



Resident Evil - La serie (2022)

Una serie che non restituisce l'oggi, fra una bassa resa estetica e una sceneggiatura poco originale.

Un film di Rachel Goldberg, Rob Seidenglanz, Batan Silva, Bronwen Hughes con Ella Balinska, Lance Reddick, Turlough Convery, Mpho Osei Tutu, Paola Núñez. Genere Azione Produzione USA 2022.

Non succede mai nulla nella pacifica New Raccoon City.

Alice Catucci - www.mymovies.it

Anno 2022: Jade e Billie sono due sorelle di quattordici anni, molto unite, da poco trasferitesi nella fin troppo perfetta New Raccoon City, dove il padre Albert fa il virologo per l'oscura multinazionale Umbrella Corporation. Il tempo scorre tranquillo, almeno in apparenza, poiché la cittadina nasconde degli oscuri segreti. Eccoci ora nel 2036: il mondo come si conosceva non esiste più, distrutto ormai da un'epidemia causata proprio dall'Umbrella Corporation. Sulla Terra sono rimaste 15 milioni di persone, insieme ad oltre sei miliardi di mostri assetati di sangue, infettati dal terribile Virus T. Jade, ora trentenne, lotta per la sopravvivenza e nel viaggio che compie verso la libertà, dovrà affrontare terribili prove e questioni che la legano all'amata sorella Billie e al suo passato tormentato.

Il punto è: come raccontare un virus e come restituire un'atmosfera apocalittica, oggi che la realtà, fra disastri climatici, guerre e pandemie, è già in sé apocalittica? Non sta a noi dare una risposta, ma chi decide di farlo, deve darci qualcosa di più di questo Resident Evil.

Sbarca per la prima volta sul piccolo schermo l'universo di Resident Evil, storico videogioco sviluppato dalla Capcom, che nell'ormai lontanissimo 1996, fu uno dei primi prodotti videoludici ad uscire per la allora "duenne" Play Station. Creata da Andrew Dabb (lo sceneggiatore ha alle spalle 'Supernatural'), Resident Evil: La serie di problemi non ne ha certo pochi, ed è comprensibile che l'accoglienza dei fan (e non solo) sia stata molto più che tiepida.

Ovviamente sono molti i fattori negativi su cui ci si potrebbe concentrare: ad esempio una sceneggiatura alquanto banale e fin troppo prevedibile, oppure una resa estetica che tradisce una sorta di confusione fra il farsi immagine per il piccolo schermo e una certa aspirazione ad esserlo per il grande, raggiungendo così un risultato visivo comune a molti dei prodotti originali della piattaforma più nota al mondo. Inoltre l'immaginario di Resident Evil è stato un immaginario più che sfruttato: era il 2002 quando il regista Paul W.S. Anderson diresse la moglie Milla Jovovich nel film omonimo. L'opera ebbe un notevole successo, figlio soprattutto della fama del videogioco, che sconvolse i gamers di tutto il mondo con storie di chi, terrorizzato, trascorreva notti intere impersonificando i personaggi di Jill Valentine o Chris Redfield.

Insomma la narrazione di Resident Evil è in fondo ormai satura (pensiamo a tutti gli altri film e anche al recente 'Resident Evil: Welcome to Raccoon City'), ma non sembra essere neanche questo il problema principale. Piuttosto quello che viene da chiedersi di fronte a questa visione è: oggi come oggi è ancora possibile raccontare un virus, da sempre vero protagonista dell'universo Resident Evil? La risposta è certamente affermativa, ma per raggiungere un buon risultato finale, occorre ragionarci sopra un po' di più, e su piani differenti.

Questo anche e soprattutto nel momento in cui il mondo videoludico, nell'epoca dell'espansione totale del cyberspazio, è entrato anch'esso nell'immaginario cinematografico, ma non nel farsi adattamento come poteva essere con i film del buon Paul W.S. Anderson (noto anche per il suo 'Mortal Kombat'), quanto piuttosto per le sue immagini espanse, che in un mondo ormai fluido, sono entrate a tutti gli effetti nell'immaginario cinematografico, senza mediazione alcuna. Due parole vanno spese inoltre per

il racconto delle protagoniste, Billie e ancor di più la combattente Jade: perché anche lì la narrazione della donna "forte" è andata ben oltre, e anche con questo è indispensabile farci i conti.

Ma forse il punto focale è un altro: come raccontare un virus e come restituire un'atmosfera apocalittica, oggi che la realtà, fra disastri climatici, guerre e pandemie, è già in qualche maniera apocalittica? Non sta certo a noi dare una risposta, ma chi ha la pretesa di farlo, deve fare qualcosa di più di questo Resident Evil, perché il tutto non può ridursi a battute didascaliche come quelle fra Albert e la figlia Billie che non deve fare la quarantena perché "non ha il Covid". Serve decisamente qualcosa di più.