

Resident Evil: Afterlife

Inviato da Dario Carta
lunedì 20 settembre 2010

Resident Evil: Afterlife

Titolo originale: Resident Evil: Afterlife

USA, Gran Bretagna, Germania: 2010. Regia di: W.S. Anderson

Genere: Fantascienza

Durata: 95'

Interpreti: Milla Jovovich, Ali Larter, Kim Coates, Shawn Roberts, Sergio Peris-Mencheta., Spencer Locke, Boris Kodjoe, Wentworth Miller, Sienna Guillory, Kacey Barnfield, Norman Yeung, Fulvio Cecere, Ray Olubowale, Christopher Kano, Tatsuya Goke

Sito web ufficiale: www.residentevil-movie.com

Sito web italiano: www.residentevil3d.it

Nelle sale
dal: 10/09/2010

Voto: 5

Trailer

Recensione di: Dario Carta

L'aggettivo ideale: Banale

Scarica il Pressbook del film

Resident Evil: Afterlife su Facebook

L'exasperato qualunqueismo di cui è fatto bersaglio il pubblico planetario delle sale di proiezione, in riduzione, queste, in misura inversamente proporzionale alla crescita della qualità dei lavori in uscita, è il gradiente dell'urgenza delle majors americane di proporre prodotti destinati ad una cassetta che consenta ai proventi di far girare nei canali commerciali l'aria sufficiente a tenere in vita gli stessi organismi che daranno poi alla luce altre produzioni, in un turnover processuale di denaro e pellicole, non importa quale che sia il loro valore, che è oggi il respiro asfittico del cinema.

Sequel e saghe ad libitum formano un sottobosco densissimo che, come un humus produttivo, nutre il meccanismo della distribuzione come in una piramide alimentare alla cui cima siede l'audience di platea. Non ha giovato granchè l'apporto dell'innovazione tecnologica, qui nella forma della spettacolarizzazione in tridimensione, a "Resident Evil – Afterlife", emanazione per il grande schermo di un gioco virtuale pervenuto alla sua quarta trasposizione cinematografica.

Scritto e diretto da Paul W. S. Anderson ("Alien Vs Predator", "Death Race", "Pandorum"), il film si dipana scuro e claustrofobico, nella farraginoso narrazione della lotta di Alice (Milla Jovovich) contro un'orgia di zombie e divoratori di carne umana dai quali la donna deve difendersi mentre cerca di sconfiggere la Umbrella Corporation, responsabile di aver isolato e liberato il virus che ha infettato l'umanità.

Nell'incipit, la voce fuori campo di Alice riassume gli episodi precedenti e ricorda come la donna, sopravvissuta ad una catastrofe, lavorava per l'organizzazione per ricerche sperimentali sulle armi batteriologiche.

A seguito di un incidente si è diffuso il virus.

Sono tutti morti,ma "il problema è che sono tutti risuscitati".

E' l'inizio di una apocalisse che avrebbe cancellato il mondo. I responsabili del disastro si rifugiarono sotto terra,continuando gli esperimenti con il virus e sentendosi a torto al sicuro.

Con improbabili riferimenti a Ulisse e Giasone,Alice procede nella sua ricerca dei sopravvissuti e della mitica terra di Arcadia,dove viene offerta salvezza e rifugio,al sicuro dall'infezione.

Facendo man bassa di argomenti ed immagini tratte da altri titoli (da "Matrix" a "Blade Runner",a "La Cosa"),il film s'ingrana in una statica visiva a stento tollerabile,in una formula narrativa di bassissimo spessore e incapace di suggerire ogni forma di emozioni o interesse.

Il ricorso alla visione in 3D e l'abusato bullet time non colmano le lacune di una spettacolarizzazione da Photoshop ed il risibile nerbo della storia.

La mano di Anderson rivela un deja vu tematico dei suoi lavori come regista o sceneggiatore ("Pandorum","The Dark","Alien Vs. Predator"),soggiacendo a quelle compiacenze apocalittiche di una fantascienza dai colori saturati ossequiata a noia sulla catastrofe naturale ("Mad Max").

La ricerca di Arcadia,scandita dai sonnolenti scontri con i noiosi mostri in grottesche protesi,si snoda senza lasciare spazio alla caratterizzazione dei protagonisti,mute figure ipercinetiche inserite nello schermo a completare imbarazzanti inquadrature rievocative di pellicole mogul prese a spunto per ispirazioni di poco probabile effetto.

"Afterlife" appartiene ad un cinema spento e più pallido dei non morti che popolano questa storia e una buona parte di titoli che restano senza vita,come mutanti argomenti commerciali di mesto e monotono consumo.