

Borderlands-Film: Warum der Blutrausch der Spiele fehlt

Der Artikel beleuchtet die Kontroversen um den „Borderlands“-Film, insbesondere den Verlust brutalster Elemente im Vergleich zu den Spielen.

Die Filmadaption des beliebten Videospieles „Borderlands“ hat sowohl in den USA als auch aus dem deutschen Publikum gemischte Reaktionen hervorgerufen. Die kontrovers diskutierte Entscheidung, die Gewaltdarstellungen herunterzufahren, hat dabei nicht nur die Fans enttäuscht, sondern wirft auch Fragen bezüglich der Zielgruppenansprache im Filmbereich auf.

Einfluss auf die Gamingszene und die Filmindustrie

Der Film „Borderlands“ hat, während er die Kinos in den USA erreichte, die Diskussion um die Qualität von Verfilmungen basierend auf Videospiele neu entfacht. Im Gegensatz zu den gewalttätigen und blutigen Inhalten der Spielereihe, die mit einem M-Rating (ab 17 Jahren) bewertet wurde, orientiert sich der Film an einer PG-13-Einstufung. Diese Entscheidung könnte die zukünftige Umsetzung ähnlicher Adaptionen prägen und zeigt, wie Marketingstrategien in der Filmindustrie das Endprodukt beeinflussen.

Hinter den Kulissen: Die Entscheidung gegen die Brutalität

Stuntkoordinator Jimmy O’Dee teilte in einem Interview mit,

dass die ursprünglichen Dreharbeiten für „Borderlands“ viel gewalttätiger geplant waren. Der Fokus lag auf „Zerstörung, Köpfe abschneiden, Füße abgehackt“ und die Intensität der Gewalt war offensichtlich im ursprünglichen Drehbuch verankert. Allerdings entschied sich das Produktionsteam in der Postproduktion für eine entschärfte Version, um ein größeres Publikum anzusprechen.

Die kreative Partnerschaft mit Eli Roth

Ein weiterer spannende Aspekt der Filmproduktion war die Zusammenarbeit mit Eli Roth, einem bekannten Regisseur des Horror-Genres. Roth, der für seine Vorliebe für blutige Szenen bekannt ist, war während der Dreharbeiten aktiv involviert. Laut O’Dee forderte Roth, die Gewaltdarstellungen auf ein neues Level zu bringen, was jedoch in der Endfassung des Films nicht vollständig umgesetzt wurde. Diese Dynamik zwischen den kreativen Visionen und den kommerziellen Vorgaben zeigt die Herausforderungen, denen Filmemacher gegenüberstehen.

Das Publikum im Fokus: Wer ist die Zielgruppe?

Die Entscheidung für eine PG-13-Einstufung könnte Fans der Spielereihe verärgert haben, da die gewalttätigen Inhalte, die viele von ihnen erwartet haben, nicht im Film enthalten sind. Die Vorfreude auf den Film unter den deutschen Spielern bleibt bestehen, dennoch wird sich zeigen müssen, wie der Film im Vergleich zu seinen Spielvorlagen letztendlich wahrgenommen wird. In Deutschland wird „Borderlands“ erst am 22. August 2024 in die Kinos kommen, was die Warteschlange und die Erwartungen der Fans weiter erhöht.

Wirtschaftliche Aspekte und Marktforschung

Die Kommerzialisierung von Filmen, die auf Videospielen

basieren, führt dazu, dass Qualität oftmals hinter finanziellen Zielen zurückbleibt. Der Wert von Verfilmungen kann nicht nur durch Kunst, sondern auch durch Marktanalysen definiert werden. Die Reduzierung der Gewaltdarstellungen zeigt, dass Studios darauf abzielen, eine breitere Zielgruppe anzusprechen, einschließlich jüngerer Zuschauer, um den wirtschaftlichen Erfolg zu maximieren.

Die folgende Übersicht zu den amerikanischen Altersfreigaben verdeutlicht die verschiedenen Ratings und deren Zielgruppen:

1. G (General Audiences): Freigegeben ohne Altersbeschränkung. Für alle Altersgruppen geeignet.
2. PG (Parental Guidance Suggested): Einige Inhalte könnten für Kinder ungeeignet sein. Eltern werden angehalten, den Film zuerst anzusehen.
3. PG-13 (Parents Strongly Cautioned): Einige Materialien könnten für Kinder unter 13 Jahren ungeeignet sein. Starke elterliche Vorsicht wird empfohlen.
4. R (Restricted): Zuschauer unter 17 Jahren müssen von einem Erwachsenen begleitet werden. Enthält Inhalte, die für jüngere Zuschauer nicht geeignet sind.
5. NC-17 (Adults only): Keine Zuschauer unter 17 Jahren zugelassen. Enthält ausschließlich für Erwachsene bestimmtes Material.

In Anbetracht der anstehenden Veröffentlichung bleibt abzuwarten, wie die Fans und das Publikum auf die gemilderte Version von „Borderlands“ reagieren werden. Die gemischten Kritiken und die Entscheidungen der Filmemacher könnten langfristige Auswirkungen auf die Art und Weise haben, wie Videospiel-Adaptionen in Zukunft produziert werden.

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de