

Merle Dandridge im Interview

ÜBER LIEBE UND SCHWERE ENTSCHEIDUNGEN



Die US-Schauspielerin Merle Dandridge kennt man etwa als Alyx Vance aus Half-Life oder Marlene aus The Last of Us. Die Firefly-Anführerin verkörpert sie sowohl im Spiel als auch in der TV-Serie. In unserem Interview, das noch vor dem großen Hollywood-Streik der Schauspieler und Autoren stattfand, spricht sie mit uns über die Unterschiede zwischen Serie und Spiel sowie die Unmöglichkeit, »diese eine Frage« definitiv zu beantworten.

GameStar: Da du in der Serie einen Videospielcharakter verkörperst: Hast du eine Lieblingsspielefigur, die nicht unbedingt aus The Last of Us stammt?

Merle Dandridge: Oh, wow, das ist, als ob du fragst, welches deiner Babys dein Liebling ist. Mein erster Videospielcharakter war Alyx Vance in Half-Life 2, aber Marlene aus The Last of Us war und ist wie ein wundervolles Geschenk in meinem Leben. Nicht nur weil sie eine wunderbar ausgearbeitete Figur ist, sondern auch weil sie mir eine große, treue Fan-Community und eine »Familie« toller Kollegen beschert hat. Sie sind meine künstlerische und persönliche Gemeinschaft von Gleichgesinnten und Freunden. Ich bin sehr glücklich, das alles mit so loyalen, talentierten und generell tollen Leuten erleben zu dürfen.

GS: Joel und Marlene müssen in The Last of Us bekanntlich einige harte Entscheidungen treffen. Wie stehst du persönlich zu dieser bestimmten Entscheidung am Ende der ersten Staffel? Würdest du Joels oder Marlenes Sicht der Dinge unterstützen?

Merle: (lacht) Es ist unmöglich, diese Frage zu beantworten! Und ich glaube, der Grund, warum sie immer wieder aufkommt, wenn jemand über die Themen spricht, die The Last of Us anreißt, dieser Spiegel unserer Seelen und der sozialen Gefüge, wie wir die Welt sehen und die Entscheidungen, die wir treffen ... das ist für mich genau das, was Kunst ausmacht. Und das ist sozusagen unser Geschenk

an die Welt in Form des Geschichten-erzählens. Wählt man also Joels Weg, eine Person zu retten und alle anderen aufzugeben, weil man seine herzerreißende Geschichte so eindringlich miterlebt hat und seine Entscheidung nachvollziehen kann? Man feuert ihn innerlich an, während er all diese furchtbaren Dinge tut, weil sein zerbrochenes Herz im Lauf der Geschichte heilt. Auf der anderen Seite steht die Rolle, die Marlene sich selbst auferlegt hat. Sie muss für das Wohl der Menschheit alles opfern, was ihr lieb ist. Das ist eine Frage, deren Antwort sehr vom Moment und natürlich den eigenen Lebensumständen abhängt. Das kann sich von Tag zu Tag und von Moment zu Moment ändern. Aber zehn Jahre nach Release des Spiels ist es auch eine viel wichtigere Frage geworden. Wir haben inzwischen tatsächlich eine weltweite Pandemie durchgemacht, und die Schwere dieser Frage liegt auf uns allen. Und in diesem Zusammenhang führt sie immer wieder zu spannenden Unterhaltungen mit anderen Menschen.

GS: Wie hätte sich die Story von The Last of Us: Part 2 deiner Meinung nach verändert, wenn Marlene überlebt hätte?

Merle: Die Art, wie die Storylines sich überlappen, gibt uns Einsicht in die Motive der Charaktere und die Gründe ihrer Rachefeldzüge. Wenn Marlene in diese Geschichte miteinbezogen wäre, würde das vor allem mehr Zwist und Verwirrung bedeuten. Also genau das, was The Last of Us sowieso ausmacht. Es wären mehr

Parteien auf der Jagd nach Joel. Denn das ist es, was er im ersten Teil sagt: Sie würde ihn jagen. Er kennt sie, und er weiß, das ist genau das, was sie tun würde.

GS: Und wie, glaubst du, hätte sich die Welt von The Last of Us verändert, wenn Marlenes Impfstoffplan aufgegangen wäre?

Merle: Hm, das ist noch so ein polarisierendes Thema. Hätte der Impfstoff entwickelt werden können? Und wenn dem so wäre, hätte er gewirkt, und wie wäre er verbreitet worden? Denn zu diesem Zeitpunkt ist der Pilz schon überall. Wie viel hätten sie mit ihren begrenzten Möglichkeiten herstellen können? Selbst wenn sie den Impfstoff aus der Probe hätten gewinnen können, hätten sie ihn in die Welt hinaustragen können? Es gibt einfach so viele Fragezeichen in dieser gefährlichen Welt, dass man das einfach nicht definitiv sagen kann.

GS: Denkst du persönlich, es wäre zumindest den Versuch wert?

Merle: Du meinst, Ellie für diese kleine Chance zu opfern? Nun, ich denke, die Krux von Marlenes Persönlichkeit – alles, was sie aufgegeben hat, wer sie nun im Vergleich zu früher ist – liegt in diesem Fähnchen der Hoffnung, das sie hochhält: Wir stecken nicht in dieser Situation fest, es gibt eine neue Realität, eine neue Hoffnung. Es gibt ein Leben nach dieser jahrzehntelangen Zeit des Schreckens. Mein Charakter, Marlene, schürt für alle diese Flamme der Hoffnung.

GS: The Last of Us erzählt queere Liebesgeschichten. Das führte für die Spiele und die TV-Serie zu Kontroversen. Wie hat dich das persönlich beeinflusst?

Merle: Ich bin sehr stolz darauf, dass die Reihe so furchtlos und eindrucksvoll ihre wunderschönen Liebesgeschichten erzählt. Und zwar ganz unabhängig davon, wer die Personen sind. Wir sollten uns gegenseitig als menschliche Wesen sehen,



Liebe und ihre Konsequenzen sind laut Merle Dandridge ein wichtiger Bestandteil von The Last of Us.

die LGBTQ-Community feiern. The Last of Us erzählt, zu was Liebe führt und zu was andererseits aber auch der Schmerz führt, der aus Liebe entstehen kann, wenn man sich ihr wirklich öffnet. Völlig egal, wer man ist. Das wird in den Spielen und der Serie gefeiert und erzählt. Ich denke, das ist wundervoll. Und die Art, wie diese Geschichten erzählt werden, ist eindrucksvoll. Ich bin sehr stolz darauf.

GS: In der Serie sieht man Marlene und Anna zusammen, erfährt aber nichts über deren Beziehung zueinander. Man weiß nur, dass sie sich nahestehen. Du hast sicher deine eigene Theorie darüber?

Merle: Einer der tollen Dialoge, die ich liebe, passiert, wenn Anna ihr sagt, das Unvorstellbare zu tun, was Marlene aber nicht tun will. Sie gibt einen wichtigen Einblick in ihre und Marlenes Vergangenheit, wenn sie fragt, wie lange sie beide sich kennen würden, und Marlene antwortet, ihr ganzes Leben lang. Etwas, das mir dabei half, vor zehn Jahren den Charakter zu entwickeln, waren Annas Briefe und die kleinen Easter Eggs, die ich für das Spiel vertonen durfte. Das half mir, weil ich wissen musste, wie Marlenes Beziehung zu Ellie war. Sie waren also lebenslange beste Freunde. Sie sahen sich gegenseitig in tragischen Beziehungen, und ich denke

für mich, dass Marlene wohl diejenige war, die Ellies Vater töten musste, als er sich verwandelte. Ich denke auch, dass Anna Marlene als verheiratete Frau sehr gut kannte, sie waren bei den Hochzeiten der jeweils anderen dabei. Doch als die Dinge in dieser Welt sich überschlugen, war Marlene mit Tommy zusammen, Joels Bruder. Das ist ein weiterer Grund, warum Joel sie so sehr hasst. Aber zurück zu deiner Frage: Annas und Marlenes Beziehung ist sehr intim. Sie waren beste Freundinnen seit ihrer Kindheit. Anna, und später Ellie, ist Marlenes letzter verbleibender Beweis für ein Leben vor der Apokalypse, bevor sie eine Kämpferin wurde.

GS: Ist für dich die Marlene aus den Spielen dieselbe wie in der TV-Serie?

Merle: Ich denke nicht, dass die Marlenes aus den Spielen und der Serie komplett unterschiedliche Figuren sind. Ich denke, Marlene hat eine Entwicklung durchgemacht, denn erstens ist Merle jetzt zehn Jahre älter und hat etwas mehr Lebenserfahrung, und außerdem ist die von Marlene zu Ellie ein wenig anders. Im Spiel wird impliziert, dass sie die ganze Zeit ein Team waren und sie persönlich über Ellie gewacht hat. In der HBO-Adaption trifft Ellie hingegen das erste Mal auf Marlene. Sie erkennt in dieser einen Szene intuitiv, dass Marlene diejenige ist, die sie beschützt hat und sie ihr ihr Leben anvertrauen kann. Dass Marlene die Antwort auf die Frage ist, wer sie ist und woher sie stammt. Das war eine große Herausforderung für Merle und Bella (Ramsey), aber wir haben schnell zueinander gefunden. Das kombiniert mit einer wunderschön geschriebenen Szene von (Drehbuchautor) Craig Mazin half dabei, eine tolle Beziehung zu etablieren. Außerdem mussten einige Details der Hintergrundgeschichte verändert werden, aber im Kern ist Marlene dieselbe.

GS: Wahrscheinlich darfst du das nicht beantworten, aber ich muss fragen: Wird Marlene in der zweiten Season in irgendeiner Form zurückkehren, etwa in Flashbacks?

Merle: Hm, das Tolle an The Last of Us ist, dass die Dinge nonlinear passieren. Und wie man in der ersten Staffel sah, gab es zum Beispiel eine komplette Episode, die den DLC Left Behind mit Riley erzählte. Oder Episoden wie die Geschichte von Frank und Bill, die im Spiel nur angerissen wurde. Es gibt immer einen Weg, diese kleinen Dinge in den Vordergrund zu rücken. Und deswegen denke ich, dass die zweite Staffel so spannend für die Fans, die Zuschauer und auch uns, die Darsteller, sein wird. Wir dürfen diese Figuren, die wir nun so lang begleitet und lieben gelernt haben, in neue Richtungen führen. ★



Was, wenn Marlenes Plan aufgegangen wäre? Hätte man den Impfstoff überhaupt produzieren und verbreiten können?



Anders als im Spiel kennen sich Ellie und Marlene noch nicht, weshalb die Chemie zwischen den Darstellerinnen und das Drehbuch sehr wichtig sind.