



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/resident-evil>

RESIDENT EVIL

- RECENSIONI - CINEMA -



Date de mise en ligne : mercoledì 10 luglio 2002

Close-Up.it - storie della visione

Buona parte del cinema di questi anni (o decenni?) si ritrova invischiato in una endemica povertà creativa che spinge autori e produttori a riciclare tutto quello che può lontanamente trasformarsi in una "idea". Ricordate quella frase in *Io e Annie*: "Per ora è solo uno spunto ma forse troverò i soldi per trasformarlo in concetto e in seguito in idea"? Questa sembra la logica produttiva di film come *Resident Evil*. La base di partenza sta in uno dei videogiochi più famosi al mondo e, come nella quasi totalità dei precedenti, il risultato lascia alquanto a desiderare. *SuperMario Bros*, *Tomb Raider*, *Mortal Kombat* (dello stesso regista) avrebbero già dovuto far dubitare della possibilità di tradurre una realtà così monodimensionale, priva di spessore psicologico e di quella che una volta si chiamava "una storia", sul grande schermo (*Final Fantasy* è ben più complesso e meriterebbe analisi a parte). Nella costruzione della trama, nella concatenazione degli eventi, questo film mostra tutta la sua povertà: un'accozzaglia di "citazioni" (si dovrebbe cominciare a chiamarli plagii) presi con metodo da *Alien3*, la labirintica colonia penale e la fuga disperata dal mostro; da *The Cube*, l'ambientazione claustrofobia e le trappole; da *La notte dei morti viventi*, gli zombie antropofagi; da *2001: odissea nello spazio*, il computer che si ribella ed inizia ad uccidere; e da *Matrix*, il "bullet-time". Inoltre il regista, tanto per citare fonti "alte", ha dichiarato di essere stato influenzato da Lewis Carroll: Alice (la protagonista), la Casa degli Specchi, gli scacchi e la Regina Rossa. Naturalmente chi vedrà il film giudicherà quanto gratuiti siano tali riferimenti. L'esigua trama è riassumibile in poche righe: un virus ha contaminato l'Alveare, costruzione sotterranea e base degli esperimenti della multinazionale Umbrella Corporation. Una squadra di soccorso, mandata ad appurare cosa sia accaduto, rimane intrappolata e dovrà difendersi dagli zombi (ex impiegati contaminati da virus), dal computer centrale e da una feroce creatura, risultato di manipolazioni genetiche.

La regia e gli attori si uniformano al tono dimesso della pellicola, perlopiù girata in teatri di posa tedeschi. Per gli appassionati del gioco aggiungiamo che questo *Resident Evil* è un ipotetico prequel che dovrebbe spiegare tutte le situazioni dalle quali ha inizio il videogame.

regia: Paul W.S. Anderson; **sceneggiatura:** Paul W.S. Anderson; **fotografia:** David Johnson; **montaggio:** Alexander Berner; **musica:** Marco Feltrami, Marilyn Manson; **interpreti:** Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius, James Purefoy; **produzione:** Paul W.S. Anderson, Jeremy Bolt, Bernd Eichinger, Samuel Hadida; **origine:** G.B./Germania; **durata:** 1h e 40'; **distribuzione:** Columbia;