb Raider* vrij strikt leek, lijkt met *Resident Evil* een stuk vrijer te zijn toegepast. De personages hoeven niet precies hetzelfde te zijn qua naam, uiterlijk en karakter. In de laatste adaptatie blijkt het ook heel goed te werken als alleen de samenstelling van de groep personages en hun uiterlijk/karakters enigszins overeenkomen met de personages uit de game. Verder lijkt de setting van de film vele malen uitgebreider te zijn. Hiermee creëren de makers een grote hoeveelheid aan potentiële nieuwe ruimte, zonder dat ze hiermee de setting van de game tenietdoen. Ze lijken te impliceren dat we als gamer de grootsheid van het gangstelsel misschien wel hadden onderschat, in plaats van het idee dat er een totaal nieuwe setting gecreëerd is. De laatste regel bij een adaptatie is daarom dat het vergroten van de setting in een adaptatie een mogelijkheid tot creativiteit kan bieden, maar dit mag alleen gebeuren zonder dat hiermee de bedoelingen van de setting van de game worden ondermijnd.

Alle aspecten die zowel bij *Mortal Kombat* als bij *Tomb Raider* in de game en in de film werden teruggevonden, spelen ook bij *Resident Evil* een belangrijke rol. Naast de eerder genoemde overeenkomsten is ook een overkoepelende aanvulling te vinden op het narratief van de films. Bij alle drie blijkt een verhaallijn te zijn toegevoegd, die romantisch of erotisch geladen is. Dit lijkt dan ook een noodzakelijke aanvulling voor een gameadaptatie te zijn.

6. Eindconclusie en reflectie

De vraag die fungeerde als leidraad voor deze scriptie was: “Op welke manier transformeert het narratief, wanneer een game wordt geadapteerd naar film en hoe is dit toepasbaar op andere genres?” Ik heb getracht, door een drietal games en de daarop gebaseerde films te analyseren, een aantal kenmerken van deze adaptaties te vinden die universeel lijken voor het maken van een adaptatie van game naar film. Door het toepassen van theorieën die zijdelings met deze nieuwe trend zijn verweven (adaptatietheorie en gametheorie), is geprobeerd een nieuwe theorie te vormen die een praktisch schema vormt voor het maken van een dergelijke adaptatie. Dit schema kan mogelijk als instrument worden gebruikt door filmmakers, om in de toekomst games zoals de besproken werken te verfilmen, maar ook verfilmingen van games te maken die niet binnen de meest gangbare adaptatiegenres vallen.

6.1. Theorie

Verskillende theoretici werden in het tweede hoofdstuk aangehaald. Elk van hen behandelde een deel van de theorie die voor de adaptatie van een modern medium als games naar het oudere medium film zou kunnen worden gebruikt. Omdat er maar weinig geschreven is over deze vorm van adaptatie is het vaak lastig om een compleet beeld hiervan te krijgen. Er is wel veel geschreven over de adaptatie van literatuur naar film. Deze theorieën schieten echter tekort als het gaat om de adaptatie van een game naar een film, met name vanwege de complexiteit van de extra dimensie genaamd gameplay, die bij het maken van een film lijkt weg te vallen. Deze theorie wordt in deze scriptie voornamelijk gebruikt om beter inzichtelijk te maken wat een adaptatie precies is en hoe deze tot stand komt. De adaptatietheorieën uit het tweede hoofdstuk kwamen dus op zichzelf tekort voor het onderzoek in deze scriptie. Omdat er geen specifieke theorieën over gameadaptatie te vinden waren, was het echter noodzakelijk om deze toch te gebruiken. Uit de adaptatietheorie konden namelijk wel algemene bevindingen en beweringen in dit onderzoek worden meegenomen.

Dudley Andrew beschreef drie vormen van adaptatie (Naremore, 2000: 30-34). Meteen al werd vastgesteld dat de adaptaties die hier aan bod zouden komen vallen in de categorie 'lenen'. Hierbij worden oorspronkelijke verhalen als het ware opnieuw uitgevonden, terwijl wel het originele narratief en de hoofdpersonen worden aangehouden. Dat dit voor alle besproken adaptaties geldt wordt met name duidelijk doordat de personages uit de games op verschillende vlakken worden overgenomen. Bij *Tomb Raider* en *Mortal Kombat* was dit heel duidelijk terug te zien door de uiterlijke gelijkenissen van de hoofdpersonages. Bij *Tomb*

Raider en *Resident Evil* lag de nadruk van de herkenbaarheid van de personages meer op hun karaktereigenschappen. Deze specifieke kenmerken van personages, qua uiterlijk en persoonlijkheid, zijn de eerste universele regel voor het schema waarmee in de toekomst gameadaptaties kunnen worden getoetst.

Andrew zei dat bij een adaptatie het oorspronkelijke verhaal en de hoofdpersonen niet wijzigen als de relatie tussen het oorspronkelijke werk en de adaptatie een ‘leen-relatie’ is (Naremore, 2000: 30-34). Dat deze twee aspecten ook bij een gameadaptatie in ere moeten worden gehouden is gebleken uit dit onderzoek en ze zijn daarom beide opgenomen in het schema als universele regel. Ook heeft Andrew in datzelfde artikel de reden beschreven waarom een onderzoek zoals in deze scriptie nuttig kan zijn voor de maatschappij. Hij lijkt namelijk te zeggen dat bij adaptaties met ‘leen-relatie’ de generaliseerbaarheid van het origineel, en een potentieel brede en gevarieerde aantrekkingskracht redenen zijn voor succes. De game-industrie heeft ook een steeds bredere en gevarieerdere aantrekkingskracht. De potentie om deze populariteit te gebruiken in andere takken van de entertainmentindustrie is waarschijnlijk nu groter dan ooit tevoren.

Als aanvulling op de adaptatietheorie met de literatuur als middelpunt, zijn theoretici vanuit de gametheorie aangehaald, waarbij dit meer recente medium stukje bij beetje wordt ontleed tot relevante onderdelen. Jesper Juul beschreef bijvoorbeeld zes aspecten die kunnen worden teruggevonden in alle games (Carr, Buckingham, Burn & Scott, 2006: 6). Zijn theorie is voornamelijk gebaseerd op het eerdergenoemde belangrijke onderdeel van games, dat op geen enkele manier in de hedendaagse film is terug te vinden: de gameplay. Hoewel deze theorie veel inzicht geeft in de werking van gameplay, is het voor dit onderzoek, waarbij de focus veelal op de overeenkomstige karakteristieken van de twee gebruikte media ligt, een slecht bruikbare methode van analyse voor dit onderzoek.

Een andere gametheoreticus, Aki Jarvinen, heeft een meer bruikbare methode ontwikkeld voor een onderzoek als dit (Jarvinen, 2003). Hij weet uit games vijf elementen te filteren die ook in een film aan de orde zouden kunnen komen. De laatstgenoemde component echter, interface, is wederom een typisch game-element. Ook de andere vier regels legt Jarvinen uit op een manier, die moeilijk te implementeren is bij het analyseren van een film. Ook de theorieën over games schieten dus tekort om als kern te kunnen worden gezien voor deze scriptie. Deze tekortkomingen in de gametheorie van Celia Pearce was voor dit onderzoek beter te omzeilen dan in de theorieën van de overige gametheoretici. Zowel Jesper Juul als Aki Jarvinen waren erg gefocust op het element van gameplay, wat een game onderscheidt van een film. In plaats van de gameplay naar de voorgrond te brengen moest

juist worden gezocht naar een manier waarop gameplay bij een adaptatie kan worden geïntegreerd of vervangen. Wel heeft Jarvinen (Carr, Buckingham, Burn & Scitt, 2006: 8) het strikte gebruik van regels in games in zijn schema kunnen weergeven. Deze regels blijken bij een adaptatie minder strikt toegepast te worden, maar zolang deze het bereiken van het einddoel niet in de weg staan zijn inconsequenties naar mijn mening geoorloofd.

Voor deze scriptie is het schema van Celia Pearce dus het meest relevant gebleken, ook al is het origineel wederom alleen gebaseerd op games. Door haar ideeën toe te passen op het medium film en dit zo goed mogelijk in het schema te plaatsen is geprobeerd een redelijk overzichtelijk en vooral zo compleet mogelijk beeld te creëren van de elementen die gebruikt worden in film/games wanneer invulling wordt gegeven aan het narratief. Hoewel dit schema een prima beeld geeft wat betreft de elementen binnen een game, wringt het op bepaalde punten bij deze elementen binnen de films. Zo kan met name bij het onderdeel 'informatie' nogal wat onduidelijkheid ontstaan over de verschillende soorten van informatie die Pearce aandraagt en hoe deze binnen een game/film moeten worden geïnterpreteerd. Ik ben van mening dat bij deze vorm van adapteren slechts een van deze vormen van informatie van belang is, namelijk de progressieve informatie. Deze progressieve informatie kan goed worden ingezet om duidelijkheid te krijgen over bedoelde oorzaak-gevolgrelaties die in het narratief voorkomen. Ik stel dan ook voor om de overige vormen van informatie bij een volgend onderzoek over de adaptatie van game naar film geheel buiten beschouwing te laten.

Naast de theorieën over adaptatie kwamen er ook narratieve theorieën naar voren in het eerste hoofdstuk. Plot en story kwamen hierbij aan bod, maar met name causaliteit, tijd en ruimte bleken bij alle films van groot belang te zijn. In films worden vaak flashbacks en flashforwards gebruikt en de kijker kan vaak het verhaal leren kennen vanuit de perspectieven van verschillende personages. De kijker is hierdoor soms beter geïnformeerd dan de personages zelf. Bij games blijken deze drie aspecten minder ingewikkeld te zijn en is de volgorde waarin het narratief zich ontvouwt vrijwel geheel chronologisch en wordt het meestal gezien vanuit het perspectief van de gekozen avatar.

Dit onderdeel komt terug in het schema van Pearce, bij de verschillende vormen van informatie. In de behandelde games bleek de ordening van tijd steeds chronologisch te zijn en daarom minder complex. Zowel het plot als de story werden in alle adaptaties aangevuld. In het geval van *Mortal Kombat* werd ook de ruimte (setting) flink uitgebreid. Niet alleen de ring waarin werd gevochten uit de game, maar ook het eiland waar het toernooi zich afspeelt, de verschillende plaatsen in de wereld waar de hoofdpersonages vandaan kwamen en ook andere werelden naast de onze kwamen in de film aan de orde. Bij *Resident Evil* werd voornamelijk

de illusie gewekt dat de ruimte waarin de film zich afspeelt groter is dan de ruimte waarin de game speelde. Dat de setting van belang is om weer te geven in een film bij een gameadaptatie lijkt wederom een universele regel te zijn. De functionaliteit van de theorie over het narratief lijkt niet alleen bij een onderzoek als dit van belang, maar zal voor veel onderzoek rondom het narratief kunnen gelden als uitgangspunt. Zelden staan dergelijke theorieën echter op zichzelf wanneer een diepgaandere analyse moet worden gemaakt.

6.2. Mediumspecifieke elementen

De eerdergenoemde aspecten van causaliteit, tijd en ruimte lijken voor een game lang niet zo belangrijk als voor een film. De reden hiervoor is dat een game in real time, in het nu, wordt gespeeld. Deze vorm van tijd en ruimte is de enige vorm die er bij een game toe doet, terwijl bij film deze onderdelen op veel verschillende manieren worden ingezet, door bijvoorbeeld gebruik te maken van flashbacks. Verder kan een speler op elk willekeurig moment een actie ondernemen, waarmee de uitkomst elke keer anders is. Causaliteit blijft hiermee wel een groot onderdeel, maar we hebben niet langer houvast aan van tevoren bepaalde uitkomsten, zoals bij film. Het element 'kans' dat steeds vaker in games wordt geïmplementeerd komt steeds meer op de voorgrond (Carr, Buckingham, Burn & Scott, 2006: 8). Vooral bij *Resident Evil* kan dit goed inzichtelijk worden gemaakt, als je bedenkt dat er twee verschillende avatars mogelijk zijn en er acht verschillende denkbare einden zijn aan de game. Door je als filmmaker te concentreren op enkele aspecten van de causaliteit en daaromheen een logisch verhaal te bouwen, kan een adaptatie met de kernelementen uit de film worden omgebouwd tot een werk met een eenduidig narratief. Dit betekent niet dat het narratief van een adaptatie slechts een verhaallijn kan hebben, maar juist dat er een duidelijke hoofdverhaallijn uit de game moet worden gefilterd die voor herkenbaarheid zorgt. Daaromheen heeft een filmmaker alle vrijheid om het narratief aan te vullen met andere kruisende verhaallijnen.

De grootste overbrugging die gemaakt moet worden bij een gameadaptatie is de interactiviteit die bij een game wel te vinden is, maar bij een film niet. Dit wordt zichtbaar doordat de verschillende verhaallijnen die in een game zijn geïmplementeerd niet allemaal bij elke keer dat het spel gespeeld wordt naar voren komen. Om dit interactieve aspect zoveel mogelijk te laten terugkomen zijn er tegenwoordig allemaal nieuwe filmstrategieën ontwikkeld. Een voorbeeld hiervan is de Duitse korte film *Last Call* (2009), waarin het publiek voorafgaand aan de film in tegenstelling tot gewoonlijk, wordt gevraagd om de telefoons niet uit te zetten. Iemand uit het publiek wordt vervolgens tijdens de film gebeld door de hoofdpersoon uit de film en door dit personage om advies gevraagd. Het gaat dan om

keuzemogelijkheden waarbij twee uitkomsten mogelijk zijn, zoals bij de vraag 'Zal ik naar boven of beneden gaan?' Met het antwoord dat de kijker die gebeld is geeft, wordt het narratief van de film bepaald. Dit is dus de eerste film die op een dergelijke interactieve manier met dit verouderde medium omgaat. De overbrugging van de gameplay van game naar film is dus zeker niet gelimiteerd, maar is wel heel kostbaar. Het biedt in elk geval perspectieven voor de toekomst, waarin steeds meer games verfilmd gaan worden. De mogelijkheid van het implementeren van het mediums specifieke element 'gameplay' in andere media lijkt hiermee een stap dichterbij.

6.3. Genrespecifieke elementen

Adaptaties an sich zijn niet noodzakelijk verbonden aan één of enkele genres. Het is dan ook erg opvallend dat bij gameadaptaties wel slechts een beperkt aantal genres voorkomen. Dit zijn de besproken genres horror, actie en avontuur. Door in de geanalyseerde films genreoverstijgende overeenkomsten te benoemen en te interpreteren heb ik geprobeerd een invulling te geven aan een nieuw model, waarmee in de toekomst ook games uit andere genres zouden kunnen worden geadapteerd. Hierbij kan gedacht worden aan genres als: drama, romantiek en/of komedie. Hiermee wil ik filmmakers de mogelijkheden van gameverfilmingen buiten de bekende kaders laten verkennen, zodat een grotere diversiteit kan ontstaan en een breder publiek kan worden bereikt.

In het actiegenre waar *Mortal Kombat* onder wordt geschaard kan geweld als kernaspect worden gezien. Dit extreem fysiek georiënteerde genre heeft weinig verhaal nodig om in het actiegenre te kunnen worden geschaard. Met veel verschillende soorten geweld kan een film al bij dit genre worden geplaatst, zoals de *martial art film* met voornamelijk Aziatische vechtsporten en films over terrorisme met veel bommen en machinaal geweld, maar het fysieke aspect blijft leidend. Door de bijkomstigheid van dood, verderf, verdriet en veel bloed hebben dit soort films een overlapping met het horrorgenre. De actie zelf en de locaties waar deze actie wordt gebruikt staat juist weer dichterbij het avonturengenre. Voor een game is actie ideaal en bijna noodzakelijk, omdat alleen met actie gameplay kan worden gecreëerd. De mate van actie is juist bij de film een aspect waarmee deze al dan niet onder dit genre kan worden geschaard.

De avonturenfilm kent uiteraard ook veel actie, maar dit genre stelt andere eisen aan deze actie. Met name de locatie en het achterliggende verhaal zorgen ervoor dat een game of film meer naar het avonturen- of naar het actiegenre neigt. Een belangrijk element in het avonturengenre bleek de McGuffin. Ook de karakters in een avonturengame of film zijn

belangrijker dan in een actiefilm. Er wordt vaker één op één gestreden met enkele helpers, terwijl er bij actie veel meer personages zijn die slechts als bijkomstigheid worden gedood. De locaties, de karakters en de manier waarop deze worden getransformeerd als ze vanuit een game in een film worden gebruikt, zijn essentiële onderdelen bij de adaptatie binnen dit genre.

Tot slot is het horrorgenre een veelvuldig geadapteerd genre, dat op zijn beurt ook vele overlappings kent met de vorige twee genres. Hierbij wordt vooropgesteld dat de gebeurtenissen in het narratief emotie moeten opwekken, en met name de emoties angst en walging. Ook hier is de locatie van belang, maar het gaat dan voornamelijk om de sfeer die opgewekt wordt en minder om de perspectieven die een locatie biedt voor actie. Daarnaast is een kenmerk van de horrorfilm de voorspelbaarheid. Dit aspect lijkt enigszins tegenstrijdig met het karakter van een game, omdat daar de keuzes van de speler zorgen voor bepaalde uitkomsten. Makers van een adaptatie in het horrorgenre zijn daarom waarschijnlijk meer geneigd om te kiezen voor de meest voorspelbare verhaallijnen die binnen dit genre door het publiek worden verwacht. De personages maken keuzes die niet altijd de juiste blijken te zijn en zorgen voor veel commotie onder de personages. Deze acties worden door het publiek vaak als dom beschouwd, maar dat is de manier waarop de personages hun aanvaringen met de monsters krijgen. Voorspelbare gebeurtenissen en sfeer zijn bij een adaptatie in dit genre daarom een belangrijk onderdeel.

Elk van de drie genoemde genres heeft specifieke kenmerken, maar deze zijn uiteindelijk terug te brengen tot een aantal kernaspecten. Deze aspecten gelden niet alleen voor deze genres, maar kunnen worden gezien als elementen die in het algemeen worden gebruikt bij adaptatie om met name de herkenbaarheid te vergroten. Het eerste aspect is dat de personages in meer of mindere mate overeen dienen te komen met de personages die voorkomen in het oorspronkelijke werk. Daaraan verwant zijn de vaardigheden van deze personages die kunnen worden gezien als essentiële onderdelen voor een adaptatie. Vervolgens lijken locaties, die niet alleen herkenbaar zijn, maar waar een aantal opvallende gebeurtenissen uit de game kunnen worden geportretteerd, van belang. Verder zijn er objecten die een grote rol kunnen spelen en waaromheen het narratief kan worden geconstrueerd. Eventuele kleinere verhaallijnen worden meegenomen in een adaptatie, maar dit kunnen ook nieuwe verhaallijnen zijn die speciaal voor de adaptatie door de filmmakers worden geconstrueerd. Het belangrijkste aspect dat moet worden geportretteerd in een film gebaseerd op een game is tot slot het doel dat de personages nastreven.

Om meer helderheid te krijgen over de genoemde aspecten heb ik hieronder een model weergegeven waarin per aspect wordt aangegeven welke adaptatiestrategie een filmmaker zou

kunnen gebruiken als een game wordt omgezet naar een film. Dit model kan als instrument worden gebruikt om stapsgewijs te beoordelen of een filmscript in voldoende mate in verbinding staat met de oorspronkelijke game, om het voor de kijker herkenbaar te maken. Hiermee hoop ik dus een methodisch instrument te hebben ontworpen waarmee kan worden bepaald of een film voldoet aan de eisen van een gameadaptatie, nog voordat deze is gemaakt.

<i>Elementen in een game</i>	<i>Naar elementen in een film</i>
Het doel dat de speler/avatar moet zien te behalen.	Het hoofddoel uit de game moet de grootste leidraad zijn voor de film, maar daarbij kunnen vele subdoelen worden bedacht.
Hoofdpersonage en bijrollen.	Afhankelijk van de game zijn uiterlijk en/of karakter van dit/deze personage(s) belangrijke aanknopingspunten.
Locaties waarop de game zich afspeelt, veelal de locaties waarbinnen de gamer zelf speelt.	Een aantal (één tot drie) locaties moeten met treffende gelijkenissen noodzakelijkerwijs in een film voorkomen. Het overbrengen van de sfeer van een game is erg afhankelijk van de manier waarop een locatie in een film wordt verbeeld.
Gebeurtenissen waarin het hoofdpersonage zijn vaardigheden moeten tonen.	In nauwe samenhang met de locaties vormen deze gebeurtenissen de spil van het narratief. Een of twee grote en meerdere kleine gebeurtenissen brengen het vaak dunne narratief van een game tot leven in een film, maar dienen te worden aangevuld door de filmmakers zodat er meerdere lagen worden aangebracht.
Objecten die een rol spelen in de game. Dit kunnen zowel hulpmiddelen als obstakels zijn.	De objecten die een prominente rol spelen moeten ook in de film worden gebruikt als soort McGuffin of als object met een gerichte functie die bijdraagt aan het narratief. Overige objecten kunnen worden gebruikt maar dienen vooral om de sfeer van de game ook in de film te weerspiegelen.
Vaardigheden die de hoofdpersonages bezitten.	Meestal gaat het hier om vechttechnieken en fysieke behendigheid, maar ook bijvoorbeeld intelligentie of meertaligheid kunnen onder dit onderwerp vallen.
Potentiële verhaallijnen die nog niet bestaan of zijn uitgewerkt.	Als voorbeeld kan de romantische/erotische verhaallijn worden toegevoegd, maar ook andere aanvullingen zijn geoorloofd.

6.4. Praktische toepasbaarheid

De regels die zijn voortgekomen uit dit onderzoek dienen uiteraard getoetst te worden op de toepasbaarheid op andere genres. Hieronder zal ik het schema daarom op de game *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards* (1987) kort toepassen. *Larry* was en is een populaire game uit de jaren '80 die eigenlijk draait om seks, met in de hoofdrol de eigenzinnige dertiger Larry Laffer. De reden dat ik voor het toetsen van mijn theorie juist deze game heb gekozen, is dat het net als de drie games/films die uitgebreid worden behandeld in deze scriptie, een zeer succesvolle game was die meerdere delen kent en een specifiek publiek heeft. Ook is de tijd waarin deze game voor het eerste werd uitgebracht vergelijkbaar met de andere drie spellen, namelijk toen de game-industrie nog in de kinderschoenen stond, eind jaren '80/begin jaren '90. *Larry* is een tekstadventure-game waarbij je via puzzels, raadsels en door de computer opdrachten te geven verder kan komen in het spel. Dat deze game in een ander genre kan worden geplaatst dan de eerdere drie is voor het beoogde doel van het schema ook van belang. Hiermee wil ik aantonen dat de genreoverstijgende aspecten van een adaptatie van een game ook buiten de gangbare genres kunnen worden toegepast.

De eerste regel bij een adaptatie is dat het doel van de avatars ook het doel van de personages in de film moet zijn. *Larry's* doel in de game is om zoveel mogelijk vrouwen te versieren. Om dit doel door de trekken naar een potentiële adaptatie en tevens een additionele verhaallijn toe te voegen, zou mogelijk een meer romantische draai kunnen worden gegeven aan het oorspronkelijke doel. *Larry* zou het versieren van vrouwen als een zoektocht naar de ware liefde kunnen zien. Hiermee wordt behalve de eerste adaptatieregel ook meteen de laatste regel toegepast.

Verder moet de hoofdpersoon herkenbaar zijn in karakter en voor zover mogelijk ook in uiterlijk. Bij deze game kan dat heel goed. *Larry* is een man van eind dertig die meestal in een wit pak te zien is. Hoewel hij een vrouwenversierder moet voorstellen gaat er heel wat mis tijdens zijn zoektochten naar vrouwelijk schoon. Zowel de game als de mogelijke film passen bij uitstek in het genre van de romantische komedie. Door middel van vallen en opstaan, probeert *Larry* zijn ware liefde te vinden en dat brengt hem vaak in hachelijke situaties.

Naast de hoofdpersoon zijn er een aantal bijrollen die met hun kleinere functie toch zorgen voor veel herkenbaarheid. Een aantal voorbeelden hiervan bij *Larry* zijn: een barman die hij om raad kan vragen, een prostituee die hem berooft en een overvaller in een donker steegje. Hoewel ook kenmerken van het actie- en het avonturengenre zijn terug te vinden in deze game, is deze game niet in eerste instantie hieronder te scharen. Het zijn met name

bizarre situaties waarin de hoofdpersoon zich staande moet houden op meer gangbare locaties. Door de komische draai die deze gebeurtenissen aan het spel geeft en de alledaagse setting is de sfeer heel anders dan we gewend zijn van actie en avontuur.

De locatie is het volgende aspect dat in de film terug moet zijn te vinden. Zo is de bar een locatie die meerdere malen in de game wordt bezocht. Ook het steegje naast de bar, waar hij wordt overvallen als hij niet oppast en een winkel op de hoek worden meerdere malen door Larry bezocht om zijn einddoel te kunnen halen. Naast deze minder prominente locaties, zijn er ook opvallende locaties die hand in hand gaan met opvallende gebeurtenissen. Hiermee heeft deze regel een overlapping met de regel van de herkenbare gebeurtenissen. Zo wordt hij beroofd in een hotelkamer door de eerder genoemde prostituee, maar ook is hij een kandidaat bij een datingshow waar hij uiteraard wint en als prijs met een meisje uit mag.

Tot slot zijn de hulpmiddelen en obstakels volop aanwezig in deze game. De aard van een spel als dit ligt in het verkrijgen van informatie en voorwerpen die van nut kunnen zijn. Een loterijbriefje, een wachtwoord, een afstandsbediening of condooms lijken weinigzeggend, maar het zijn essentiële middelen om voortgang te boeken in de game. Veel van deze items kunnen dan ook één op één worden gebruikt in het script om herkenbare situaties te krijgen die op hun manier ervoor zorgen dat de game en de film los van elkaar kunnen worden gezien, maar toch onlosmakelijk met elkaar verbonden blijven.

In een game als *Larry* komen veel elementen voor die gemakkelijk in een film kunnen worden overgenomen. Juist omdat deze game een tekstadventure is, is er veel makkelijker dan bij de games die eerder in deze scriptie aan de orde kwamen een eenduidig en chronologisch narratief te vinden. In een film zal nog wel met deze chronologie moeten worden gespeeld om het interessanter en uitdagend te maken voor de kijker.

6.6. Eindoordeel

Tot slot wil ik graag nogmaals terugkomen op de vraag: “Op welke manier transformeert het narratief, als een game wordt geadapteerd naar film en hoe is dit toepasbaar op andere genres?” Een eenduidig antwoord is hier misschien teveel gevraagd. Bij dergelijke adaptaties draait het namelijk naast het medium, het narratief en het genre nog om andere aspecten, zoals bijvoorbeeld esthetische aspecten. Met het schema dat ik als instrument heb gebruikt voor mijn testcase hoop ik de weg vrijgemaakt te hebben voor het denken buiten de gangbare paden van gameadaptatie. Hiermee doel ik uiteraard op de eenzijdige genrekeuze die filmmakers tot nu toe lijken te hebben wanneer zij een game verfilmen.

Door het gebruik van de elementen uit het schema hoop ik dat een game op zo'n manier kan worden geadapteerd, dat de film niet de onderliggende game nodig heeft als bestaansrecht, maar het juist een op zichzelf staand werk kan geworden. De kijker hoeft op deze manier niet de game te hebben gespeeld om de daarop gebaseerde film te kunnen begrijpen en te waarderen. De waardering van het publiek is voor veel filmmakers uiteindelijk waar het bij het maken van een film om draait. Hieruit vloeit voort dat een belangrijke toevoeging voor dit onderzoek kwalitatief onderzoek is en dan met name receptieanalyse. Voor commerciële filmmakers, die vaak verantwoordelijk zijn voor adaptaties van game naar film, is de reactie van het publiek erg belangrijk. Los van elkaar kan dan worden onderzocht waar een gamer op let, bijvoorbeeld wat betreft de esthetiek van een game, en waar de aandacht van het filmpubliek naar uit gaat. Zijn deze twee perspectieven verenigbaar en is dit noodzakelijk? Vooralsnog is hier geen concreet onderzoek naar gedaan en zal het antwoord op de hoofdvraag daarom enigszins eenzijdig blijven. Desondanks is in deze scriptie geprobeerd een basis te leggen voor een nieuwe generatie in de adaptatietheorie, die van de gameadaptaties.

Bibliografie

Atkins, B. (2003). *More Than A Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.

Atkins, B & Krzywinska, T. (2007). *Videogame, Player, Text*. Manchester: Manchester University Press.

Bazin, André. (1968) *What is Cinema?* Berkeley: University of California Press.

Bordwell, D.& Thompson, K. (2001). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.

Capote, Truman. (1966). *In Cold Blood*. Lincolnshire:Vintage.

Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. & Schott, G. (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press.

Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.

Crogan, P. (2008, 25 september). *The Adaptation Thing*. Gepresenteerd tijdens: The Third Annual Association of Literature on Screen Conference. Royal Netherlands Academy of Arts and Sciences.

Deuber-Mankowsky, A. (2005). *Lara Croft: Cyber Heroine*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Egenfeldt Nielsen, S., Heide Smith, J. & Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Glas, R. (2006). *De {De-}Constructie van Interactieve Film: Een onderzoek naar de versmelting van film en games*. Ongepubliceerde Scriptie Media & Cultuur, Universiteit van Amsterdam.

Glas, R. (2008). *Tales of the Past: Performance-based Adaptation in World of Warcraft Machinima*. Gepresenteerd tijdens: The Third Annual Association of Literature on Screen Conference. Royal Netherlands Academy of Arts and Sciences.

Gombrich, E.H. (1961). *Art and Illusion*. Princeton: Princeton University Press.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Jarvinen, A. (2003). 'Making and Breaking Games: A Typology of Rules', paper gepresenteerd bij Level Up; Digital Games Research Conference, Universiteit Utrecht.

Juul, J. (2001). *Games Telling Stories: A brief note on games and narratives*. Laatst bekeken op 25 mei 2008, from [http:// www. Gamestudies.org/0101/juul-gts/?ref=Yapma.net](http://www.Gamestudies.org/0101/juul-gts/?ref=Yapma.net)

Juul, J. (2003). 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.', paper gepresenteerd bij Level Up; Digital Games Research Conference, Universiteit Utrecht.

King, G. & Krzywinska, T. (2002). *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower Press.

Klevjer, R. (2001). *Computer Game Aesthetics and Media Studies*. Paper presented at the 15th Nordic Conference on Media and Communication Research.

Majewski, J. (2003). *Theorising Video Game Narrative*. Australia: Bond University.

McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Oxford University Press.

Naremore, J. (2000). *Film Adaptation*. London: The Athlone Press.

Nielsen, Smith Tosca. (2008). 'Designing Serious Games for Computer Assisted Language Learning – A Framework for Development and Analysis'. In: *Design and Use of Serious Games*. Kankaaneranta, M, (ed.). London: Springer.

Pearce, C. (2002). 'Story as Play Space; Narrative in Games.' In: L. King (ed.). *Game On: The History and Culture of Videogames*. London: Lawrence King.

Pister, P. (2001). *Lessen van Hitchcock*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Salen, K & Zimmerman, E. (2003). 'This is not a Game: Play in Cultural Environments.', paper presented at Level Up; Digital Games Research Conference, Universiteit Utrecht.

Sluijter, K. (2007). *Kinderen van de Nacht: Onschuldige Wezens of Levensgevaarlijk Monsters*. Ongepubliceerde Bachelor Scriptie, Universiteit van Amsterdam.

Tasker, Y. (2004). *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge.

http://www.imdb.com/keyword/based-on-video-game/?title_type=feature

Av- bronnen

Bloodrayne: The Third Reich. (2010). Reg. U. Boll. Herald Productions.

Capote.(2005). Reg. B. Miller. A-Line Pictures.

Dark Age of Camelot. (2001). Mythic Entertainment: USA. [PC].

Leisure Suit Larry 1: in the Land of the Lounge Lizards. (1987) Sierra Entertainment: USA. [PC].

Last Call. (2009). Reg. M.C. Miellmann. 13th Street.

Mortal Kombat. (1995). Reg. P.W.S. Anderson. New Line Cinema.

Mortal Kombat. (1992). Acclaim Entertainment: USA. [PC, Sega CD, SuperNES, et al.].

Prince of Persia: The Sands of Time. (2010). Reg. M. Newell. Walt Disney Pictures.

Resident Evil. (2002). Reg. P.W.S. Anderson. Constantin Film Produktion.

Resident Evil. (1996). Capcon: Japan. [Sony Playstaion, PC, Sega Saturn].

Sonic the Hedgehog. (1991). Sega: Japan. [Sega Mega Drive, Sega Master System]

Space Invaders. (1978). Taito: Japan. [Arcade].

Splinter Cell. (2010). (In productie).

Street Fighter: The Legend of Chun-Li. (2009). Reg. A. Bartkowiak. Legend Films.

Super Mario Bros. (1985). Nintendo: Japan. [NES, Super NES, Nintendo Game Cube, et al.].

Tekken. (2010). Reg. D.H. Little. Crystal Sky Pictures.

Tomb Raider. (2001). Reg. S. West. Paramount Pictures.

Tomb Raider. (1996). Core Design: United Kingdom. [Sega Saturn, MS-dos, Sony Playstation].

Vantage Point. (2008). Reg. P. Travis. Columbia Pictures.

What Happens in Vegas. (2008). Reg. T. Vaughan. Twentieth Century Fox.

World of Warcraft. (2004). Blizzard Entertainment: USA. [PC].