

Daniela Hilkert: Gefangen im virtuellen Raster

Beitrag aus Heft »2011/02: Nichtkommerzielle Lokalradios heute«

Das Science-Fiction-Abenteuer Tron: Legacy ist eine Fortsetzung des Films Tron aus dem Jahre 1982 und läuft seit Ende Januar in den deutschen Kinosälen. Doch nur wenigen Kinogängern und -gängerinnen wird bekannt sein, dass es sich bei dem Film um die Fortsetzung eines Klassikers handelt. Denn die Fortführung der Geschichte schafft es, einen unabhängigen Film zu erschaffen. Der Spieleentwickler Kevin Flynn, der wie auch im ersten Teil von Jeff Bridges gespielt wird, ist seit 20 Jahren gefangen in seiner selbst geschaffenen, virtuellen Welt. Sein Sohn Sam (Garrett Hedlund) bekommt über Alan Bradley (Bruce Boxleitner) eine Nachricht von seinem Vater übermittelt. In der alten Spielhalle seines Vaters stößt Sam auf ein Labor und wird in das virtuelle Raster gezogen. Nun beginnt ein spannender Kampf, denn in der Welt von Tron haben sich die Programme weiterentwickelt und Clu, das Abbild von Kevin Flynn, möchte die Weltherrschaft an sich reißen. Gemeinsam mit Quorra (Olivia Wilde) begibt sich Sam auf eine gefährliche Reise, in der es wie in der realen Welt plötzlich um Leben und Tod geht.

Viele Filmfans freuten sich auf den Kinostart des heiß ersehnten 3D-Kinohighlights des Winters. Freuten sich auf nie gesehene Computereffekte, Animationen, Musik, geschrieben von Daft Punk, und eine in den Bann ziehende Handlung. Doch beim Verlassen des Kinos sind bei den Zuschauerinnen und Zuschauern nur vereinzelt strahlende Augen zu sehen. Denn die Fortsetzung erreicht lange nicht das, was Tron im Jahre 1982 schaffte. Ein Film, der damals mit seinen Special-Effects alles andere übertraf. Die Möglichkeiten der Filmbranche haben sich weiterentwickelt und so sind die Erwartungen des Kinopublikums nicht leicht zufriedenzustellen. Trotzdem sind die Effekte der digitalen Welt, der Lichträder und atemraubenden Kämpfe mit Identitätsdiskursen auf hohem Niveau, ansprechend und actionreich computeranimiert und durch die Musik vom Elektro-Duo Daft Punk bestens untermalt.

Gute Effekte alleine reichen leider jedoch nicht aus und so ist die ‚belanglose‘ Story ein großer Schwachpunkt des Filmes. Im Mittelpunkt der Handlung steht die Vater-Kind-Beziehung zwischen Sam und Flynn. Allerdings ist diese nicht mitreißend und tritt so leider neben den Effekten eher in den Hintergrund, anstatt die Emotionen der Zuschauenden zu wecken. Der Film bekam eine FSK 12-Freigabe, die durchaus gerechtfertigt ist, da jüngere Zuschauerinnen und Zuschauer aufgrund der undurchsichtigen Handlung dem Film nicht folgen könnten und auch durch die gewalthaltigen Kämpfe, in denen es für die Protagonisten um Leben und Tod geht, verängstigt werden. Das Game Over in der digitalen Welt ist das Aus für den Spieler oder die Spielerin in der Realität. Die Schwierigkeit ist es, Realität und Computerspiel auseinanderzuhalten. Die Grenzen verschwimmen, was auch eindeutig von Regisseur Joseph Kosinski gewollt ist.

Für Heranwachsende besonders interessant sind natürlich die dazugehörigen Computerspiele wie beispielsweise Tron: Evolution, ein Actionspiel für die PlayStation 3 oder die Xbox360, in dem man sich in einem digitalen Universum unterwegs auf Lichträdern durchkämpfen muss. Auch mit dieser Ergänzung scheint Disney kein Trumpf gelungen zu sein, doch davon sollte sich jeder selbst sein eigenes Bild machen und dem rasanten Abenteuer die Chance geben, sich in das virtuelle Raster der digitalen Welt ziehen zu lassen.

Daniela Hilkert

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Tron: Legacy (2010)

Regisseur: Joseph Kosinski

Schauspieler: Jeff Bridges, Garrett Hedlund, Olivia Wilde, Bruce Boxleitner, James Frain und Beau Garrett

FSK 12