

METROPOLITAN FILMEXPORT et DAVIS FILMS
présentent

une production Constantin Film International et Davis Raccoon HG Films

un film de Johannes Roberts

RESIDENT EVIL : BIENVENUE À RACCOON CITY

(Resident Evil : Welcome to Raccoon City)

Kaya Scodelario
Hannah John-Kamen
Robbie Amell
Tom Hopper
Avan Jogia

Scénario : Johannes Roberts, d'après les personnages du jeu *Resident Evil*

Durée : 1h47

Sortie nationale : 24 Novembre 2021

Vous pouvez télécharger l'affiche et des photos du film sur :
metrofilms.com

Distribution :

METROPOLITAN FILMEXPORT
29, rue Galilée - 75116 Paris
Tél. 01 56 59 23 25
info@metropolitan-films.com

Relations presse :

ETIENNE LERBRET
36 rue de Ponthieu - 75008 Paris
Tél. 01 53 75 17 07
etiennelerbret@orange.fr

Relations presse Internet :

AGENCE CARTEL
YOUSSEF LEMHOUER
youssef.lemhouer@agence-cartel.com
Tél. 01 82 83 44 70

L'HISTOIRE

Ce nouveau chapitre de la saga RESIDENT EVIL, situé en 1998, dévoile enfin les secrets du manoir Spencer et de la ville qui fut autrefois le siège florissant du géant pharmaceutique Umbrella Corporation. Depuis le départ de la toute-puissante entreprise, Raccoon City a sombré jusqu'à la ruine, et une menace terrible se terre au plus profond de ses entrailles. Lorsque le mal se réveille en semant l'horreur, un petit groupe de survivants va unir ses forces pour tenter de découvrir la vérité sur Umbrella, en espérant voir le bout de la nuit...

NOTES DE PRODUCTION

« Il y a 25 ans, j'arpentais les couloirs effrayants de la propriété Spencer, avant de m'enfoncer, en pleine nuit sous une pluie battante, dans les rues de la ville situées près du commissariat de Raccoon », déclare Johannes Roberts, en se souvenant des jeux vidéo emblématiques *Resident Evil* et *Resident Evil 2*. Désormais, le réalisateur puise dans ses souvenirs pour ramener les fans du célèbre jeu aux origines de l'histoire avec *RESIDENT EVIL : BIENVENUE À RACCOON CITY*. « J'appartiens à la génération de la première PlayStation même si je regardais plutôt les autres y jouer que je n'y jouais moi-même. J'ai toujours été un très grand fan de cinéma d'horreur, si bien qu'en observant les autres jouer aux jeux vidéo, j'avais presque l'impression de voir un film – et cela m'a beaucoup marqué quand j'étais étudiant : les bruits très particuliers que faisaient les zombies se sont gravés dans mon esprit de manière indélébile. Depuis une dizaine d'années, je suis devenu moi-même un très gros joueur et obnubilé par *Resident Evil*. La réinterprétation du 2^{ème} *Resident Evil* m'a montré à quel point ces jeux sont désormais inspirés par le cinéma ».

Créé par Shinji Mikami et Tokuro Fujiwara, le premier *Resident Evil* sur ordinateur a été conçu pour la PlayStation de Capcom en 1996. Depuis, la franchise s'est enrichie de plusieurs suites, spin-offs et réinterprétations en tous genres et a non seulement influencé l'évolution des jeux de survie et de tir à la 3^{ème} personne, mais a redonné une vraie popularité aux zombies. Vingt-cinq ans plus tard, *Resident Evil* demeure la saga de jeux vidéo de Capcom la plus lucrative, grâce à ses 110 millions d'unités vendues dans le monde et ses adaptations sous forme de films en prises de vue réelle et d'animation, de séries, de BD, de romans et même de récits audio.

Adapté au cinéma par le réalisateur Paul W.S. Anderson (*MONSTER HUNTER*) pour Constantin Film en 2002, *RESIDENT EVIL* a triomphé au box-office. La saga, interprétée par Milla Jovovich, comprend six épisodes dont quatre ont été réalisés par Anderson. Même si l'on y retrouve plusieurs personnages du jeu, les films sont très librement adaptés de la licence de Capcom.

Lorsque la saga s'est achevée, le coprésident de Constantin Film, Robert Kulzer, a imaginé la relancer en revenant aux origines du jeu. « On a eu l'idée de s'intéresser à la mythologie des jeux et de fouiller les événements qui s'y produisent », explique-t-il. « On n'avait jamais vraiment évoqué ce qui s'était passé à Raccoon City en 1998 et aux raisons pour lesquelles la société *Umbrella Corporation* avait choisi cette ville pour y mener ses expériences ».

On allait retrouver tous les protagonistes des premiers jeux *Resident Evil* – Chris et Claire Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy, Albert Wesker, le chef Brian Irons du Raccoon City Police Department, Lisa Trevor, le chercheur William Birkin d'*Umbrella* – à ce moment crucial de l'histoire de Raccoon City, où *Umbrella* envisage de raser la ville pour dissimuler ses actes abjects.

Pour écrire et mettre en scène ce nouvel opus, Kulzer a sollicité Roberts, réalisateur anglais des thrillers à succès 47 METERS DOWN et 47 METERS DOWN : UNCAGED et du film d'horreur STRANGERS : PREY AT NIGHT. Étant donné que les jeux vidéo s'inspirent de classiques du cinéma de zombie, Roberts estimait que ce nouveau chapitre devait s'imposer comme un film d'horreur plutôt que de multiplier les scènes d'action, à l'instar de la saga précédente. « *Johannes est un grand fan de cinéma d'horreur et c'est vraiment lui qui a décidé de proposer une adaptation terrifiante des jeux* », signale le producteur James Harris, qui a collaboré avec Roberts sur 47 METERS DOWN et STRANGERS : PREY AT NIGHT.

« *Je voulais que le film soit terrorisant, et retrouver le sentiment que j'avais ressenti quand le jeu était sorti dans les années 90* », indique le réalisateur. « *C'était la première fois qu'un jeu vidéo était aussi profondément perturbant et terrifiant* ».

« *Johannes souhaitait que l'atmosphère soit horrifique et que la peur soit palpable à chaque instant* », reprend Kulzer. « *Il y a des zombies qui font sursauter le spectateur, mais l'horreur vient surtout de l'univers du film* ».

D'après Harris, les auteurs du film considèrent ce film, depuis le départ, comme une adaptation destinée aux fans des jeux vidéo. « *Les fans n'ont jamais vu les transpositions des toutes premières éditions au cinéma* », dit-il. « *On a choisi de situer l'histoire en 1998, à l'époque où le premier jeu est sorti, et on a fait en sorte de s'inspirer des deux premières éditions, en restant fidèle à l'intrigue et aux personnages. C'est ce que voulaient les fans : un film inspiré de Resident Evil comme on ne l'avait encore jamais fait* ».

« *Il y a des personnages extrêmement torturés dans le jeu qui n'avaient jamais été transposés au cinéma* », ajoute Roberts. « *Cela m'a plu d'explorer la dimension dérangeante du jeu, avec l'allusion aux expériences menées sur des jeunes, sans parler des ingrédients classiques du cinéma d'horreur. Je voulais que l'ensemble soit très déstabilisant* ».

PERSONNAGES ET ACTEURS

Pour Claire Redfield, protagoniste débrouillarde et futée qui n'est pas du genre à se laisser marcher dessus, la production a engagé la comédienne anglaise Kaya Scodelario, à l'affiche de la saga LE LABYRINTHE, de PIRATES DES CARAÏBES : LA VENGEANCE DE SALAZAR et de CRAWL d'Alexandre Aja. « *Je l'avais découverte dans la série Skins* », remarque Roberts. « *Claire Redfield est notre point d'entrée dans l'univers du film. Kaya possède son côté coriace et débrouillard. C'est une dure à cuire et elle est drôle : elle a adoré les scènes d'action et s'en est sortie à merveille. Elle passe par toutes sortes d'émotions, mais elle tire sur bon nombre de zombies dans la tête et affronte des créatures délirantes. Elle a été épatante* ».

Pour les comédiens et les techniciens, il était fondamental d'aborder ces personnages avec respect. « *Je ressentais une énorme responsabilité sur mes épaules car mon*

personnage compte beaucoup aux yeux d'un grand nombre de gens », souligne Kaya Scodelario. « Je me suis intéressée de près aux différentes incarnations du personnage, j'ai lu tout ce qui plaisait aux fans chez chacune d'entre elles, lesquelles les touchaient particulièrement, et pour quelles raisons ».

« On voulait commencer par Claire », commente Kulzer. « Kaya a été magnifique : elle a un talent inné et elle a laissé s'exprimer la Linda Hamilton qui est en elle. D'un côté, elle a une forme de fragilité, et de l'autre, c'est une coriace. C'est vraiment notre actrice principale ».

« Claire incarne le regard du spectateur : elle débarque dans cette petite ville et nous entraîne dans son périple », remarque la comédienne. « Elle revient sur les lieux de son enfance parce qu'elle a le sentiment qu'il s'y passe quelque chose d'effrayant et elle éprouve le besoin impérieux de mettre son frère en garde. Mais quand on fait la connaissance de Claire et Chris, adultes, on se rend rapidement compte qu'il s'est produit un incident entre eux. Ils ont beaucoup de mal à communiquer. Ils se méfient l'un de l'autre. Au fil de l'intrigue, on apprend qu'ils sont liés l'un à l'autre par les traumatismes de l'enfance qu'ils ont appris à affronter de manières radicalement différentes. Chris s'est engagé dans la police, tandis que Claire n'a pas fait grand-chose de sa vie. Peu à peu, ils trouvent le moyen de se serrer les coudes et de retisser des liens ».

« Chris est celui qui a continué à faire confiance à Umbrella », indique Kulzer. « Il avait consacré sa vie à Raccoon et à Umbrella, et considérait le docteur Birkin comme une figure paternelle – un mentor. Il a visiblement oublié, ou censuré, toutes les horreurs qu'il a vécues quand il était petit ».

D'après Roberts, le personnage est l'archétype du héros américain, « le gars propre sur lui, qui était le champion de l'équipe de football de son lycée, mais qui n'a jamais quitté sa ville natale. Il correspond en tout point à ce que racontent les chansons de Bruce Springsteen ».

Les auteurs ont confié le rôle à Robbie Amell. « Robbie est charmant, drôle et c'est un geek ! », s'amuse le réalisateur. « C'est un gamer né. Il s'est totalement emparé du rôle, il a adoré les scènes d'action, et j'aime beaucoup ses rapports avec Claire et le reste de l'équipe. Avec Robbie, il y a de petites étincelles d'humour qui surgissent de manière inattendue ».

« J'ai beaucoup joué à tous ces jeux quand j'étais gamin », confie Amell, « et incarner un personnage emblématique de mon enfance est un rêve éveillé. Je me souviens que j'allais au sous-sol de la maison, la nuit, pour jouer à mon premier jeu : les chiens sautaient à travers la fenêtre et j'étais terrorisé ! C'est depuis ce moment-là que j'adore ces jeux et leur côté terrifiant ».

Autant dire qu'endosser le costume de l'un des personnages qu'il connaît si bien était exaltant. « Ce que j'ai préféré, c'est l'essayage des costumes et des différentes déclinaisons du gilet pare-balles de Chris », se souvient l'acteur. « Il y en avait un qui avait servi pendant la guerre du Vietnam – c'était quasiment le même vert que porte

Chris dans le jeu. Quand je l'ai enfilé, le gilet s'est imposé comme une évidence : c'était celui-là qu'il me fallait ! Ça a l'air bête, mais c'est l'accessoire emblématique du personnage ».

Selon le réalisateur, c'est le rôle de l'inspectrice Jill Valentine, de la police de Raccoon City, qui lui a posé le plus de problème car il s'agit d'un personnage parfaitement imprévisible. « *Il fallait que ce soit un personnage un peu cinglé, comme on le voit dans la scène du restaurant où elle sort son arme pour tirer sur une bouteille posée sur la tête de Leon* », dit-il. Roberts a confié le rôle à Hannah John-Kamen, à l'affiche de *Game of Thrones* et *ANT-MAN ET LA GUÊPE*. « *C'est assez difficile de parfaitement cerner Hannah. Je n'avais jamais rencontré quelqu'un comme elle : c'est une jeune femme tout à fait charmante, mais c'est une boule d'énergie. C'était un vrai plaisir de travailler avec elle pour faire en sorte que Jill Valentine soit une dure à cuire !* »

« *On endosse une certaine responsabilité quand on campe un personnage adoré des fans, mais j'étais surexcitée à l'idée de jouer Jill* », rapporte la comédienne. « *C'est une nana coriace et super cool. C'est une sacrée battante !* »

Albert Wesker fait aussi partie des policiers de la petite ville. « *Johannes souhaitait qu'on mette en avant la dimension humaine du personnage* », relate Tom Hopper qui campe le rôle. « *Il tenait à ce qu'il soit attachant d'entrée de jeu. Il a de vraies valeurs morales et il a de l'affection pour ses collègues. Mais il se retrouve, à un moment donné, face à un dilemme moral. Johannes voulait qu'on montre qui est vraiment ce personnage qui se cache derrière ses lunettes de soleil* ».

« *Physiquement, il est extrêmement imposant* », indique Roberts en parlant de l'acteur d'1m95. « *Il est sans doute celui qui est le plus proche des personnages du jeu, mais ce qui m'a le plus intéressé chez lui – et j'espère que cela se ressent dans le film –, c'est qu'il est profondément attachant. Il a insufflé son sens de l'humour à Wesker et il était friand d'improvisation. Et puis, bien entendu, c'est une sorte de surhomme en matière d'action. Il a une présence hallucinante* ».

Autre personnage qui a donné du fil à retordre à la production : le flic débutant Leon S. Kennedy. « *C'est le type le plus drôle de l'histoire, une sorte de héros de film d'action malgré lui, mais qui pourrait très bien être le protagoniste. Je me suis donc demandé qui pourrait bien l'incarner* », raconte le réalisateur. « *Ce que j'aime chez Leon, c'est qu'on fait sa connaissance au moment où il est couché, avec la gueule de bois. Et vers la fin du film, il est plus dur à cuire – mais je peux vous garantir que dès le lendemain, il va se remettre à picoler !* »

Lorsqu'Avan Jogia a fait part de sa vision du personnage qui, à ses yeux, ne se résume pas qu'à un rigolo, il a été engagé. « *Avan l'a joué comme un antihéros, comme quelqu'un de récalcitrant qui n'a pas envie d'être là et qui a la gueule de bois* », note Roberts. « *Il sait mieux que quiconque adopter une attitude négligée : il s'est vraiment approprié le rôle* ».

« *Je suis un gros gamer* », reconnaît Jogia. « *Quand le premier Resident Evil est sorti, j'étais un peu jeune, mais j'avais un cousin plus âgé que moi qui était assez grand pour y jouer. Du coup, j'allais dormir chez lui, on se mettait sur la console et on s'amusait à se faire peur en buvant des litres de Coca à 3h du matin ! Leon était un personnage que j'adorais* ».

« *Dans les jeux, on dit que c'est un bleu, mais il est aussi malin que les autres* », signale Kulzer. « *Il est un peu empoté, car il est encore tout débutant et qu'il ne s'est même pas fait couper les cheveux. C'est ce qui donne un vrai cachet et pas mal de réalisme au personnage* ».

« *Avan possède un vrai sens du rythme et de la comédie et un charisme qui ont déstabilisé tout le monde* », reprend Harris. « *Il a franchement su insuffler beaucoup de sa personnalité au rôle car c'est un type naturellement drôle* ».

Brian Irons, quant à lui, est le chef de la police de la ville. « *C'est un type assez corrompu, grincheux et acariâtre* », détaille Donal Logue, qui lui prête ses traits. « *Il a, de toute évidence, engagé des tractations secrètes avec Umbrella Corporation à Raccoon City* ».

Les auteurs ont donné carte blanche à Logue pour faire d'Irons un personnage haut en couleurs. « *On a tous vu Donal voler la vedette à ses partenaires au cinéma. Et c'est aussi ce qu'il a fait dans ce film* », ajoute Kulzer. « *Johannes lui a accordé une large marge de manœuvre en le laissant orienter le personnage dans le sens qu'il voulait. Dans la scène du brief, il est irrésistible : on dirait un prof ou un père en colère en train de sermonner ses élèves ou ses gosses !* »

« *Mon but, à chaque prise, était de tenter de faire éclater de rire tout mon entourage, et de voir si j'y arrivais* », s'amuse Logue. « *Je m'en suis d'abord pris à Tom Hopper, et lorsque Avan débarque, je le prends pour cible ! Avan était mon complice quand j'improvisais mes vacheries pour la scène. On est immédiatement devenus super potes !* »

Le réalisateur et Logue ont longuement discuté pour savoir comment l'acteur pouvait pleinement s'emparer du rôle. « *Donal est un garçon très élancé et élégant* », dit-il. « *Et je lui ai demandé de porter une combinaison grossissante, de se couper les cheveux et de porter une énorme moustache façon années 80. Et il était totalement partant. En général, je n'aime pas trop l'impro, mais Donal a tellement bossé pendant la prépa que j'étais certain qu'il serait épatant – et je ne me suis pas trompé* ».

« *C'est un formidable acteur de composition* », affirme Harris. « *Le chef Irons est sans doute un type antipathique et un peu lâche, mais Donal lui insuffle une certaine générosité* ».

L'autre personnage que Roberts était heureux de porter à l'écran est Lisa Trevor, adorée des fans. « *Lisa Trevor était l'un des rôles les plus fascinants à interpréter du*

film », dit-il. « Et elle n'avait encore jamais été incarnée au cinéma. Elle fait partie des personnages de la première édition du jeu qui m'ont toujours intéressé : il y a quelque chose de tragique, obsessionnel et terrifiant chez elle. J'ai cherché à insuffler cet état d'esprit dans le film et nous avons engagé Marina Mazepa, une toute jeune actrice très intéressante, qui a fait d'un être tourmenté une femme vraiment incarnée. Elle est incomparable et j'ai hâte de voir la réaction du public face à sa prestation ».

Pour ce personnage – également orpheline et victime des expériences d'Umbrella –, Roberts souhaitait lui donner une allure qu'il qualifie d'« effrayante ». « Elle arbore un masque de chair humaine », signale-t-il. « Elle porte de vieux haillons et elle a les mains maintenues ensemble par une planche. C'est un personnage profondément perturbant ».

Le docteur Birkin (Neal McDonough) incarne Umbrella Corporation. « Birkin, grâce au jeu de Neal, est phénoménal », déclare Kulzer. « Il l'interprète comme un scientifique légèrement fou, mais c'est aussi un père, un mari, un soutien de famille, qui a consacré sa vie à son travail et à cette entreprise. Au bout du compte, il fait un choix désespéré – et l'enfer se déchaîne ».

« Si Spielberg vous choisit plus d'une fois, c'est que vous êtes sans doute un très bon acteur », note Harris en faisant allusion à McDonough, à l'affiche de *Band of Brothers : L'enfer du Pacifique* et *MINORITY REPORT*. « C'est le sentiment que nous a inspiré Neal. Il apporte une vraie densité au personnage. Dans les scènes de la famille Birkin, il témoigne d'une formidable générosité. Et à la fin, il devient un peu fou ».

Roberts a été époustoufflé par la prestation de McDonough, non seulement comme être humain, mais sous des formes plus monstrueuses. « Tandis que Birkin se transforme, Neal a compris qu'il ne pouvait se contenter d'un jeu discret et modeste », relève-t-il. « Il a su exactement quel jeu adopter pour ne pas se laisser totalement écraser par le maquillage et les effets visuels. Il campe un formidable salaud ».

LA CRÉATION DE RACCOON CITY

Raccoon city est une ville minière fictive exploitée par Umbrella Corporation pour y mener ses expériences – et l'atmosphère étrange qui y règne marque à la fois les jeux vidéo et le film. La ville a été conduite à la faillite par l'entreprise qui a prévu de la raser dès le lendemain. « Raccoon City est un personnage à part entière de l'histoire, peut-être bien le personnage principal, car c'est là que tous les autres se rencontrent », raconte Kulzer. « Mais malgré les projets d'Umbrella, les plans de l'entreprise ont changé étant donné qu'elle est dorénavant prête à tout démolir pour passer à autre chose ».

Pour trouver un site qui leur convienne, les producteurs ont sillonné de petites villes qui avaient subi des bouleversements comparables. « Hartley Gorenstein, directeur

de production réputé qui a travaillé sur nos films au Canada, a suggéré qu'on visite Sudbury », poursuit Kulzer. « C'est une ville minière qui a beaucoup changé : la pollution y était telle que tous les arbres sont morts et la NASA y a même acheminé ses astronautes, car le lieu est assez semblable à la surface de la lune ». Sudbury exploitait autrefois des mines de nickel, ce qui a dévasté ses paysages et rendu l'eau de ses lacs acide. La ville a même été la proie d'une tornade dévastatrice et, suite à un impact de météorite survenu il y a 1,849 milliard d'années, accueille sur son site le troisième cratère le plus vaste de la Terre. Étonnamment, la ville possède aujourd'hui l'air le plus pur de l'Ontario.

« Dénicher cette ville a vraiment changé la donne », déclare Roberts. « On a échafaudé le film à partir de cette trouvaille ».

« Chaque fois que Johannes partait en repérages, il envoyait des photos des rails du train et du centre-ville de Sudbury et ça collait vraiment au style et à l'esthétique du jeu », se souvient Kaya Scodelario. « On a tourné en octobre et le temps était glacial mais le ciel bleu profond m'a beaucoup rappelé le jeu, surtout la nuit. La buée liée à la respiration est visible si bien qu'on sent à quel point il fait froid. L'atmosphère est chargée de tension ».

« Johannes tenait à tourner le plus possible en décors réels, il aime la peinture qui s'écaille et l'ambiance authentique des décors naturels. L'esthétique des maisons des années 50 et 60 correspondait parfaitement à l'ambiance de petite ville qu'on avait en tête pour Raccoon », déclare Harris.

Les sites essentiels –lieux emblématiques du jeu – ont dû être construits, à l'instar du manoir Spencer, du commissariat de police de Raccoon, de l'orphelinat Umbrella et du laboratoire souterrain de Birkin. La production a collaboré avec le fabricant de jeux Capcom qui a fourni à Jennifer Spence (SHAZAM !, AMERICAN NIGHTMARE 5 : SANS LIMITES) les plans architecturaux du manoir Spencer et du commissariat pour lui permettre de les reconstituer aussi fidèlement que possible. Ils ont aménagé l'escalier en spirale du manoir Spencer, ainsi que d'autres décors comme le vestibule de l'entrée principale avec son escalier, la bibliothèque et plusieurs autres pièces, sans oublier l'extérieur du commissariat et son immense atrium.

« Au bout de 25 ans, je voulais que les fans des jeux reconnaissent immédiatement les lieux, et c'était pour moi l'un des points forts du film », poursuit Roberts.

Pour l'orphelinat, les producteurs se sont servis d'une école de garçons désaffectée située à Hamilton, à la périphérie immédiate de Toronto. *« Je suis toujours attiré par les lieux délabrés et abandonnés. Dès que j'ai pénétré dans cet endroit je me suis dit 'C'est génial, il faut qu'on tourne là'. C'est un espace très vaste, avec d'immenses fenêtres et entièrement rempli de bric-à-brac et d'objets abandonnés. On ne tournait que la nuit et c'était assez effrayant ».*

« L'école désaffectée donnait naturellement la chair de poule mais les décorateurs l'ont rendue encore plus terrifiante », confie Kaya Scodelario. « Ils se sont surpassés

pour trouver les jouets les plus flippants qui soient. L'univers du lieu collait parfaitement à celui du jeu ».

LES CRÉATURES

« Ce qui m'a posé le plus de difficultés a été la conception des zombies. Comment les rendre effrayants quand on en voit au cinéma depuis près de 60 ans ? Et qu'apporter de plus qui soit nouveau et se révèle dérangeant pour le public ? », s'interroge Roberts.

Il confie s'être beaucoup inspiré du jeu et de la minisérie *Chernobyl*. Roberts a été si perturbé par les descriptions de l'impact des radiations qu'il a demandé au chef-prothésiste du film Steve Newburn de se pencher sur les effets des brûlures chimiques sur la peau et de l'empoisonnement radioactif, plutôt que d'opter pour les attributs traditionnels des zombies, comme la chair en putréfaction. *« C'est une transformation lente qui ne résulte pas du fait qu'on se fasse mordre et qu'on se métamorphose. Ça demande donc des prothèses très complexes et c'était extrêmement difficile à mettre en place non seulement en raison des restrictions sanitaires, mais aussi à cause des températures extrêmes qui tombaient en-dessous de - 20 degrés, de la pluie battante et des scènes de foule mobilisant des centaines de zombies ! Mais le plus difficile était de faire en sorte qu'on puisse sentir l'humanité des zombies. Je voulais qu'on perçoive qu'il y a un humain sous le maquillage ».* C'est ce qui rend le film encore plus effrayant et qui prend tout son sens lorsque les zombies se mettent à tout dévaster sur leur passage

« Ils sont terrifiants », confie Hannah John-Kamen. « Une fois, sur le tournage, j'ai ouvert la porte et l'un d'eux se dirigeait vers moi. Mon cœur a fait un bond dans ma poitrine : j'avais oublié un instant où j'étais et j'ai dû me rappeler 'ah oui, c'est vrai, je tourne un film de zombies' ! ».

Pour Amell, affronter des zombies était un rêve éveillé. *« La plupart d'entre eux étaient interprétés par des cascadeurs et cascadeuses et ils ont été fantastiques »,* raconte-t-il. *« On voulait qu'ils soient aussi réalistes, terrifiants et dangereux que possible. Ils essayaient vraiment de nous atteindre et j'ai fini avec une blessure de plusieurs centimètres sur l'avant-bras à cause de leurs ongles. J'étais tellement couvert de faux sang que je ne me suis pas rendu compte que je saignais vraiment. Puis, à la fin de la journée quand je me suis essuyé, je me suis retrouvé avec cette énorme lacération sur le bras. Mais je me suis vraiment amusé et pour être honnête, ce sont ces instants de tournage qui se gravent dans la mémoire à jamais ».*

« On a eu pas mal de scènes de combats, c'est certain », ajoute Kaya Scodelario en plaisantant. *« J'ai des bleus qui en attestent. On s'est entraîné très dur. Quand je me suis servi du fusil, j'ai choisi de tirer avec de vraies balles d'entraînement avec la plus grande quantité de poudre possible et de ressentir le recul quand je tire. Je tenais vraiment à éprouver cette sensation »,* ajoute-t-elle.

L'une des créatures préférées des fans, L'Écorché, est transposée du jeu au film : il s'en prend à Claire, Leon et Irons dans l'orphelinat. « *On l'a modifié pour le rendre plus réaliste et crédible en s'appuyant sur les lois de la physique* », ajoute Harris.

« *Dès qu'on avait tendance à s'emballer du point de vue du rendu esthétique, on se rappelait qu'il valait mieux revenir à ce qui rend le jeu effrayant. On a toujours cherché à ancrer le film dans l'univers du jeu* », complète le réalisateur.

RETOUR AUX ANNÉES 90

Roberts a choisi de situer RESIDENT EVIL : BIENVENUE À RACCOON CITY en 1998, année où la première édition du jeu est sortie, autrement dit à une époque où Internet n'avait pas tout envahi : le bas-débit était encore la norme, les gens communiquaient grâce à des téléphones fixes et des bipeurs, et le nec plus ultra de la technologie était le PalmPilot. « *On se dit que c'était il y a seulement trente ans et puis on se rend compte à quel point la technologie a évolué depuis* », déclare Hopper. « *L'une des premières choses dont je me suis aperçu, c'est à quel point les vêtements étaient amples à l'époque. J'ai essayé un jean et j'ai demandé s'ils pouvaient l'ajuster un peu et le costumier m'a dit 'Non c'est comme ça que ça se portait dans les années 90, les vêtements n'étaient pas ajustés'* ».

« *J'avais 7 ans à la fin des années 90 mais je m'en souviens très bien* », plaisante Kaya Scodelario. « *Je joue une scène avec une cassette vidéo et de l'Internet à bas débit, et c'était amusant de pouvoir en plaisanter et se souvenir qu'on n'avait pas le droit d'utiliser le téléphone de la maison quand on surfait sur le web. L'esthétique est très grunge et ça se prête bien au genre de l'horreur qui n'a rien de glamour* ».

« *On a beaucoup aimé jouer avec cette technologie rétro mais c'est avec la bande-originale que l'on s'est le plus amusés. Je suis favorable à ce que la musique occupe une place prépondérante dans le film et j'ai adoré concevoir la BO. On a une séquence extraordinaire avec la chanson Crush de Jennifer Page, What's up? des 4 Non Blondes, on a du Bonnie Tyler et du Richard Thompson. Un paysage sonore formidable !* », déclare Roberts.

L'époque à laquelle se déroule le film a aussi marqué l'esthétique de la mise en scène. Roberts et son directeur de la photo Maxime Alexandre ont eu recours à des dispositifs dont on se sert moins de nos jours – usage de zooms et tournage de prises plus longues – mais qui étaient prisés par leurs idoles, à l'image de John Carpenter. « *Le film est vraiment rétro* », confie Roberts. « *Quand j'ai parlé à Maxime pour la première fois, je lui ai dit 'Le rythme n'est pas frénétique, il y a beaucoup de plans-séquences* ». Roberts et Alexandre ont aussi privilégié une palette sombre et saturée, rappelant les teintes du cinéma d'horreur et de suspense des années 70. « *Le film possède une palette sombre mais avec des éclats de rouge vif. J'ai pensé que ce style traduirait bien le climat paranoïaque et malade de la ville. Je me suis dit que l'ambiance d'un thriller des années 70, marqué par la théorie du complot, correspondrait vraiment bien à ce film. C'est assez original, car il y a beaucoup de plans très lents tournés au zoom, et très peu de scènes extrêmement*

découpées. Personnellement, je trouve ça assez osé et j'ai eu de la chance qu'on me soutienne dans cette vision », poursuit-il encore.

DES CLINS D'ŒIL POUR LES FANS

La méticulosité et le soin du détail apportés par Roberts et son équipe aux costumes, aux décors et aux personnages eux-mêmes s'est poursuivie par de nombreux clins d'œil destinés aux fans du jeu qui ponctuent le film.

« Il y a quelque chose dans chaque plan », explique Roberts. « Je l'ai fait tout d'abord pour moi, car je suis un fan et il y a donc plein de surprises cachées dans les arrière-plans qui sont des références au jeu ».

Les numéros à l'arrière de l'hélicoptère de la police, par exemple, correspondent à la date à laquelle est sorti le premier jeu *Resident Evil*. « Johannes a compris que si on se lançait dans cette voie, autant le faire bien », détaille Harris. « Et il ne s'agit pas seulement de ce qui renvoie simplement au jeu, il s'agit aussi des 'œufs de Pâques'. Il s'agit de l'orphelinat et il fallait reproduire le manoir à l'identique pour qu'on ait la même impression que dans le jeu quand on le découvre pour la première fois. Il s'agit de petites touches, comme les affiches que les gens connaissent, car elles sont dans le jeu. On a le même zombie que dans le premier *Resident Evil*. On voulait intégrer autant d'éléments de ce genre que possible, parce que si on aime les jeux, l'expérience cinématographique n'en sera que plus forte ».

Pour Amell et Kaia Scodelario, la présence des herbes rouges, bleues et vertes trouvées dans le manoir dans *Resident Evil Remake*, mais attachées ici au mur du laboratoire est la preuve que les producteurs ont considéré les fans avec le plus grand respect. « Ils ont vraiment été attentifs », signale Amell. « Tous ceux qui ont joué aux jeux reconnaîtront les herbes à potions. On les prend pour soigner son personnage et on les mélange pour créer différentes couleurs. J'ai envoyé plusieurs photos à des amis joueurs en leur disant 'Tu ne peux pas partager ça mais regarde, c'est vraiment cool' ».

« On a tous été impressionnés quand on les a vues, et on s'est dit 'et bien ils font ça sérieusement' », ajoute l'actrice.

Roberts est même allé jusqu'à reproduire dans le film les angles de vue du jeu. « J'ai parfois choisi des angles de prises de vues que je n'aurais sûrement pas adoptés sur un autre projet », confie-t-il. « Je plaçais la caméra assez haut, pour avoir une vue en plongée, un peu comme une caméra de surveillance. Ce n'est pas un angle qui m'est familier mais il y avait cet angle fixe et ces étranges points de vue en plongée dans le tout premier jeu et j'ai voulu m'en servir de manière ludique ».

« Quand on arpente certaines pièces, la caméra bascule à un angle précis », explique Armell. « Et tous ceux qui connaissent ces jeux reconnaîtront ces moments. Voir Johannes mettre ce dispositif en place et y participer a été vraiment cool et m'a donné l'impression de marcher dans *Resident Evil 1* et *2* ».

« En tant que fan, à plusieurs moments du tournage, j'ai été vraiment ébahi de voir des éléments à l'arrière-plan d'un décor ou de découvrir l'allure générale du manoir qui était parfaite », ajoute t-t-il. « J'ai franchement eu l'impression d'être un personnage du jeu vidéo ce qui, en tant que joueur, est super cool. Le souci du détail m'a impressionné ».

FICHE ARTISTIQUE

Claire Redfield.....KAYA SCODELARIO
Jill Valentine HANNAH JOHN-KAMEN
Chris Redfield..... ROBBIE AMELL
Albert Wesker TOM HOPPER
Leon S. KennedyAVAN JOGIA
Le chef Irons..... DONAL LOGUE

FICHE TECHNIQUE

Réalisation et scénario.....JOHANNES ROBERTS
Producteurs ROBERT KULZER
..... JAMES HARRIS
.....HARTLEY GORENSTEIN
Producteurs exécutifs MARTIN MOSZKOWICZ
VICTOR HADIDA
JEREMY BOLT
PAUL W.S. ANDERSON
Directeur de la photographie..... MAXIME ALEXANDRE
Chef décoratrice..... JENNIFER SPENCE
Monteuse.....MARY FINLAY
Compositeur MARK KORVEN
Casting COLIN JONES