

Hitman Der Film

Im Dezember kommt mal wieder eine Spielverfilmung in die Kinos: Ausgerechnet der gefühlskalte Killer der Hitman-Spiele soll zum Filmhelden werden. **GameStar** war zu Besuch am Set.



Der Regisseur: Xavier Gens



Die Karriere des **Hitman**-Regisseurs klingt ein wenig nach amerikanischer »Vom Tellerwäscher zum Millionär«-Romantik. Der 32 Jahre alte Franzose hat nie eine Filmschule besucht – die konnte er sich nicht leisten. Stattdessen hielt er sich Ende der Neunziger mit Gelegenheitsjobs bei Filmdrehn in Frankreich über Wasser. Unter anderem war er Fahrer des Schauspielers Dougray Scott

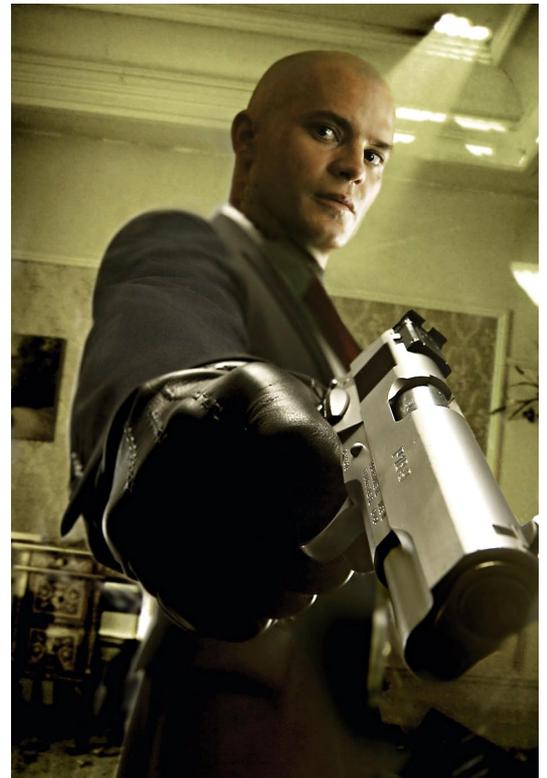
(**Mission Impossible 3**, **Desperate Housewives**), der jetzt im **Hitman**-Film Agent 47s Erzfeind bei Interpol spielt.

Nachdem Gens genug Geld zusammen hatte, arbeitete er von 2000 bis 2005 an mehreren Kurzfilmen. Der letzte, **Au petit matin**, gewann einen Preis beim Filmfestival in Cognac. Dadurch entdeckten Werbeagenturen Gens und engagierten ihn für kurze Spots. Schließlich wurde Luc Bessons Produktionsfirma EuropaCorp auf ihn aufmerksam, die ihn zuerst den Horror-Film **Frontières** drehen ließ. Sein zweiter abendfüllender Streifen ist nun **Hitman**.

Es ist kein leichter Job, ein Killer zu sein. Vor allem, wenn der Killer eine Kunstfigur aus einem Computerspiel ist, der man als Schauspieler Leben einhauchen soll. Timothy Olyphant (**Stirb langsam 4.0**, **Nur noch 60 Sekunden**) poltert in die Kulissen. »Mein Barcode wurde am Eingang gescannt, die wollten mich nicht reinlassen«, feixt er entschuldigend. Der Killer 47, dessen Rolle er spielt, trägt den schwarzen Strichcode am Nackenansatz des kahlgeschorenen Schädels. 47 ist die Hauptfigur der PC-Spieleserie **Hitman**. Im bulgarischen Sofia wird sie fürs Kino verfilmt.

47 in der Kirche

Das Team rund um den französischen Regisseur Xavier Gens dreht an einer Szene im Vorraum einer Kathedrale. Eine Assistentin huscht herbei, kleidet den Schauspieler in eine grüne kugelsichere Weste und händigt ihm ein ansehnliches Plastikwaffenarsenal aus. Olyphant setzt ein Grinsen auf, das den 1967 geborenen Amerikaner wie einen Zwanzigjährigen aussehen lässt. Kurz darauf schnellt das gefühlte Alter in die Höhe, aus Olyphant wird 47, die Lage ernst: »Action!« Gegner überrumpeln den Killer in der Kirche. Der Hitman muss sich ergeben. Die Szene wird den ganzen Tag lang aus allen Perspektiven gedreht. Wir sind dabei, als der Regisseur die Feinde des Hitman mit einer beweglichen Steadicam begleitet. Die Kamera folgt zuerst den drei Häschern und schwenkt anschließend auf den Hitman, der mit grimmigem Gesichtsausdruck ertragen muss, wie er in Handschellen gelegt wird. Bei den ersten Versuchen entgleiten Timothy Olyphant mehrmals die Gesichtszüge, auch die Handgriffe der Angreifer sitzen nicht. Nach vier Versuchen klappt es schließlich ohne Lachanfall und verknotete Hände.



Die **Silverballer-.45-Handfeuerwaffe** ist ein bekanntes Markenzeichen der **Hitman**-Spieleserie, das auch in der Verfilmung des Stoffes nicht fehlen darf.

47 ohne Sprache

Jeder neue Take wird mit einem Wust aus mehrsprachigen Anweisungen eingeläutet: Am Set sind Franzosen, Engländer und Bulgaren. Das babylonische Sprachgewirr fangen die Franzosen damit ab, dass sie mit den Briten englisch reden. Gleichzeitig übersetzt ein Bulgare alles für die Filmcrew aus Sofia. Zusammen ergibt das ein verrücktes Durcheinander in den Kulissen zwischen den Aufnahmen, zumal auf sehr begrenztem Raum gedreht wird und die Crew ihre liebe Mühe hat, Platz für die nicht benötigten Requisiten zu finden.

Dass Tim Olyphant den Agenten 47 spielt, war eine späte Entscheidung. Die Gerüchteküche sprach zunächst davon, dass der Action-Experte Vin Diesel die Rolle übernehmen sollte. Der war auch geraume Zeit involviert, erzählt Pierre-Ange Le Pogam, der Produzent des Films. »Diesel und seine Produktionsfirma haben mit 20th Century Fox ein bis anderthalb Jahre lang an der **Hitman**-Geschichte gearbeitet. Dann kam der Punkt, an dem beide Parteien die Sache gestoppt haben. Offensichtlich lief es in eine falsche Richtung.« Die-



Der Flur des Hotels wurde in Sofia nachgebaut, um ihn später in einer Explosion zu verwüsten. **Drahtseile** ziehen die Soldaten nach hinten.

sel war raus, Le Pogam übernahm die Produktion. Bei der Wahl des neuen Hauptdarstellers stellte ihn Fox vor vollendete Tatsachen. »Tim Olyphant war schon da, als ich kam. Es gab keine andere Option«, erklärt Le Pogam. »Wir mussten Fox nur bestätigen, ob wir mit ihm auskommen.« Man kam.

47 im Hotel

Während der Regisseur Xavier Gens im nachgebauten Innenraum der Kathedrale dreht, laufen an zwei weiteren Orten in den Filmstudios geschäftige Umbauten. Im Nebenraum der Halle errichten bulgarische Handwerker die Nachbildung einer Bar in Istanbul. Da das Etablissement dem Bruder des Erzbösewichts gehört, wollen die Designer keine lauschige Clubatmosphäre erzeugen. Zwischen schwarzen Wänden, schwarzem Fußboden und schwarzen Säulen sind rote Bartresen die einzigen Farbtupfer. Die Handwerker arbeiten gerade an einer in den Fußboden versenkten Sitzgelegenheit. Aus leichtem Billigholz und viel Pappmaschee entsteht ein ovales Etwas. Ein paar Meter abseits streichen Frauen einige weitere Säulen, die noch in die Kulisse gestellt werden. Am dritten Set hat der Regisseur eine Woche zuvor gedreht. Wir besichtigen einen angekorkelten Nachbau des Sheraton-Hotels. Der Rußgeruch lässt ahnen, dass die Pyrotechniker im **Hitman**-Film einiges zu tun bekommen. Handwerker haben einen mit liebevollen Details verzierten Hotelgang nachgebaut, nur damit er kurze Zeit später weggesprengt wird – die übliche Form der Müllentsorgung in Actionfilmen. »Kommen Sie in zwei Wochen wieder«, sagt der Aufnahmeleiter, »die türkische Bar wird hinterher auch nicht besser aussehen.«

47 ohne Skrupel

Ein Computerspiel als Film umzusetzen, stellt Regisseure vor schwierige Aufgaben. Selbst bessere Versuche wie **Silent Hill** oder **Doom** schwimmen eher verloren um die Entscheidung, wie nah sie sich am ursprünglichen Spielerlebnis halten sollen. Das Ergebnis sind unentschlossene Stil-Zwitzer. Der **Hitman**-Regisseur Xavier Gens kennt die Problematik. Sein Rezept dagegen ist einfach: Das Spielvorbild liefert nur den größten Szenariorahmen. »Ich will eine Geschichte erzählen und nicht nur das Spiel adaptieren«, sagt Gens. »Dazu gehört auch, mit dem Charakter des Agenten 47 zu spielen und ihm eine Hintergrundgeschichte zu geben.« Dahinter dürfte schiere Notwendigkeit stecken: Der Hitman aus den Spielen hat keine Persönlichkeit, die der Rede wert wäre. Olyphants Rollenvorbild ist eine schweigsame, gefühl- und geschichtslose Tötungsmaschine, aus genetischen Experimenten erwachsen. Im Film werden ihm nun Emotionen eingehaucht. Denn, versteht sich: »Der Film soll nicht nur für Videospiele sein.« Gens ist selbst Computerspiele-Fan, sagt er, er sei süchtig nach **World of Warcraft** und habe jeden **Hitman**-Teil gespielt. Das sind nicht nur Lippenbekenntnisse: Wir stellen ihm Detailfragen zu den Spielen, er hat immer die richtigen Antworten parat. Ihm



Die größte Bedrohung für den Hitman ist die geheimnisvolle **Nika** (Olga Kurylenko, bekannt aus **Paris je t'aime**).

liege die **Hitman**-Serie am Herzen, schwört Gens. »Bei Resident Evil sah man, dass der Film nicht dem Geist der Vorlage entsprach. Das soll bei Hitman anders werden.«

47 für Erwachsene

Zumindest eines dürfte den Spielern vertraut bleiben: Charakter hin oder her, auch der Leinwand-47 löst seine neu gefundenen Probleme mit reichlicher Gewalt. Dass **Hitman** kein Film für Kinder wird, zeigen schon die ersten Szenen, die wir während des Besuchs am Drehort gezeigt bekommen. »Ich mache nicht nur Gewalt der Ge-

walt wegen«, behauptet Xavier Gens. »Alles, was der Hitman macht, hat einen Grund.« Welche Gründe das sein mögen, wird ab dem 13. Dezember zu erfahren sein, wenn der Film in den deutschen Kinos anläuft. Derweil denkt der Regisseur bereits über Nachfolger nach. »Im ersten Film möchte ich vor allem das Fundament für den Charakter setzen«, sagt Xavier Gens. Was wohl heißen soll, dass im stillen Spielvorbild noch reichlich unentdeckte Persönlichkeitsschätze schlummern. Und, daran zweifeln wir nicht, noch viel mehr unentdecktes Potenzial für abgefackelte Hotels und Bars. **CM**

Interview

mit **Timothy Olyphant (Agent 47)**



Der Amerikaner **Timothy Olyphant** (39) spielte zuletzt den Bösen Thomas Gabriel im Actionhit **Stirb Langsam 4.0**.

GameStar ❖ **Mr. Olyphant, kennen Sie die Hitman-Spieleserie?**

❖ **Olyphant** Ich weiß, Hitman ist ein Videospiel. Ich habe es aber nie gespielt. Mein Regisseur Xavier hat es gespielt, er liebt es.

❖ **Hat er Ihnen gesagt, wie sich der Hitman im Spiel bewegt und reagiert?**

❖ Nein, in unseren Gesprächen ging es nie um die Bewegungen. Aber ich habe einige Bilder aus dem Spiel gesehen und kenne deshalb die Posen des Hitman. Ich vertraue bei meiner Rolle stark auf das Drehbuch und die Handlung. Mit weniger Informationen trifft man meist die besseren Entscheidungen. Wir mussten uns nicht sklavisch an die Spielvorlage halten. Ich

verstehe den Film mehr als eine Comic-Adaption in der Art von Sin City oder 300.

❖ **Wie setzen Sie Ihre Rolle als Auftragskiller im Film um?**

❖ Ich versuche, den Menschen in der Rolle zu finden. Dabei muss ich der Welt des Films vertrauen. Die macht es mir aber nicht immer einfach. Ein Beispiel: Wenn Sie in einer Rolle wiedererkannt werden wollen, tragen Sie am besten immer dasselbe Outfit. Dummerweise ist es die Aufgabe eines Auftragskillers, nicht erkannt zu werden, er wechselt oft die Kleidung. Die Unverwechselbarkeit funktioniert also nicht mehr über das Erscheinungsbild. Sie liegt nun eher im Ausdruck: Der Hitman hat nie Angst oder Gewissensbisse. So spiele ich ihn.

❖ **Haben Sie Sorge, weil frühere Videospiel-Filme nicht gut ankamen?**

❖ Wir wollen das Genre voranbringen. Als ich das Drehbuch gelesen habe, dachte ich nicht sofort an ein Videospiel. Es erinnerte mich mehr an John-Woo-Filme oder Luc Bessons Der Profi. Als ich vor kurzem junge Kids getroffen habe, fanden die den Hitman als Figur richtig cool. Das hat mir das Vertrauen gegeben, dass es funktionieren kann.