**RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM**

**“RESIDENT EVIL: RETRIBUTION”**

**14 Eylül’de 3D ve IMAX 3D Olarak Sinemalarda.**

**YAPIM BİLGİLERİ**

Paul W. S. Anderson’ın yazıp yönettiği 675 milyon dolar hasılatlı film serisi, beşinci ve bugüne kadarki en görkemli bölümü ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM***’la geri dönüyor. Film son 3D teknolojisiyle çekildi.

Umbrella şirketinin ölümcül T-virüsü dünyayı kırıp geçirmeye devam ederken, küresel nüfusun gitgide daha fazlası ölümcül zombi kitlelerine dönüştürmektedir. İnsan ırkının ilk ve tek umudu olan Alice (Milla Jovovich), Umbrella’ın en gizli operasyon karargahının merkezinde uyanır. Elit komandolardan oluşan bir ekibin yardımıyla bu yüksek teknolojili dev tesisten kaçmak için ölüm kalım mücadelesi veren Alice’in savaşı Tokyo, New York, Moskova ve Washington D.C.’de sürer. Bu süreçte bir zamanlar inandığı her şeyi gözden geçirmesini gerektirecek akıl almaz sırların iç yüzüyle karşılaşır. Yeni edindiği müttefikler ve eski dostlardan gelen yardımla, unutulmanın eşiğine gelmiş bu düşmanca dünyanın ayakta kalması uğruna mücadele etmek için yeni bir neden bulur. Geri sayım başlamıştır.

Milla Jovovich’e Michelle Rodriguez (*Resident Evil*, *Avatar*), Kevin Durand (“*Robin Hood*”, “Lost”), Sienna Guillory (”*Resident Evil: Apocalypse*”, “*Resident Evil: Afterlife*”), Shawn Roberts (“*Resident Evil: Afterlife*”), Aryana Engineer (”*Orphan*”), Colin Salmon (”*Resident Evil*”), Johann Urb (”*2012*”), Boris Kodjoe (”*Resident Evil: Afterlife*”) ve Li Bingbing (”*Snowflower and the Secret Fan*”) eşlik ediyorlar.

***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM***’ı Paul W.S. Anderson (”*The Three Musketeers*”, *Resident Evil* serisi) yazdı ve yönetti. Yapımcılığını Jeremy Bolt (”*The Three Musketeers*”, ”*Resident Evil: Afterlife*”), Paul W.S. Anderson, Robert Kulzer (”*The Three Musketeers*”, *Resident Evil: Afterlife*”), Don Carmody (”*The Three Musketeers*”, ”*Resident Evil: Afterlife*”) ve Samuel Hadida (”*Resident Evil: Afterlife*”, ”*Good Night, and Good Luck*”) ortak yapımcılığını Victor Hadida’nın gerçekleştirdiği filmin yönetici yapımcısı Martin Moszkowicz (”*The Three Musketeers*”, ”*Resident Evil: Afterlife*”), yardımcı yapımcısı ise Hiroyuki Kobayashi. Film Capcom’in “Resident Evil” isimli video oyununa dayanıyor. ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM***’ın görüntü yönetimi ASC, CSC’den Glen MacPherson (”*Resident Evil: Afterlife*”, ”*The Three Musketeers*”), kurgusu Niven Howie (”*Resident Evil: Afterlife*”, ”*The Raven*”), yapım tasarımı Kevin Phipps (”*V for Vendetta*”, ”*Ghost Rider: Spirit of Vengeance*”), kostüm tasarımı Wendy Partridge’in (”*Conan the Barbarian*”, ”*Legion*”) imzasını taşıyor. Filmin görsel efektler amirliğini Dennis Berardi, dijital efektlerini ise Mr. X Inc. üstlendi. Orijinal müzikler tomandandy’ye ait (”*Resident Evil: Afterlife*”).

**YAPIM HAKKINDA**

***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM*** seriyi küresel bir hit haline getirmiş benzersiz aksiyon sekansları ile bazı yeni ve beklenmedik sürprizleri birleştirerek, nefes kesici açılış sekansından şoke edici panoramik finale kadar seyircilerin başını döndürüyor. Yönetmen, yazar ve yapımcı Paul W.S. Anderson gelecekte akıl almaz bir illet tarafından yıkıma uğrayan dehşet verici bir dünya hayal etti ve bunu son 3D teknolojisiyle hayata geçirdi.

***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM***’da aksiyon kahramanı Alice’i (her beş filmde de unutulmaz bir portre çizen Milla Jovovich tarafından canlandırıldı) tam da *Resident Evil: Afterlife*’ın finalinde bıraktığımız yerde, yani salgından kurtulmuş başka insanlar daha bulmayı umduğu gizemli gemi Arcadia’nın güvertesinde buluyoruz. Fakat burada Alice’i kötü bir sürpriz beklemektedir: Kendisini öldürme emri almış eski müttefiki Jill Valentine (Sienna Guillory) ile Umbrella’ya ait V-22 helikopter filosu dört bir yanını sarmıştır.

“Önceki filmin bıraktığı yerde başladık” diyor Anderson ve ekliyor: “O filmin finali epik bir ‘havada asılı bırakma’ idi. Bu filmin başında beklendiğine gerçekten değmiş olmasını, sonrasında ise bambaşka bir noktaya gitmeyi istedik. Bu filmde konsept anlamında muazzam bir sıçrama yaptık. Küresel çapta ve aksiyonu da her zamankinden daha büyük”.

Anderson’ın uzun zamandır yapımcı ortağı olan Jeremy Bolt, yönetmenin her yeni filmle seriyi bir ölçüde yeniden yarattığını kaydediyor: “Bir sinemacı olarak, Paul her seferinde kendini zorlamaya devam ediyor ki seyircileri şaşırtan yeni öğelerle olabildiğince eğlenceli bir film yaratabilsin. Bu film daha öncekilerin hepsinden daha fazla sürpriz barındırıyor. Filme video oyun ruhu da vermeye çalıştık ki hayranların daha fazla ilgisini çeksin”.

Anderson’a göre, filmler ona kendi fanatik hayran takıntılarını hayata geçirebilme fırsatı tanıdı: “*Resident* *Evil* filmleri yapmayı seviyorum. Büyürken sevdiğim filmlerdeki her şey onlarda var: Seksi kızlar, büyük çaplı aksiyon, havalı setler… İzlemesi de yapması da eğlenceli filmler. Her filmde biraz daha maceraperest olmuştuk ama bu filmde ortaya hakikaten görkemli bir şey çıkardık”.

Her zamanki gibi, Anderson bir yandan bütünüyle özgün hikaye akışları ve karakterler geliştirirken bir yandan da *Resident Evil* oyunlarına göndermeleri filmin bir parçası hâline getiriyor. “Filmler oyunlardan çok özgürce alıntılar yaptı. Setlerimizin bazıları video oyunundan alındı, dolayısıyla oyunseverler bunları tanıyıp heyecanlanacaklar” diyen yönetmen şöyle devam ediyor: “Ve aksi yönde de etkileşimler de oldu. Örneğin, ilk filmdeki Lazer koridoru ve Kızıl Kraliçe oyun serisinde kendilerine yer buldular”.

Öte yandan, yönetmen Resident Evil destanıyla yeni tanışan sinemaseverlerin de kendilerini dışlanmış hissetmeyeceklerini garanti ediyor: “Bu başlı başına bir film. Her seferinde kendi içinde bir bütün olan tek bir hikaye anlatmaya çalışıyoruz. Elbette diğer filmleri izlemişseniz daha çok şey alırsınız, ama ilk kez izleyen biri de eğlenecektir. *Resident Evil: Afterlife* izleyici açısından serinin rekorlarını kırmış bir film ve o filmi izleyen insanlardan pek çoğu önceki filmleri izlememiş oldukları halde o filmi gerçekten sevmişlerdi”.

Yapımcılara göre, ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM*** cesurca bir türler arası geçiş yaparak, ilk filmlerdeki gibi düpedüz bir korku-aksiyon yerine tam anlamıyla bilimkurgu dünyasına adım atıyor. “Son film katıksız bir aksiyon-hayatta kalma filmiydi” diyor yapımcı Robert Kulzer ve ekliyor: “Bu kez anlatımsal olarak izleyicinin zihnini biraz daha zorlayacak bir şey denememiz gerektiğini hissettik. Film boyunca Alice’le birlikte ilerliyor ve her şeyi sorguluyorsunuz. İnsanlığın bu süregiden hayatta kalma savaşında, en olmadık yerlerde, hatta düşmanlarınızda insanlık bulabilirsiniz”.

Umbrella şirketinin T-virüsü üzerindeki kontrolünü kaybetmesi sonucu ortaya çıkan zombiler ordusu zaman geçtikçe daha kalabalık ve daha tehlikeli bir hâle gelmiştir. Anderson, “Yaşayan Ölüler sürekli olarak mutasyon geçiriyorlar. Onların evrimi hem video oyunları hem de film serisinin güçlü yanlarından biri. İlk filmdeki zombiler ağır ağır, ayaklarını sürüyerek yürüyorlardı. O zaman da korkutucuydular ama artık daha da dehşet verici bir şeye dönüştüler” diyor.

Yönetmen sözlerini şöyle sürdürüyor: “Şimdi pek çok farklı türde zombi var. Son filmde tanıştığımız Majini zombiler bu filmde de var. Ağızlarının içinden kocaman, dokunaçlı bir alt çene çıkıyor. Lickerlar da evrimleşmiş olarak geri dönüyorlar. Son derece büyük oldukları için onlara Uber-Licker adını verdik”.

Ama Alice’in keşfedeceği üzere, daha da kötü şeyler kendisini beklemektedir. “Las Plagas virüsü kapmış zombiler motor becerilerini ve bir ölçüye kadar zekalarını koruyorlar” diyen Anderson, şöyle devam ediyor: “Bazıları motosiklete binip makineli tüfek kullanabiliyorlar. Bu da zombi tehdidine yepyeni bir boyut getiriyor ki bence seriyi diri tutan da bu”.

Yapımcı Don Carmody ise şunu ekliyor: “Amaç sadece korkutucu şeylerle değil aynı zamanda heyecanlandıran, canlandıran, filmden çıktıktan uzun süre sonra bile akıldan çıkmayan sekanslar yaratarak seyirciyi diken üstünde tutmaktı”.

Kulzer ise, “Aksiyonun, maceranın ve yoğunluğun dozunu yükseltmenin taze soluklu ve orijinal yollarını bulmak için sürekli olarak fikir alışverişinde bulunuyorduk” diyor.

Anderson da noktayı koyuyor: “Her şey doruk noktasına ulaşıyor. İnsanoğlunun bir kalenin duvarları ardında oturup zombileri makineli tüfek ve üstün teknolojiyle uzak tutabildikleri günlerin sayısı azalıyor. Bu gerçekten de sonun başlangıcı”.

**ALICE SERBEST**

Her zaman olduğu gibi, bu sağlam ve sürükleyici öykünün merkezindeki karakter Alice’tir. Onu bir kez daha amansız bir yırtıcılıkla hayata geçiren kişi Milla Jovovich’ti. “Milla filmlerin başarısında muazzam bir etmen” diyor Bolt ve ekliyor: “*Resident Evil*’ı ilginç yapan şeylerden biri bir kadını inandırıcı bir aksiyon figürü olarak sunmamız. Milla olağanüstü sert. O bir lider; kararlı biri. Umbrella’yı yenecek biri varsa, o da Alice”.

Alice süregiden destanın her bölümünde biraz daha evrimleşerek, hafızasını yitirmiş saf bir genç kadından süper insan yeteneklerine sahip bir savaşçıya dönüşmüştür; ve şimdi de nihai kötülüğe karşı devam eden savaşta yıpranmış bir piyade eridir. Jovovich, on yıldan uzun bir süredir canlandırırken, karakteri çok daha yakından tanıma olanağı buldu ve bu aksiyon kahramanının alt kimliğini fazlasıyla önemsemeye başladı.

Aktris bu konuda şunları söylüyor: “*Resident Evil* serisini yapmak harika bir serüven oldu. Bu inanılmaz, fantastik, büyülü dünyaya ve Alice’e geri dönmek her zaman büyüleyiciydi. Onu artık çok iyi tanıyorum. Nasıl tepki vereceğini biliyorum, ne yapacağını ve ne yapmayacağını da. Hayatımın çok büyük bir parçası oldu ve ben büyüdükçe o da büyüyor. Bir sonra nereye gideceği beni hep heyecanlandırıyor”.

“Milla, Alice olduğunda hafife alınmaması gereken bir güç” diyen yapımcı Carmody, şöyle devam ediyor: “Sadece güzel değil, sahici ve komik. İnsanlar onu ‘Rus süper model Milla Jovovich’ olarak tanıyor ama aslında kendisi çok mütevazı, çok başarılı ve çok çalışkan. Ayrıca, kimse Alice’i ondan daha iyi tanımıyor, hatta Paul bile”.

 “*Resident Evil: Afterlife*”ta Alice’in elinden süper yetenekleri alınıyor. Jovovich’e göre karakterin gelişimi açısından kritik bir hamleydi bu: “Daha kırılgan olan orijinal Alice’e biraz daha yaklaştık. Tehlikede olduğunda, izleyici onun adına azıcık korkabilir çünkü artık her şeyi patlatamıyor. Hâlâ çetin ceviz, ama çetin ceviz bir süper kahraman değil”.

 Alice’in tekrar insan olmaya adapte olmaya çalışırken, güvenmeyi ve çevresindekilere bel bağlamayı öğrenmek zorunda olduğunu belirten Jovovich, “Süper güçleri olmadan, eskisi kadar dışlanmış hissetmiyor. Diğer insanlarla daha içli dışlı hissediyor ve takım çalışmasına da daha yatkın olması gerekiyor. Ve her konuda birazcık daha mizah duygusu elde etmeyi başardı. Tek yaptığınız gidip zombi öldürmek ve Umbrella birlikleri tarafından kovalanmaksa, bunları bir göz kırpış ve bir tebessümle karşılamak fena olmayabilir” diyor.

Anderson aynı zamanda eşi olan aktristen bahsederken, film serisi için ilham perisinin kim olduğu çok açık: “Son on yıl içinde, bu karakter gelişirken, onu Milla’nın gelişimiyle birlikte görme imkanı bulduk. Alice ilk filmde beyaz bir sayfaydı çünkü hafızasını kaybetmişti ve kendisi hakkında hiçbir şey bilmiyordu. Yavaş yavaş etrafına kıyametten kurtulmuş diğer insanlardan oluşan bir aile topladı. Bu onun için büyük bir adımdı. Sonra bunun pek çok çatışmaya neden olduğunu görüyorsunuz çünkü sert bir savaşçıya dönüştüğünde, artık uğruna savaşmayı seçtiği şey için fedakarlıklar yapmış biri. Bir aile, arkadaşlar ve bir gelecekten vazgeçmiş görünüyor. Şimdi ise, biraz daha karmaşık bir karakter”.

 ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM***’ın oyuncu kadrosu serinin hayranlarına tanıdık gelecek pek çok yüz barındırıyor. Yapımcılar önceki filmlerde hunharca öldürülmüş karakterleri geri getirmenin dahice bir yolunu buldular. Bu karakterler arasında, “*Resident Evil*”dan Michelle Rodriguez’in Rain’i ve Colin Salmon’ın One’ı; “*Resident Evil: Apocalypse*” ve ”*Resident Evil: Afterlife*”tan Sienna Guillory’nin Jill Valentine’ı; “*Resident Evil: Apocalypse*” ve “*Resident Evil: Extinction*”dan Oded Fehr’in Carlos’u; ve “*Resident Evil: Afterlife*”tan da Boris Kodjoe’nun Luther West’i ve Shawn Roberts’ın Albert Wesker’ı bulunuyordu.

 “Bu oyuncuların ve karakterlerin geri gelmesi bizim açımızdan heyecan verici ve hayranlar açısından da öyle olmasını umuyoruz” diyor Anderson ve ekliyor: “Herkesle tekrar birlikte çalışmak benzersiz bir fırsattı. Örneğin, Michelle Rodriguez’le tekrar çalışmayı her zaman istemiştim ama ilk filmde onu başından vurmuştuk ki bu da durumu imkansızlaştırıyor gibi görünüyordu”.

 Ama *Resident Evil* evreninde her şey olabilir ki çoğu zaman da oluyor. “Umbrella şirketinin dünyası sürekli evrim geçiriyor. Tam onları durdurduğunuzu düşündüğünüzde, bir başka dokunaçları ortaya çıkıyor” diyor Carmody.

Anderson “*Resident Evil: Afterlife*”ın açılışını Alice’in klonlarından bir orduyla yapmıştı. Bu da ona sevilen karakterleri geri getirmek için ihtiyaç duyduğu ilhamı verdi. “Klonlama fikrini bir kez kullanmış olmamız karakterlerin geri gelme fikrine gerçekten de iyi bir zemin oluşturdu” diyor Anderson.

 Ama klonlama konsepti hikaye akışına yeni bir entrika katmanı daha ekliyordu. Yönetmene göre, “İzleyiciler merak edecekler, ‘Acaba bu kişi gerçekten Carlos mu? Bu kişi gerçekten Rain mi?’ Her şeyin bir salisede değişebildiği video oyunlarına da çok uygun bir şey bu”.

 Jovovich canlandırdığı karakterin önceki filmlerden bu kadar çok dostu ve düşmanıyla tekrar bir araya gelmesi fikrinden büyük keyif duyduğunu şu sözlerle vurguluyor: “İnsanlar bu karakterlere gerçekten bağlandılar. Paul her birini geri getirmenin bir yolunu bulduğunda, hepimiz son derece heyecanlandık. Bu filmde gerçekliğin karşısında bol miktarda illüzyon var ve insanlar hakikaten şaşıracak. Herkesin tekrar orada olması inanılmazdı”.

“*Resident Evil*”da, Michelle Rodriguez’in canlandırdığı Rain Ocampo, Umbrella özel komando biriminin bir üyesiydi. Yetenekli bir keskin nişancı olan Rain ve ekibi salgını mümkün olan her yolla kontrol altına almakla görevlendirilmişti. Ama Rain de ölümcül T-virüsü kaptı ve zombiye dönüşünce öldürüldü.

 Rodriquez, Anderson’ın arayıp, önceki karakterine geri dönmesinin bir yolunu bulduğunu söylediğinde çok sevindiğini belirtiyor: “Geri döndüğüm için gerçekten mutluyum. Karakterimi geri getirmenin asla bir yolu olacağını düşünmezdim. Ama bilimkurgu söz konusu olduğunda her zaman bir açık pencere vardır. Olanaklar sonsuzdur. Böylesine yaratıcı bir yönetmenimiz olduğu için hakikaten memnunum”.

 Rodriguez filmde iki karakter canlandırıyor: Umbrella için çalışan çetin mi çetin bir silah uzmanını ve Prius marka araba kullanan, yüksek topuklulara meraklı, romantik bir öğrenciyi. Geleneksel olarak erkeklere ait alanlarda faaliyet gösteren güçlü kadınları canlandırmakla tanınmış aktris, farklı bir yöne gitmeyi sevdiğini şu sözlerle aktarıyor: “Silahlar konusunda hevesliyim ve biraz da erkek fatmayım. Kariyerimin büyük kısmı bununla tanımlandı. Bir kereliğine de olsa daha sakin, daha seksi birini canlandırmak hoş bir değişiklikti. Silah tutmayı bilmeyen, biraz acayip birini oynamak havalı ve eğlenceliydi”.

Anderson ise aktris için şunları söylüyor: “Evde askeri pantolon giyip ağır bir makineli tüfekle gezerken bu kadar rahat eden bir kadın daha tanımadım. Ama Michelle’e filme geri dönme konusunu açtığımda, filmdeki kimliğinde farklı bazı yönleri irdelemeyi çok istediğini söyledi. Onun için geleneksel anlamda daha kadınsı bir karakter geliştirdik. En büyük zorluk ise yüksek topuklu giymekti. Michelle’i stilettolarla gezinirken izlemek eğlenceliydi. Dengesiz duruyordu ki bu da onun bambaşka bir yanını gösteriyor”.

Geri dönen diğer bir karakter ise İngiliz aktris Sienna Guillory’nin canlandırdığı Jill Valentine. “*Resident Evil: Apocalypse*”te Umbrella’ya karşı Alice’le aynı safta olan bu eski kadın polisi son olarak “*Resident Evil: Afterlife*”ta Alice de dahil olmak üzere tüm hayatta kalanların öldürülmesi emrini verirken görmüştük. “Jill’i artık Umbrella kontrol ediyor” diyor Guillory ve ekliyor: “O, kötü bir vücuda hapsolmuş iyi bir kız. Bu filmde de sahiden çok kötü”.

 Guillory sadece yeniden *Resident Evil* dünyasına dönmekten değil, Jovovich ve Anderson’la tekrar birlikte çalışacak olmaktan da çok mutluydu. “Bu filmlerde bir takımın parçasısınız ve verilen destek inanılmaz. Milla olabilecek en verici aktris ve Paul’un da sınırsız bir hayalgücü var. Kendimi eve dönmüş gibi hissettim” diyor aktris.

 İzleyicilerin “*Resident Evil: Apocalypse*” *ve* “*Resident Evil: Extinction*”dan Umbrella güçleri özel komando birliği üyesi Carlos Olivera olarak tanıdıkları Oded Fehr de filmde çifte rol üstlendi. Aktör seriye geri dönüşünün son derece mantıklı olduğunu söylüyor:

“Yüzlerce Alice’iniz olabiliyorsa neden daha çok Carlos’unuz, One’ınız ve Rain’iniz olmasın? Filmde çok sayıda sürprizler var ve bunlar harika olacak. Daha önce yapmış olduğum filmlerdeki ‘aileyle’ tekrar bir araya gelmek müthişti”.

 Boris Kodjoe da Luther West rolüyle geri döndü. “*Resident Evil: Afterlife*”ta, hayatta kalmış küçük bir grupla birlikte bir hapishanede kapana kısılımış, güçlü, özgüvenli eski bir sporcu olan Luther ile Alice arasında hemen bir bağ, karşılıklı saygıya dayalı bir ittifak oluşmuştu. Hapishaneden kaçışları sırasında, Luther zombilerin saldırısına uğrayınca Alice ve diğerleri onun öldüğünü varsaymışlardı. Aktör, “Son filmde inanılmaz bir ortaklıkları vardı. Ama Alice onun öldüğüne inanıyor ve öyle olmadığını görmek hoş bir sürpriz oluyor. Tekrar buluştuklarında her iki tarafta da belirgin bir rahatlamanın yanı sıra, yeni bir maceraya yelken açacak olmanın heyecanı var” diyor.

 Kodjoe’nun seriye geri dönmesinin en büyük nedenlerinden biri tekrar Jovovich’le karşılıklı oynayabilmekti: “Milla’yla çalışmak tam bir keyif. O bu seri için mükemmel kahraman. Varını yoğunu ortaya koyuyor. O bir takım oyuncusu ve enerjisi de diğer herkesi etkiliyor”.

 Filmin destansı kötü adamı, Umbrella şirketinin başkanı Albert Wesker’ı Shawn Roberts canlandırdı. Taşıdığı T-virüsü sayesinde gerçekten de yenilmez olan Wesker adeta kötülüğün vücut bulmuş hâlidir. “Wesker muhtemelen oyunlardaki en büyük kötü adam ve kesinlikle de hayranların favorilerinden” diyor Anderson ve ekliyor: “Geçen filmde onu bir atom bombasıyla havaya uçurmuştuk, ama belli ki bu bile onu yenmek için yeterli değilmiş”.

 Pişmanlık nedir bilmeyen aşağılık birini oynamak, Roberts’a göre bir aktör için rüyasının gerçekleşmesidir: “Albert Wesker arka planda kalmayacak. En üstte yer almaya kararlı. Dünyayı ben yönetiyorum ve yukarıda oturmak gerçekten de oldukça güzel bir duygu” diyor Roberts.

İlk seferinde, Roberts filmin en talepkar ve heyecanlı aksiyon sekanslarından bazılarında rol almıştı. “Geçen sefer pek konuşmadı” diyen Anderson, devam ediyor: “Ama Shawn muhteşem bir oyuncu. Dolayısıyla, bu filmde kafasına da odaklanıyoruz. Wesker, bazen, hani şu insanları öldürmesi gerekirken konuşan James Bond tipi kötü adamlar var ya onlara benziyor. Onu bu şekilde kullanmak eğlenceliydi doğrusu”.

Roberts’a göre, serinin bu sonuncu bölümü her açıdan ilk dördünü geride bırakıyor: “Daha çok silah, daha çok dövüş var. Tüm film aksiyon üzerine aksiyon üzerine aksiyon. Bence bu, insanların defalarca izlemek isteyecekleri bir serüven olacak”.

 İngiliz aktör Colin Salmon geri dönen karakterlerden sonuncusu: James “One” Shade. İlk “*Resident Evil*”da lazerle dilimlere ayrılmış olan Salmon, seriye dönmesinin istenmesinin harika bir sürpriz ve keyif olduğunu söylüyor:

“İlk filmde, canlandırdığım karakter hikayenin kahramanı olacakmış gibi duruyordu. Sonra o, dilimlenmiş balık, Alice ise kahraman oldu. Ama One her seferinde geri gelen arketipik bir asker. Fazla ayrıntıya girmeyeyim ama bu filmde tekrar canlanıyor”.

Salmon’ın o karakteri oynamasının üzerinden 10 yıl geçti. Aktör “her şekilde bağımsız bir film” olarak nitelediği projenin gişe devi bir yapıma dönüşmesini büyük takdirle izledi. Salmon bu başarıyı tamamen Anderson’a ait görüyor: “Paul şu ana kadar birlikte çalıştığım en çalışkan, cömert ve zeki adamlardan biri. Ayrıntılara gösterdiği dikkat ve her departmandaki bilgisi benzersiz özellikler. Eğer yönetmen olmasaydı, hiç şüphe yok ki mimar olurdu”.

*Resident Evil*’ın her yeniden hayat buluşunda, yapımcılar oyunseverlerin en çok sevdiği oyun öğelerini sunuyorlar. Anderson bunu şöyle açıklıyor: “Oyunseverlerin söylediklerine büyük önem veriyoruz. Onlardan gelen geri beslemeyi dinliyoruz. Köpeklerin ve Licker’ların seride olmasının nedeni bu. Jill’in seriye katılmasının nedeni de bu. Bu kez ise, Leon Kennedy, Barry Burton ve Ada Wong karakterlerini ekledik. İnsanlar onlar için yaygara koparıyordu”.

Oyunseverlerin bu karakterler için duyduğu coşku onları beyaz perdede canlandıracak oyuncuları seçme konusunda yapımcıların çok titiz davranması gerektiği anlamına geliyordu. “Oyuncu seçmelerine uzun zaman harcadık. Bu karakterleri olabildiğince video oyundakine yakın şekilde hayata geçiren oyuncular bulduk. Leon Kennedy’nin saçını taşıyabilen birini bulmanın ne kadar zor olduğunu tahmin edemezsiniz. Erkeksi olması *ve* bu uzun perçemleri taşıması gerekiyordu” diyor Anderson.

 Yapımcı Robert Kulzer ise şunu ekliyor: “Bence Barry, Leon ve Ada için mükemmel oyuncu seçimi yapıldı. Oyuncularımız insanların video oyundaki bu karakterlerde sevdikleri şeyin özünü yakaladılar. Öte yandan, rollerini tamamen kendilerinin de yaptılar”.

Anderson kilit karakter Leon S. Kennedy’ye hayat vermesi için Estonya doğumlu aktör Johann Urb’ü seçti. Aktör canlandırdığı karakter için, “Bir zombi öldürme makinesi. Bir hayatta kalma ustası ve direnişin lideri. İşler gerçekten vahim bir hâl aldı. Hayatta kalmak için hepimizin bir takım olması gerekiyor” diyor.

 Urb bir aksiyon kahramanı canlandırma fikrine bayıldığını da sözlerine ekliyor: “Bu benim için gerçekten rüya gibi bir karakter. Güçlü, güvenli, harika bir lider ve zombilere ateş etme fırsatı var. Çok eğlenceli. Tüm bunlar sabah kalkıp onun hayatına adım atmayı kolaylaştırıyor”.

 Yapımcıların Barry Burton karakterini beyaz perdeye taşıması için seçimi ise Kanada doğumlu aktör Kevin Durand oldu. İzleyicilerin “*Robin Hood*”daki Küçük John ve hit televizyon dizisi “Lost”taki Martin rolleriyle tanıdığı Durand ağzından puroyu düşürmeyen zombi savaşçısını oynama fırsatına balıklama atladığını söylüyor ve, “Gerçekten de zor bir karar değildi. Burton bir bakıma koca bir 44’lük Magnum taşıyan Dirty Harry tipinde bir karakter. Ayrıca, zombi öldürmekte de oldukça iyi. Daha ne kadar eğlenceli olabilir ki?” diyor.

 Filmde Barry Burton, Leon S. Kennedy ve Luther West sıkı bir ekip. Üç aktör arasındaki kamera önü ve arkasındaki uyum daha ilk buluşmalarından itibaren güçlüydü. “Çok şakalaşıyoruz” diyor Urb ve ekliyor: “Boris’le uzun bir mazimiz var; Kevin’la da hemencecik kaynaştık. Tek kelimeyle doğal olarak harika bir dostluğumuz var. Harika vakit geçiriyoruz ki bence bu perdeye de yansıyor”.

Durand, Urb ve Kodjoe’nun üçü de 1,85’in hayli üzerinde ki bu da onları görsel açıdan tehditkar bir takım yapıyor. “Cüssemin beni sirk kaçkını gibi göstermediği ilk filmim bu” diyen Durand, şöyle devam ediyor: “Boris 1,96 boyunda, Johann 1,93 ve ben de 1,98. Toronto’da beraberce yürüdüğümüzde insanlar Raptors basketbol takımındayız sandılar ve takım şapka ve formalarını imzalamamızı istediler”.

Doğrudan oyundan alınmış bir diğer karakter de gizemli ve ölümcül Ada Wong’du. Yapımcılar Wong’un gücü, zekası ve bir de kime olduğu belirsiz sadakatini perdeye yansıtması için Çinli aktris Li Bingbing’i seçtiler.

 “Seçmelerde kendisini izler izlemez Bingbing’in rol için mükemmel seçim olduğunu gördük” diyor Bolt ve ekliyor: “Olağanüstü yetenekli bir aktris olmasının yanı sıra, parlak zekalı, seksi ve akıllı; Ada Wong karakterinin sahip olması gereken özellikler de işte bunlar”.

 Li çekici suikastçiyi oynamak üzere seçilmesinden onur duyduğunu söylüyor ve, “*Resident Evil* Çin’de iyi bilinen bir oyun; Ada Wong’un da çok sayıda hayranı var. Paul beni rolü oynamam için davet ettiğinde, sanırım oyunun meraklıları da benim kadar heyecanlandı” diyor.

 Li için en göz korkutucu öğe tehlikeli sahneler değil, repliklerini İngilizce söylemek zorunda olmasıydı. Aktris bu konuda şunları aktarıyor: “Başlangıçta çok tedirgindim. Eğer ağzımı açmazsam hiç hata da yapmam diye düşündüm. Ama herkesi daha iyi tanıdıkça rahatladım. Ayrıca kimsenin gülmemesinden de memnuniyet duydum. Hatta ‘İngilizce’n inanılmaz!’ dediler. Çok sıcak bir ailenin bir parçasıymışım gibi hissetmemi sağladılar”.

Filmdeki yeni karakterlerden bir diğeri de Alice’le güçlü bir bağ kuran sağır kız Becky’ydi. Onu gerçek hayatta da sağır olan 11 yaşındaki Aryana Engineer canlandırdı. “Karakter sağır olarak yazılmıştı. Milla’nın filmde onunla iletişim kurmak için işaret dili öğrenmek zorunda kalacak olmasına rağmen rolü sağır bir aktrise vermek istedim” diyor Anderson ve ekliyor: “Aryana bundan önce sadece bir film yapmıştı ama gerçekten çok şey başardı. Aktris yönü büyüdü ve muhteşem bir performans sundu”.

Alice’in zaten karmaşık olan varlığına bir de çocuk eklemenin kendilerine Alice’teki gizli bir yönü irdeleme şansı verdiğini söyleyen Anderson, “Artık Milla’nın kendisi de bir anne olduğu için doğru zamanın geldiğini düşündüm. Sertleşmiş bir savaşçının bir çocukla nasıl başa çıktığını görmek Milla’nın bu filmdeki performansına çok ilginç bir boyut kattı. Seriye taze soluklu ve farklı bir şey getirdi” diyor.

**3D OLARAK DÜNYANIN ETRAFINDA**

*Resident Evil* destanı daha önceki dört film aracılığıyla izleyicileri dünyanın dört bir yanına ve gizemli Umbrella şirketinin derinliklerine götürdü, ama asla bu kadar büyük çaplı değil. Anderson bu konuda şunları söylüyor: “*Resident Evil* her zaman küresel bir seri olageldi. Sadece çekim biçiminden değil mekanlarından söz ediyorum. İlk filmde, Kovan’ın klostrofobisi vardı; ikincide gece vakti Raccoon City’nin caddeleri. Üçüncü film çöle taşındı ve dördüncü filmde ise baştan aşağı yanmış, kıyamet sonrası Los Angeles’ı vardı. Bu kez aslında bir yol filmi yaptık çünkü farklı bir biçimde bir ülkeden diğerine gidiyoruz”.

Aksiyon yavaşça Kuzey Amerika’dan Japonya’ya, oradan Moskova ve ardından Rusya’nın en kuzeyindeki Kamçatka’ya kaydığı için filmin senaryosu 74 ayrı set gerektiriyordu. Tüm çekimler Toronto’da stüdyo setlerinde ve mekanlarda gerçekleştirildi. “Dünyayı dolaştığımız illüzyonunu yaratmak için inanılmaz bazı görsel efektler kullandık” diyor Anderson ve ekliyor: “Moskova ve Tokyo çekim yapmak için çok zor mekanlar olacaklardı. Japonya’ya gitsek bile Shibuya’nın merkezini kapatıp böylesi bir kaos ve yıkım yaratmamıza asla izin vermezlerdi, dolayısıyla platoda bölgenin kocaman bir setini hazırladık. Moskova’ya bir ekip yolladık ve iki gün boyunca Kızıl Meydan’ın çeşitli kesimlerini kaydettirdik. Bu kayıtları çok ayrıntılı canlandırmalar yapmakta kullandık. Örneğin, Moskova’nın Harrods’ı olarak anılan Gum Store bunlardan biriydi”.

Yapım tasarımcısı Kevin Phipps filmin apayrı her bir setinin konsept çalışmalarını hazırladı. “Filmde tonlarca muhteşem görsel tezat ki bunlar da filmin üzerinde çalışmayı çok ilginç kılıyor. *Resident Evil* dünyası başka hiçbir şeye benzemiyor. Hayal edilmiş bir dünya için, gelecekte var olan Umbrella’nın yüksek teknolojili dünyası için tasarımlar yapıyorduk ama bunu zaten var olan bir dünya üzerine oturtuyorduk. Çok geniş bir tuvalimiz vardı” diyor Phipps.

Tasarımcı sözlerini şöyle sürdürüyor: “Paul Kızıl Meydan’daki sahne setini yazdığında, görsel açıdan en ilginç ama yine de ekonomik bir çekimi nasıl yapacağımızı bulmak zorundaydık. Gerçek setler ile sanal setler arasında çok hassas bir denge kurmak gerekiyordu. Ayrıntılarda çok titizdik. Gerçeklik ile illüzyon arasındaki arayüzü çok keyifli buldum”.

Phipps’in en zorlayıcı yeniliği Umbrella’nın dahiyane bir şekilde gizlenmiş kalesinin iç tasarımıydı. Şirketin merkezini temsil etmesi için camdan yapılmış bir dünya tasarladı: Işıklarla dolu koridorlar, sorgulama odaları ve bir de kontrol merkezi ürpertici bir sonsuzluğa uzanıyordu. Phipps buranın tasarımını şöyle açıklıyor: “Yer ve duvar panellerinden modüler bir sistem hazırladık ki bunları farklı setlerde farklı görünümler yaratmak için de kullanabilelim. Bunun teknik açıdan tahminimizden daha büyük bir meydan okuma olduğunu sonradan anladık. Kapılar ve paneller için tutarlı bir tasarım felsefesi oluşturmak ve setleri ışıklandırmanın en iyi yolunu bulmak üzere oldukça kapsamlı bir Ar-Ge gerekti. Filmde bol miktarda süper-yüksek hızlı görüntüleme, bir o kadar da 3D var. Saniyede 216 kare çekiyorsanız, çok fazla ışığa ihtiyacınız vardır”.

Anderson ve uzun süredir birlikte çalıştığı görüntü yönetmeni Glen MacPherson, yönetmenin bu üçüncü 3D filminde bir kısmı ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM*** için geliştirilmiş en güncel ekipmanları kullandı. “‘*Resident Evil: Afterlife*’ı yaptığımızda, o zamanın son teknolojisinden yararlanmıştık. O zamandan beri muazzam bir gelişim yaşandı ve Glen de kendi dehasını devreye soktu” diyen Anderson, bunun nedenini de şöyle açıklıyor:

“Glen bazı şeyleri 3D düzeneklerle yapamadığım için şikayet etmemden bıkmıştı, o yüzden bana özel bir tane imal etti. Hayal kırıklığı yaşıyordum çünkü asla büyük, geniş açılı bir lens kullanamıyordum. Ve eğer ağır çekim yapmak istiyorsanız farklı bir kamera kullanmanız gerekir. Yeni düzenekler bizim son filmde kullandığımızdan daha küçük ve daha hareketli; bu sayede daha fazla Steadicam çalışması yapabildik. Çekim yapmayı sevdiğim şekle uygun spesifikasyonlarla üretildiler; bunun sonucu olarak da bu filmdeki kamera çalışması şu ana kadar çektiğim 3D filmler arasında en maceraperesti oldu”.

MacPherson ile ikinci birim görüntü yönetmeni Vern Nobles’ın bir araya getirdikleri düzenekler görüntüleme ekibine 3D aleminde daha önce görülmemiş bir özgürlük sağladı. “İlk kez herhangi bir kayıt kulesine bağlamamız gerekmeden arabaya monte edebildiğimiz bir kamera düzeneğimiz vardı” diyen MacPherson, şöyle devam ediyor: “Peşimizde bir yığın donanım olmadan ağır çekim kayıt alabiliyorduk. Ve tüm kameraların hem yüksek hem de düşük hızda çekim yapabilme esnekliği vardı. Bu sayede, çekim yapmaya bambaşka bir yaklaşım getirmemiz mümkün oldu”.

Anderson artık izleyiciler 3D filmlere alışık oldukları için, kendini başka alanlarda da daha özgür hissettiğini söylüyor: “Bence daha hızlı kesebiliriz. Daha çok el kamerası kullanabilir, kamera titremelerini daha fazla tolere edebiliriz ki şundan iki yıl öncesine kadar bundan uzak duruyorduk. Kısacası, bana göre filmimiz 3D filmlerde görmeye alıştığınızdan çok daha kinetik bir hisse sahip olacak. İnsanların gözlerinin patlamamasını umuyorum. Ama öyle bile olsa, güzel vakit geçirecekler çünkü bu filmde ekrana oldukça inanılmaz bazı şeyler getiriyoruz”.

Ve yönetmen nihayet o çok istediği geniş açılı lenslere kavuştu. “İsminin baş harfleri olan ‘W.S.’in ‘wide shot’ın (İngilizce’de geniş açı anlamına geliyor) kısaltması olduğuna inanıyoruz” diyor MacPherson espriyle ve ekliyor: “Paul nadiren omuz üzeri ya da master çekim yapar. Genellikle kamerayı elimizden geldiğince geriye taşır ve çılgınca açılardan kayıt alırız. Bu filmde, sonsuza dek uzanıyormuş gibi görünen ortamlarımız var”.

Filmin özel efektler amiri Dennis Berardi’ye göre, ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM*** Toronto merkezli Mr. X tarafından yaratılmış en büyük görsel efektlerden bazılarını içeriyor: “Dinozor boyutunda canavarlarımız var. Darmadağın olan bir Rolls Royce’la sürükleyici bir araba kovalamaca sekansımız var. Kızıl Meydan’ınn içinden geçen ve New York’u yerle bir eden tsunamilerimiz var. Yaptığımız her sahnede, her sekansta bir üst düzeye geçmek için fırsatlar arıyoruz. Destansı bir malzeme bu”.

Daha önce Anderson’la “*Resident Evil: Apocalypse*”,“*Resident Evil: Afterlife*”ve “*The Three Musketeers*” gibi yapımlarda birlikte çalışan Berardi ve ekibi 900’den fazla BYG çekimini filmin yüreğine ve merkezine kusursuzca entegre etmekle sorumluydular. “*Resident Evil* serisinde özel efektler büyük önem taşıyor” diyor Jeremy Bolt ve ekliyor: “Her şeyi bir arada tutan şey onlar. Filmin özünü oluşturan, bizi Umbrella dünyasına başka türlü mümkün olmayacak şekilde götüren onlar”.

Ancak, Berardi, filme gerçekçi bir şekilde entegre edilmedikleri sürece görsel efektlerin bir işe yaramayacağını da sözlerine ekliyor: “İzleyiciler onları anında fark eder ve her şey değerini yitirir. Kızıl Meydan’ın foto-gerçek bir versiyonunu yapmamız gerektiğini biliyorduk, bu yüzden Moskova’ya gittik. New York için de aynısını yaptık. Projeye daha senaryo düzeyindeyken dahil olduğumuz için, tüm sorunları erkenden aşmamız mümkün oldu. Ana çekimlerin sonuna gelindiğinde, film üzerinde zaten yaklaşık altı aydır çalışıyorduk”.

 Berardi serinin hayranlarının filmin şoke edici final sahnesine tepkisini sabırsızlıkla bekliyor. “Geleneğe uygun olarak, bir sonraki filmde ne olacağına dair merak uyandırıcı bir son” diyor Berardi ve ekliyor: “Gördüklerimin hepsi kadar büyük. Muhtemelen gerçekleştirdiğimiz en karmaşık çekimdi”.

*Resident Evil* serisi baştan sona yüksek tempolu aksiyonla eşanlamlı hâle geldi. ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM*** da yürek hoplatan, adrenalin yüklü sekanslarla dopdolu. Beşinci oyunun onuruna, Anderson oyundaki kovalamacalardan birini filmde daha da geliştirerek en sıradışı sahnelerden birini yaratıyor.

“Karakterler çölde bir Hummer’la giderken kendilerine motosikletler üzerinde makineli tüfeklerle ateş eden zombiler tarafından kovalanıyorlar. Bunu aldık ve kullandık. Ama Hummer yerine Rolls Royce Phantom’ı tercih ettik çünkü daha önce kimse Rolls Royce’la araba kovalamaca yapmadı” diyor yönetmen.

 Anderson sahneyi Moskova caddelerine taşıyarak daha da hararetlendirir. Jovovich, Durand ve Kodjoe’yla birlikte bu nefes kesici sekans için beş gün çalışan Johann Urb, “Bize doğru gelen zombiler var ve bunlar normal zombi değiller. Ateşli silah ve bazuka kullanıyorlar. Aynı zamanda üzerimize gelen Uber-Licker’lar da var. Kurşunumuz bitince onları ellerimle haklamam gerekti ki bu eğlenceliydi. Oldukça inanılmaz” diyor.

 “*The Bourne Identity*”, “*Gladiator*” ve “*The Last Samurai*” gibi filmlerde görev almış emektar dublör koordinatörü Nick Powell, daha önce Anderson ve Jovovich’le “*The Three Musketeers*”da birlikte çalışmıştı. Tehlikeli sahnelerin girift yapısı ve boyutu iki tam ekibin eşzamanlı çalışmasını gerektirdi: Powell dublör birimini yönetirken, Anderson da filmin başlıca oyuncularıyla çekimleri yürüttü.

“*Resident Evil*’ın yıllar içerisinde Paul tarafından oturtulmuş, kendine özgü bir stili var” diyen Powell, şöyle devam ediyor: “İzleyiciler filmde çok sayıda üst düzey aksiyon sekansı olmasını bekliyor, ama bu filmdeki sayıya ben bile şaşırdım. Aksiyon anlamında, bu şu ana kadarki en iddialı *Resident Evil*”.

 ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM*** serinin tarihinde uzak ara en büyük dövüş sekanslarını içinde barındırıyor. Jovovich ve diğer oyuncular filmin fiziksel gereksinimlerini yerine getirebilmek için uzun saatler boyunca antrenmanlar yaptılar. Kapsamlı bir şekilde koreografisi yapılmış dövüş sekansları için, Powell’a göre, herkesin formunun zirvesinde olması şarttı. Oyuncular çeşitli dövüş stillerinin yanı sıra, kick-box ve kablolarla çalışmalar yaptılar. Powell, “Hareketleri öğrenmek saatlerce pratik yapmayı gerektiriyordu. Hiçbir şey prova edilmiş gibi görünmemeliydi. Tüm hareketlerin yumuşak ve sürekli bir ritimle kontrol edilmesi önemliydi” diyor.

 Powell filmin başrolündeki hanımın dövüş becerilerinden büyük övgüyle söz ediyor: “Milla çok yetenekli. Koordinasyonu son derece iyi. Bu işi o kadar uzun süredir yapıyor ki koreografiyi çok çabuk öğreniyor. Kısacası, söz konusu o olunca, hep şu soruları soruyoruz: Aşırıya kaçmadan ne kadar ileri gidebiliriz? Fazlaca çılgın olmadan dövüşü fiziksel olarak hangi noktaya kadar götürebiliriz?”

 Jovovich ***RESIDENT EVIL 5: İNTİKAM***’ın fiziksel anlamda bugüne kadarki en zorlu çalışması olduğunu söylüyor: “Her *Resident Evil* filminde çıtayı yükselttik. Kendimi tekrar etmekten hoşlanmıyorum; Paul da aynı şekilde. İzleyicimiz tekrar tekrar aynı filmi seyretmeye gitmek istemez. Bu filmde yaptıklarım, şu ana kadar herhangi bir filmimdeki dövüş sekansları arasında kesinlikle en zorlayıcı olanlardan bazıları”.

 Filmin en karmaşık sekanslarından biri Jovovich’in canlandırdığı Alice ile Guillory’nin canlandırdığı Jill Valentine arasında zirveye tırmanan dövüş. İkili bu aksiyonun hazırlığı ve çekimi için saatlerce çalıştı. “Dövüşte yaklaşık 200 hareket var” diyen Guillory, şöyle devam ediyor: “Çok yoğun ve müthiş. Milla’yla birlikte her gün üzerinde çalıştık. Gerçekten de çok güzel bir dövüş. Daha önce silahlarla hiç yapmadığımız bazı öğeleri ve bol sayıda hava hareketini bir araya getiriyor”.

 Eski bir sporcu olan Boris Kodjoe dövüş sahnelerinin disiplini ve zorluklarından keyif aldığını söylüyor: “*Resident Evil*’da olmak büyük ölçüde antrenman gerektiriyor. Nick ve ekibiyle çalışmak olağanüstü bir deneyimdi. Çıkıp fiziksel bir şeyler yapmayı seviyorum. Dövüşü inandırıcı kılmak ve izleyiciyi gerçek bir mücadele içine girdiğimize ikna etmek benim için çok eğlenceli”.

 Dublörlü ve tehlikeli sahneler söz konusu olduğunda filmin 3D çekildiği de göz önünde bulundurulmalıydı. Jovovich bunu şöyle açıklıyor: “3D sadece oyuncular değil dublörler için de kesinlikle bir meydan okuma. Yumruk atarken ıskalamak üzere antrenmanlı olduğum için kamera buna kanıyor, ama 3D çekimde dövüşü inandırıcı kılmak için adeta temas etmeniz gerekir. Bu da olayı bir hayli tehlikeli sulara taşıyor ve oldukça heyecanlı kılıyor”.

Tüm bunlar bir araya gelerek, Anderson’ın “daha büyük ve daha iyi bir *Resident Evil*” niyetinin gerçekleşmesini sağladı. Yönetmen, “İlk destansı kıyamet sonrası filmini yapmak istedim. Filmimin pek çok heyecan verici, uluslararası mekanı olsun istedim. Bunun küresel bir enfeksiyon olduğunu ilk kez göstermek istedim. Ayrıca muazzam bir aksiyon filmi olmasını istedim. Sanırım filmimiz tüm bunları başardı. Seri ilerledikçe filmlerimiz de büyüdü, ama bence bu film kesinlikle yeni alanlara atılan bir adım”.