



## Resident Evil: The Final Chapter (2016)

**L'ultimo capitolo della saga di Resident Evil con Milla Jovovich forza motrice di tutto.**

Un film di Paul W.S. Anderson con Milla Jovovich, Ali Larter, Shawn Roberts, Ruby Rose, Eoin Macken, Fraser James. Genere Azione durata 106 minuti. Produzione Germania, Australia, Canada, Francia 2016.

Uscita nelle sale: giovedì 16 febbraio 2017

Alice deve tornare a Raccoon City, il luogo dove è cominciato l'incubo per cercare di salvare l'umanità, ormai appesa a un filo.

**Gabriele Niola - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Un posto nella storia del cinema 'Resident Evil' se l'è conquistato con olio di gomito e una determinazione indefessa. Saga che scorre sottile sotto i radar del cinema mainstream, mai davvero così di successo da diventare di serie A, mai così marginale da essere interrotta. Dal 2002 ogni nuovo film di 'Resident Evil' incassa più del precedente (e costa più del precedente) con l'unica eccezione dell'ultimo passato in sala, 'Retribution', eppure questa tenacissima serie che è diventata un franchise in corsa, che si è adeguata ai tempi ma gode di uno zoccolo duro di pubblico che fa impressione, non somiglia a niente altro. Un unico lunghissimo B movie di mostri che definire "tratto da un videogioco" sarebbe troppo poco.

Il prossimo film sarà l'ultimo 'Resident Evil', è stato detto in tutti i modi e l'ha ribadito anche il titolo, 'The Final Chapter'.

Sarà la fine di una saga lunga 6 film e durata 14 anni, sempre scritta e prodotta da Paul W.S. Anderson ma solo 4 volte (inclusa quest'ultima) diretta da lui. Sempre con Milla Jovovich nei panni di Alice, unica attrice presente in tutti i 6 film e vera ed autentica forza motrice.

La storia che chiude tutta la saga è come sempre poco inventiva ma molto dinamica. La Umbrella Corporation è alla stretta finale, pronta a sferrare l'ultimo attacco e trova una Alice più che pronta anche se priva dei suoi poteri sovraumani. Si torna a Raccoon City, là dove tutto è iniziato, tornano anche vecchie conoscenze e ci sarà la più insospettabile delle alleanze per l'ottenimento di un salvifico e inaspettato antidoto all'epidemia. Resident Evil ha fatto carne di porco della mitologia zombie senza seguire nessuna linea direttiva, senza tributare niente a nessuno e probabilmente senza eredi, un monster movie che non è fantascienza né horror ma flirta con entrambe, difficilmente classificabile e parallelo alla saga videoludica. Può non piacere molto facilmente ma ha un'originalità innegabile e un'arroganza nel portarla che avercene! Invece che venire dopo e seguire il successo videoludico, il cinema, in questo caso, quell'esplosione l'ha accompagnata, distanziandosene. Si può dire senza timore di errore che il 'Resident Evil' del cinema sia una cosa a sé rispetto al gioco, e se lo è diventato, se ha mantenuto tutta questa indipendenza è stato soprattutto per la sua protagonista.

In realtà è tutto un affare di famiglia, almeno da quando (2009) Milla Jovovich e Paul W. S. Anderson si sono sposati. Non a caso quest'ultimo film vedrà anche la loro figlia sullo schermo. Non ci sono limiti alla dedizione di quest'attrice che ha formato la saga e ne è stata largamente formata. Grazie al successo soprattutto extra-domestico (cioè fuori dagli Stati Uniti), Milla Jovovich è diventata un corpo d'azione da che nasceva, vista la provenienza dalla moda, come corpo sessuale e romantico. Questa saga di serie B ne ha messo in luce doti che nessuno aveva intuito prima, una plasticità e una capacità di muoversi e dare forza ad ogni inquadratura che impressionano e mancano all'80% delle attrici che vediamo nei grandi blockbuster.

Ora l'ultimo film porta sopra il titolo il suo nome, come ne fosse l'autrice, invece ne è il motore, il volto da poster ma anche i muscoli e la tenacia. Grazie a lei e al suo fisico (che diventa ogni volta androgino da che sarebbe l'esatto contrario), grazie alla maniera in cui sembra crederci più di chiunque altro, 'Resident Evil' si è costruita una nicchia invidiabile nella storia del cinema, senza muovere un passo dal proprio credo di mostri & esplosioni, senza perdere una pallottola tra quelle che potevano essere sparate, senza risparmiare un rallenti o un'esagerata scena d'azione con evoluzioni impossibili, senza cioè piegarsi al buon gusto ma sguazzando nel grossolano con una costanza e una sapienza commerciale che pochi altri hanno mai avuto.