

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 44 (2002)
Heft: 236

Artikel: Resident Evil : Paul W. S. Anderson
Autor: Sennhauser, Michael
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-865453>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

RESIDENT EVIL

Paul W. S. Anderson

wurzelung spüren lassen, findet Eyre auch nicht annähernd. Das Eintauchen ins Wasser ist die einzige Metapher, und diese wird derart platt verwendet, dass wir ihrer schon überdrüssig sind, bevor wir sie richtig begriffen haben.

In weitere Nöte gerät IRIS durch die hochkarätige Besetzung. Die einen rühmen – völlig zu Recht – die Präsenz von Judi Dench, die anderen bemängeln – völlig zu Recht – die Farblosigkeit von Kate Winslet, aber bezeichnenderweise spricht kaum jemand von Iris Murdoch, zu der die beiden Darstellerinnen doch eigentlich verschmelzen müssten. Iris, die eigentliche Hauptperson, geht schlicht verloren in lauter Ensemblekunst und im ambitionierten, aber letztlich fruchtlosen Bestreben der Autoren, dem Film durch zahlreiche Flashbacks mehr Dichte zu verleihen. Man kann den Verdacht nicht ganz verscheuchen, dass Kate Winslet vor allem engagiert wurde, der Geschichte einer alten, kranken Frau ein paar ästhetische Glanzlichter aufzusetzen.

Richtig glauben mag man es nicht

Dabei ist das, was IRIS dringend benötigt, gerade nicht Glamour, sondern Authentizität. Kein Problem, wenn man auf eine «true story» zurückgreifen kann – möchte man meinen. Aber wo John Bayley in seinen Büchern als Autor der eigenen Lebensgeschichte fast zwangsläufig authentisch wirkt, wird er im Film zu einer Figur im Spiel, die nicht mehr als Anwalt in eigener Sache auftreten kann. Was im Buch glaubwürdig wirkt, ganz einfach, weil Bayley selbst es erzählt, muss ihm Film als Geschichte an sich überzeugen. Und genau das tut sie nicht: Dass der stotternde, unansehnliche, mit jeder Faser zum Junggesellen geborene John die attraktive, brillante und sexuell freizügige Iris gewinnt, wird vom Film zwar behauptet, richtig glauben mag man es nicht. Dass Iris eine brillante Intellektuelle war, wird anhand einer klischenierten Studentendiskussion demonstriert, die allenfalls Oxford-Touristen in Erstaunen versetzt. Und dass man James Horner gebeten hat, seine klebrige musikalische Sauce über den Film auszugießen, nimmt ihm den letzten Rest von Glaubwürdigkeit: «Bigger than

Life» ist bei diesem Thema haarscharf und meilenweit daneben.

Das alles ist umso bedauerlicher, als IRIS auch berührende Momente enthält. Die Hilflosigkeit dieser beiden Geistesriesen, ihren vom Alter und der Krankheit gezeichneten Alltag zu bewältigen, wird eindrücklich spürbar – und das bezeichnenderweise dank Bildern und nicht mittels Dialogen. Die Verwahrlosung und Ver einsamung, welche allmählich in ihrem Gelehrtenhaus um sich greift, ist beklemmend. Auch dass die Ehe zwischen einem Bewunderer und seiner Göttin nicht unproblematisch ist, wird subtil offenbart, wenn John gesteht: «Jetzt endlich habe ich dich ganz für mich alleine – und will dich so gar nicht haben.» Und schliesslich die rührend hilflosen Versuche John Bayleys, die Rollenverteilung umzukehren und jetzt der starke Mann für eine schwache Frau zu sein, das wäre die Geschichte, in die man gerne eintauchen möchte. – Weniger Heritage und BBC, dafür mehr Mike Leigh hätten IRIS wohl gut getan.

Thomas Binotto

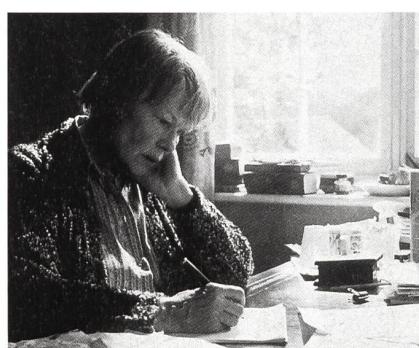
Regie: Richard Eyre; **Buch:** Richard Eyre, Charles Wood nach den Büchern «Elegy for Iris» und «Iris: a Memoir» von John Bayley; **Kamera:** Roger Pratt; **Schnitt:** Martin Walsh; **Production Design:** Gemma Jackson; **Ausstattung:** David Warren; **Kostüm:** Ruth Myers; **Maske:** Lisa Westcott; **Musik:** James Horner. **Darsteller (Rolle):** Judi Dench (Iris Murdoch), Jim Broadbent (John Bayley), Kate Winslet (junge Iris), Hugh Bonneville (junger John), Penelope Wilton (Janet Stone), Juliet Aubrey (junge Janet), Samuel West (junger Maurice), Timothy West (Maurice), Eleanor Bron (College-Leiterin), Angela Morrant (Hostess), Siobhan Hayes (Angestellte), Joan Bakewell (BBC-Moderatorin), Nancy Carroll (BBC-Assistentin). **Produktion:** Intermedia Films, BBC Films, Miramax Films präsentieren eine Mirage Enterprises, Robert Fox, Scott Rudin Produktion; **ausführende Produzenten:** Anthony Minghella, Sydney Pollack, Guy East, David M. Thompson, Tom Hedley, Harvey Weinstein. **Grossbritannien, USA 2001. 35 mm, Dolby, Farbe, Dauer: 90 Min. CH-Verleih: Rialto Film, Zürich; D-Verleih: Buena Vista International, München**

Zombies sind Menschen wie du und ich. Blosster tot. Und das ist die Voraussetzung für den eigentlichen Horror dieses bislang sehr eigenständigen Genres: Was da mordig auf mich zukommt, sieht aus wie mein Nachbar, ist aber unvernünftig geworden, unzerstörbar und unaufhaltsam.

Die menschliche Urangst vor den Toten haben 1943 Jacques Tourneur und sein Drehbuchautor Curt Siodmak für *I WALKED WITH A ZOMBIE* zurückhaltend, fast poetisch aufgegriffen. Dabei haben Zombies das Kino seit seinen Anfängen begleitet, auf beiden Seiten der Leinwand. Aber erst mit George A. Romeros meisterlichem Klassiker *NIGHT OF THE LIVING DEAD* von 1968 und seinen vielen Abkömlingen haben sich die ursprünglich der Voodoo-Mythologie entstammenden untoten Fleischfresser als plot-tragendes Element des Kino-Horrors endgültig etablieren können.

Romeros eindringlicher Horrorfilm in Schwarz-Weiss wurde – nicht zuletzt aufgrund seiner Entstehungszeit – als Polit- und Gesellschaftsparabel interpretiert. Ganz unbestreitbar repräsentieren die zombisierten, mit ihrem Ableben endgültig gleich gewordenen einstigen Menschen nicht nur eine grauslich pervertierte Variante der *égalité*, sondern ganz klar auch die säkularisierte Form des mittelalterlichen Totentanzes. Romeros Zombies attackieren ein einsames Farmhaus, ihre Nachkommen in späteren Filmen durchstreifen Städte und Supermärkte. Immer aber sind sie die ultimativen «Body Snatchers», das Grauen ist unter uns, ein furchtbar entstellter, abgetöteter Teil unserer eigenen Gesellschaft und damit in einem Zustand, der uns nicht nur bedroht, sondern jedem und jeder auch selber droht.

Wenn nun Paul Anderson nach *MORTAL KOMBAT* von 1995 mit seiner zweiten Kinumsetzung eines erfolgreichen Computerspiels den Zombiehorror in die isolierte futuristische Umgebung eines unterirdischen High-Tech-Labors verlegt, dann entspricht das zwar durchaus den Vorgaben (und technischen Limiten) der Vorlage zu *RESIDENT EVIL*. Was dabei aber weitgehend verloren geht, ist eben dieses Eindringen des Grauens in den Alltag.



RESIDENT EVIL bedient sich der Methode seiner eigentlichen Protagonisten: Als ziemlich toter Film lebt dieses Industrieprodukt von der Substanz lebender Vorlagen. In den rund hundert Minuten des hektischen Aktionismus, der hier zelebriert wird, ist nicht eine einzige originelle Einstellung auszumachen. Jedes Element, jede Szene, jedes Segment des Filmes entstammt den vielen Genre-Vorlagen, die dafür Pate stehen mussten.

Kurz zusammengefasst lässt der Plot eine spezialisierte Kampftruppe in ein unterirdisches High-Tech-Labor eindringen, welches vom allmächtigen Zentralcomputer nach einem biochemischen Unfall versiegelt worden ist. Die allgegenwärtige Umbrella-Corporation liess in dem «The Hive» (Bienenkorb) genannten Forschungskomplex einen biologischen Kampfstoff entwickeln, einen Virus, der die befallenen Organismen zu Zombies macht. Nachdem sich der Kampfstoff über die Lüftungsanlage im gesamten System ausgebreitet hat, schliesst der «Red Queen» genannte Zentralcomputer alle Zugänge und vergast und ertränkt sämtliche Angestellten, um ein Entweichen des Stoffes auf die Erdoberfläche zu verhindern.

RESIDENT EVIL ist die Umsetzung eines erfolgreichen Computerspiels, eines sogenannten «Ego-Shooters», dessen Kernreiz vor allem darin besteht, dem Spieler das serielle Niederbällern möglichst vieler und vielseitiger Monster zu ermöglichen. Nun sind Computergames ihrerseits auch wieder hochderivativ und bedienen sich in aller Regel sowohl plotmäßig wie auch visuell bei populären Kinovorlagen. Damit ergibt sich für eine derartige Kinoumsetzung eines Erfolgsgames eine Art «double-bind»: Originalität ist nur noch mit der möglichst überraschenden Kombination aller vorgefechteten Teile zu erzielen. Das gelingt Anderson zwar nur an der Oberfläche, dort aber überraschend effizient und schweisstreibend. Die meisten Möglichkeiten des Schreck- und Horror-Kinos werden kurz angetippt und blitzen dann wie Erinnerungen an bessere Zeiten durchs Gehirn des Publikums. Wenn die deutsche Schauspielerin Heike Makatsch in einem Sekunden-auftritt ihrem Film-Bruder als Zombie an die Gurgel will, dann ist dies einerseits die (fast ein-

zige) Kurzreminiszenz an den Umstand, dass wir zu diesen Zombies einst eine Beziehung hatten. Andererseits aber vor allem der Hinweis darauf, dass **RESIDENT EVIL** über seinen Produzenten Bernd Eichinger zumindest theoretisch eine Produktion mit deutschen Wurzeln darstellt. Faktisch ist der Film eine amerikanisch-deutsch-britische Koproduktion, zu hundert Prozent an den US-Markt angepasst.

Die technische Ausstattung des Films ist beeindruckend, auch wenn das neben den im klassischen Schlurf-Stil gehaltenen Zombies einzige Monster des Films den aktuellen Realismus der Computergrafik nicht ganz erreicht. Ebenso beeindruckend ist das Sound-Design von **RESIDENT EVIL**, das zusammen mit dem hämmern Techno-Grunge-Metal-Punk-Score des Schweizers Marco Beltrami mehr zur Atmosphäre beiträgt als die visuellen Elemente von Andersons Regie.

Sauer stossen einem dagegen Dinge auf, die man beim Ballern an Play-Station oder PC gerne in Kauf nimmt, nicht aber im Rahmen eines halbwegs logisch konstruierten Filmpots. Wenn zum Beispiel der Zentralcomputer die Eindringlinge in einem langen Gang mit einem einzelnen laufenden Laserstrahl attackiert, den es zu über- oder unterspringen gilt, dann entspricht dies der klassischen «jump-and-run»-Action am PC. Wenn dann aber das letzte Opfer im gleichen Gang von einem eigentlichen Laser-Gitter gewürfelt wird, fragt man sich, ob dieser Killer-Computer vielleicht einen eigenen zynischen Sinn für Humor aufweisen könnte – und ob er, nein sie, in ihrem Massenspeicher irgendwo noch die DVD von Vincenzo Natalis **CUBE** (Kanada 1997) abgelegt hat.

Ex-Model Milla Jovovich und ihre Kolleginnen und Kollegen bleiben als Figuren so schematisch wie nur möglich, die Interaktion zwischen ihnen beschränkt sich – durchaus vorlagenkonform – auf ein paar funktionale Elemente. Insofern ist es ein durchaus geschickter Zug des Drehbuchs, die beiden Hauptfiguren mit einer temporären Amnesie auf den Horror-Trip zu schicken. Dank ihrer regelmässigen Erinnerungs-Flashbacks lässt sich auch das Kino-publikum beiläufig und sozusagen «on the

road» über Plotelemente aufklären, deren vorherige Kenntnis jegliche Logik der Spannungsdramaturgie der Lächerlichkeit preisgegeben hätte.

RESIDENT EVIL ist die bisher geschickteste und wohl auch gelungenste Umsetzung eines PC-Spiels. Dessen ungeachtet darf die Notwendigkeit solcher Umsetzungen weiterhin in Zweifel gezogen werden, denn das Kino hat für sich genommen fast immer mehr zu bieten. Das zeigt sich andeutungsweise in der Schluss-einstellung des Films: Die Heldin irrt einsam und fast nackt durch die trümmer-rauchenden Strassen einer Metropole, nachdem die Zombies offensichtlich die ganze Welt entvölkert haben. Das sind Bilder aus **THE OMEGA MAN** mit Charlton Heston (Regie Boris Sagal, USA 1971), die einen mit dem dringenden Bedürfnis aus dem Kino entlassen, auch alle anderen Szenen-Kopien aus **RESIDENT EVIL** ihren entsprechenden Vorlagen zuzuordnen.

Vielleicht ist dies das originellste und letztlich durchaus subversive Element dieses Filmchens: Es macht die aufmerksame Kino-gängerin und ihren Begleiter darauf aufmerksam, von wie vielen lebenden (und untoten) Bildern sich unser visuelles Gedächtnis täglich ernährt. Die wahren Zombies sind in der Tat die Leute, welche **RESIDENT EVIL** zu einem Kassen-erfolg gemacht haben – an beiden Enden der finanziellen Nahrungskette.

Michael Sennhauser

Regie und Buch: Paul W. S. Anderson, inspiriert vom gleichnamigen Computerspiel; Kamera: David Johnson; Schnitt: Alexander Berner; Set-Design: Richard Bridgeland; optische Effekte: Richard Yuricich; Musik: Marco Beltrami, Marilyn Manson. Darsteller (Rolle): Milla Jovovich (Alice, Janus Prospero, Marsha), Michelle Rodriguez (Rain), Eric Mabius (Matt), James Purefoy (Spence), Martin Crewes (Kaplan), Colin Salmon (One), Marisol Nichols (Dana). Produktion: Constantin Film, Davis Film, Impact, Intermedia, Metropolitan, New Legacy; Produzenten: Bernd Eichinger, Samuel Hadida, Jeremy Bolt, Paul W.S. Anderson. USA, Deutschland, Grossbritannien 2002. Farbe, Dauer 101 Min. CH-Verleih: Filmcoopi, Zürich, D-Verleih: Constantin Film, München

