



„Ich bin ein Daddelhead“

Interview mit Tatort-Star Fahri Yardim über die Leidenschaft für Videospiele und Virtual Reality

Interview



Fahri Yardim ist ein deutscher Schauspieler türkischer Abstammung und Mitglied des Hamburger Tatort-Teams.

Welche Rolle haben Sie in Titanfall 2 übernommen?

Wenn man mich kennt, mag es absurd klingen. Ich leihe dem Titan,

einem Kampfroboter an der Seite der Hauptfigur, meine Stimme. Aber das ist gleichzeitig auch das Interessante daran: Einem Metallgeschöpf etwas Menschliches einzuhauchen. Zudem hat so ein Titan keinen Mund, weshalb bequemerweise der Zwang zum lippen-synchronen Sprechen entfällt.

Wie bereitet man sich auf so etwas vor?

Ich habe mich jedenfalls nicht zwei Monate in eine Blechkiste gesperrt und hab auf andere Blechkisten geschossen. Im Ernst: Man kann sich relativ

schlecht in den Charakter eines Roboters hineinversetzen. Aber man probiert mit Hilfe des Regisseurs einiges aus, und irgendwann findet man die richtige Tonalität, es wurde irgendwas zwischen Fahri und Bruce Willis. Im Idealfall steckt am Ende auch in einer Maschine etwas von der eigenen Persönlichkeit.

Haben Sie eine Affinität zu Videospielen?

Spielen ist ein menschliches Urbedürfnis. Ich liebe es, draußen zu sein und die Sonne zu genießen. Aber ich lasse auch mal den Roll-

laden runter, um in virtuelle Welten abzutauchen. Angefangen habe ich mit einem 386er, dann kam ein Atari, und so ging das bis heute weiter. Auch wenn ich in unterschiedlichen Lebensphasen mal mehr, mal weniger gespielt habe – das Thema hat mich eigentlich immer begleitet. Kurz gesagt: Ich bin ein Daddelhead.

Glauben Sie, dass Videospiele heute mehr Akzeptanz haben als früher?

Man ist inzwischen weg vom alten Bild des einsamen, versifften Zockers. Man trifft ja online auf rich-

tige Menschen, misst sich mit echten statt nur mit künstlichen Intelligenzen. Videospiele haben sich wahnsinnig weiterentwickelt. Sie sind eine Kunstform und haben sich von diesem bildungsbürgerlichen Dünkel, der dahinter immer eine permanente Bedrohung und Verblödung vermutete, zum Glück sehr weit emanzipiert.

Wo liegen Ihre persönlichen Präferenzen?

Von Pac Man bis FIFA ist mir nichts fremd, aber ganz besonders mag ich Ego-Shooter. Momentan finde ich Overwatch toll und freue mich sehr auf das nächste Battlefield.

Wo würden Sie gerne mal eine Rolle übernehmen?

In Battlefield. Oder in GTA – zum Beispiel als kleiner Bastard.

Darsteller, die früher „nur“ Voice Actors waren, verstehen sich heu-

te aufgrund neuer Technologien wie Motion Capturing und Facial Capturing als vollwertige Schauspieler. Sehen Sie das auch so?

Ich stehe überhaupt nicht auf Grabenkämpfe zwischen unterschiedlichen Professionen. Synchronsprecher, Schauspieler oder was auch immer – entscheidend ist, was man einzubringen bereit ist. Wenn Benedict Cumberbatch im „Hobbit“ die Rollen von Smaug und Nekromant übernimmt, dann sehe ich einem Künstler zu.

Können Sie sich vorstellen, auch mal in einem Motion-Capturing-Anzug mit diesen ganzen Kabeln und Bommeln Ihrem Beruf nachzugehen?

Natürlich. Die Bommel würden mich weniger stören. Die Frage ist nur: Sägt man damit am Ende nicht an dem Ast, auf dem man sitzt? Ich meine das klassische Schauspiel. Man will sich ja

schließlich nicht selbst überflüssig machen, indem man dazu beiträgt, digitale Charaktere zu erschaffen. Aber natürlich kann man auch das als Herausforderung begreifen. Man will ja auch nicht zu früh wie der eigene Opa klingen.

Und was halten Sie vom derzeitigen Hype um Virtual Reality?

Es ist nur konsequent, dass digitale Unterhaltung in dieser Form weitergedacht wird. Vor allem die

Pornoindustrie wird dem Thema nicht abgeneigt sein. Ich persönlich brauche aber auch 3D nicht so dringend. Ich finde die Beschränkung auf eine zweidimensionale Leinwand eigentlich sehr schön. Aber grundsätzlich ist ja nichts gegen die Koexistenz unterschiedlicher Medien einzuwenden.

Das Gespräch führte Steffen Haubner

Das Spiel

Im zweiten Teil des Kampfrobo-ter-Spektakels kommen endlich auch Solospieler auf ihre Kosten. Am Prinzip hat sich dagegen wenig geändert: Im Zentrum stehen optisch beeindruckende Gefechte zwischen Stahlkolossen. Diese verstehen sich auf Fern- wie auf Nahangriffe, Piloten, die gerade

außerhalb ihres Gefährten kämpfen, schwingen sich mit Hilfe eines Seilwerfers schnell und wendig durch die Kampfzone. Das sorgt für Abwechslung im Spielablauf und lässt kaum Zweifel daran, dass auch „Titanfall 2“ ein Hit werden wird. Electronic Arts für PC, PS 4 und Xbox One, ET: 28. Oktober



In Titanfall 2 leiht Fahri Yardim einen Kampfroboter an der Seite der Hauptfigur seine Stimme.