

Eat the Night

Während Appoline noch zur Schule geht und ihr Bruder Pablo als Dealer sein Geld verdient, gibt es eine Sache, die die beiden verbindet: *Darknoon*. Das Videospiel begleitet die Geschwister, seit sie klein sind, und ist ihr Rückzugsort vor den Problemen des Alltags. Doch als Night in Pablos Leben tritt, distanziert sich Letzterer immer mehr von seiner Schwester. Und als wäre das nicht genug, wird *Darknoon* auch noch bald abgeschaltet.

Was ich an *Eat the Night* mochte, war die Idee mit dem Videospiel. Es ist eine interessante neue Idee, ein Videospiel als wichtiges Element in einen Film einzubauen, der sich um Gangs, Drogen und Liebe dreht. Immer wieder werden Szenen aus dem Spiel gezeigt, das übrigens speziell für diesen Film entwickelt wurde. Gegen Ende des Films gibt es sogar Szenen, in denen mit Motion Capture gearbeitet wurde. Das ist eine Technologie, bei der Schauspieler*innen eine Szene spielen und ihre Bewegungen und Gesichtsausdrücke anschliessend auf eine digitale Figur übertragen werden, wie dies z. B. bei *Avatar* geschah. Technisch ist das sehr beeindruckend. Ich frage mich allerdings, wie Appoline und Pablo das Spiel *Darknoon* so lange spielen konnten, denn dieses wirkt ein bisschen leer gestaltet ... Aber das hier ist ja keine Videospieldkritik.

Was die Kamera und die allgemeine Optik angeht, ist *Eat the Night* hochwertig produziert. Die Farbkorrektur und der allgemeine Look passen zu der düsteren Atmosphäre des Films. Besonders spezielle Kamerafahrten oder Bildkompositionen, die im Kopf bleiben, gibt es aber selten. Nur bei *Darknoon* haben sich die Regisseur*innen Caroline Poggi & Jonathan Vinel ein bisschen mehr ausgetobt, was beim Zuschauen entsprechend Spass macht.

Auch die Darsteller*innen leisten gute Arbeit. Sie sind überzeugend, unterstreichen die ernste Stimmung des Films und spielen so gut, wie es das Drehbuch hergibt.

Insgesamt hat mir *Eat the Night* aber leider nicht gefallen. Einerseits aus einem subjektiven Grund: Ich schaue einfach nicht gerne sehr ernste und traurige Filme. Und *Eat the Night* ist genau das. Das macht den Film aber noch nicht schlecht, es gibt viele gute, traurige Filme.

Allerdings bleibt bei *Eat the Night* alles sehr vorhersehbar. Die Einer-greift-eine-Gang-an-und-die-Gang-schlägt-zurück-Nummer hat man schon zu oft gesehen, die Liebesgeschichte ist überhitzt, und das Finale ist sehr kitschig und bietet keine Überraschung. Das Videospiel hätte hier die Möglichkeit geboten, mal eine richtig neue Geschichte zu erzählen. Das Potenzial ist definitiv da, der Film macht daraus aber nicht viel.

Wie bereits erwähnt, spielen die Darsteller*innen überzeugend, jedoch hätten ein bisschen mehr Tiefe und Facettenreichtum den Figuren gut getan. Alle sind hauptsächlich immer traurig, was natürlich nicht unbedingt unrealistisch ist, aber irgendwann eintönig wirkt. So wirklich ans Herz wuchs mir keine Figur.

Insgesamt ist *Eat the Night* solide produziert, hat eine spannende Idee mit dem Videospiel, macht daraus jedoch zu wenig und bleibt ansonsten zu absehbar.

4/10

Sacha Nauroy