

# Planet Pulp

17. årgang | Nr. 183 | januar '21

([http://www.planetpulp](http://www.planetpulp.dk)

Søg...



13. december 2020

Jacob Krogsøe (<http://www.planetpulp.dk/author/jacob/>)

Synes godt

## Mortal Kombat



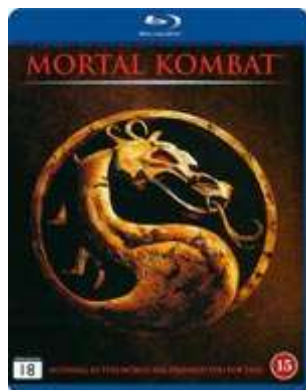
Tekst |

Print denne side |

Send som email ([mailto:?](mailto:)

[subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Mortal%20Kombat&body=Jeg%20anbefaler%20denne%20kombat%2F](mailto:subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Mortal%20Kombat&body=Jeg%20anbefaler%20denne%20kombat%2F))

*Klodset, dum, kulørt og ganske underholdende computerspilsfilmatisering.*



([http://www.planetpulp.dk/billeder/film/mortal\\_kombat/mortal\\_kombat\\_boxcover\\_stor.jpg](http://www.planetpulp.dk/billeder/film/mortal_kombat/mortal_kombat_boxcover_stor.jpg))

1995 kom filmatiseringen af det ekstremt succesfulde computerspil

**Mortal Kombat**; et spil der så dagens lys i 1992, dengang hvor arkadespil, actionhelten og actionfilmen stadigvæk var *hot shit*.

Skaberne af spillet, Ed Boon og John Tobias, havde oprindeligt en intention om at lave et spil med Jean-Claude Van Damme i hovedrollen. Den idé faldt til jorden, og de udviklede derefter et klassisk tæskespil i en mørk (og stadigvæk kulørt) fantasy-setting.

### ***Ville gerne med Van Damme***

Van Damme, eller nærmere idéen om Van Damme, kom dog (heldigvis) stadigvæk til at spille en central rolle.

For en af de centrale karakterer i spillet, Johnny Cage, var nemlig actionskuespiller og kæmpede som Van Damme. Det er et metalag, der jo får et ekstra lag i filmatiseringen.

Desværre sagde Van Damme nej til at spille Cage, da han i stedet havde påtaget sig rollen som Guile i en anden spilfilmatisering, nemlig **Street Fighter** (1994). Ja, Van Damme havde pyntet på **Mortal Kombat**-filmen, som bestemt ikke er god, men som har en meget stor underholdningsværdi, og som jeg rangerer en del højere end **Street Fighter**.

**Mortal Kombat**-spillet lignede mange andre spil, men var mere voldeligt. Hvem husker ikke spillets Fatalities? Noget af den voldsmagi er taget med ind i filmen.

### ***Rodebunke***

Filmen er delvist baseret på det første og det andet spil i serien. Derudover har man tilsat en masse rod. For kodeordet i forhold til filmen er at det er en rodebunke.

Men det er en rodebunke, som samtidig er ganske underholdende. Der er flere elementer og handlingstråde, der ikke giver den store mening, men kedeligt bliver det aldrig.

Der skal holdes en kampsportsturnering. Hvis de onde vinder, vil Jordan blive overrendt af dæmoner og andet skrald, som lurer fra andre dimensioner. Men heldigvis har vi vores helte, Liu Kang, Johnny Cage og Sonya Blade. Og vi har Rayden – spillet af selveste Christopher “Highlander” Lambert med langt gråt hår!

De skal op mod skurkene. Masser af skurke. Hvem mon vinder?

### ***Hvordan laver man en god computerspilsfilmatisering?***

Hvorfor er det så svært at indfange essensen i et computerspil, når man skal lave en filmatisering? Ja, hvis jeg havde det helt enkle svar, ville jeg ikke sidde her.

Som med så meget andet er det en kompleks størrelse. Når man skal filmatisere et computerspil, kan man gribe det an på flere forskellige måder.

Man kan forsøge at indfange tonen/stemningen i spillet. Man kan forsøge at genskabe den grundlæggende fortælling, altså historien. Eller man kan forsøge at indfange gameplayet, altså selve spildelen, som jo netop er det, der adskiller computerspillet fra så meget andet: Det er et spil.

Når man ser på ovennævnte, kan man hurtigt konstatere, at computerspilsfilmatiseringer har en del til fælles med det at filmatisere en bog.

I en bog er der også stemning, der er en handling, og der er sproget, dét man i denne sammenhæng kan sidestille med gameplayet. Og, for at slutte sammenligningen med bøgerne, så er det svært at få det hele med i en filmatisering. Ja, det er nærmest umuligt.

### ***Det handler om historiefortælling***

Men hvad er det, computerspil kan, og er historien og stemningen overhovedet vigtig? Handler det ikke "bare" om spillet, om det med at kæmpe, blive sejere, løse gåder osv.? Her er det simple svar et stort rungende NEJ.

Computerspil er meget mere end bare spillet – altså når vi kommer få år ind computerspillets historie. Når jeg tænker tilbage på de gode gamle Commodore 64-dage, så var de bedste spil også dem, der havde en stemning og en historie.

Jo mere spillene og teknikken har udviklet sig, jo større er mulighederne i spillene blevet. Det startede med filmsekvenser, der blev bedre og bedre, men som dybest set "bare" var virkemidler fra filmens verden.

Det er noget andet i dag. Computerspil har på flere fronter overhalet filmbranchen. Og ikke kun i et økonomisk perspektiv. Nej, spillene har også udviklet udtryksformen. Her tænker jeg ikke kun på grafikken, men også på måden at fortælle historier på. For det er nemlig det, det handler om: Historiefortælling.

### ***En stor kommerciel succes***

**Mortal Kombat**-spillets primære attraktion var dog ikke historien, men kampscenerne. Men uden stemningen og den bagvedliggende myte og *world building*, havde spillet ikke fået den succes, som det fik.

Filmatiseringen blev en gigantisk kommerciel succes og har, på godt og ondt, banet vejen for, at man igen og igen forsøger at lave computerspilsfilmatiseringer. Ved gensyn kan jeg også konstatere, at filmen rent faktisk har en ganske fin underholdningsværdi.

Den har gine kampscener og et tilpas velkonstrueret univers til, at interessen holdes fast. Det, der undrer mig mest, er, hvor rodet filmen faktisk fremstår. Enkeltscenerne er ganske fine, men det hænger ganske dårligt sammen.

Man kan, hvis man har den hat på, forsvare filmen og sige, at den jo netop videregiver den meget fragmenterede stemning fra spillet, hvor det netop er enkeltscener, kampe, med meget lidt fokus på historie, som er kernen. Men det er bare en dårlig undskyldning for at lave et sjuasket manuskript.

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at jeg har en svaghed for filmens instruktør Paul W.S. Anderson. På det tidspunkt i Andersons karriere havde han kun instrueret den fine **Shopping** fra

1994.

**Mortal Kombat**, der er mange betegnes som den første succesfulde (altså i et kommercielt perspektiv) computerspilsfilmatisering, banede vejen for Anderson.

Når Anderson er bedst, og det fornemmer man i dele af **Mortal Kombat**, leverer han energifyldt og stemningsmættet underholdning af en fin karakter. Men når Anderson er slem, og det er han mange steder i **Mortal Kombat**, fremstår filmen både kluntet og dum.

### ***Energisk og dum underholdning***

Er **Mortal Kombat** så en god computerspilsfilmatisering? På nogle områder er svaret ja. Den indfanger mange passager fra spillet: kampscenerne, brutaliteten og universet.

Men det også en meget dum film. Så måske passer den perfekt som et supplement sammen med et par timer foran Amigaen eller på grillbaren ved arkademaskinen?

Som filmfortælling, og som en actionfilm med fokus på actionhelten, fungerer filmen ikke særlig godt, men som fragmenteret og energisk underholdning, holder den faktisk meget godt. Dum eller ej.

Og som en bonus kan man også, fra første række, iagttage, hvordan computergrafikken har udviklet sig siden 1995. Man kan nyde alle de jammerlige replikker. Og det frygtelige skuespil.

Ja, **Mortal Kombat** er en film, der vil egne sig perfekt til et drukspil – tjek bare filmens soundtrack ud. Det er en film, som jeg har en svaghed for, på godt og ondt.



**Titel:** Mortal Kombat  
**Instruktør:** Paul W.S. Anderson  
**Manuskript:** Kevin Droney  
**Cast:** Robin Shou (Liu Kang), Linden Ashby (Johnny Cage), Bridgette Wilson (Sonya Blade), Christopher Lambert (Rayden), Cary-Hiroyuki Tagawa (Shang Tsung).  
**Foto:** John R. Leonetti  
**Klip:** Bob Murawski  
**Musik:** George S. Clinton  
**Spilletid:** 101 minutter  
**Aspect ratio:** 1.85:1  
**Sprog:** Engelsk  
**Produktionsland, år:** USA, 1995

Anmeldt i nr. 182 | 13/12/2020 ([http://www.planetpulp.dk/?page\\_id=49851](http://www.planetpulp.dk/?page_id=49851))

Stikord: Film baseret på computerspil (<http://www.planetpulp.dk/?p=6564>)

**Jacob Krogsøe** ([http://www.planetpulp.dk/?page\\_id=894](http://www.planetpulp.dk/?page_id=894)). Medstifter af Planet Pulp. Redaktør. Bosiddende i Århus, hvorfra han har færdiggjort sit studie på Film- og Medievidenskab på KUA. Har desuden taget tillægsuddannelsen på Journalisthøjskolen, og startede den 1. oktober 2011 som mediebibliotekar på Randers Bibliotek. Er født på Fyn og opvokset i



Sønderjylland. Har altid haft en stor passion for film, helt tilbage fra da han så film i sine bedsteforældres biograf i Hesselager. **Maltin's Film Guide** [..]  
([http://www.planetpulp.dk/?page\\_id=894](http://www.planetpulp.dk/?page_id=894))

## Skriv et svar

Din e-mailadresse vil ikke blive publiceret. Krævede felter er markeret med

### Kommentar

### Navn

### E-mail

### Websted

**Skriv kommentar**

## Indhold – 13. januar 2021

---

Leder og indhold - 13. januar 2021 (<http://www.planetpulp.dk/?p=49903>)

### Film:

Greenland (<http://www.planetpulp.dk/?p=49900>) (Ric Roman Waugh, 2020)

Journey to the Center of the Earth (<http://www.planetpulp.dk/?p=49890>)  
(**Rejsen til Jordens indre**) (Henry Levin, 1959)

### Bøger:

Firestarter (<http://www.planetpulp.dk/?p=49897>) (Stephen King, 1980)

The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy  
(<http://www.planetpulp.dk/?p=49894>) (Brian Sibley, 2002)