



SCREEN GEMS DAVIS FILMS CONSTANTIN FILM
Presentano una Produzione
CONSTANTIN FILM DAVIS FILMS IMPACT PICTURES

Milla Jovovich
Oded Fehr
Ali Larter
Iain Glen
Ashanti e Mike Epps

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

(*id.*)

Christopher Egan
Spencer Locke
con Jason O'Mara

Casting U.S.A. di Victoria Burrows e Scott Boland
Costumi di Joseph Porro

Scenografie di Eugenio Caballero

Montaggio di Niven Howie

Effetti Visivi di Mr. X Inc.

Supervisori Effetti Visivi Dennis Berardi e Evan Jacobs

Direttore della Fotografia David Johnson

Creature Designer Patrick Tatopoulos

Musiche di Charlie Clouser

Tratto dal videogame della CAPCOM 'Resident Evil'

Produttori esecutivi Martin Moszkowicz Victor Hadida Kelly Van Horn

Prodotto da

Bernd Eichinger Samuel Hadida Robert Kulzer Jeremy Bolt Paul W.S. Anderson

Scritto da Paul W.S. Anderson

Regia di Russell Mulcahy

Data di uscita: 12 ottobre, 2007

Durata: 95 minuti

Sito web: www.sonypictures.it/film/residentevilextinction

Distribuito da SONY PICTURES RELEASING ITALIA

CARTELLO DOPPIATORI – RESIDENT EVIL EXTINCTION

UFFICIO STAMPA

Cristiana Caimmi

Dialoghi Italiani e Direzione del Doppiaggio

Marco Mete

Voci

ALICE – Francesca Fiorentini
Dr. ISAACS – Sergio Di Stefano
CARLOS – Pasquale Anselmo
L.J. – Oreste Baldini

Fonico di Mix

Roberto Moroni

Fonico di Doppiaggio

Carlo Ricotta

Assistente al Doppiaggio

Carla Mete

Voci

CDC

Sonorizzazione

TECHNICOLOR SOUND SERVICES ROME



Informazioni di produzione

E' la fine del mondo....

Lo sperimentale T-Virus, progettato dalla Umbrella Corporation, è stato diffuso sulla Terra, trasformando la popolazione in un'orda di scatenati zombi affamati di carne.

Non essendo più sicuri nelle città, Carlos Olivera (Oded Fehr) e L.J. (Mike Epps), assieme ai nuovi personaggi Claire (Ali Larter), K-Mart (Spencer Locke) e l'Infermiera Betty (Ashanti), hanno riunito un gruppo di sopravvissuti e si sono messi in viaggio, attraversando le autostrade del deserto in un convoglio armato. Cercano esponenti della propria specie, ossia esseri viventi non infettati. Quello che trovano nel deserto, invece, è una presenza costante di non-morti, che li costringono ad avere sempre a disposizione decine di armi, migliaia di pallottole e un paio di lanciafiamme per proteggersi.

Nascosti all'interno di una stazione radio del Nevada ci sono gli eleganti uffici e le strutture di ricerca della Umbrella Corporation. Avendo accesso alla sorveglianza costante via satellite della Umbrella, il dottor Isaacs (Iain Glen) può seguire regolarmente il percorso del convoglio. Ma lui cerca l'unica persona che non solo è fondamentale per trovare una cura, ma che è anche il risultato di tutti gli esperimenti della Umbrella: Alice (Milla Jovovich).

Quando era tenuta prigioniera dalla Umbrella Corporation, Alice era soggetta ad esperimenti di biogenetica che hanno modificato il suo DNA, dandole una forza, dei sensi e delle capacità sovrumani. Continuando a mutare in continuazione e dovendo convivere con il costante pericolo che il suo DNA, modificato dalla Umbrella, la tradisca, Alice sta seguendo di nascosto il convoglio per proteggerlo, con la speranza di poterlo portare in salvo in qualche modo.

Il convoglio decide di dirigersi verso nord, in Alaska, l'ultima speranza di sfuggire ai non-morti, ma prima deve fermarsi a Las Vegas per fare rifornimento, rimanendo comunque lontani dagli sguardi della Umbrella per poter sperare di raggiungere il loro obiettivo.

Non solo la Umbrella cerca Alice, ma anche lei vuole trovarli e non si fermerà fino a quando non li bloccherà per sempre.

Lo scontro è solo all'inizio...

Screen Gems/ Davis Films/ Constantin Film presentano *Resident Evil: Extinction*, la terza e ultima pellicola di azione totale nella trilogia di *Resident Evil* basata sull'omonimo videogioco-fenomeno. I primi due titoli hanno superato ciascuno i 100 milioni di dollari di incassi nel mondo. *Resident Evil: Extinction* è scritto da Paul W.S. Anderson, che ha diretto il primo capitolo e sceneggiato l'intera trilogia. A dirigere l'ultimo episodio c'è Russell Mulcahy (*Highlander*).

Milla Jovovich (*Resident Evil: Apocalypse*) è alla testa di un cast che comprende Oded Fehr, il protagonista de *La Mummia (The Mummy)*, Ali Larter (la serie di *Final Destination*, il telefilm *Heroes*), Iain Glen, Ashanti e Mike Epps. Al film partecipano anche Christopher Egan, Spencer Locke, Jason O'Mara e Linden Ashby.

Una produzione Constantin Film/ Davis Films/ Impact Pictures, *Resident Evil: Extinction* è prodotto da Bernd Eichinger, Samuel Hadida, Robert Kulzer, Jeremy Bolt e Paul W.S. Anderson. Martin Moszkowicz, Victor Hadida e Kelly Van Horn sono i produttori esecutivi. La squadra di creativi dietro le quinte vede la presenza del direttore della fotografia David Johnson (*Resident Evil*), dello scenografo Eugenio Caballero, vincitore quest'anno dell'Oscar® per *Il labirinto del fauno (Pan's Labyrinth)*, dell'ideatore dei costumi Joseph Porro e del montatore Niven Howie. L'ideatore delle creature è Patrick Tatopoulos. I supervisor agli effetti visivi sono Dennis Berardi ed Evan Jacobs, che hanno alle spalle la società specializzata nel settore Mr. X Inc. Le musiche sono di Charlie Clouser. Il film è tratto dal videogioco della Capcom *Resident Evil*.

www.sony.com/residentevil

ADATTARE RESIDENT EVIL: EXTINCTION

Terzo ed ultimo episodio della fortunata trilogia di *Resident Evil*, formata da pellicole che hanno raccolto almeno 100 milioni di dollari nel mondo, *Resident Evil: Extinction* è ancora una volta basato sulla popolarissima serie di videogiochi. Il primo film ha creato l'universo della serie cinematografica di *Resident Evil*. Il secondo, *Resident Evil: Apocalypse*, vedeva Alice (Milla Jovovich), L.J. (Mike Epps) e un agente ribelle della Umbrella, Carlos Olivera (Oded Fehr), fuggire da Raccoon City e scappare al complotto della società per ucciderli. In *Resident Evil: Extinction*, li ritroviamo sperduti nel deserto di Las Vegas, spostandosi da un luogo all'altro con un convoglio armato, sfuggendo e sparando alla massa di non-morti che sono in agguato negli ampi spazi vuoti che ormai non possono più essere considerati 'civiltà'.

“Penso che il punto di forza delle pellicole di *Resident Evil* stia nel fatto che non sono semplicemente film di zombi”, sostiene lo sceneggiatore/produttore Paul W.S. Anderson, la forza creativa dietro alla trilogia di *Resident Evil*. “Ci sono molte creature in questi film, oltre ai non-morti. Inoltre, ci sono anche tante teorie di fantascienza presenti, quindi si va aldilà della semplice etichetta di zombi-movie”.

Bernd Eichinger, Robert Kulzer e Martin Moszkowicz della Constantin, che hanno dato vita alla serie cinematografica di *Resident Evil*, sono tornati a collaborare nuovamente con Samuel e Victor Hadida della Davis Films e Jeremy Bolt e Paul W.S. Anderson della Impact Pictures. “Paul ha realizzato qualcosa di molto inusuale per un film di genere”, sostiene il produttore Robert Kulzer. “Sembra una pellicola epica, con degli archi narrativi che attraversano diversi film per collegarsi e poi separarsi in continuazione. Tutti questi protagonisti hanno delle vite proprie. Lui è veramente collegato con la serie, i personaggi e il mondo del videogioco. Ritengo che questo universo ispiri decisamente la sua immaginazione”.

Questa volta, dietro alla macchina da presa c'è Russell Mulcahy, che ha iniziato la sua carriera come regista di video musicali prima di dirigere dei film seminali come *Highlander, l'ultimo immortale (Highlander)* e il suo sequel, per poi passare a *L'uomo ombra (The Shadow)* e *Verdetto finale (Ricochet)*. “Per la generazione di realizzatori a cui appartengo, *Highlander* è stato fondamentale”,

sostiene Anderson. “Russell è stato il pioniere di uno stile visivo notevolissimo, che lo portava ad usare spesso degli elaborati movimenti di macchina e dei dolly, così come un montaggio rapidissimo. Lui ha un occhio molto raffinato e trova sempre nuovi modi fantastici di girare. Il suo lavoro ha avuto senza dubbio una grande influenza su di me come realizzatore e questa era la ragione per cui ero molto eccitato di lavorare insieme a lui in questo film”.

“Quando abbiamo incontrato Russell per la prima volta, ha portato con sé un libro”, ricorda Kulzer. “Lui aveva preparato gli storyboard di tutto il film e così ci ha trasportato attraverso di esso, inquadratura per inquadratura, scena per scena. Noi eravamo sconvolti dalla sua preparazione”.

“I film horror sono sempre stati una mia grande passione, quindi è magnifico poter mettere le mani su una sceneggiatura fantastica come questa”, rivela Mulcahy. “A livello visivo, *Resident Evil: Extinction* è diverso dai precedenti due film. Il primo era decisamente claustrofobico, mentre quello successivo è stato girato di notte nelle strade battute dalla pioggia. Ora, noi portiamo i personaggi nel deserto. Sembra decisamente un western, ma è futuristico, folle ed inquietante”.

“Noi siamo stati ispirati da un altro genere di pellicole con le quali sono cresciuto, ossia i film post apocalittici, e ovviamente *Interceptor (Mad Max)* e *Interceptor, il guerriero della strada (The Road Warrior)* erano i migliori del lotto”, aggiunge Anderson. “C’è un pubblico numeroso che non sa quanto è affascinante vedere dei mezzi blindati che sfrecciano nei territori desertici”.

Mentre i primi due film erano ambientati in spazi molto limitati, le sequenze d’azione su larga scala del terzo si svolgono in territori post-apocalittici in pieno giorno. “Quello che è terrificante qui non è qualcosa che fa molto rumore di notte, ma quello che sussurra durante il giorno”, sostiene Mulcahy. “Per certi versi è anche più terrificante. Ci sono delle scene dark inquietanti, che creano un contrasto visivo meraviglioso con questo territorio desertico spazzato dalle tempeste di sabbia, tra cui anche Las Vegas, che è completamente ricoperta. E poi si va sotto terra nella Umbrella Corporation, che è completamente blu, fredda e fatta di acciaio. E’ una visione originale e sorprendente, molto viscerale, in cui comunque non manca nessuno degli elementi del gioco, cosa molto importante. Noi, infatti, eravamo decisi a rimanere fedeli allo spirito del videogioco”.

Così come avveniva con i precedenti episodi di *Resident Evil*, *Extinction* ha un’atmosfera contemporanea. “In questo film uno dei problemi centrali è la

manca di petrolio e di viveri e il modo in cui il deserto ha avuto la meglio sui territori civilizzati”, nota Kulzer. “Anche se è una pellicola di azione fantascientifica, ci sono delle sfumature che riflettono il mondo in cui viviamo attualmente”.

Resident Evil: Extinction è una storia originale, ma che si svolge in un mondo che gli appassionati del gioco possono riconoscere. “L’idea è quella di fornire un’esperienza cinematografica che possa soddisfare i fan del gioco, ma che risulti anche divertente per un pubblico più ampio, che magari non ha mai avuto a che fare con un videogioco della serie”, sostiene Anderson.

Al cuore del terrore che pervade *Resident Evil*, ci sono gli onnipresenti zombi scaturiti dalla mutazione provocata dal T-Virus. Mentre il concetto dei non-morti rimane lo stesso, gli ostacoli da superare sono stati ancora una volta posti più in alto. “Il gioco è progredito e si è allargato, così anche noi abbiamo pensato di poter cambiare qualcosa”, spiega Anderson. “Quindi, abbiamo creato i Super non-morti, che sono il risultato degli esperimenti della Umbrella con i non-morti, nel tentativo di restituire loro un po’ di razionalità, intelligenza e umanità. Purtroppo, questi sforzi non hanno funzionato e l’effetto collaterale sono i Super non-morti, ossia dei non-morti più veloci, forti e abili. Sono veramente un nemico spaventoso”.

Ma i carnivori senza coscienza non sono gli unici predatori che i protagonisti devono evitare. “Abbiamo anche aggiunto il Tyrant, che è uno dei personaggi più amati dagli appassionati del gioco”, sostiene Anderson. “Sicuramente, è una delle mie creature preferite. Inoltre, abbiamo anche riportato in scena alcuni vecchi beniamini, come i cani, e per la prima volta utilizziamo i corvi nel modo più appropriato, grazie ad una sequenza favolosa in cui sono presenti questi volatili mutati”.

Mentre è rimasto fedele allo spirito dei giochi, Anderson ha iniettato nella storia dei concetti originali che Mulcahy ha portato in scena. “Copiare semplicemente i giochi non avrebbe dato vita ad una esperienza cinematografica adeguata, perché i fan avrebbero saputo esattamente cosa sarebbe successo, quali personaggi sarebbero morti e quali sopravvissuti”, nota Anderson. “Era una delle sfide maggiori: essere fedeli ai giochi, infrangendo comunque un po’ le regole”.

UMANI CONTRO NON-MORTI:

LA STORIA

Resident Evil: Extinction si svolge tre anni dopo la fine del secondo film. “E’ ambientato nel deserto, così gli edifici e le persone sono ormai pochissimi”, commenta il produttore Jeremy Bolt. “C’è un’atmosfera di isolamento e desolazione. Quello che colpisce di più in questi paesaggi è che non c’è più nulla tre anni dopo l’Apocalisse, a parte il nostro gruppo di sopravvissuti e la malvagia Umbrella Corporation”.

“Il terzo film è ambientato praticamente alla fine del mondo”, sostiene Anderson. “Il mondo è stato spazzato via dal T-Virus e soltanto un piccolo microcosmo di umanità è rimasto. E’ una sorta di modello della famiglia del futuro, questo gruppo di sopravvissuti che fanno parte di un convoglio armato che è sempre in movimento, per cercare di evitare i guai e sfuggire ai non-morti”.

Alcuni sopravvissuti ora hanno formato un gruppo di circa trenta persone, compresi adulti e bambini, che vengono trasportati da un convoglio di veicoli, formato da “un bus scolastico, un’ambulanza, un furgone per i servizi televisivi e un’autocisterna di benzina”, come lo descrive Mulcahy. “Sostanzialmente, loro si spostano da una città distrutta all’altra per cercare cibo ed acqua o anche semplicemente per sopravvivere. Ma stanno diventando disperati”.

L’acclamata attrice Milla Jovovich, che è anche una della maggiori star d’azione femminili in circolazione attualmente, riprende ancora una volta il ruolo di Alice, un esperimento della Umbrella Corporation, il cui DNA si è fuso con il T-Virus, dandole un potere e un’indipendenza senza precedenti. Da quando è fuggita dall’Alveare e da Raccoon City, Alice risponde soltanto alla sua volontà di sopravvivere e di proteggere le ultime tracce dell’umanità. “Sono disperati e Alice sente delle trasmissioni radio di persone in pericolo, ma si mantiene a distanza. La sua idea è che, quando si trova vicino alle persone, loro muoiono. Quindi, lei risulta scostante e fredda”.

“Alice, rispetto all’ultimo film, è decisamente cambiata”, spiega la Jovovich. “Ora è una solitaria. Non capisce bene cosa stia avvenendo con questi nuovi poteri, mentre intorno a lei continuano ad accadere strani eventi. Se si addormenta e ha un incubo, le cose iniziano ad esplodere. E’ assolutamente folle”.

Per il timore che le sue mutazioni e il suo legame genetico con la Umbrella possano rappresentare un pericolo per i sopravvissuti umani che vuole proteggere, Alice li pedina nel deserto senza farsi notare. “Si ritrova decisamente da sola”, sostiene la Jovovich. “Non ha nessuno su cui poter contare, è decisamente isolata e anche un po’ triste, ma, allo stesso tempo, è in missione e la sua priorità è di assicurarsi che queste persone rimangano al sicuro e magari, allo stesso tempo, distruggere la Umbrella”.

“E’ consapevole che la Umbrella si stia servendo di lei”, aggiunge Anderson. “Sa che la stanno osservando e che potenzialmente la Corporation può vedere attraverso i suoi occhi, utilizzandola come una spia. Quindi, si è isolata, tenendosi a distanza dagli altri. E’ anche conscia di essere infettata con il T-Virus, che le sta provocando delle mutazioni. Sta sviluppando dei nuovi poteri, come abbiamo visto alla fine del secondo film, che ora sono diventati più forti e fuori dal suo controllo, quindi lei è terrorizzata per quello che è in grado di fare. Si mantiene lontana dagli altri perché teme di poter far loro del male”.

L’evoluzione della Jovovich nei panni del personaggio di Alice è fondamentale nella trilogia. “Noi abbiamo messo Milla in molte brutte situazioni in queste pellicole”, rivela Anderson, “e lei ha sempre mostrato un ottimo senso dell’umorismo a questo riguardo, riuscendo a fare benissimo il suo lavoro. Una delle cose che rende efficaci le scene d’azione in *Resident Evil* è la sua convinzione. Puoi vederla nel suo volto, lei crede a tutto. E’ una cosa molto importante per un film come questo, perché lo spettatore può credere all’horror e all’azione soltanto se l’attore stesso lo fa. Se lei è terrorizzata, lo è anche il pubblico. Ed è questo che Milla fornisce alla serie, lei si impegna al 110%”.

Il convoglio è una famiglia, diretto da Claire Redfield, un personaggio del videogioco. “Lei in pratica è il generale che guida questa pattuglia”, sostiene Mulcahy.

Al cuore della serie di *Resident Evil* ci sono delle eroine d’azione e Claire non fa eccezione. Per incarnare un ruolo che doveva avere la forza e la compassione necessaria per condurre un gruppo di sopravvissuti, i realizzatori hanno scelto Ali Larter, il personaggio centrale della fortunata serie di *Final Destination* e uno dei supereroi del telefilm di grande successo *Heroes*. “Lei è un’attrice che si impegna moltissimo”, sostiene Anderson. “Fornisce una grande interpretazione e sa come tenere in mano una pistola. Mi è veramente piaciuto lavorare con lei”.

“Claire Redfield è la leader del convoglio che percorre il deserto del Nevada”, spiega la Larter. “Loro viaggiano in una colonna di automezzi, con un’ambulanza, un Hummer, un’autocisterna di benzina e un bus dove la gente può dormire. Tutti tengono duro, ma non possono fermarsi troppo a lungo. Le uniche cose che contano sono quelle fondamentali per la sopravvivenza: cibo, benzina, acqua e armi. Quindi, loro sono in costante movimento, cercando di rimanere vivi”.

Oltre ad essere la leader, Claire assume ruoli diversi per i sopravvissuti del suo convoglio, che hanno tutti perso la famiglia, gli amici e le vite che conoscevano. “Lei rappresenta una madre per qualcuno, per altri invece è il miglior amico o un compagno, insomma tutto quello di cui la gente ha bisogno”, spiega la Larter. “Siamo ai confini del mondo e lei sta cercando di dimostrarsi una forza trainante per queste persone”.

Quando Alice è spinta ad unirsi al convoglio, entra in un mondo in cui Claire è il capo, mentre lei è soltanto una spettatrice. “All’inizio la gente è molto preoccupata”, rivela Anderson. “Ci sono delle scene in cui le persone guardano Alice, quando lei va in giro per l’accampamento, e si chiedono se è un demone. Una battuta della sceneggiatura dice ‘i ragazzini parlano di te come se fossi Dracula o qualcosa del genere’. Tutti si tengono a distanza all’inizio”.

A tornare nel secondo film c’è Carlos Olivera, interpretato da Oded Fehr. “Carlos era un fedelissimo della Corporation”, spiega Kulzer. “Faceva parte della Umbrella, ma, ad un certo punto, ha capito che non è il posto idilliaco che credeva. Penso che lui abbia iniziato a dubitare della moralità dell’azienda quando ha capito che la Umbrella era responsabile della fine della civiltà”.

“Carlos lavorava per la Umbrella Corporation come mercenario”, rivela Fehr. “Nell’ultimo film, ha capito in cosa era immischiato e si è unito ai buoni. Quindi, è un soldato e un solitario, che è anche profondamente innamorato di Alice”.

Tuttavia, quando il film ha inizio, Alice e Carlos sono separati, quindi il loro incontro riporta in superficie dei sentimenti nascosti. “Hanno un grande rispetto reciproco e una forte attrazione”, sostiene la Jovovich. “Così, quando si ritrovano nuovamente insieme in questo film, per Alice è un grande sollievo. E’ così forte e veramente indipendente, ma è anche l’unica che capisce cosa ha passato. Lui non è impaurito o intimidito da lei, mentre Alice non ha nessuno come Carlos nella sua vita, e quindi c’è una grande sintonia tra loro. E’ stato divertente giocare con le sensazioni di questi due personaggi”.

“I film di *Resident Evil*, almeno i primi due, sono incentrati sui personaggi femminili”, commenta Anderson. “Nella seconda pellicola, Oded ha destato una grande impressione quando era sullo schermo. Il terzo episodio lo mette ancora più in evidenza, quindi penso che per la prima volta c’è veramente un personaggio maschile centrale in un film di *Resident Evil*. E Oded contribuisce al ruolo con una grande forza e saggezza”.

A tornare c’è anche L.J., interpretato da Mike Epps, che ha la funzione di portare un po’ di leggerezza anche alle situazioni più drammatiche. “L.J. all’inizio era un personaggio divertente che si sapeva muovere in questi posti”, lo descrive il produttore Kulzer. “Ora, lo riprendiamo e lui è diventato un componente importante di questa macchina di sopravvivenza. La gente si affida a lui. E’ ancora un tizio divertente, ma chiaramente è arrivato ad un punto in cui è un membro molto più responsabile di questa squadra”.

Epps non si è lasciato scappare l’opportunità di fornire realismo ed umanità a questo personaggio. “Questo film è molto di più di una tradizionale pellicola horror”, sostiene Epps. “I personaggi sono molto più vicini in questa pellicola. Ci sono emozioni maggiori e si può instaurare un legame con loro”.

Il fatto di conoscere Epps ha aiutato Anderson a dar vita ad un arco narrativo che mettesse in luce le abilità comiche naturali dell’attore. “Mike Epps è veramente divertente”, dice Anderson per descriverlo. “Fa molte improvvisazioni sul set. Non ci sono mai due ciak uguali con lui. Avendo lavorato insieme al secondo film, ho avuto veramente la possibilità di scrivere il personaggio avendo la sua voce nella mia mente, piuttosto che sceglierlo semplicemente per il ruolo, come avevo fatto in precedenza. Quindi, penso proprio che lui si metterà in grande evidenza in questo film”.

Anderson ha anche scritto un personaggio appositamente per un attore che aveva lavorato con lui al suo primo film americano, *Mortal Kombat*. Si tratta di Linden Ashby, che interpreta Chase. “Linden Ashby era il protagonista di *Mortal Kombat* e da allora ho sempre voluto lavorare con lui”, sostiene Anderson. “E’ un cowboy, che vive in un ranch e ha dei cavalli, così quando stavo scrivendo questo film l’ho inserito come contrasto con L.J., perché Mike Epps è decisamente un tipo urbano e quindi metterlo a fianco di Linden era perfetto. Il personaggio di Chase è stato una vera rivelazione nel film. E’ stato veramente divertente lavorare ancora con Johnny Cage”.

Il convoglio vede anche la presenza di due giovani donne: l'infermiera Betty, interpretata dalla musicista e attrice Ashanti, e una solida quattordicenne di nome K-Mart, che ha il volto dell'attrice in ascesa Spencer Locke.

Ashanti, un'appassionata di questo genere di film, non si è lasciata scappare l'opportunità di entrare a far parte della serie. *“Resident Evil parla di sopravvivenza”*, sostiene lei. *“Il nostro gruppo staziona a Las Vegas, dove finiscono questi sopravvissuti. Il cibo inizia a scarseggiare e nel percorso hanno preso con loro molti ragazzini. L'infermiera Betty è lì per aiutare chiunque sia ferito, soprattutto se viene morso da uno dei non-morti. Lei è decisamente forte e va in giro con le sue pallottole e i suoi pacchi di cerotti. E' tutta concentrata sul suo lavoro”*.

K-Mart, sostiene la Locke, fornisce una speranza alle persone del convoglio. *“K-Mart realizza dei braccialetti di metallo, che sono una sorta di portafortuna”*, sostiene la quattordicenne. *“Io ho avuto la possibilità di scegliere il tipo di braccialetti che faceva, una cosa molto fica”*.

Mentre in superficie i sopravvissuti combattono per rimanere vivi, devono anche muoversi costantemente, cercando carburante e viveri ed evitando tanti pericoli, dai non-morti ad uno stormo feroce di corvi che sono mutati dopo aver divorato i non-morti infetti. *“Si passa da paesaggi deserti a strane stazioni televisive dove si trovano persone che non sono zombi o non-morti, ma che sono timorose e spaventate”*, rivela Mulcahy. *“E abbiamo un attacco imponente dei corvi che sembra Hitchcock alla decima potenza”*.

Ma sotto la superficie devastata del deserto c'è un mondo completamente differente. *“L'unico posto che è ancora funzionante sono questi alveari sotterranei della Umbrella”*, sostiene la Jovovich.

“Stai nella vecchia stazione meteorologica che cade a pezzi ed è assediata da diecimila non-morti che cercano di entrare”, rivela Mulcahy. *“Poi scendi e ti ritrovi nella Umbrella Corporation, che è tutta di un blu metallico e ci vivono questi scienziati. Quindi, c'è questo forte contrasto visivo tra questi due mondi, che esistono uno parallelo all'altro”*.

A dirigere la stazione del Nevada, anche se soggetto comunque all'autorità del presidente della Umbrella, è il dottor Isaacs, un personaggio che abbiamo già visto e che ha il volto di Iain Glen. Il dottor Isaacs è ossessionato dall'idea di ricreare Alice da una serie di cloni conservati in strutture di vetro all'interno del complesso. *“Lui è il responsabile del tentativo di risolvere la situazione, perché il T-Virus ha*

colpito tutta la popolazione umana”, sostiene Glen. “E ritiene di aver trovato il modo di riuscirci, utilizzando il sangue di Alice per creare un antidoto. Il dottor Isaacs è un uomo molto arrogante e quando i dirigenti che stanno sopra di lui lo contrastano, lui non apprezza la loro scelta, così decide di mettersi in proprio per cercare Alice, da tutti ritenuta morta”.

Quindi, mentre Alice deve affrontare i non-morti in superficie, il suo nemico più temibile in realtà si ritrova sottoterra nel laboratorio. “Lei sta affrontando un’intelligenza notevole, perché lui ha un certo ascendente su di lei”, sostiene Glen. “Lui la conosce bene, per certi versi, visto che l’ha creata, quindi è un tipo di nemico differente”.

Evitando l’occhio sempre vigile dei satelliti della Umbrella, Alice offre il suo aiuto al convoglio quando loro trovano un diario che indica un possibile rifugio molto a nord, in Alaska. Con la maggior parte delle stazioni di benzina nel deserto a secco, loro capiscono che la speranza più concreta è riposta nei resti di Las Vegas coperti dalla sabbia.

Ma quando il dottor Isaacs nota Alice nel convoglio, loro si ritrovano ad essere nell’obiettivo della Umbrella e in questo viaggio devono combattere contro una nuova specie di Super non-morti per rimanere in vita.

“Abbiamo cercato di giocare con le convenzioni del genere e creare delle scene con cui tutti hanno familiarità per poi spiazzarli”, spiega Anderson. “Penso che sia in quel momento che si può prendere la gente di sorpresa e creare delle scene d’azione soddisfacenti ed eccitanti. La gente rimarrà scioccata nel vedere come si evolve questa storia e quello che succede ai personaggi che hanno conosciuto. Noi volevamo che gli eventi risultassero inaspettati e penso proprio che questa pellicola sia riuscita a stravolgere alcune convenzioni”.

TERRORE IN PIENO GIORNO:

LA PRODUZIONE

Per creare la notevole visione di *Resident Evil: Extinction*, la produzione si è avventurata a sud del confine messicano, per la precisione a Mexicali, dove ampie distese di deserto fornivano lo scenario ideale per rappresentare il terrore alla luce del giorno. “Noi volevamo portare la pellicola in questi magnifici territori desertici e creare una Las Vegas che è seppellita nelle sabbie del deserto”, spiega Anderson.

L'acclamato scenografo Eugenio Caballero, che si è aggiudicato un Oscar® per il suo lavoro ne *Il labirinto del fauno (Pan's Labyrinth)*, è stato incaricato di creare diversi ambienti nel deserto logorati dal tempo, dal sole e dalla sabbia, che avrebbero contrastato con gli eleganti interni dei laboratori sotterranei della Umbrella.

“Per me, è stata un'esperienza nuova realizzare un film di zombie alla luce del giorno”, sostiene Caballero. “E' una grande opportunità per uno scenografo, perché si può giocare con la composizione e con i colori in modo diverso dal solito”.

Lavorando a Mexicali, dove le temperature possono raggiungere i 55 gradi, Caballero doveva dirigere una troupe che avrebbe avuto bisogno di prendere delle precauzioni per compensare gli effetti del calore estremo e dei forti venti non solo sulle persone, ma anche sui set. La troupe addetta alle costruzioni doveva portare dei kit di emergenza per la disidratazione e gli effetti del calore, oltre a lavorare di mattina presto e nel tardo pomeriggio per evitare le ore più calde della giornata. “A Mexicali, avevamo delle location magnifiche e volevamo incorporare gli elementi di questi paesaggi nelle nostre scenografie”, commenta Caballero. “Ma lavorare lì significa sopportare un sole e delle temperature notevolissime. Abbiamo anche fronteggiato la sfida di dover mantenere questi set in piedi nonostante il vento e per far questo abbiamo costruito delle enormi impalcature”.

Uno dei set più eccitanti per la produzione è stata la Las Vegas post apocalittica che i venti del deserto hanno inghiottito, che è stata realizzata ad Algodonez. “C'è una parte della Statua della Libertà e dei casinò abbandonati che emergono dal deserto”, rivela Anderson. “Eugenio ha fatto un lavoro straordinario sui set”.

“Abbiamo ricostruito una parte del Ponte di Rialto, una meravigliosa struttura architettonica”, sostiene Caballero. “Inoltre, abbiamo anche realizzato un frammento della Torre Eiffel e alcuni esterni dei casinò, quindi queste sono tutte immagini che si possono vedere sulla Strip attuale e che ora emergono dalla sabbia”.

“Vedere Las Vegas distrutta e mezza seppellita dalla sabbia, è veramente qualcosa di epico”, commenta Milla Jovovich. “E' immenso. La troupe ha lavorato duramente per renderlo reale, così è stata una grande ispirazione per noi”.

Questa location molto concreta è stata ulteriormente migliorata grazie agli effetti visivi. “Dovunque si posi lo sguardo si vede un casinò”, commenta il

supervisore agli effetti visivi Evan Jacobs. “Ci troviamo in mezzo a questo canyon di edifici. Quindi, utilizzando la struttura ‘eroica’ realizzata sul set siamo riusciti ad aggiungere degli elementi finti attraverso il ‘blue screen’ naturale del cielo del deserto, che rimane sempre blu. Così, siamo stati in grado di inserire dei casinò in cima alle dune di sabbia”.

I New Deal Studios di Los Angeles hanno anche creato una miniatura di 24x12 metri della Strip della Las Vegas post apocalittica. “Quindi, abbiamo realizzato un’ampia carrellata all’indietro con il motion control sul set e poi l’abbiamo utilizzata come sfondo per altre scene”, aggiunge Jacobs.

Un’altra sequenza comprendeva un motel nel mezzo del deserto con una stazione di benzina di fronte. “Abbiamo costruito tutto per dare la sensazione che queste enormi dune di sabbia si spostassero lentamente e coprissero i nostri set”, rivela Caballero.

Il terzo set importante comprendeva la stazione meteorologica che è costantemente circondata, aldilà delle barriere rinforzate, dai non-morti. Caballero ha optato per una zona con un lago prosciugato chiamata La Pintata. “E’ una magnifica montagna nera con una linea di sabbia sul fondo”, è la descrizione dello scenografo. “E’ un paesaggio decisamente magico, quasi lunare. Era come stare su Marte”.

Per creare gli interni della struttura sotterranea della Umbrella, la produzione ha trovato uno spazio ideale negli ampi Churubusco Studios di Città del Messico. Il complesso sotterraneo, per come è stato realizzato da Caballero, è più grande e complesso dell’Alveare descritto nel primo film della serie. “Loro hanno alcuni dei più grandi teatri di posa che io abbia visto in tutto il mondo”, sostiene Russell Mulcahy, “quindi sono molto contento che stiamo girando qui, perché questo ci ha permesso di realizzare dei set enormi e molto elaborati”.

Nel realizzare i laboratori, Caballero si è basato sulle prime due pellicole, ma ha lavorato assieme ai realizzatori per aggiungere una nuova estetica nel progetto, che rappresentasse la progressione dei sotterranei della Corporation.

“Noi abbiamo deciso di realizzare delle mura di cemento perché questo sembrasse un bunker”, rivela lo scenografo. “Loro si proteggono da quello che avviene in superficie grazie a questo bunker. Noi abbiamo giocato molto con le superfici scintillanti, con il vetro, l’alluminio e le luci inserite all’interno

dell'architettura. L'idea era quella di rendere gli interni molto tecnologici, ma senz'anima".

Viste le origini del film, Caballero ha lavorato con i realizzatori per aggiungere delle 'sorprese' per i fan del videogioco e delle pellicole precedenti nelle scenografie dei laboratori. "Per esempio, invece di avere dei barattoli pieni di fluidi, abbiamo inserito delle erbe rosse e verdi nelle decorazioni del laboratorio", commenta Caballero.

Un aspetto divertente del lavoro sulle scenografie è stato quello di creare i veicoli, che insieme dovevano funzionare come una fortezza in movimento per il gruppo di sopravvissuti. "Ci siamo divertiti moltissimo a realizzare le vetture", ricorda Caballero. "Un conto è disegnarle, ma è stato quando le abbiamo realizzate concretamente che abbiamo apprezzato tutto".

Il primo pensiero è stato chiedersi di cosa avrebbe avuto bisogno il convoglio: acqua, protezione dalla pioggia, difesa dai non-morti, ecc. "Dalla decadenza notevole degli esterni arrugginiti ai materiali ad alta tecnologia utilizzati per gli interni, volevamo fornire l'idea che i veicoli appartenessero al nostro mondo, ma che fossero un insieme di elementi differenti", sostiene lo scenografo.

Basandosi sulla sceneggiatura, Caballero ha creato dei progetti che ha passato al coordinatore dei trasporti. "Ha fatto un ottimo lavoro nel procurarsi delle macchine che erano simili a quelle che io avevo ideato", sostiene lo scenografo. "Quindi, in pochissimo tempo, avevo un'ottima squadra che lavorava duro per adattare queste macchine. E' stato come trovarsi in un grande magazzino con tanti giocattoli a disposizione".

Con l'inizio della produzione, il cast e la troupe hanno avuto un'idea delle condizioni estreme vissute dalla squadra addetta alle costruzioni a Mexicali. "Stai portando un gruppo di persone a vivere un'avventura per ottenere un certo obiettivo e quindi, più difficile è l'ambiente circostante, maggiori saranno le avventure che probabilmente vivrai", sostiene il produttore Bolt. "Quindi, così è più interessante. Noi abbiamo il massimo rispetto per la troupe messicana che gira regolarmente in questo ambiente. Abbiamo una troupe internazionale in questo film e tutti loro si sono stretti e sono diventati molto legati grazie alle difficoltà che presentava l'ambiente delle riprese".

Tutti i membri della compagnia partecipavano ai barbecue ai bordi della piscina e hanno legato molto per via delle condizioni impegnative. "Nel film, ci sono

persone che hanno un legame tra loro perché si aiutano e si amano”, commenta la Jovovich. “Tutti noi del cast e della troupe abbiamo sperimentato un tipo di legame del genere. Sono state delle riprese dure, ma noi credevamo molto in quello che facevamo. Ritengo che le nostre esperienze fuori dal set siano visibili nelle interpretazioni”.

“E’ uno dei posti più caldi del mondo”, commenta Ali Larter. “E le persone hanno dato il 110%. Penso che mi abbia aiutato come attrice perché non c’era bisogno di fingere. Queste sensazioni le vivi veramente”.

“Nel corso della preproduzione, io non sapevo bene come avrebbe funzionato la sintonia tra noi sul set, ma tutti sembravano stringersi in una squadra, fare rifornimento e salire a bordo per vivere questa avventura”, sostiene Mulcahy. “Loro sono stati bravissimi. Avevo un cast e una troupe fantastici, che hanno veramente sgobbato duro. Appena siamo arrivati, abbiamo iniziato a girare nell’arco di quindici minuti e da lì siamo andati avanti alla grande”.

In un film con un’azione così energica e senza soste e un’estetica naturalistica, la sfida per il coordinatore degli stunt Rick Forsayeth è stata quella di costruire un’ambientazione futuristica credibile per il film, ma riflettendo una realtà tangibile e concreta. “Abbiamo utilizzato molto i cavi”, rivela Mulcahy. “Ci sono molti scontri e colpi, pallottole che volano sopra le persone e tante teste mozzate. Rick è stato fantastico. E’ un attore oltre ad essere uno specialista degli stunt, così l’abbiamo utilizzato per interpretare tre personaggi differenti nel film”.

Forsayeth, assieme al suo socio David Harcourt, ha ideato delle sequenze che avrebbero avuto bisogno dei cavi per mostrare le capacità sovraumane di Alice e di alcuni dei Super non-morti che lei avrebbe combattuto. Lavorare con un’attrice come la Jovovich, che ha così tanta esperienza di stunt, è stato un piacere. “Era favolosa la rapidità con la quale lei poteva capire ed adattarsi a qualsiasi cosa”, commenta Forsayeth, “mentre nel frattempo contribuiva con le sue idee, che andavano inserite anch’esse nella pellicola. Rende tutta l’esperienza molto più semplice, perché è sempre meglio utilizzare i veri attori il più possibile”.

“E’ favoloso lavorare con Rick”, commenta la Jovovich. “Mi ha fornito l’opportunità di realizzare un grande lavoro con i cavi e degli stunt molti affascinanti, anche se credibili. C’è una componente di realismo in questo, perché si può immaginare che tutto stia avvenendo realmente. E’ un combattimento assolutamente feroce”.

“Rick mi ha detto ‘Sai una cosa? Se Milla smette di fare l’attrice può diventare una stuntwoman in qualsiasi momento’”, aggiunge Anderson. “Lui ama preparare delle scene di combattimento con lei, perché per Rick è come lavorare con una professionista degli stunt e questo agevola molto le scene. Le rende decisamente convincenti, perché ovviamente, se devi utilizzare troppo una controfigura, sei costretto a girare dei primi piani dell’attore e dei campi lunghi della controfigura e la differenza si nota. Anche quando non è una sequenza importante e potremmo cavarcela con uno stunt professionista, è Milla che insiste per fare la scena”.

In questa pellicola, Alice ha con sé un paio di lame molto appuntite chiamate Kukris, che hanno richiesto un regime di allenamento separato per imparare a maneggiarle. I Kukris sono i coltelli nazionali del Nepal, una lama antica che può essere utilizzata sia come arma che come strumento di lavoro.

“Queste sono proprio le armi che venivano utilizzate dai Gurkhas nepalesi che facevano parte delle forze britanniche all’inizio del novecento”, rivela la Jovovich, “ma loro ne adoperavano soltanto una, mentre io ne ho due, una scelta molto affascinante, perché sono delle armi grandi e hanno un aspetto feroce. Mi ero già allenata in passato con questo tipo di armi, così non è stato difficile per me abituarci a questi coltelli”.

In numerose sequenze del film, compresa quella più difficile, ossia l’assalto alla Stazione meteorologica, molte comparse dovevano essere truccate come zombi che spuntavano da ogni direzione attraverso le tempeste di sabbia. “I personaggi si trovano ai limiti della sopravvivenza”, sostiene Anderson. “E’ una vita veramente difficile per loro. E ritengo che girare in condizioni realmente complicate abbia aiutato a rappresentare efficacemente questo aspetto. E’ stata dura realizzare il film, ma la vita di questi sopravvissuti è difficile e ritengo che questa realtà emerga sullo schermo”.

Uno dei compiti più complessi per il responsabile degli effetti speciali makeup

Patrick Tatopoulos, l’acclamato veterano di tante produzioni imponenti come *Io, robot* (*I, Robot*), *Independence Day - Il giorno della riscossa* (*Independence Day*) e *Pitch Black*, è stato ideare e creare delle protesi per i non-morti del deserto, delle creature raggrinzite che vivono di stenti nelle distese del deserto che non perdona. Moltiplicate questo per 300 comparse e il risultato è la necessità di avere una

troupe addetta al makeup molto esperta ed efficiente. Per mantenere la continuità, Tatopoulos e la sua squadra avevano un album pieno di foto polaroid delle creature, che poteva sempre essere utilizzato dai realizzatori. “Bruce Spaulding Fuller e Richard Redlefsen, i due artisti responsabili del makeup sul set, avevano a che fare con centinaia di non-morti del deserto e noi abbiamo utilizzato praticamente ogni tecnica tradizionale”, commenta Tatopoulos. “Abbiamo creato una mezza dozzina di volti differenti, pezzi di tronco umano e parti del corpo che ci fornivano un insieme di elementi con cui poter giocare. Questo permette in qualsiasi momento al regista di poter dar sfogo alla sua creatività sul set per ottenere ogni tipo di non-morto”.

Lavorando con Mulcahy e Anderson, Tatopoulos ha cercato di ideare delle creature che fossero fedeli alla visione delle prime due pellicole, ma che presentassero anche delle strane ed eccitanti differenze. “Ci sono due tipi di non-morti in questo film”, spiega lui. “I non-morti del deserto e i Super non-morti. I non-morti del deserto erano decisamente avvizziti, molto simili a delle mummie. Invece, i Super non-morti sono estremamente potenti e velocissimi. Sono la nuova generazione dei non-morti, se vogliamo, e sono delle creature più definite e spettacolari. Quindi, è stato divertente creare queste due classi di non-morti”.

Per realizzare appropriatamente i non-morti del deserto, Tatopoulos ha lavorato con una troupe formata da stuntmen, ballerini ed attori per ottenere dei movimenti specifici e l'aspetto di cui c'era bisogno. “Dovevamo assolutamente dar loro un'immagine emaciata”, spiega Tatopoulos. “Quindi, si inizia con un attore il più magro possibile, si mette in risalto la struttura delle sue ossa e si crea un aspetto che dà la sensazione che la pelle sia risucchiata all'interno del corpo. Oltre a questo, ovviamente si può utilizzare il CGI per migliorare questo effetto”.

Alcune scene comprendevano soltanto un piccolo gruppo di non-morti, ma per l'enorme sequenza della Stazione meteorologica, che vedeva la presenza di 300 comparse in costume e che è stata girata in condizioni estreme di calore, Tatopoulos e la sua squadra hanno trovato pane per i loro denti.

“La gente ha caldo, così, dopo un paio di ore di riprese, il sudore stacca la colla usata per le applicazioni”, fa notare il responsabile degli effetti makeup. “Quindi, dovevamo costantemente metterci mano e assicurarci che il regista ottenesse quello di cui aveva bisogno”.

Per aumentare il numero di partecipanti a questa sequenza, il supervisore degli effetti visivi Jacobs ha lavorato con Tatopoulos e Mulcahy per ideare i ritocchi

digitali di cui aveva bisogno questa sequenza di massa con i non-morti. “Abbiamo migliaia e migliaia di non-morti in CGI ai bordi del campo”, sostiene Jacobs. “Quindi, oltre ai 300 non-morti effettivi, se ne sarebbero aggiunti molti altri in digitale”.

La stessa tecnica è stata utilizzata per le sequenze che comprendevano i corvi assassini ed infetti. Sul set, la produzione aveva quattro corvi veri addestrati, mentre Tatopoulos ha creato un gran numero di corvi artificiali utilizzando degli uccelli imbalsamati che erano meccanizzati o che avevano delle aste inserite al loro interno, grazie alle quali la sua squadra di burattinai poteva farli interagire perfettamente con gli attori. “Quello che si vede nei primissimi piani è stato realizzato in maniera concreta”, rivela l’artista. “Ma davanti e sullo sfondo c’è questa impressionante immagine di migliaia di volatili, così i nostri uccelli meccanici hanno rappresentato un riferimento eccellente per le luci e i movimenti dei volatili in CGI che avremmo aggiunto più tardi”.

Ancora una volta utilizzando il blue screen naturale del cielo del deserto, Jacobs e la sua squadra della società di effetti canadese Mr. X sono stati in grado di oscurare i cieli con i volatili girando sul luogo. “Abbiamo ripreso molti corvi nel cielo sopra alle location e in questo modo abbiamo raccolto numerosi elementi”, spiega Jacobs. “Poi ci siamo affidati ai nostri corvi generati al computer per creare degli enormi stormi che riempissero il cielo. E abbiamo anche utilizzato delle simulazioni di intelligenza artificiale per fornire un’individualità alle loro azioni”.

Tra i nemici più memorabili e minacciosi della serie di *Resident Evil* ci sono i cani non-morti, che sono stati presenti in ogni episodio della trilogia. Per *Extinction*, i realizzatori hanno abbandonato i Doberman Pinscher dei film precedenti e hanno optato invece per la razza, facilmente addestrabile, dei Malinois belgi. “Questa volta, abbiamo una razza completamente diversa”, commenta Jacobs. I Malinois belgi sono dei cani magnifici ed aggressivi, ma anche estremamente addestrabili. Quando sono seduti, sembrano i cuccioli più graziosi che abbiate mai visto. Schioccate le dita e loro diventeranno molto aggressivi”.

Tatopoulos ha creato delle protesi speciali che fornissero ai cani l’aspetto dei non-morti senza pregiudicare il loro confort naturale o il loro equilibrio. “Erano delle protesi per le zampe e il torace”, spiega il responsabile. “E li hanno indossati per un mese prima di girare, così da potersi abituare. E’ stata ricreata buona parte della massa del corpo in una protesi scolpita, che era incollata ad un tessuto di spandex che i cani indossavano. Abbiamo anche lavorato ad un make-up supplementare per

il viso, ma nulla che alterasse i loro movimenti. Quando loro corrono, si vedono bene la gabbia toracica e le ossa”.

Ma forse la sfida più eccitante per quanto riguarda gli effetti è stata la creatura chiamata Tyrant, il nemico finale di Alice (o il ‘boss’, per utilizzare il linguaggio del videogioco), che continuava a mutare nel corso delle sequenze. Questi effetti visivi ambiziosi necessitavano della collaborazione stretta tra Mulcahy, Tatopoulos, Jacobs e gli attori e gli stuntmen che avrebbero incarnato la creatura. “E’ una versione folle e progredita dei Super non-morti”, spiega Tatopoulos. “L’idea era che questa creatura emergesse dall’interno di una persona facendola scoppiare. Ogni volta che loro mostrano la creatura, alcune parti del suo corpo si espandono e mutano. Le ferite si aprono ed emergono una specie di viticci, che poi si dissolvono”.

Tatopoulos ha creato invece una tuta per la creatura da utilizzare normalmente e delle aggiunte ulteriori che sono state scolpite a parte per essere adoperate quando il Tyrant si modificava. Le transizioni dovevano essere fatte in modo concreto, ma anche con il CGI. “Quando vediamo questi strani viticci che emergono e che si muovono, il CGI viene utilizzato molto”, spiega Tatopoulos. “E poi si solidificano e allora si adoperano degli accessori concreti. Questo effetto era una buona combinazione di CGI e realtà, in cui i due mondi creano qualcosa di interessante, mentre gli attori devono interagire durante la produzione”.

Nonostante la difficoltà di lavorare improvvisando, piuttosto che avere tutto predisposto in anticipo, la squadra addetta agli effetti ha apprezzato la libertà nello stile di Mulcahy, che gli permetteva di prendere le decisioni sul momento. “Lui è un regista molto creativo e noi talvolta volevamo vedere qualcosa di differente”, sostiene Tatopoulos. “Così, dovevamo essere sempre pronti con delle protesi differenti per soddisfare quello che voleva per una determinata scena”.

Jacobs concorda e rivela che “lo stile di realizzazione di Russell è di avere numerose cineprese in funzione contemporaneamente. Lui vuole sempre avere molta energia nell’inquadratura, il che significa che gli effetti visivi devono stargli dietro e fornirgli una grande flessibilità nella realizzazione della pellicola”.

Durante il processo di produzione, la compagnia ha trovato un leader caloroso ed entusiasta nel regista Mulcahy. “Russell aveva una visione molto decisa di come sarebbe dovuto essere realizzato questo film”, sostiene la Jovovich. “Lui ha colto benissimo la qualità inquietante presente nella luce del giorno. Quando sono

iniziati ad arrivare i giornalieri che mostravano queste incredibili inquadrature, siamo rimasti sconvolti. Avvengono così tante cose in ognuna di esse. E' come una palla infuocata sul set. La sua passione e il suo entusiasmo sono straordinari. E' veramente un piacere lavorare con lui".

"E' diverso da ogni regista con il quale abbia mai collaborato", aggiunge Ian Glen. "Ha un occhio notevole e un'energia magnifica. Lui e Paul hanno delle qualità e degli stili diversi, ma che si fondono brillantemente tra loro".

Da parte sua, Mulcahy ritiene che il film rispetti le premesse delle prime due pellicole di *Resident Evil*, ma che rappresenti un livello successivo. "Aspettatevi di essere sorpresi, scioccati ed emozionati", rivela Mulcahy. "Il film è pieno di spaventi e azione. E' velocissimo e accadono tante cose diverse in questo episodio, tanto da renderlo decisamente originale. E' un viaggio fantastico".

Concludere l'ultimo film della trilogia è stato particolarmente soddisfacente per Anderson. "Sono stato estremamente fortunato, perché ho potuto realizzare la mia visione delle pellicole di *Resident Evil*", commenta il produttore. "In sei anni abbiamo fatto tre film ed è stato magnifico che una visione così ampia venisse portata sullo schermo. Questi personaggi si sono mossi in territori molto diversi, partendo dalla notevole claustrofobia di un horror in un ambiente chiuso, allargandosi ad un set cinematografico di una città oscura, per poi successivamente spostarsi in un deserto. E' stato tremendamente eccitante per me vivere questa esperienza non solo come realizzatore, ma anche come appassionato dei film di zombi".

* * * *

RESIDENT EVIL: Apocalypse

Biografie

IL CAST

MILLA JOVOVICH (Alice) recentemente ha partecipato al thriller d'azione futuristico *Ultraviolet*, nei panni dell'eroina Violet. La Jovovich ha iniziato la sua carriera di attrice lavorando al film per la televisione della Disney *Ultimo treno per Kathmandu* (*The Night Train to Kathmandu*). A sedici anni, aveva già partecipato a *Ritorno alla laguna blu* (*Return to the Blue Lagoon*), *Chaplin* di Sir Richard Attenborough con protagonista Robert Downey, Jr., *Poliziotto in blue jeans* (*Kuffs*), assieme a Christian Slater e *La vita è un sogno* (*Dazed and Confused*) di Richard Linklater. La svolta nella sua carriera è stato il ruolo nel thriller fantascientifico di Luc Besson *Il quinto elemento* (*The Fifth Element*), a fianco di Bruce Willis. In seguito, ha lavorato in *He got game - Egli ha vinto* (*He Got Game*) per la regia di Spike Lee e con Denzel Washington, e *Giovanna d'Arco* (*The Messenger: The Story of Joan of Arc*), che le ha permesso di ritrovare il regista Luc Besson e di recitare assieme a Dustin Hoffman, Faye Dunaway e John Malkovich. Ha ricevuto recensioni entusiaste quando è apparsa, assieme ad Adrien Brody e Jared Harris, nella pellicola *Dummy*. Nella sua filmografia, figurano anche *The Million Dollar Hotel* con Mel Gibson; *Le bianche tracce della vita* (*The Claim*); *Zoolander*, con Ben Stiller e Owen Wilson; e *Resident Evil* e *Resident Evil: Apocalypse* di Paul W.S. Anderson.

Quando aveva solo undici anni, il celebre fotografo di moda Herb Ritts l'ha ritratta per la rivista londinese The Face così come per quella italiana Lei, lanciando la sua carriera di modella. Volto ufficiale de L'Oreal per dieci anni, la Jovovich è apparsa in oltre 150 copertine di riviste internazionali. Inoltre, si è anche costruita una carriera musicale come compositrice e cantante. Ha realizzato l'album *The Divine Comedy* nel 1994 e ha partecipato a diverse colonne sonore, tra cui quelle di *Un principe tutto mio* (*The Prince & Me*), *Le regole dell'attrazione* (*The Rules of Attraction*) e *The Million Dollar Hotel*. Conosciuta nel mondo per il suo stile personale, nel 2005 l'amore della Jovovich per la moda l'ha portata a fondare la sua linea di abbigliamento, la Jovovich-Hawk, con l'amica e socia d'affari Carmen Hawk. La Jovovich-Hawk ha ottenuto dei consensi immediati nell'industria della

moda statunitense ed internazionale e ha continuato a prosperare, ottenendo grandi attenzioni dalle riviste di moda e dagli osservatori dei red carpet mondiali.

ODED FEHR (Carlos Oliveira) riprende il ruolo che ricopriva nel secondo film della trilogia, *Resident Evil: Apocalypse*.

Fehr è conosciuto dal pubblico soprattutto per il personaggio di Ardeth Bay, che ha interpretato nei grandi successi *La mummia* (*The Mummy*) e *La mummia: il ritorno* (*The Mummy Returns*). *La mummia* è stato il primo ruolo cinematografico importante per Fehr, che nel 1999 gli è valso il titolo della rivista People "Il prodotto importato più sexy dell'anno". Il regista Stephen Sommers è rimasto così impressionato da Fehr da decidere di non eliminare il personaggio e invece di riportare in scena Ardeth Bay, dandogli un ruolo più importante nel sequel, che ha incassato 70 milioni di dollari nella sua prima settimana di sfruttamento negli Stati Uniti. Tra gli altri ruoli della filmografia di Fehr, troviamo la parte di un gigolò italiano nella pellicola con Rob Schneider *Gigolò per sbaglio* (*Deuce Bigelow: Male Gigolo*) e quella nel western drammatico *Texas Rangers*.

In televisione, Fehr ha recitato assieme a Dana Delaney nel dramma di John Wells *Presidio Med*. Inoltre, ha preso parte alla serie poliziesca *UC: Undercover* e ai film per la televisione *Arabian Nights* e *Cleopatra*.

Fehr ha studiato alla celebre Old Vic Theatre School in Inghilterra e, dopo essersi laureato, ha ottenuto la parte del protagonista nella produzione di *Don Giovanni ritorna dalla guerra* (*Don Juan Comes Back From War*) al Courtyard Theatre di Londra.

ALI LARTER (Claire Redfield) attualmente è la protagonista della serie drammatica della NBC *Heroes*, nei panni di Niki Sanders, una madre single che fa di tutto per migliorare l'istruzione di suo figlio in una scuola privata e la cui immagine allo specchio nasconde un segreto.

La Larter ha partecipato ai primi due fortunatissimi episodi di *Final Destination*, così come alla pellicola con Reese Witherspoon *La rivincita delle bionde* (*Legally Blonde*). Inoltre, la Larter ha passato un periodo sui palcoscenici di New York ne *I monologhi della vagina* (*The Vagina Monologues*).

Dopo aver esordito al cinema nel grande successo *Varsity Blues*, la Larter ha lavorato a *Sballati d'amore* (*A Lot Like Love*); *Gli ultimi fuorilegge* (*American*

Outlaws), in cui recitava assieme a Colin Farrell; *Jay & Silent Bob... Fermate Hollywood!* (*Jay and Silent Bob Strike Back*) per lo sceneggiatore/regista/attore Kevin Smith; *Il mistero della casa sulla collina* (*House on Haunted Hill*), un remake del classico con Vincent Price *La casa dei fantasmi*, assieme a Taye Diggs e Geoffrey Rush; e *Drive Me Crazy*.

Nella filmografia della Larter, figurano anche la pellicola indipendente *Crazy e Marigold*.

Nata a Cherry Hill, in New Jersey, il 28 febbraio del 1976, la Larter ha iniziato a lavorare come modella all'età di tredici anni, viaggiando nel mondo prima di trasferirsi a New York, dove risiede attualmente.

IAIN GLEN (Dottor Isaacs) riprende il ruolo che aveva ricoperto nel secondo film della serie di *Resident Evil*.

Un affermato attore teatrale, Glen si è laureato all'Accademia di Edimburgo e alla Università di Aberdeen. Ha studiato recitazione alla RADA di Londra, dove si è aggiudicato la medaglia Bancroft. Glen è stato nominato per un Laurence Olivier Theatre Award nel 1999 come migliore attore per la sua interpretazione in *The Blue Room*, a fianco di Nicole Kidman. L'anno prima, è stato candidato allo stesso premio come miglior attore in un musical per la sua prova in *Martin Guerre*. E' apparso sul palcoscenico nei panni di Macbeth (al Tron Theatre) ed Enrico V (alla Royal Shakespeare Company). Ha anche ottenuto grandi consensi per le sue interpretazioni in *Silent Scream* e *Hedda Gabler* al Duke Of York's Theatre di Londra. Inoltre, ha ottenuto un'altra candidatura agli Olivier Award come miglior attore per *Il crogiuolo* (*The Crucible*), messo in scena dalla Royal Shakespeare Company.

Nel 1985, questo talento del palcoscenico in ascesa è passato con successo sul piccolo schermo, grazie ad un piccolo ruolo nella popolare serie gialla inglese *Taggart*. Dopo essere arrivato sul grande schermo con un ruolo di supporto nella pellicola del 1987, *Will You Love Me Tomorrow*, Glen è tornato in televisione l'anno successivo, quando è stato impegnato nella serie *The Fear*. Negli anni seguenti, la carriera di Glen sul grande schermo ha spiccato il volo grazie a delle solide interpretazioni in *Gorilla nella nebbia* (*Gorillas in the Mist*) e *Rosencrantz e Guildenstern sono morti* (*Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*). Questo periodo iniziale della sua carriera ha raggiunto l'apice nel 1990, quando si è aggiudicato il premio di miglior attore al Festival di Berlino grazie al ruolo di un assassino

condannato nella pellicola *Silent Scream*. In quello stesso anno, Glen ha ottenuto grandi consensi per il suo ritratto del tenente esploratore (realmente vissuto) John Hanning Speke ne *Le montagne della luna (Mountains of the Moon)*.

Dopo aver interpretato un cronista sportivo in *Glasgow Kiss*, Glen ha ottenuto una grande esposizione internazionale con un ruolo importante, a fianco di Angelina Jolie, in *Lara Croft: Tomb Raider*. In seguito, ha preso parte a *Gabriel & Me*, *Darkness* e *Prendimi l'anima* di Roberto Faenza, prima di incarnare in maniera perfetta un antropologo nella pellicola del 2005 *Man to Man*.

Recentemente, Glen ha interpretato Riccardo Cuor di Leone nel film epico di Ridley Scott *Le crociate (Kingdom of Heaven)* e ha partecipato a *Mrs. Ratcliffe's Revolution*, *L'ultima legione (The Last Legion)*, *Small Engine Repair*, *Beautiful Creatures*, *Young Americans (The Young Americans)* e numerosi altri titoli.

ASHANTI (Nurse Betty) è uno dei talenti più popolari della scena musicale fin da quando, nel 2002, il suo album d'esordio *Ashanti* è diventato disco d'oro, arrivando in testa alla Top 200 di Billboard e alle classifiche degli album R&B, vendendo ben 504.593 copie nella prima settimana di uscita. Questa cifra ha rappresentato un record per il SoundScan, per quanto riguarda il numero di copie vendute da un'artista donna esordiente da quando è stato introdotto questo sistema di monitoraggio.

Nello stesso periodo, Ashanti si è assicurata il primo posto nella classifica dei 100 singoli più venduti di Billboard e nella classifica (sempre della stessa rivista) dei singoli R&B/Hip Hop con la canzone *Foolish*. E' entrata nella storia di Billboard quando i suoi primi tre brani ad entrare in classifica si sono posizionati contemporaneamente tra i primi dieci nella lista dei 100 più venduti. Ashanti è stata la prima donna (e la seconda artista in assoluto, dopo i Beatles) a ottenere questo risultato.

Nello stesso anno, *Ashanti* ha vinto un Grammy Award come miglior album di R&B moderno. La cantante ha anche ricevuto otto Billboard Awards, grazie al suo album d'esordio che aveva scalato le classifiche della rivista. Inoltre, ha vinto due American Music Awards, così come il riconoscimento Soul Train's Aretha Franklin Entertainer of the Year Award.

La successiva avventura musicale di Ashanti, *Chapter II*, ha esordito al primo posto della classifica degli album di Billboard e ha prodotto due singoli entrati nella

Top Ten. Inoltre, la cantante ha anche realizzato gli album *Ashanti's Christmas* e *Concrete Rose*, che è stato disco di platino.

Ashanti è passata nel mondo della recitazione grazie ad un episodio della serie drammatica ambientata negli anni sessanta *American Dreams*, in cui interpretava la celebre cantante pop Dionne Warrick. E' anche apparsa nelle serie televisive *Sabrina - vita da strega* (*Sabrina, the Teenage Witch*), *Buffy, l'ammazzavampiri* (*Buffy the Vampire Slayer*) e *Las Vegas*.

Nel 2005, Ashanti ha esordito sul grande schermo nella pellicola *Coach Carter*, che vedeva anche la presenza di Samuel L. Jackson, e ha interpretato la parte di Dorothy nel film della ABC *The Muppets' Wizard of Oz*.

Inoltre, ha fatto un'apparizione speciale nel musical di Bollywood *Matrimoni e pregiudizi* (*Bride & Prejudice*), in cui ha cantato in hindi e in inglese. Recentemente, ha anche partecipato alla commedia *Il mio ragazzo è un bastardo* (*John Tucker Must Die*).

Questa cantante-attrice si è esibita praticamente in tutte le cerimonie di premiazione possibili, tra cui gli *American Music Awards* ai Grammy, gli *MTV Video Music Awards*, gli *MTV Europe Awards*, i *Soul Train Awards* e i *Kids' Choice Awards*.

Mentre recitava al Comedy Store di Los Angeles, **MIKE EPPS** (L.J.) ha catturato l'attenzione del musicista/attore Ice Cube, che l'ha scelto per partecipare alla commedia *Next Friday*. Epps è poi apparso in *3 Strikes*, *Bait - L'esca* (*Bait*) con Jamie Foxx per il regista Antoine Fuqua, e, assieme ai comici Method Man e Redman, nel fortunato *Due sballati al college* (*How High*). E' tornato a lavorare con Ice Cube in *All About the Benjamins* (di cui l'ex rapper era cosceneggiatore, mentre Epps è stato coproduttore esecutivo) e nella serie di *Friday in Friday After Next*. Recentemente, Epps è apparso in *The Fighting Temptations*, con Cuba Gooding Jr. e Beyoncé Knowles.

Epps, che si è sempre fatto notare nella sua vita, ha iniziato la sua carriera da adolescente partecipando a dei concorsi di cabaret. Il successo ottenuto nel suo stato natale, l'Indiana, gli ha dato il coraggio di trasferirsi ad Atlanta, dove si è fatto un nome al Comedy Act Theatre. Epps si è poi trasferito a New York, dove si è imposto in alcuni dei maggiori locali comici, ritrovandosi rapidamente nel programma della HBO *Def Comedy Jam*. Non solo ha partecipato a due spettacoli della Def Jam, ma è anche andato in tournée con la Def Comedy Jam ed è apparso

in numerosi programmi comici nazionali, tra cui l'*Uptown Comedy Club* e *The Comedy Store* della BET.

Riprende il ruolo di L.J. in questo film dopo aver interpretato il personaggio in *Resident Evil: Apocalypse*.

CHRISTOPHER EGAN (Mikey) recentemente ha partecipato alla pellicola avventurosa *Eragon*. Nato a Sydney, Egan è entrato a far parte della popolarissima soap opera australiana *Home and Away* all'età di 15 anni, provenendo direttamente dalla scuola, e ha abbandonato la serie nel 2003, dopo tre anni e mezzo in cui ha interpretato la parte di Nick Smith.

Determinato ad imporsi nel panorama cinematografico internazionale, si è trasferito a Los Angeles e ha immediatamente ottenuto un ruolo in *Alpha Male*, seguito dalla parte di Agrippa nella miniserie statunitense *Empire* e da quella del protagonista de *Il decamerone* (*Decameron: Angels and Virgins*).

SPENCER LOCKE (K-Mart) Spencer Locke, nel corso della sua luminosa carriera, ha lavorato con successo nel mondo del cinema, della televisione, del teatro, delle esibizioni dal vivo e delle pubblicità. Ha esordito al cinema nella pellicola di James L. Brooks *Spanglish*, mentre recentemente ha prestato la voce al personaggio di Jenny in *Monster House*.

In televisione, nel 2005 ha avuto un ruolo fisso nella serie della WB *Untitled Camryn Manheim Pilot*. Inoltre, ha partecipato a *Senza traccia* (*Without a Trace*), *Ned's Declassified School Survival Guide*, *Phil of the Future* e al pilota della serie della TBS del 2006 *Boy's Life*.

JASON O'MARA (Albert Wesker) è nato e cresciuto a Dublino, in Irlanda. Dopo essersi laureato al Trinity College di Dublino in recitazione e teatro, si è trasferito a Londra per perseguire la sua carriera come interprete. Il periodo passato nel teatro di repertorio britannico gli ha permesso di ottenere ruoli importanti su alcuni dei maggiori palcoscenici inglesi e irlandesi, tra cui quelli della Royal Shakespeare Company, l'Almeida, il West End di Londra (in particolare i teatri Apollo e Comedy) e il Gate Theatre di Dublino. Contemporaneamente, è apparso in numerose serie inglesi per la BBC e la ITV.

Trasferendosi negli Stati Uniti nel 2002, ha avuto l'opportunità di lavorare a Hollywood, dove ha partecipato a diverse serie televisive, tra cui *Men In Trees*, *Criminal Minds*, *CSI: Miami*, *The Agency* e *Band of Brothers*.

I REALIZZATORI

RUSSELL MULCAHY (Regista) ha ottenuto grandi consensi per aver diretto i fortunati film d'azione *Highlander*, *l'ultimo immortale (Highlander)* e *Highlander II, il ritorno (Highlander II)*. In seguito, ha lavorato sul thriller *Verdetto finale (Ricochet)*, con Denzel Washington, e *L'uomo ombra (The Shadow)*, che vedeva protagonista Alec Baldwin. Inoltre, si è occupato della regia di diversi episodi di *Tales From the Crypt* e di *The Hunger* per la Showtime, così come delle pellicole *Talos - L'ombra del faraone (Tale of the Mummy*, da lui anche sceneggiata), *Ghiaccio blu (Blue Ice)*, *Razorback: oltre l'urlo del demonio (Razorback)* e *Resurrection*.

Alla fine degli anni settanta, Mulcahy è stato coinvolto nell'industria emergente dei video musicali e ha diretto *Video Killed the Radio Star*. Così, è diventato uno dei più affermati registi di video musicali degli anni ottanta, lavorando con artisti del calibro di Fleetwood Mac, Billy Joel, Elton John, Billy Idol, Rod Stewart, Culture Club, Duran Duran e The Motels.

PAUL W. S. ANDERSON (Sceneggiatore/produttore) recentemente, ha scritto e diretto *Alien vs. Predator* e sta per produrre un film tratto da una sua sceneggiatura, *Necropolis*, per la regia di Vincenzo Natali. Anderson si è fatto notare grazie a *Shopping*, che vedeva protagonisti Jude Law e Sadie Frost e che è stato presentato al Sundance Film Festival del 1995. In seguito, ha diretto *Mortal Kombat* con Christopher Lambert e Robin Shou; *Punto di non ritorno (Event Horizon)*, che vedeva la presenza di Laurence Fishburne e Sam Neill; e *Soldier*, con protagonisti Kurt Russell e Jason Scott Lee. Anderson ha anche scritto e diretto il primo *Resident Evil*, interpretato da Milla Jovovich e Michelle Rodriguez. In televisione, si è occupato della regia e della sceneggiatura dell'episodio pilota della serie soprannaturale *The Sight*.

JEREMY BOLT (Produttore) Nel 1992 ha creato la Impact Pictures e ha collaborato con Paul W.S. Anderson producendo tutti i suoi lavori, tra cui *Shopping*, *Mortal Kombat*, *Punto di non ritorno (Event Horizon)*, *Soldier* e la serie televisiva *The Sight*. Inoltre, Bolt ha prodotto anche la pellicola di Anderson *Resident Evil*, che è

stato il primo titolo realizzato dopo l'accordo di joint venture con la maggiore società di produzione e distribuzione indipendente tedesca, la Constantin Film. Come produttore, si è occupato anche di *Jimmy Grimble (There's Only One Jimmy Grimble)* di John Hay, con Ray Winstone e Robert Carlyle; *The Hole* di Nick Hamm; *Presenze (The Turn of the Screw)*, l'adattamento della BBC del romanzo di Henry James *Giro di vite*; *Vigo, passione per la vita (Vigo)* di Julian Temple; e la commedia *Stiff Upper Lips*, con Peter Ustinov.

La quota di maggioranza della Impact Pictures è detenuta dalla Constantin Film.

ROBERT KULZER (Produttore) è stato nominato co-presidente della Constantin Film Development di Los Angeles nel maggio del 2005, dopo essere stato responsabile della produzione dall'ottobre del 2000 all'aprile del 2005 e responsabile dello sviluppo e delle acquisizioni dal 1991 al 2000.

Tra le acquisizioni fatte per la Constantin Film ci sono *American Pie - Il primo assaggio non si scorda mai (American Pie)*, *The Sixth Sense - Il sesto senso (The Sixth Sense)* e *Il mistero di Sleepy Hollow (Sleepy Hollow)*. Ha anche contribuito alla produzione de *La casa degli spiriti (The House of the Spirits)*, *Il senso di Smilla per la neve (Smilla's Sense of Snow)*, *Il fuggitivo della missione impossibile (Wrongfully Accused)* e *The Fantastic Four*.

Kulzer è stato produttore esecutivo di *Resident Evil* e *Resident Evil: Apocalypse* e del thriller inglese *The Dark*, con Maria Bello e Sean Bean. Ha scritto e prodotto la commedia d'azione tedesca *Autobahnraser*, è stato il produttore dell'horror di sopravvivenza *Wrong turn - Il bosco ha fame (Wrong Turn)*, della pellicola avventurosa *DOA - Dead or Alive* e del thriller infestato di licantropi *Skinwalkers*.

SAMUEL HADIDA (Produttore) ha esordito brillantemente come produttore quando ha incontrato il commesso di una videoteca, Quentin Tarantino, e ha accettato di portare sul grande schermo la sua audace sceneggiatura d'esordio *Una vita al massimo (True Romance)*, con Christian Slater e Patricia Arquette. In breve tempo, ha formato la sua società di produzione, la Davis Films, con la quale ha realizzato *Killing Zoe - uccidendo Zoe (Killing Zoe)* di Roger Avary, oltre ad essere stato il produttore esecutivo di *The Big Brass Ring* di George Hickeloooper, *Le regole*

dell'attrazione (*Rules of Attraction*) e *Dancing At The Blue Iguana* di Michael Radford. Inoltre, ha prodotto *Il patto dei lupi (Le Pacte des loups)* di Christophe Gans, che è stato nominato a quattro César e a otto Saturn Awards.

Nel 2002, Hadida ha prodotto l'acclamato horror psicologico di David Cronenberg *Spider*, con protagonisti Ralph Fiennes e Miranda Richardson. Nel 2004, si è occupato di *The Bridges of San Louis Rey* di Mary McGuckian, con Robert De Niro, Kathy Bates, Harvey Keitel e Gabriel Byrne.

Nel 1974, soltanto un anno dopo essersi laureato alla scuola cinematografica di Monaco, **BERND EICHINGER** (Produttore) ha dato vita alla sua prima società di produzione, la Solaris Film, lavorando con i realizzatori Wim Wenders, Hans-Jürgen Syberberg, Wolfgang Petersen e Maximilian Schell, per citare solo alcuni dei realizzatori con i quali ha collaborato. Nel 1979, è entrato a far parte della Constantin Film come azionista di maggioranza e in seguito l'ha resa una delle società di distribuzione e produzione di maggiore successo in Europa.

Eichinger ha prodotto film come *Resident Evil*, *Christiana F. - Noi i ragazzi dello zoo di Berlino (Christiane F.)*, *La storia infinita (The Neverending Story)* di Wolfgang Petersen, *Il nome della rosa (The Name of the Rose)*, *Ultima fermata Brooklyn (Last Exit to Brooklyn)* e *La casa degli spiriti (The House of the Spirits)*, interpretato da Meryl Streep, Glenn Close, Winona Ryder e Jeremy Irons. E' anche stato coproduttore di *Der Schuh Des Manitu* e *Nowhere in Africa (Nirgendwo in Afrika)*, che nel 2003 si è aggiudicato l'Oscar® come miglior film straniero. Recentemente, Eichinger ha scritto e prodotto *La Caduta - Gli ultimi giorni di Hitler (Der Untergang)* del regista Oliver Hirschbiegel. Attualmente, si sta occupando della produzione di *Der Baader Meinhoff Komplex*.

MARTIN MOSZKOWICZ (Produttore esecutivo) è un membro del consiglio di amministrazione della Constantin Film. Come produttore, coproduttore o produttore esecutivo si è occupato delle imminenti pellicole *Der Baader Meinhoff Komplex* e *Aftermath*, così come aveva fatto per *Herr Bello*, *Schwere Jungs (Heavyweights)*, *Profumo - Storia di un assassino (Perfume: The Story of a Murderer)*, il cartone *Hui Buh*, *Porky college 2 - Sempre più duro (Harte Jungs)*, *Nowhere in Africa (Nirgendwo in Afrika)*, *Tutti lo vogliono (Der Bewegte Mann)*, *Der Grosse Bagarozzy*, *Il fuggitivo della missione impossibile (Wrongfully Accused)*, *L'ultimo valzer (Opernball)*, *Il senso*

di *Smilla per la neve (Smilla's Sense of Snow)*, *La casa degli spiriti (The House of the Spirits)*, *Il sale sulla pelle (Salt on Our Skin)* e numerosi altri titoli.

VICTOR HADIDA (Produttore esecutivo) attualmente è impegnato nella post-produzione di *Nouvelle France* di Jean Beaudin, con Gérard Depardieu. Nel 2002, è stato il produttore esecutivo dell'acclamato horror psicologico di David Cronenberg *Spider*, con protagonisti Ralph Fiennes e Miranda Richardson. Inoltre, è stato produttore esecutivo del primo *Resident Evil*, *Freeway II: Confessions of a Trickbaby* di Matthew Bright, *Crying Freeman* di Christopher Gans e *Solo la forza (Only the Strong)*. Come coproduttore, Hadida si è occupato di *The Expert*.

KELLY VAN HORN (Produttore esecutivo) ha collaborato spesso con lo sceneggiatore-regista-produttore Roland Emmerich. Van Horn ha coprodotto *The Day After Tomorrow*, così come *Arac attack - Mostri a otto zampe (Eight Legged Freaks)*, *Il tredicesimo piano (The Thirteenth Floor)* e *Godzilla*, mentre è stato responsabile di produzione di *Independence Day - Il giorno della riscossa (Independence Day)*. Come coproduttore, si è occupato di *Ci pensa Beaver (Leave It To Beaver)* e *Forget Paris*. Nel ruolo di produttore responsabile, Van Horn ha lavorato in *Scappo dalla città 2 (City Slickers II: The Legend of Curly's Gold)*, *Out On A Limb* e *Un angelo da quattro soldi (Almost An Angel)*.

E' anche stato responsabile di produzione di *Pearl Harbor*, *Mr. Crocodile Dundee 2 (Crocodile Dundee II)* e *Scarlati, il thriller (Lady in White)*. Van Horn ha incominciato la sua carriera come primo aiuto regista in opere come *Arizona Junior (Raising Arizona)*, *Dominator Exterminator 2*, *Seven Minutes in Heaven*, *Spaced Invaders* e il film per la televisione *Under the Biltmore Clock*.

DAVID JOHNSON, BSC, (Direttore della fotografia) ha lavorato con Paul Anderson nel primo *Resident Evil*, così come in *Aliens Vs. Predator*.

Johnson ha incominciato la sua carriera come operatore di macchina in diversi film, prima di diventare direttore della fotografia nel 1995 grazie a *Othello*. In seguito, ha svolto le stesse funzioni per *The Mill on the Floss* e *Saint-Ex*.

Dal 1998, ha lavorato a *Martha da legare (The Very Thought of You)*, *Basil*, *Hilary and Jackie*, *Un marito ideale (An Ideal Husband)*, *Toy Boys* e la produzione televisiva *Tube Tales*.

A partire dal 2000, è stato il direttore della fotografia di *Honest*, della produzione televisiva *The Sight*, *The Martins*, *Football*, *Joy Rider* e *Bienvenue au Gîte*.

EUGENIO CABALLERO (Scenografie) ha vinto un Oscar® per il suo grande lavoro creativo nella pellicola di Guillermo del Toro *Il labirinto del fauno* (*Pan's Labyrinth*).

Nato in Messico, Caballero ha studiato storia dell'arte e del cinema all'Università di Firenze tra il 1989 e 1991. L'anno seguente, è tornato in patria per studiare design al National Institute of Fine Arts (FINA) e successivamente scenografie all'Universidad Iberoamericana nel 1993. Ha incominciato lavorando nelle pubblicità e nei video musicali, soprattutto quelli prodotti dalla società Café Tacuba, collaborando con alcuni dei migliori registi messicani e vincendo due MTV Awards. In seguito, è passato a lavorare come assistente alle scenografie in più di una decina di film, tra cui *Romeo & Giulietta* (*Romeo + Juliet*) di Baz Luhrmann. Come scenografo, si è occupato di *Seres Humanos* di Jorge Aguilera, *Asesino en Serio* di Antonio Urrutia, *Zurdo* di Carlos Salces, *Santitos* di Alejandro Springall e *Crónicas* di Sebastian Cordero, prodotto da Alfonso Cuarón, Guillermo del Toro, Bertha Navarro e Frida Torresblanco.

JOSEPH PORRO (Ideatore dei costumi) recentemente, ha ideato i costumi di *Ultraviolet* di Kurt Wimmer, con Milla Jovovich, dopo essersi occupato del precedente film dello stesso regista, *Equilibrium*.

Porro ha lavorato in più di 30 film. Tra questi, ricordiamo *The Music Man* e *Pallottole cinesi* (*Shanghai Noon*) con Jackie Chan, oltre a *Stuart Little - un topolino in gamba* (*Stuart Little*), *Godzilla*, *Deep rising - presenze dal profondo* (*Deep Rising*), *Independence Day - Il giorno della riscossa* (*Independence Day*), *Stargate* e *Tombstone*.

NIVEN HOWIE (Montaggio) recentemente, ha montato *L'alba dei morti viventi* (*Dawn of the Dead*), *Guida galattica per autostoppisti* (*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) e *Godsend* di Nick Hamm, con il quale aveva già lavorato in *The Hole*. E' stato nominato ad un BAFTA Award per il montaggio della pellicola che ha lanciato Guy Ritchie, *Lock & Stock - pazzi scatenati* (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*). Ha collaborato in tre occasioni con Julien Temple, per *Bullet*, *Pandaemonium* e il documentario *Sex Pistols - oscenità e furore* (*The Filth and the*

Fury). Inoltre, si è occupato del film ad episodi *Tube Tales*, con Ewan McGregor e Jude Law, e del thriller di Nick Willing *Hypnotic*. Howie ha montato e diretto più di 400 video musicali, tra cui *Lenny Kravitz: Alive from Planet Earth* e il vincitore del Grammy *Sting: Ten Summoners Tales*. Howie ha anche ottenuto una candidatura agli Emmy per il montaggio di una miniserie, film o speciale con diverse cineprese in funzione contemporaneamente, grazie al film concerto *Paul McCartney: Back in the US*. Nel suo curriculum, figurano numerose pubblicità e il documentario di tre ore Models Close-Up, realizzato dal celebre fotografo degli anni sessanta, poi passato alla regia, David Bailey.

La rapida ascesa di **CHARLIE CLOUSER** (Musiche) nel panorama delle musiche per il cinema e la televisione è un risultato naturale del suo lavoro come musicista, programmatore e autore di remix per alcuni degli artisti più influenti degli ultimi dieci anni. Clouser attualmente si occupa di due serie, *Las Vegas* per la NBC e *Numbers* per la CBS. Inoltre, ha composto recentemente le musiche di *Dead Silence* per la Universal e *Saw 4* per la Lionsgate, ultimo episodio della serie a cui Clouser aveva collaborato fin dal primo capitolo.

Prima di entrare nei Nine Inch Nails come tastierista/programmatore nel 1994, Clouser si era già fatto notare per il suo lavoro con i sintetizzatori e nei remix di brandi di band come Prong, Marilyn Manson e White Zombie. Nel 1994, i suoi densi strati di beat taglienti e le sue linee di basso sintetizzate sono stati fondamentali per dar vita alle sonorità dell'innovativo album dei White Zombie *Astrocreep: 2000*, che ha ottenuto due dischi di platino, senza dimenticare cinque suoi remix che sono stati inseriti nel lavoro seguente del gruppo (che ha ottenuto il disco d'oro), *SuperSexy Swingin' Sounds*. Inoltre, sono state numerose le collaborazioni con il leader della band Rob Zombie, con cui ha composto diverse canzoni, tra cui quella candidata al Grammy del 1996 per la miglior performance metal, *The One* (con Alice Cooper), che Clouser ha scritto, missato ed eseguito. Inoltre, i due hanno lavorato a dei brani importanti presenti nelle colonne sonore di *Beavis & Butthead alla conquista dell'America* (*Beavis and Butthead Do America*) e *Private Parts* di Howard Stern, senza dimenticare l'esordio da solista (che ha ottenuto due dischi di platino) di Rob Zombie nel 1997. Nel 1999, è seguito un album di remix (*American-Made Music to Strip By*) e anche in questo caso, Clouser ha fornito un apporto determinante. In questo periodo, i suoi remix venivano utilizzati massicciamente al

cinema e in televisione, apparendo in numerose colonne sonore come *Il corvo II* (*The Crow II*), *The Matrix*, *Scream* e magari anche nei relativi videogiochi.

In parallelo, Clouser ha suonato le tastiere, il theremin e talvolta anche la batteria sul palco con i Nine Inch Nails dopo l'uscita del quadruplo disco di platino della band *The Downward Spiral*. La sua tecnica distruttiva alle tastiere e il suo stile heavy-metal al theremin sono stati una parte fondamentale degli intensi show della band. La loro scatenata tournée del 2000 è documentata nel DVD e nel disco dal vivo *And*.

All That Could Have Been, che mostra l'intensità delle interpretazioni del gruppo sullo sfondo delle loro scenografie apocalittiche.

In studio con i Nine Inch Nails, Clouser è stato tra gli autori di canzoni importanti come *The Perfect Drug* (dalla colonna sonora vendutissima di *Lost Highway* di David Lynch), e *The Way Out Is Through* (presente in *The Fragile*, che la rivista Spin ha eletto album dell'anno nel 1999). Il suo stile di programmazione complesso e il suo lavoro abrasivo con i sintetizzatori sono parte integrante del sound unico della band.

In questi anni, Clouser ha continuato a utilizzare il suo talento in album e remix di artisti come David Bowie, Snoop Dogg, Rammstein, Jamiroquai, Deftones, Killing.

Joke, Esthero e Meat Beat Manifesto. E' anche apparso nel documentario *Moog*, che descrive l'influenza del pioniere dei sintetizzatori Robert Moog e che, nel CD allegato, racchiude anche degli estratti del suo lavoro.

Clouser ha suonato la batteria, le tastiere e la chitarra sin da quando era bambino e ha ricevuto il suo primo sintetizzatore nel 1979. Si è laureato in musica elettronica al college di Hampshire ad Amherst, in Massachusetts.

PATRICK TATOPOULOS (Ideatore delle creature) è senza dubbio uno dei migliori ideatori di creature e supervisore di effetti speciali in circolazione attualmente. E' stato ideatore delle creature e supervisore nelle imminenti pellicole *Io sono leggenda* (*I Am Legend*), *10,000 BC*, *Town Creek* e *Pathology*, così come nei film *Io, robot* (*I, Robot*), *Godzilla*, *Independence Day - Il giorno della riscossa* (*Independence Day*), *Stargate*, *Pitch Black*, *They - Incubi dal mondo delle ombre* (*They*), *Saint Sinner*, *Cursed - Il maleficio* (*Cursed*), *Supernova*, *Super Mario Bros*, *Underworld* e *Underworld Evolution*. Tatopoulos ha creato l'animatronic del topo utilizzato in *Stuart Little - un topolino in gamba* (*Stuart Little*). Ha lavorato come

artista concettuale in *Van Helsing*, *The Chronicles of Riddick* e *Eragon*. E' stato consulente visivo in *AVP: Alien vs. Predator* e artista concettuale sul set per *Dracula di Bram Stoker (Dracula)*, *The Doors*, *Se7en* e *The Librarian: Quest for the Spear*. A dimostrare il suo talento eterogeneo, ci sono i nuovi mondi creati come scenografo di *Die Hard - Vivere o morire (Live Free or Die Hard)*, *Underworld Evolution*, *Io, robot*, *Independence Day - Il giorno della riscossa*, *Dark City* e la serie televisiva *Special Unit 2*. Attualmente, è impegnato a realizzare il mondo fantastico di *Barbarella* con il regista Robert Rodriguez.

DENNIS BERARDI (Supervisore effetti visivi) Scivolare quietamente all'interno di una produzione cinematografica lasciando una traccia potente ed indelebile è una descrizione perfetta di quello che fa Dennis Berardi. Fantasioso cofondatore dei Mr. X Studio, Berardi ha dato vita ad un approccio diverso agli effetti visivi e alla narrazione di un film, rappresentando una grande influenza nell'industria cinematografica.

Molti artisti visivi entrano in azione soltanto al momento della post produzione. Berardi, invece, viene coinvolto nel progetto fin dall'inizio. La sua incredibile capacità di capire sia le potenzialità che i limiti negli effetti speciali utilizzati sono un elemento preziosissimo che spesso aiuta a impostare la produzione stessa. Riconoscendo il talento di Berardi, all'inizio degli anni novanta, l'IMAX e il National Film Board of Canada si sono rivolti a lui per integrare dei nuovi e rivoluzionari sistemi di immagini digitali sia per i film live-action che per quelli animati.

Dopo aver fondato un reparto per gli effetti visivi cinematografici alla Command Post Toybox (ora Technicolor) nel 1997, la sua reputazione come esperto nel campo dell'animazione al computer e di responsabile di squadre in grado di affrontare dei progetti in CGI complessi ed innovativi, è decisamente salita alle stelle. Il sapiente adattamento delle immagini e l'entusiasmo per il suo lavoro, hanno reso Berardi una scelta naturale come supervisore agli effetti visivi in diverse pellicole rivoluzionarie, tra cui *The Cell - La cellula (The Cell)* di Tarsem e *Fight Club* di David Fincher.

Nel 2001, Dennis Berardi ha fondato il Mr. X Studio. Il suo obiettivo era di creare una società incentrata sugli artisti e di rappresentare una forte influenza sul mondo del cinema.

Il Mr. X Studio è ormai diventato un leader in questa industria, lasciando la sua impronta in decine di progetti importanti, tra cui *Shoot Em Up* (2006), *Skinwalkers* (2006), *Silence* (2006), *Silent Hill* (2006), *Truth, Justice and the American Way* (2006), *Happily N'Ever After* (2005), *Four Brothers* (2005), *Revolver* (2005), *Assault on Precinct 13* (2005), *Il più bel gioco della mia vita (Greatest Game Ever Played)*, (2005), *Ice Harvest* (2005), *Ice princess - Un sogno sul ghiaccio (Ice Princess)*, (2005), *History of Violence* (2005), *Where the Truth Lies* (2005), *L'alba dei morti viventi (Dawn of the Dead)*, (2004) e *Resident Evil: Apocalypse* (2004).

Berardi è anche stato impegnato come produttore per *Cube Zero*, il prequel della serie di film di culto incominciata con *Cube - Il cubo (The Cube)*. Attualmente, sta producendo la pellicola *Skinwalkers*, che verrà distribuita in America del Nord dalla Lionsgate Films.

EVAN JACOBS (Supervisore agli effetti visivi) Un veterano dell'industria, Jacobs viene considerato come una forza dinamica e versatile nel campo degli effetti visivi. Si è dimostrato in grado di ideare effetti coraggiosi che 'ti colpiscono in faccia', come ha dimostrato il suo lavoro in *Silent Hill* di Christophe Gans, così come contribuire con degli 'effetti invisibili', come quelli utilizzati per *Hollywoodland*, *Solo due ore (16 Blocks)* e *Walk Hard*, in uscita alla fine di quest'anno. Mettersi al servizio della storia è sempre stato il suo obiettivo principale e la sua notevole esperienza nelle tecniche di effetti visivi concreti come le miniature e negli strumenti moderni come il CGI gli permettono di scegliere un approccio su misura per la visione di ogni realizzatore e di sfruttare al massimo le risorse disponibili.

All'inizio della sua carriera, Jacobs ha avuto la fortuna di imparare da alcuni degli artisti di effetti visivi più rispettati dell'industria, facendosi strada tra i ranghi delle maggiori società del settore, come la Boss Film Studios e la Fantasy II Film Effects. E' stato il supervisore delle miniature nella pellicola di Tim Burton *Ed Wood* e in seguito, nel 1994, è stato tra i fondatori della Vision Crew Unlimited, una società specializzata in miniature ed effetti meccanici.

Jacobs ha lavorato come produttore esecutivo e supervisore agli effetti visivi della società, contribuendo a diversi film, tra cui *La mummia (The Mummy)*, *Dinosauri (Dinosaur)*, *Armageddon - giudizio finale (Armageddon)* e *Titanic*. La sua società è anche diventata leader nel campo delle pubblicità, creando degli effetti notevoli in spot di Mazda, Lexus, Dr. Pepper, Nissan, Jeep, Dodge, Toyota e Coca-

Cola, solo per citare alcune aziende con cui ha collaborato.

Nel 1998, Jacobs è stato nominato ad un Emmy® Award per i migliori effetti visivi di una miniserie, grazie a *From the Earth to the Moon* della HBO.

Dopo otto anni di successi alla gestione della Vision Crew, Jacobs e i suoi soci hanno chiuso l'azienda. Così, Jacobs ha supervisionato gli effetti visivi della pellicola indipendente *What the #\$*! Do We Know?!*, che nel 2004 ha ottenuto il terzo miglior incasso per un documentario.

Jacobs è entrato quindi a far parte della Digital Domain di Venice, in California, dove è stato il responsabile del reparto 3D per due anni prima di tornare ad occuparsi della supervisione degli effetti visivi nel 2005.

Jacobs è un membro attivo della VES (l'associazione degli effettisti speciali), ha parlato a conferenze dell'industria come la Post/LA ed è stato insegnante all'Entertainment Studies Extension Program della UCLA per tre anni.

"Oscar®" è il marchio registrato e di servizio della Academy of Motion Picture Arts and Sciences