**RESIDENT EVIL: RACCOON ŞEHRİ**

**(Resident Evil: Welcome to Raccoon City)**

**Yapım Bilgileri**

Muazzam popüler *Resident Evil* serisininkökenlerine geri dönen, serinin hayranı ve sinemacı Johannes Roberts bu konsol oyununu yepyeni bir hayran nesli için yeniden hayata geçiriyor. *“Resident Evil: Raccoon Şehri”*nde bir zamanlar ilaç devi Umbrella Corporation’ın hızla gelişen yuvası olan Raccoon artık ölmekte olan bir orta batı kentidir. Şirket buradan ayrılırken ardında çorak topraklar bırakmıştır… ve de yüzeyin altında yavaş yavaş büyüyen büyük bir kötülük. Bu kötülük nihayet gün yüzüne çıktığında, hayatta kalan bir grup insanın Umbrella’nın ardındaki gerçeği keşfetmek ve geceyi sağ salim atlatmak için işbirliği yapması gerekecektir.

Screen Gems, Constantin Film ve Davis Raccoon Films işbirliğiyle, bir Constantin Film International ve Davis Raccoon Films yapımı olan Johannes Roberts filmi *“Resident Evil: Raccoon Şehri”*ni sunar. Başrollerini Kaya Scodelario, Hannah John-Kamen, Robbie Amell, Tom Hopper, Avan Jogia, Donal Logue ve Neal McDonough’nın paylaştığı filmi, Johannes Roberts yazdı ve yönetti. *“Resident Evil: Raccoon Şehri”*nin yapımcılığını Robert Kulzer, James Harris ve Hartley Gorenstein; yönetici yapımcılığını; Martin Moszkowicz, Victor Hadida, Jeremy Bolt ve Paul W.S. Anderson; ortak yönetici yapımcılığını ise Alex Zhang üstlendi. Oyuncu seçimini Colin Jones’un gerçekleştirdiği filmin görüntü yönetimi AIC’den Maxime Alexandre’ın, yapım tasarımı Jennifer Spence’in, müziği ise Mark Korven’ın imzasını taşıyor. Hiroyuki Kobayashi’nin ortak yapımcı olduğu film Capcom’um “Resident Evil” adlı video oyununa dayanıyor.

**YAPIM HAKKINDA**

Yazar-yönetmen Johannes Roberts, Resident Evil ve Resident Evil 2 video oyunlarını hatırlayarak, "25 yıl önce Spencer malikanesinin korku dolu koridorlarında yürüdüm, sonrasında Raccoon polis karakolunun çevresinde o yağmurlu geceyi yaşadım" diyor. Roberts şimdi, yeni “*Resident Evil: Raccoon Şehri*” filmiyle Resident Evil hayranlarını hikayenin köklerine geri götürmek için bu anılara başvuruyor. “Oyunla büyüyen ilk PlayStation oyuncuları neslinden geliyorum, fakat aslında oyunu oynamaktan çok izleyerek büyüdüm. Ben her zaman tam bir korku manyağı oldum, bu yüzden başkalarının oyunu oynayışını neredeyse bir film gibi izlemek öğrencilik yıllarımın büyük bir parçasıydı; zombilerin çıkardığı belirli sesler silinmez bir şekilde ruhuma kazındılar. Son 10 yılda ben de büyük bir oyuncu oldum ve 'Resident Evil'ı takıntı yaptım. İkinci oyunun yeni versiyonu oyunların muazzam ölçüde sinematik hâle dönüştüğünü görmemde büyük bir dönüm noktası oldu”. Shinji Mikami ve Tokuro Fujiwara tarafından yaratılan ilk Resident Evil bilgisayar oyunu Capcom tarafından 1996 yılında PlayStation için piyasaya sürüldü. O zamandan beri, oyun serisinin çok sayıda devam oyunu, spin-off'u ve yeniden yapımı üretildi. Serinin hayatta kalma, korku ve üçüncü şahıs oyunlarının evrimini etkilemekle kalmayıp zombilerin tekrar popüler olmasına da katkı sağladığı yaygın olarak kabul ediliyor. Yirmi beş yılın sonunda, Resident Evil dünya çapında 110 milyon adet satılarak Capcom'un en çok satılan video oyunu serisi olmaya, ayrıca canlı aksiyon filmlere, animasyonlara, televizyon, çizgi roman, roman ve hatta sesli dramalara doğru evrilmeye devam ediyor.

Constantin Film ve yazar-yönetmen Paul W.S. Anderson (Monster Hunter) tarafından uyarlanan 2002 yapımı “*Resident Evil*” gişede dev bir hasılat yapmıştı. Milla Jovovich'in oynadığı film serisi, dördü Anderson tarafından yönetilen beş devam filmi üretti. Oyundan birkaç karaktere yer vermesine rağmen, altı filmin hepsi hikaye anlamında çok uzak uyarlamalardı.

O hikaye sona erdiğinde, Constantin Eş Başkanı Robert Kulzer oyunun köklerine geri dönerek seriyi yeniden başlatmanın bir yolunu gördü. “Fikir, oyunların mitolojisine bakmak ve içinde olan olayların daha derinine inmekti” diyor Kulzer ve ekliyor: "1998'de Raccoon şehrinde neler olduğuna ve Umbrella Corporation'ın neden bu deneyleri yapmak için burayı seçtiğine asla gerçekten değinmemiştik".

Umbrella sinsi eylemlerini örtmek için Raccoon şehrini yerle bir etme planları yaparken, ilk Resident Evil oyunlarının tüm ana karakterleri —Chris ve Claire Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy, Albert Wesker, Raccoon Şehri Emniyet Müdürü Brian Irons, Lisa Trevor ve Umbrella'da görevli bilim insanı William Birkin— Raccoon şehrinin bu tarihi dönüm noktasında bir araya gelecekti.

Kulzer, “*Resident Evil: Raccoon Şehri*”ni yazıp yönetmesi için gerek müthiş başarılı köpekbalığı gerilim filmleri "47 Meters Down" ve "47 Meters Down: Uncaged" gerek "The Strangers: Prey at Night" korku filminin ardındaki isim olan İngiliz sinemacı Roberts'a teklif götürdü. Serinin orijinal video oyunları klasik zombi filmlerinden esinlendiği için, Roberts bu yeni *Resident Evil*'ın önceki film serisinin aksiyon çizgisini takip etmek yerine bir korku filmi olması gerektiğini düşündü. Roberts'la "47 Meters Down" ve "The Strangers: Prey at Night"ta birlikte çalışan yapımcı James Harris, “Johannes korku konusunda tutkulu biri. Oyunları temsil eden bir korku versiyonu yapma fikrini ileri süren de kendisiydi” diyor. Roberts ise şunları söylüyor: “Korkutucu olmasını istedim; 90'larda, oyun çıktığında hissettiğim duyguları yakalamasını istedim. Daha öncesinde hiçbir bilgisayar oyununu oynarken böyle hissetmemiştim: Gerçekten gerilmiş ve dehşete düşmüştüm". Kulzer da, "Johannes'in içgörüsü ambiyansın dehşet uyandırması, genel bir korku ve ürkme duygu yaratması şeklindeydi" diyor ve ekliyor: "Zıplatan anlar ve zombiler var, ama asıl dehşet ortamın görünümü ve uyandırdığı histen kaynaklanıyor".

Harris, yapımcıların bu filmi her zaman oyunların hayranları için bir uyarlama olarak gördüğünü söylüyor: “Hayranlar birinci ve ikinci oyunun uyarlandığını hiç görmemişti. Filmin ikinci oyunun çıkış tarihi olan 1998'de geçmesine, birinci ve ikinci oyunu birleştirerek filmin konusunu oyununkilere oldukça yakın tutmaya ve karakterlerin perdede ilk kez düzgünce temsil edilmesine karar verdik. Bu, hayranların istediği ve daha önce hiç yapılmamış bir *Resident Evil* filmiydi”. Roberts ise şunu ekliyor: “Oyunda gerçekten işkence görmüş bazı karakterler var; çocuklar üzerinde yapılan deneyleri ima eden bu karakterlere filmlerde hiç değinilmemişti. Oyunun bu rahatsız edici açısının yanı sıra, klasik korku malzemelerini irdelemek de hoşuma gitti. Tüm bunlardan dolayı gergin olmak istedim”.

**KARAKTERLER İÇİN OYUNCU SEÇİMİ**

Yapımcılar “Resident Evil: Raccoon Şehri”nin sokaklarda başının çaresine bakmayı bilen, küstah, bıçkın kahramanı Claire Redfield rolünü İngiliz aktris Kaya Scodelario'ya verdiler. Aktris daha önce "The Maze Runner" serisi ve "Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales"de rol almış, Alexander Aja'nın timsah gerilim filmi "Crawl"da da başrol üstlenmişti. Roberts, "İngiliz televizyon programı Skins'te onu izlemiştim. Claire Redfield bizim o dünyaya girişimiz ve Kaya da Claire'in sokak kızı sertliğini paylaşıyor. Bıçkın ve eğlenceli biri; aksiyonlu şeyleri seviyordu ve bunda çok iyiydi. Filmdeki duygusal yükün büyük kısmını o üstleniyor ama bir yandan da bir sürü zombiyi kafadan vuruyor ve çılgın yaratıklarla savaşıyor. O mükemmeldi" diyor.

Hem oyuncular hem de çekim ekibi için bu ikonlaşmış karakterlere saygıyla yaklaşmak çok önemliydi. Scodelario şunu söylüyor: “Açıkçası çok büyük bir sorumluluk söz konusuydu çünkü karakterim pek çok insan için çok önemli. Oyunun tüm farklı çeşitlemelerine bakmaya ve hayranların her biri hakkında neleri sevdiğini ve hangilerinin en çok yankı uyandırdığını okumaya başladım”.

Kulzer ise, “Claire projeye kazandırmak istediğimiz ilk oyuncuydu. O muhteşemdi; içindeki karakteri yüzeye doğal bir şekilde çıkarmaya hazırdı. Bir yanda kırılganlığı, diğer yanda gerçek bir sertliği vardı. Oyuncu kadrosunun merkezi oldu ve harika bir iş çıkardı” diyor.

Scodelario canlandırdığı karakter hakkında şunları aktarıyor: “Claire şehre sonradan gelen ve bizi bu yolculukta yönlendiren yabancı. Çocukluğunun geçtiği kasabaya geri dönüyor çünkü bir şeylerin yanlış olduğu duygusuna kapılıyor ve erkek kardeşine ulaşıp onu uyarmak için derin bir dürtü hissediyor. Ama yetişkin Claire ve Chris'le tanıştığımızda, aralarında bir şeyler yaşanmış olduğunu çabucak fark ediyoruz. İletişim kurmakta zorlanıyorlar. Birbirlerine pek güvenmiyorlar. Hikaye ilerledikçe, aralarında travmatik bir çocukluktan kaynaklanan bir bağ olduğunu ama bu travmayla başa çıkma şekillerinin taban tabana zıt olduğunu öğreniyoruz. Chris polis gücüne katılmayı, Claire ise sokakta olmayı seçmiş. Onları takip ettiğimizde, birleşmenin ve birbirlerine geri dönmenin bir yolunu bulduklarına tanık oluyoruz”. Kulzer ise, "Kool-Aid'i içen, Umbrella'ya inanmaya devam eden Chris, hayatını Raccoon'a ve Umbrella'ya adamıştı ve Dr. Birkin'i bir baba figürü, kendi için bir akıl hocası olarak görüyordu" diyor ve ekliyor: “Çocukken olan tüm kötü ya da ürkütücü şeyleri unutmuş ya da bastırmış olduğu açık".

Roberts, Chris karakterini yakışıklı, tam bir Amerikan kahramanı olarak niteliyor ve “O bir 'elmalı turta'; lisede futbol takımının yıldız oyuncusu ama büyüdüğü yerden hiç ayrılmayan bir küçük kasaba genci. O özünde bir Bruce Springsteen şarkısı” diyor. Yapımcılar rol için Robbie Amell'i seçtiler. Roberts, “Robbie çekici, eğlenceli ve bilgisayar meraklısı” diyor ve ekliyor: “Oyun oynamayı seviyor. Kendini role yüzde yüz verdi, aksiyonu sevdi ama aynı zamanda Claire ve ekibin geri kalanıyla da çok hoşuma giden bir etkileşim içinde oldu. Robbie sahadayken, ortamda küçük mizah kıvılcımları oluşuyor”.

Amell ise şunları aktarıyor: “Bütün Resident Evil oyunlarını oynayarak büyüdüm. Çocukluğumdan gelen ikonik bir karakteri oynamak birazcık da olsa bir rüyanın gerçekleşmesi gibi. Gece bodrum katındaki odamda oturup ilk RE oyununu oynadığımı hatırlıyorum: Köpekler pencerelerden içeri atlıyorlardı; aklım bozulmuştu. O andan itibaren oyunları sevdim, böylesine korkutucu oluşlarını sevdim”. Uzun zamandır serinin hayranı olan Amell, çok iyi tanıdığı karakterlerin kostümlerini giymenin heyecan verici olduğunu da sözlerine ekliyor: “En güzel günlerden biri, Chris'in kurşun geçirmez yeleğinin farklı versiyonlarını denediğim ilk kostüm provasıydı. Biri Vietnam savaşındandı; Chris'in video oyununda giydiği ikonik yeşil yeleğin neredeyse tam olarak aynısıydı. Onu giydiğimde, hemen hissettim; bu oydu. Aptalca geliyor biliyorum ama ikonlaşmış bir aksesuar bu”.

Roberts, Raccoon şehri dedektifi Jill Valentine rolü için oyuncu seçiminin nispeten daha zor olduğunu, çünkü bunun çok kestirilemez bir karakter olduğunu ifade ediyor: “Bunun biraz uçuk kaçık tarafa meyilli, biraz çılgın bir karakter olmasını istedim, tıpkı Leon'un kafasının üzerindeki şişeye ateş etmek için restoranda silahını çektiğinde olduğu gibi". Roberts rol için “Games of Thrones” ve "Ant-Man and the Wasp"ta rol alan Hannah John-Kamen'ı seçti. “Hannah'yı bir yerde sabit tutmak oldukça zor. Onun gibisine hiç rastlamadım, çok çekici ama tam bir enerji küpü. Jill Valentine gibi dişli bir karakter yaratmak için onunla çalışmak gerçekten eğlenceliydi” diyor Roberts. John-Kamen ise şunları aktarıyor: "İnsan başkalarının hayranı olduğu bir karakteri canlandırırken kesinlikle bir sorumluluk taşıyor ama yine de Jill'i oynamak için çok heyecanlıydım. O çok sert ve çok havalı. Gerçekten çok ama çok çetin ceviz biri".

Polis teşkilatında görevli bir diğer karakter Albert Wesker'dı. Rolü üstlenen Tom Hopper, “Johannes bu adamın içindeki insani yönü öne çıkarmak istedi” diyor ve ekliyor: “Her şeyden önce Wesker'ın oldukça sevimli olmasını istedi. O, ahlak ve prensip sahibi biri ve birlikte çalıştığı insanları önemsiyor. Fakat daha sonra ahlaki bir ikilemle karşı karşıya kalıyor. Johannes, Wesker'ın taktığı o güneş gözlüklerinin ardında aslen kim olduğunu göstermek istedi”.

Roberts, 1.93 boyundaki Hopper için şunları söylüyor: “Fiziksel olarak süper heybetli. Muhtemelen oyunun en iyi temsilcisi. Ama Tom'un sahip olduğu gerçekten ilginç ve umarım filmde de hissedilecek olan şey, onun gerçekten sevimli oluşu. Wesker'a mizah getirdi ve doğaçlama yapmaktan keyif aldı. Ve ayrıca, açıkça gösterdi ki aksiyon sahnelerinde bir 'süper insan'. Çok görkemli biri”.

Oyuncu seçimi anlamında bir diğer zor karakter ise çaylak Leon S. Kennedy'ydi. “Filmdeki en komik kişi, pek olası bir aksiyon kahramanı değil, ama aynı zamanda başrol oyuncusu da olabilir. Bunu diğer karakterlerle birlikte kim oynayabilirdi?” diyen Roberts, şöyle devam ediyor: “Leon'la ilgili en sevdiğim şey, onu ilk olarak akşamdan kalma şekilde yatağında yatıyorken tanımamız. Filmin kalanında daha dişli, fakat ertesi gün tekrar sarhoş olacağını size garanti edebilirim". Avan Jogia, Leon'un komik bir yardımcı karakterden daha fazlası olduğuna dair vizyonunu paylaştığında, onun doğru oyuncu olduğu anlaşıldı. “Avan onu bir anti-kahraman, isteksiz, belli ki orada olmaktan haz etmeyen, akşamdan kalma biri olarak oynadı. Harika bir darmadağınıklık içindeydi. Kendini bu role gerçekten verdi” diyor Roberts.

Jogia, "Ben çok oyun oynarım. İlk Resident Evil çıktığında yaşım biraz küçüktü ama onu oynayacak yaşta bir kuzenim vardı ve pijama partisi için evine gidip o oyunu oynar ve bir yandan sabahın 3'üne kadar çok fazla asitli içecek içer, bir yandan da kendimizi feci korkuturduk. Ve Leon sevdiğim bir karakterdi” diyor. Kulzer ise şunu ekliyor: "Herkes kadar becerikli olsa da, Leon oyunlarda acemi bir polis olarak geçiyor. Bu yüzden onun çaylak oluşuna yönelmeye karar verdik. Biraz sarsak, belli ki bu işte yeni, daha saçını bile kestirmemiş. Bu hâli karaktere çok fazla tat ve gerçekçilik kattı. Karakter açısından harika bir gelişim çizgisi oldu". Harris ise, “Avan'da herkesi hazırlıksız yakalayan doğal bir komedi zamanlaması ve karizma var. Bu role kesinlikle çok şey kattı çünkü doğal haliyle de gerçekten komik bir adam” diyor.

Polis gücünü tamamlayan isim emniyet müdürü Brian Irons'dı. Rolü oynayan Donal Logue şunu söylüyor: “O oldukça yozlaşmış, huysuz ve aksi bir adam. Raccoon şehrinde Umbrella Şirketi'yle kapılı kapılar ardında anlaşmalar yapmış olduğu açık".

Yapımcılar, Logue'a karakterini olağanüstü biri hâline getirmesi için alan tanıdılar. “Hepimiz filmlerde Donal'ın sahnelerde spot ışığını çalışını izleyerek büyüdük. Aynısını burada da yaptı” diyen Kulzer, şöyle devam ediyor: "Johannes ona özgürlük tanıdı ve 'Her zaman yaptığını yap' dedi. Brifing sahnesinde histerik bir portre çizdi; öğrencilerini veya çocuklarını kontrol altında tutmaya çalışan öfkeli bir öğretmen veya baba gibi. Oyuncu kadrosuna fazlasıyla tat kattı”.

Logue ise gülerek, "Hedef, her çekimde, herkesi gülmekten kırıp geçirmeye çalışmak ve insanları güldürmeyi başarıp başaramayacağımı görmekti" dedikten sonra, şunları aktarıyor: "Tom Hopper'ı iyice deştim ve Avan geldiğinde onu da iyice benzettim. O sahne için doğaçlama yorumlar hazırlarken Avan benim suç ortağımdı. Onunla hemen kanka olduk”. Roberts ve Logue, aktörün rolü gerçekten somutlaştırması için yapabilecekleri üzerinde beraberce çalıştılar. “Donal aslında çok hoş ve yakışıklı bir adam. Ama ben bu adama yüklenmek istedim. 'Şişman gösterecek kostüm giymeni, saçlarını kesmeni ve 80'lerin en büyük bıyığına sahip olmanı istiyorum' dedim. 'Haydi yapalım' diye karşılık verdi. Genelde doğaçlamayı sevmem ama Donal o kadar hazırlıklıydı ki harika olacağını biliyordum ve öyle de oldu”. Harris de buna katılıyor: “Donal harika bir karakter oyuncusu. Emniyet müdürü Irons sevimsiz ve biraz korkak olabilir ama Donal ona bir nebze sıcaklık katıyor”.

Roberts'ın perdeye taşımaktan heyecan duyduğu bir diğer karakter ise hayranların favorisi Lisa Trevor'dı. Yönetmen bu konuda, “Lisa Trevor filmde canlandırılacak en büyüleyici karakterlerden biriydi ve o şimdiye kadar filmlerde hiç canlandırılmamış bir karakterdi. İlk oyunda hep en çok ilgimi çeken karakterlerden biri olmuştu. Onda hem çok trajik ve akıldan çıkmayan, hem de ürkütücü bir yan var. Bunu filmimize aktarmaya çalıştım. Rolü çok ilginç bir genç oyuncu olan Marina Mazepa'ya verdik o da ıstırap çeken bu karaktere hayat ve kişilik kattı. Eşsiz bir aktris; izleyicilerin ona vereceği tepkiyi görmek için sabırsızlanıyorum" diyor.

Roberts, Umbrella'nın deneylerinin kurbanı bir başka yetim olan bu karaktere "çok ürkütücü" olarak nitelediği bir tasarımı uygun gördü. “İnsan etinden yapılmış bir maskesi var. Eski paçavralar giyiyor. Ve ellerini birbirine kenetleyen bir tahta var. Çok rahatsız edici bir karakter". Neal McDonough (“Arrow”) tarafından canlandırılan Dr. Birkin, meçhul Umbrella Corporation'ı temsil eden yüzdür. Kulzer, "Neal'ın Birkin'i olağanüstü" diyor ve ekliyor: “Birkin'i biraz çılgın, kaçık bir profesör olarak oynuyor ama aynı zamanda hayatını bu işe ve bu şirkete adayan bir baba ve koca. Sonunda umutsuz bir seçim yapıyor ve ortalık mahşer yeri oluyor". Harris ise “Band of Brothers” ve "Minority Report"ta rol alan McDonough için, “Spielberg sizi birden fazla kez seçtiyse, muhtemelen oldukça iyi bir aktörsünüzdür” diyor ve ekliyor: “Neal için hissimiz buydu. Role bir ağırlık kattı. Birkin'in ailesinin yer aldığı sahnelerde gerçek bir sıcaklık gösteriyor. Sonunda ise çıldırması gerekiyor”.

Roberts, McDonough'nın –sadece insan Dr. Birkin olarak değil, aynı zamanda daha canavarca biçimlerde– performansının ayaklarını yerden kestiğini söylüyor: “Neal, Birkin'in dönüşümünde, performansının sessiz ve küçük olamayacağını anladı. Tüm BYG'ler ve protezlerle, bu performansı alıp, sadece kamera için değil, aynı zamanda post prodüksiyon için de nasıl sunacağını biliyordu. Üzerindeki makyaj ve efektler yüzünden tamamen gölgede kalmamak için ne sunması gerektiğini çok iyi biliyordu. O müthiş bir kötü adam".

**RACCOON ŞEHRİNİ İNŞA ETMEK**

Umbrella Corporation’ın hakimiyet kurup garip deneylerini yürüttüğü yer olarak kullanılan kurgusal bir Amerikan maden kasabası olan Raccoon şehri, oyun ve filme hâkim olan atmosferik ortama ev sahipliği yapar. Umbrella Corporation tarafından harap edilen şehir için zaman dolmaktadır çünkü şirket sabah olduğunda tüm şehrin yerle bir olmasını sağlamak üzere planlar yapmıştır. Kulzer, “Raccoon şehri filmdeki bir karakter; hatta tüm bu insanların yollarının kesiştiği ana karakter olabilir aslında. Ama Umbrella'nın Raccoon şehriyle ilgili planları her ne idiyse, belli ki sona gelinmiş. Yollarına devam etmeye ve şehri havaya uçurmaya hazırlar”.

Yapımcılar, filmin Racoon şehrini bulmak için, benzer değişimlerden geçmiş küçük kasabaları taradılar. Kulzer şunları paylaşıyor: "Kanada'da yaptığımız birçok filmde güvenilir bir uygulayıcı yapımcı olan Hartley Gorenstein, Sudbury'ye bakmamızı önerdi. Burası pek çok dönüşümden geçmiş bir maden kasabası. O kadar çok kirlilik olmuş ki bütün ağaçlar ölmüş. NASA bile astronotlarını Sudbury'ye götürmüş çünkü orası ayın yüzeyinde bulacağınıza en yakın ortammış". Yıkık bir arazi ve asitli göllerle baş başa bırakılmış eski bir nikel madenciliği kasabası olan Sudbury, ölümcül bir kasırgaya sahne olmuş. Hatta burası 1.849 milyar yıl önce düşen bir meteorun sonucu olarak dünyadaki üçüncü en büyük çarpma kraterine ev sahipliği yapıyor. Neyse ki Sudbury bugün Ontario'daki en temiz havaya sahip. Roberts, “Dönüm noktamız o kasabayı bulmaktı. Filmi gerçekten değiştirdi. Filmi onun etrafına kurduk” diyor.

Aktris Scodelario, "Johannes ne zaman bir yer keşfine çıksa, bana demiryolu raylarının ve Sudbury şehir merkezinin fotoğraflarını gönderiyordu. Burası bende hemen oyunun tarzı ve atmosferi için mükemmel ve doğru yer olduğu hissi uyandırdı" diye hatırlıyor ve şöyle devam ediyor: “Filmi Ekim ayında çektik ve burada hava kesinlikle buz gibiydi. Fakat yılın o zamanında gökyüzündeki derin maviler, özellikle geceler bana fazlasıyla oyunu hatırlattı. Soluk alıp verirken birbirinizin çıkan buğuyu görebilir ve havanın ne kadar soğuk olduğunu hissedebilirsiniz. Çok fazla gerilim ve atmosfer var." Harris ise şunu ekliyor: “Johannes mümkün olduğu ölçüde, gerçek yerlerde çekim yapmaya hevesliydi. Ortamların boyalarını sıyırıp gerçek ambiyanslarını ortaya çıkarmayı seviyor. Raccoon için aklımızda olan küçük kasaba hissi için Sudbury'nin 50'ler ve 60'lardan kalma harika evleri mükemmel bir ortam sundu”.

Oyunun imzası hâline gelmiş mekanlar arasında yer alan Spencer konağı, Raccoon şehri polis karakolu, Umbrella Yetimhanesi ve Birkin'in yeraltı laboratuvarı da dahil olmak üzere birkaç kilit setin ise inşa edilmesi gerekecekti. Yapım ekibi, oyun üreticisi Capcom ile el ele çalıştı. Capcom yapım tasarımcısı Jennifer Spence'e ("Shazam!", "The Forever Purge") Spencer Malikanesi ve polis karakolu için "mimari planları” sağlayarak tasarımcının onları olabildiğince aslına yakın şekilde yeniden yaratmasına yardımcı oldu. İnşa edilen mekanlar arasında, Spencer Malikanesi'nin genişleyen dış cephesinin yanı sıra çeşitli iç mekanlar bulunuyordu: Merdivenleri, kütüphanesi ve diğer birkaç odasıyla birlikte malikanenin ana giriş holü ile devasa bir avlusu olan polis karakolunun dış mekanı bunlardan bazılarıydı. Roberts, “Bu oyunların çıkışından 25 yıl sonra, hayranlarının nihayet mekanların içine girebilmelerini istedim. Filmin benim için çekiciliği büyük ölçüde bununla ilgiliydi” diyor.

Yetimhaneye Toronto'nun hemen dışındaki Hamilton'da terk edilmiş bir erkek okulu ev sahipliği yaptı. “Terk edilmiş, tuhaf yerlere daima ilgi duyan biri oldum” diyen Roberts, şöyle devam ediyor: “O yere girer girmez, 'Buraya bayıldım. Burayı kullanmalıyız. Burada olmak istiyorum' dedim. Devasa pencereleri olan ve tamamen ıvır zıvırla dolu çılgın bir yerdi. Sadece geceleri çekim yapıyorduk; çok ürkütücüydü”. Scodelario ise şunu aktarıyor: "Terk edilmiş okul başlangıçta bile yeterince ürkütücüydü. Sonrasında set tasarımcıları geldi ve daha da dehşetengiz hâle getirdiler. Bence mümkün olan en ürkütücü çocuk oyuncaklarını bulmak için ellerinden gelenin fazlasını yapmışlar. Bir hayalet görmek gibiydi; oyundakilerle mükemmel bir eşleşmeydi”.

**YARATIK ÖZELLİĞİ**

“Film boyunca üzerimdeki en büyük baskı zombilerdi sanırım. İnsanlar neredeyse 60 yıldır zombileri görmeye alışmışken onları nasıl korkutucu kılabilirdim? Ve buna seyirciyi rahatsız edecek ne yenilik katabilirdim?” diyen Roberts, sonunda "büyük ölçüde oyundan feyz aldığını" söylüyor. Film için daha umulmadık bir ilham kaynağı ise mini dizi “Chernobyl”di. Roberts dizideki radyasyon hastalığı tasvirinden o kadar rahatsız oldu ki "Resident Evil"ın protez amiri Steve Newburn'den, ölü ve çürümüş etten oluşan zombi türevi yerine, kimyasal yanıkların ve radyasyon zehirlenmesinin cilt üzerindeki etkisine yönelmesini istedi. Roberts bu konuda şunları söylüyor: “Isırılıp dönüşmeniz yerine yavaş bir süreç olacaktı. Çok komplike protezler gerektiriyordu. Sıcaklık eksi 10 dereceyken, yağmur yağarken, bir yandan Covid önlemlerini gözetirken, yüzlerce zombinin yer aldığı kalabalık sahneler çekmek son derece meşakkatliydi. Ama en zoru zombilerin insanlığını hissettirmekti; makyajın altında bir insan olduğunu bilmek istedim”. Bu da silahlar kuşanıldığında ve zombiler saldırdığında her şeyi daha korkutucu ve anlamlı hâle getirecekti.

John-Kamen, “Dehşet verici görünüyorlar” diyor ve ekliyor: “Bir keresinde set dışındaki bir kapıyı açarken, içeri giren biriyle karşılaştım ve bir an için yüreğim ağzıma geldi –sadece bir anlığına nerede olduğumu unuttum– ve sonra, 'Ah, evet ben 'bir zombi filmindeyim' dedim”. Amell içinse zombilerle savaşmak bir rüyanın gerçekleşmesiydi: “Zombi erkek ve kadınları çoğunlukla dublörler oynadılar ve harikaydılar. Mümkün olduğunca gerçek, korkutucu ve tehlikeli hissi vermelerini istedik. Ben o kadar çok sahte kanla kaplandım ki çoğu gerçekti diyemem ama sahiden eğlenceliydi”. Kaya ise gülerek, “Kesinlikle çok fazla aksiyonumuz vardı” diyor ve şöyle devam ediyor: "Yani sonuçta bunu kanıtlayacak morluklarım var. Gerçekten çok sıkı antrenman yaptık.

Diğer yaratıklar arasında, hayranların en sevdiği canavar olan "The Licker" (Yalayıcı), yetimhanede Claire, Leon ve Irons'a saldırarak oyundan perdeye sıçrayışını yaptı. Harris, “Fizik yasalarına göre imkansız olan bir şey yerine, gerçek dünyada var olabileceği hissi verebilmesi için ona bazı dokunuşlar ekledik” derken, Roberts da şunu ekliyor: "Ne zaman tasarımlarda çıldırmaya başlasak, kendimize hatırlattığımız bir şey vardı: "Hayır, bu noktada durup oyunu neyin korkutucu yaptığına geri dönelim. Daima oyundaki her şeyi köklendirmeye çalıştık”.

**90’LARA GERİ DÖNÜŞ**

Serinin ikinci oyunu 1998 yılında piyasaya çıktığı için, Roberts “*Resident Evil: Raccoon Şehri*”nin o dönemde geçmesine karar verdi –internetin yaygın olmadığı, çevirmeli bağlantının genelgeçer yöntem olduğu, çoğu insanın sabit hatlar ve çağrı cihazları üzerinden iletişim kurduğu ve teknolojinin zirvesinde PDA'ların (Kişisel Dijital Asistan) bulunduğu dönemdi bu. Hopper, “Bunun üzerinden daha 30 yıl bile geçmediğini hatırladığınızda, o zamandan bu yana teknolojinin ne kadar geliştiğini anlıyorsunuz” diyor ve ekliyor: "Fark ettiğim bir diğer şey de, o zamanlar kıyafetlerin çok bol oluşu. Bana bir kot pantolon giydirdiklerinde, 'Bunun biraz daha dar olanı var mı?' diye sordum ve kostümcü, '90'larda bunları giyiyorlardı. Kıyafetler vücuda oturmuyordu' dedi”.

Scodelario ise gülerek şunları söylüyor: "90'lar sona erdiğinde yedi yaşındaydım ama o dönemi hatırlıyorum. Video kaset ve çevirmeli internet olan bir sahnede yer aldım. Bununla ilgili şaka yapabilmek ve interneti kullanırken ev telefonunu kullanmanıza izin verilmediğini hatırlamak eğlenceliydi. O yıllarda geçmesi filme çok ilginç ve salaş –göz alıcı olmayan– bir görünüm verdi, bu da gerçekten korku türüne uygundu”.

Roberts, “Retro teknolojiyle oynarken çok eğlendik ama kesinlikle en çok eğlendiğimiz öğe müzikti. Filmde şarkıların ön planda olmasını seviyorum ve filmin şarkılarını seçerken çok eğlendim. Jennifer Page şarkısı Crush’ın yer aldığı inanılmaz bir sekans bulunuyor. 4 Non Blondes'tan 'What's Up?' var, Bonnie Tyler var ve biraz Richard Thompson var. Bu harika bir doku" diyor.

Döneme ait tarzlar Roberts ve görüntü yönetmeni Maxime Alexandre'ın (Crawl) filmi çekme biçimine kadar uzandı: İkili modern filmlerde daha az yaygın olan, fakat Roberts’ın bazı sinema idolleri –bunlardan biri de John Carpenter'dı– tarafından kullanılan zoom lensler ve daha uzun çekimler gibi daha eski teknikler kullandılar. Roberts şunu söylüyor: “Filmimiz süper retro. Maxime ile ilk konuşmamızda, 'Bu çılgınca değil. Çok sayıda tek çekim var” dedim. Roberts ve Alexandre, ayrıca, filmde 70'lerin klasik korku-gerilim filmlerini çağrıştıran, koyu, cesur renkler kullandılar. "Filmin koyu bir dokusu var ama aralarda parlak kırmızı patlamalar söz konusu. Bu tarzın kasabanın paranoyasını ve hastalığını gerçekten yakaladığını hissettim. 1970'lerin komplo-gerilim filminin klasik sinema anlayışına yönelmemin gerçekten işe yarayacağını sezdim. Bazı çılgın derecede uzun ve yavaş zoom'lar içermesi anlamında çok sıra dışı bir tarz –aslında, çok kesinti içeren pek az sahne var. Benim için bu cüretkar bir yaklaşım ve ne şanslıyım ki bunu yapacak desteğe sahiptim” diyor Roberts.

**HAYRANLAR İÇİN BONUSLAR**

Roberts ve ekibinin setlere, kostümlere ve hatta karakterlere gösterdikleri saygı ve detaylara gösterilen özen yapımın her cephesinde kendini hissettirirken, yönetmen filme Resident Evil hayranlarının bulması için düzinelerce bonus yerleştirdi. Roberts, "Her karede bir şey var. Bunu kendim için yaptım çünkü ben de oyunun bir hayranıyım. İşte bu yüzden, arka planda gizlenivermiş, oyuna selam duran pek çok öğe var” diyor.

Örneğin polis helikopterinin arkasındaki rakamlar, ilk Resident Evil oyununun çıktığı tarih. Harris bu konuda şunları söylüyor: “Johannes, bunu yapacaksa, hakkıyla yapması gerektiğini biliyordu. Burada konu sadece oyunla köprü kuran şeyler değil; konu, bonuslar... yetimhanenin, malikanenin kopyalanması. Dolayısıyla, malikaneyi ilk gördüğünüzde oyunda oynuyormuşsunuz gibi geliyor. Konu, insanların oyundan aşina olduğu şeylerin posterlere dönüştürülmesi gibi küçük dokunuşlar. Elimizde 'Resident Evil'daki arkasını dönen zombi var. Gerçekten de filmde bu malzemelerden mümkün olduğunca fazlasını kullanmak istiyorsunuz çünkü oyunları sevenler, filmden çok daha fazlasını alacaklar”.

Hem Amell hem de Scodelario için, 'Resident Evil'da malikanede bulunan şifalandırıcı kırmızı, mavi ve yeşil bitkilerin görüntüsü, bu kez laboratuvar duvarına asılmış şekilde olsalar da, film yapımcılarının hayranlara saygıyı ciddiye aldıklarının kanıtıydı. Amell şunları aktarıyor: "Önemsiyorlardı. Oyunları oynamış herkes onları şifa iksirleri olarak tanıyacaklardır. Bunları oyundaki karakterinizi iyileştirmek için kullanıyor ve farklı renklerde kombinasyonlar elde etmek için birleştiriyorsunuz. Birkaç oyuncu arkadaşıma resim gönderdim ve 'Bunu paylaşamazsınız ama bakın ne müthişler' dedim” Scodelario da aynı görüşte olduğunu şu sözlerle belirtiyor: "Bunları gördüğümüzde hepimiz çıldırdık. 'Vay canına, bunu gerçekten yapmışlar' dedik".

Roberts kamera açılarını doğrudan oyunlardan kopyalayacak kadar ileri gittiğini de dile getiriyor: “Bazen muhtemelen başka bir filmde çekemeyeceğim açılardan çekim yaptım: Kamerayı oldukça yükseğe, aşağıya doğru bakacak şekilde koydum; adeta bir güvenlik kamerası görüntüsü gibi. Sıklıkla yararlandığım bir açı değil bu ama ilk oyunda böyle sabit açılar vardı; aşağı doğru, komik, tuhaf açılar görülüyordu. Bu yüzden bunlardan kısmen yararlandık”.

Amell ise şu açıklamayı getiriyor: "Belirli odalara girdiğinizde kamera belirli bir açıya geçiyor. Oyunları oynayan herkes bu anları tanıyacak. Johannes'i bunu yaparken izleyebilmek ve bunun bir parçası olabilmek çok havalıydı ve sanki 'Resident Evil' bir ve ikide yürüyormuşum gibi hissettirdi. Bir hayran olarak, çekimler boyunca birçok kez, bir çekimin arka planındaki şeyleri veya malikanenin genel görünümünü çok net görmek beni fazlasıyla duygulandırdı. Kendimi gerçekten de bir video oyunu karakteri gibi hissettim; bir konsol oyuncusu olarak bu filmin parçası olmak sahiden harikaydı. Ayrıntılara gösterilen özen ve dikkat çok başarılıydı".