

# Resident Evil: Retribution



Gestern habe ich mir [Resident Evil: Retribution](#) in 3D angesehen. Wieder ein Film, von dem ich abraten muss. Der Eintrittspreis ist Geldverschwendung.

Das Phänomen, einen Kinofilm zu machen, der nur ein Trailer für ein Computerspiel sein soll, ist natürlich – rein kulturhistorisch – interessant. Es scheint eine neue Kategorie von Filmen zu geben: Während das [Spiel](#) zum Film „[Avatar – Reise nach Pandora](#)“ abfällt (und nur beim Langzeitspaßfaktor punkten kann), ist es bei Resident Evil umgekehrt. Der Film ist nur Trash, auch aus technischer Sicht. Das [Spiel](#) ist vermutlich kurzweiliger.

Vielleicht bin ich auch nur zu abgebrüht, aber ich habe mitten im Film, während auf der Leinwand nur Action war, gelangweilt auf die Uhr gesehen und gehofft, der Quatsch würde bald aufhören.

Ein Plot, der auch nur den Hauch von Logik entwickelt, existiert nicht. Die Charaktere sind weniger vielschichtig als Asterix und Obelix. [Milla Jovovich](#) hätte die Change gehabt zu

zeigen, dass ihr Körper auch noch mit 37 perfekt modelliert ist, aber der protestantisch-prüde [Paul W. S. Anderson](#) pappt der Dame, die nackt in einem Gefängnis liegt, vorn und hinten sinnlos ein Handtuch vor. Langweilig und feige. Die Jovovich bleibt bei weitem unter ihren schauspielerischen Möglichkeiten; in „[Das fünfte Element](#)“ zeigt sie bei weitem mehr Ausstrahlung und Sex-Appeal.

Man kann aus derartigen Primitiv-Machwerken natürlich immer noch etwas lernen. Gesetzt ist die Erkenntnis, wie schon in Second Life, dass den meisten Menschen auch dann nicht viel einfällt, wenn sie plötzlich in einer Welt leben, in der alles möglich ist. Das menschliche Auge lässt sich mit der heutigen 3D-Technik so weit austricksen, dass ein Regisseur, wenn er nur genug Geld hat, eigentlich alles umsetzen und realisieren kann, was ihm gerade in den Kopf kommt. Wenn man das als Maßstab nimmt, dann sind die „Personen“ des Films rechte Langweiler.

Leute, ein Film, der in irgendeiner Zukunft spielt, sollte endlich mal darauf verzichten, die Protagonisten mit Pistolen (!) und Maschinengewehren (!) rumballern zu lassen. Das hatten wir doch schon vor 60 Jahren. Fällt euch keine andere Waffe ein? Auch ein Laserschwert ist nicht wirklich neu. Ich empfehle zum Beispiel eine [Lustorgel](#), die 1968 in den Kinos nicht verboten wurde. Heute würden die Jugendschutzwarte vermutlich gleich eine Indizierung beantragen und bekommen.

Gut, bei Trash-Filmen erwarte ich halbnackte Frauen, die mit Phallussymbolen (aka schweren Waffen) herumfuchteln. (Natürlich trägt frau Highheels beim Niedermetzeln von Untoten und Monstern – bescheuerter geht es nun wirklich nicht.) Aber warum eigentlich enges schwarzes schimmerndes Leder, das Milla aussehen lässt, als käme sie von einer Bondage-Session? Welche Zielgruppe soll hier angesprochen werden? Ich bin es nicht. Dann schon lieber nasse T-Shirts.

Den [Future Force Warrior](#) stelle ich mir sowieso anders vor.

Die männlichen Kämpfer in Resident Evil tragen noch nicht mal Helme oder schusssichere Westen. Von einem [Exoskelett](#) oder Drohnen ganz zu schweigen.



Ich habe den Verdacht, dass es mehr um das Herzeigen von Mainstream-Frisuren (vgl. Spiel-Screenshot) und Muskel-Shirts geht und wieder mal um Political Correctness, die aber immer misslingt: Natürlich gibt es zu Beginn bei den Guten einen Schwarzen und einen Asiaten, aber die müssen immer zuerst dran glauben. Immer. Man weiß es schon vorher. Lasst doch mal die Weißen zuerst sterben und einen schwarzen Helden oder eine Latino am Schluss die weiße Heldin kriegen! Das traut ihr euch aber nicht, ihr Heuchler!

Noch ein Wort zum Monster-Faktor. Auch hier gilt: Weniger ist mehr. Es gruselt mich nicht, wenn ich zu Tode erschreckt werde. Das ist nur nervig. Natürlich ist es schwierig, jemanden das Fürchten zu lehren wie mich, der schon Tausende von Aliens gesehen hat und schon in den frühen Neunzigern [digiale Untote](#) abgeknallt hat. Ich finde „[Das Dorf der Verdammten](#)“ (1960) oder „[Die Kinder der Verdammten](#)“ (1963) aber immer noch gruseliger als die Alien-Versionen aus Resident Evil. Und hört endlich auf, zum hundertsten Mal schleimige Aliens zu zeigen, in deren Gedärme die armen Opfer nur halbtot temporär verweilen. Kennen wir, erwarten wir nicht

anders, langweilt uns. Was ham wa gelacht.

Ich glaube, ich sollte mir mal „[Ghost Recon – Future Soldier](#)“ besorgen („Der Soldat der Zukunft ist hochgerüstet wie ein Kampfroboter“). Wenn schon Ballerspiel, dann richtig. Das ist nur drei Mal so teuer wie der Eintritt ins Kino, dauert aber mindestens fünf Mal so lange.