



SUMMIT ENTERTAINMENT e NEW REGENCY
ENTERPRISES presentano
Una produzione JACOBSON COMPANY /
BAZELEVS / NEW REGENCY

L'ORA NERA
IN 3D

Con **Emile Hirsch, Olivia Thirlby, Max Minghella,**
Rachael Taylor e Joel Kinnaman

Sceneggiatura di **Jon Spaihts**
Storia di Leslie Bohem & M.T. Ahern e Jon Spaihts
Diretta da **Chris Gorak**
Prodotta da **Tom Jacobson e Timur Bekmambetov**

Durata: 89 Minuti

L'ORA NERA

in 3D

Note di produzione

SINOSI

Benvenuti a Mosca.

L'ORA NERA è la storia di cinque giovani che si ritrovano a Mosca e che cercano di sopravvivere dopo un devastante attacco da parte degli alieni. Il thriller in 3D mette in evidenza la bellezza di Mosca, assieme a degli effetti speciali impressionanti, grazie all'apporto del visionario realizzatore Timur Bekmambetov (*Wanted – scegli il tuo destino*, *I guardiani della notte*) e del regista Chris Gorak (*Right At Your Door*).

Arrivati nel bel mezzo di una strana tempesta luminosa, i giovani imprenditori della new economy Sean (Emile Hirsch) e Ben (Max Minghella) atterrano nella capitale russa per inseguire i loro sogni economici in questo centro internazionale pieno di soldi, ma anche di spietati uomini d'affari. Le viaggiatrici Natalie (Olivia Thirlby) e Anne (Rachael Taylor), giunte a Mosca per via di una sosta non prevista nel loro viaggio verso il Nepal, cercano di sfruttare l'occasione per divertirsi in una delle capitali notturne del mondo.

Queste due coppie di migliori amici si incontrano tra i fasti e il glamour del nightclub Zvezda, il locale di tendenza per gli stranieri e le bellezze di Mosca, e trovano anche il giovane Skylar (Joel Kinnaman), l'uomo d'affari svedese che ha imbrogliato Sean e Ben. Il club preferito dai giovani viaggiatori, dalle supermodelle e dall'élite economica che si trova a Mosca diventa rapidamente un luogo spaventoso, quando gli alieni invadono la Terra e tutto scivola nell'oscurità.

Dopo essere sopravvissuti all'attacco iniziale nascondendosi sotto terra, i cinque emergono ai confini di una Mosca sempre più dominata dagli alieni. La città, un tempo piena di vita, è ormai priva di energia elettrica e di abitanti, se non per una forza di occupazione sconosciuta. Composti da un'energia elettromagnetica, gli alieni uccidono brutalmente le forme di vita terrestri facendole a pezzi, grazie al fatto di risultare sostanzialmente invisibili agli esseri umani, anche se gli oggetti elettrici rivelano la loro presenza. Spostarsi alla luce del giorno è ormai pericoloso, quindi i sopravvissuti scelgono di viaggiare in città sfruttando la sicurezza della notte e ci mostrano le loro reazioni individuali a queste circostanze straordinarie, in cui non è rimasto più nulla di familiare.

Nel corso del viaggio in una città straniera per trovare aiuto, il gruppo incontra diversi sopravvissuti russi che li aiutano a far luce sui misteri di questi invasori quasi invisibili, sui loro obiettivi e debolezze e, cosa più importante, su come contrattaccare.

Il coraggio non muore mai.

Una coproduzione tra la New Regency e la Summit Entertainment, **L'ORA NERA** è diretto da Chris Gorak da una sceneggiatura di Jon Spaihts, basata su una storia di Leslie Bohem & M.T. Ahern e Jon Spaihts. Emile Hirsch (*Into The Wild – Nelle terre selvagge, Milk, Speed Racer*); Olivia Thirlby (*Juno*); Max Minghella (*Le idi di marzo, The Social Network, Agora*); Rachael Taylor (*Transformers*); e Joel Kinnaman (*Snabba Cash, The Killing* della AMC) sono i protagonisti. Tom Jacobson (*The Ladykillers, Missione su Marte*) e Timur Bekmambetov (regista di *Wanted*) sono impegnati come produttori, mentre Monnie Wills è il produttore esecutivo. La Summit Entertainment fa uscire questo thriller d'azione nei cinema americani il 25 dicembre 2011, mentre la 20th Century Fox lo distribuisce sui mercati internazionali.

* * *

L'ORIGINE DEL PROGETTO – GLI ALIENI A MOSCA

L'ORA NERA ha avuto origine da un'idea che ritornava spesso nelle discussioni tra il produttore Tom Jacobson e il produttore esecutivo Monnie Wills. “Circa cinque anni fa, parlavamo di cosa significherebbe sopravvivere dopo un'apocalisse aliena e una sconfitta dell'umanità”, spiega Jacobson. “Cosa accadrebbe il giorno dopo *Independence Day*? Eravamo interessati a una storia che si concentrasse solo sui personaggi. Dove si trovano? Amo le storie sull'umanità e la fantascienza, con temi classici come le persone comuni che si ritrovano in circostanze straordinarie. Cosa succederebbe se venissimo attaccati, conquistati e occupati? L'idea è nata così”.

“Mi piaceva anche il concetto delle persone che non si arrendono in un territorio occupato, come nei film sulla resistenza francese”, aggiunge Jacobson. “Quindi, abbiamo preso ispirazione dalle magnifiche pellicole sulla seconda guerra mondiale, solo che invece delle linee tedesche, ci troviamo dietro le linee nemiche di un'occupazione aliena. Questo genere permette di esplorare l'eroismo e il modo in cui ci comportiamo quando veniamo messi alla prova. Al cinema, la migliore fantascienza può approfondire questi temi e risultare un ottimo intrattenimento per il pubblico”.

Jacobson si è rivolto al suo vecchio amico Leslie Bohem, e al suo giovane collega di sceneggiature M.T. Ahern per rimpolpare questi concetti. “Loro hanno preso questa idea base, hanno inventato la storia e dato vita al titolo **L'ORA BUIA**”, rivela Jacobson. “Poi, ci siamo evoluti in tante direzioni diverse. Les e Megan hanno scritto una storia magnifica sulla sopravvivenza umana, che ho venduto alla New Regency, per poi decidere di aggiungere un elemento sorprendente e unico. Grazie a questi racconti di fantascienza o di guerra, abbiamo visto tutto il possibile, quindi volevo inserire un tocco originale”.

“A quel punto, è stata presa una decisione importante. Dalla prima pagina, lo avremmo ambientato a Mosca”, rivela Jacobson. “E' stata un'idea che ha cambiato tutto, chi erano i personaggi e perché si trovavano a Mosca. Loro sono arrivati in questa città eccitante di cui tutti parlano, ma che quasi nessuno,

in particolare gli americani, ha mai visto di persona. Mosca sembrava il posto in cui dei giovani potessero vivere un'avventura", dichiara Jacobson. "Eravamo tutti eccitati di descrivere questo gruppo di persone, stranieri in terra straniera, e quando arrivano gli alieni, tutto diventa ancora più anomalo".

Lo sceneggiatore Jon Spaihts ha iniziato a lavorare a una nuova versione della storia, ambientata a Mosca, mentre il regista che vive in quella città, Timur Bekmambetov, e che ha diretto i grandi successi internazionali *Wanted – Scegli il tuo destino* e *I guardiani della notte*, è entrato nel progetto come produttore. "Lavorare con Timur Bekmambetov è stato molto eccitante, perché lui amava la fantascienza e gli elementi visivi presenti nella pellicola", sostiene Jacobson. "Inoltre, Timur sa perfettamente come si gira un film a Mosca".

L'innovativo regista era felice di partecipare come produttore. "Per me, produrre è praticamente lo stesso che girare. Quando ti stai occupando della regia, non stai girando, non stai recitando o vestendo gli attori... ti stai occupando della regia", spiega Bekmambetov. "Il produttore si occupa di gestire tante cose – le persone e le aspettative – quindi per me produrre significa avere il film nella mia testa e trovare le persone giuste per realizzarlo. E' quasi la stessa cosa. Non stai urlando azione sul set, ma devi comunque trovare la strategia e la gente adatta".

"Originariamente, circa quattro anni fa, il film era ambientato in una cittadina americana. La prima volta che ho parlato con Tom Jacobson, gli ho detto 'possiamo spostarlo a Mosca?'. Non appena cambi il punto di vista, diventa immediatamente un progetto interessante. *King Kong* a Mosca rappresenta un evento, mentre a New York non fa effetto, perché è già stato realizzato", commenta Bekmambetov. "E' affascinante per lo spettatore trovarsi qui, considerando che a Mosca non vengono girati tanti film occidentali e questo rendeva subito cool il progetto".

"Mosca rappresenta un ambiente unico e molto interessante visivamente, perché è inconsueta. Non è bella come Parigi o grande come Manhattan, ma possiede un aspetto e una luce caratteristici. Se trasferisci qualsiasi storia convenzionale a Mosca, diventa immediatamente interessante", prosegue

Bekmambetov. “Seconda cosa, la cultura e la storia del cinema russo è diversa, tanto da influenzare anche i film realizzati nel nostro Paese. Il pubblico lo apprezzerà e avvertirà qualcosa di nuovo. La formula di un progetto di successo è fatta di una storia in cui riconoscersi, ma ambientata in un mondo unico. Se hai una bella storia e puoi girarla a Mosca, allora hai una pellicola interessante, come avvenuto per *District 9* a Johannesburg, in Sudafrica”.

“La location è stata fondamentale per la narrazione”, aggiunge Jacobson. “Visivamente, Mosca ha un potere e una forza architettonica che volevamo cogliere, così la osserviamo dal punto di vista di uno straniero. Mosca si è conquistata la reputazione di essere un posto scatenato, con una fantastica vita notturna e molti soldi che girano. Desideravamo anche cogliere la sensazione di un nuovo, selvaggio West. L’eccitazione, il glamour, il rumore, la musica e il dinamismo della città, per poi sottolineare il contrasto con il silenzio dopo la caduta”.

“Timur possiede un’immaginazione e una visione notevoli, ma si è anche attorniato di un fantastico gruppo di persone che lavorano con lui nella società Bazelev, che ha realizzato tanti effetti visivi per noi. Abbiamo iniziato presto con lo sviluppo visivo e loro hanno dato vita a tanti concept art e animatics – o pre-viz – di elementi fondamentali”, spiega Jacobson. “La pellicola è nata da un’idea, per poi diventare la visualizzazione e la realizzazione di questa idea. Così, la squadra di effetti visivi di Timur a Mosca ha iniziato a lavorare quasi due anni e mezzo prima delle riprese e ha generato tante immagini che hanno dato un senso alla pellicola”.

“Loro hanno creato gli schizzi iniziali degli alieni e la visione generale di una Mosca senza popolazione, un elemento fondamentale, visto che dovevamo prendere un’enorme città di 14 milioni di persone e svuotarla”, aggiunge Jacobson. “Nel corso della pellicola, i personaggi scoprono che gli alieni stanno facendo qualcosa, quindi abbiamo dato vita ai progetti di queste torri aliene. I primi concept art hanno rappresentato una grande opportunità per il regista, che ha iniziato a occuparsi di questo aspetto fin dalle prime fasi del progetto”.

Un anno prima dell'inizio delle riprese, è stato assunto il regista Chris Gorak. "Ero eccitato di lavorare con Chris, perché avevo amato la sua pellicola *Right At Your Door*, che ritenevo essere autentica, sincera, spaventosa, credibile e con degli attori magnifici, mentre la storia veniva narrata in maniera convincente", rivela Jacobson.

"Chris ha letto la nostra sceneggiatura, era interessato e tutto quello che ha detto sembrava corretto, in particolare su alcuni aspetti della narrazione, come il modo in cui i personaggi si spostano durante la storia. Chris sentiva che il processo di comprensione fosse molto importante... quello che apprendono sugli alieni e sulle circostanze legate agli eventi suscita l'emozione della storia. La nostra finestra per osservare la vicenda è data dai personaggi. Il punto di vista narrativo della pellicola è seguirli, mentre cercano di capire cosa sta avvenendo", spiega Jacobson.

"L'ORA NERA permette a Chris di creare qualcosa di interessante, perché lui parte dai personaggi", concorda Wills. "Ha passato tanto tempo pensandoci e lavorando con gli attori sulle loro esperienze... cosa significa stare a Mosca e creare questi personaggi. Inoltre, Chris ha una formazione di scenografo e art director, quindi è riuscito a mettere in scena il film non solo con l'intenzione di sfruttare bene Mosca, ma anche per inserire i personaggi in mezzo a una città post-apocalittica molto credibile".

"Quando mi sento molto a mio agio con gli aspetti visivi della realizzazione di un film, posso concentrarmi sulla sceneggiatura, i personaggi e il modo migliore di raccontare la storia giusta, perché il resto fa parte della mia natura", rivela Gorak. "Ma Mosca è stato uno degli elementi più eccitanti. Per prima cosa, c'erano gli alieni e il modo in cui interagivano con il nostro mondo, ma subito dopo arrivava Mosca come location. La città ha aggiunto una personalità alla pellicola che risulta ineguagliabile".

"Storicamente, Mosca rappresenta una cultura a se stante e si trova in una zona dell'Europa che è una sorta di ultima frontiera. Noi desideravamo portare il gruppo di viaggiatori in un luogo in cui non si sentono a loro agio. Mosca è perfetta, oltre a offrire una grande ricchezza di ambienti interessanti",

sostiene Gorak. “Inoltre, il russo rappresenta una lingua straniera per tutti nel film. Mosca è la terra delle opportunità per un giovane occidentale, ma loro non riescono neanche a leggere un cartello stradale, perché è scritto in cirillico e quindi non sanno in che direzione andare. E’ il classico caso di un pesce fuor d’acqua”.

“Ci sono stati tanti film sulle invasioni aliene e Mosca forniva un lato originale all’idea. Non ci sono mai stato e ora la sto distruggendo”, ironizza Gorak. “Ero veramente eccitato di esplorare la città e di trovare tutte queste location leggendarie, lavorare con la mia squadra e costruire una versione di Mosca mai vista prima”.

“Per Chris, era molto importante effettuare un viaggio come realizzatore mentre preparava la pellicola, per conoscere la città e scegliere i posti che, a suo avviso, avevano il potere di influenzare i personaggi, che si sarebbero ritrovati di fronte a qualcosa di imponente e magnifico. La speranza è che questo avrà un impatto sul pubblico”, aggiunge Jacobson.

“Quando svolgevamo delle ricerche per le location, la troupe russa non era entusiasta di girare in tutti i luoghi famosi, che non ho mai visto in un film americano. Per loro, inquadrare la Piazza rossa è come girare alla Statua della Libertà, a Times Square o all’insegna di Hollywood. Ma io desideravo tutte le inquadrature da cartolina e che i personaggi e la storia fossero presenti nella cartolina. Volevo la Piazza rossa, il Ponte del Patriarca, la Chiesa di Cristo... tutta questa celebre architettura russa. La complessità di Mosca la rende ricca e vibrante. E’ stato incredibile apprendere la sua storia durante le riprese e sapevo che avrebbe aggiunto qualcosa che la stragrande maggioranza del pubblico non vivrà mai di persona, figuriamoci in una pellicola su un’invasione aliena”.

Jacobson aggiunge che “Chris ha un occhio e una visione fantastici. La sua abilità visiva era un bonus incredibile che si nota nella pellicola, in particolare nelle location. Quando siamo arrivati a Mosca, ci siamo accorti che è simile a ogni altra grande città internazionale – Roma, Parigi, Londra, New York. Insomma, è difficile girarvi, perché è enorme e ha delle regole rigide. Chris ha messo alla prova la troupe perché voleva girare una pellicola internazionale in

maniera narrativa, inserendo i personaggi e la storia in questi sfondi per farla sembrare reale. Lui voleva riprendere Mosca come non era mai stato fatto prima”.

L’energia del regista ha aiutato a mantenere in piedi queste riprese complicate. “Chris Gorak non si è mai fermato da quando è atterrato a Mosca”, ricorda Wills. “Nessuno nella nostra troupe lavora più duramente di lui e questa leadership del regista ha incoraggiato il resto della troupe a dare il meglio. Avevamo un tempo limitato per rimanere in queste location e molte cose che volevamo ottenere, per cui ogni secondo era importante. Il regista che dirige l’impresa fa la differenza”.

Gorak era particolarmente attirato dalla visione unica della fantascienza nella storia. “I contenuti erano molto interessanti. Essendo un appassionato del cinema di fantascienza, quando ho letto per la prima volta la sceneggiatura sono rimasto intrigato dall’idea dell’apocalisse, ma soprattutto di quello che sono gli alieni”, confessa Gorak. “Ero attirato dalla loro natura invisibile e dal concetto di come manipolano l’elettricità presente nell’ambiente. Per me, il modo di mostrarli al cinema rappresentava una grande sfida”.

“La natura mortale di questi alieni deriva dal fatto che sono per lo più invisibili. Quando colpiscono lo fanno in maniera immediata, mortale e irreversibile. L’idea geniale è che sono delle creature fatte di elettricità, come scoprono i personaggi lungo il loro percorso”, sostiene Jacobson. “Sebbene ci trovassimo nel campo della fantascienza, volevamo rendere il film credibile. Così, abbiamo passato tanto tempo, soprattutto quando è arrivato Chris Gorak, a descrivere bene l’aspetto scientifico. Sono delle creature con una combinazione di meccanico ed elettromagnetico, e il loro sangue è fatto di elettricità. Sono in grado di generare uno scudo che li rende invisibili e che può essere sia un’arma offensiva che difensiva”.

Dopo essersi nascosti durante l’attacco iniziale, i personaggi principali emergono e iniziano a cercare altri sopravvissuti. “Le creature hanno riportato tutto il pianeta all’età della pietra. Non c’è elettricità, nessun telefono funziona,

nulla... è il medioevo. I personaggi non sanno cosa sia avvenuto”, sostiene Jacobson.

I sopravvissuti viaggiano attraverso una Mosca deserta per trovare aiuto, cercando di evitare il nemico. “Gli alieni hanno inviato un’onda energetica che si diffonde nell’ambiente e brucia tutto quello che conduce elettricità. E’ così che cercano e vedono i loro nemici. Non sono raggi X, né infrarossi... è qualcosa di nuovo”, aggiunge Gorak.

“Ero eccitato dalla rivoluzione che questo progetto apporta al genere horror... la luce è più pericolosa del buio”, spiega Gorak. “In questo tipo di pellicole, l’oscurità di solito suscita più paura, ma considerando che gli alieni sono invisibili e che fanno scattare delle luci mentre si avvicinano, questo chiarore rappresenta un segno di pericolo. Insomma, è più sicuro viaggiare di notte, evitando la luce e rimanendo nell’oscurità. E’ il giorno che fa paura”.

“L’interazione degli alieni con le luci e qualsiasi strumento elettrico crea una paura originale, perché di solito la luce rappresenta la sicurezza. Invece, nel nostro film significa che il pericolo sta arrivando”, sostiene Jacobson. “Quando un alieno si trova vicino alla luce, c’è un sfarfallio, senza che ci sia una fonte di energia, perché è l’alieno stesso a generarla. I personaggi lo capiscono e intelligentemente sfruttano le lampadine, le radio, le torce o i cellulari come dei segnalatori di pericolo”.

La strategia preferita dagli alieni è ridurre tutto a pezzi. “Una delle caratteristiche dei nostri nemici è che attaccano in maniera molto violenta. Gli alieni distruggono gli esseri umani annientando le loro particelle e riducendo in polvere il corpo. Si tratta di un processo violento che non è mai perfetto, tanto da non avvenire mai allo stesso modo”, spiega Gorak. “E’ basato sulle leggi della fisica e questo rende credibile la pellicola, facendo avvertire al pubblico un pericolo reale”.

“Mi ricorda quello che succede al legno sbriciolato”, aggiunge Jacobson. “Tutto è legato alla natura elettrica, quindi è come essere disintegrati da un fulmine. Visto che volevamo ottenere un visto censura PG-13, c’è stato un grande lavoro a livello visivo sull’intensità dell’annientamento. Volevamo fornire

un senso di avventura, opposto a quello di un horror. Non puntavamo sugli effettacci, ma desideravamo una base scientifica”.

Il pubblico vede il punto di vista degli alieni quando danno la caccia ai sopravvissuti. “Nella sceneggiatura originale non c’era il punto di vista degli alieni, un elemento aggiunto da Chris Gorak. Abbiamo iniziato a capire che quando hai a che fare con qualcosa di invisibile, dobbiamo segnalare al pubblico una minaccia. Dove si trova questo essere? Fornendo il suo punto di vista, abbiamo indicato che in quel punto c’è un’intelligenza e che gli esseri umani vengono cacciati, insomma non si tratta di una coincidenza. Questi alieni non vedono il tuo calore o le tue ossa, ma le pulsazioni elettriche del tuo corpo, che partono dal cervello e si diffondono lungo la spina dorsale. Una volta avuta questa idea, tutto è andato a posto”.

Bekmambetov ha offerto una guida pratica e creativa a Gorak nella preparazione delle riprese, ma non ha passato tanto tempo sul set di Mosca quando le cineprese erano in funzione. “Ho cercato di stare lontano dal set”, ammette Bekmambetov. “E’ un’esperienza unica, perché non sono mai stato il produttore di un film americano. Sto cercando di proteggere Chris, di lasciargli fare il suo gioco ed essere creativo. L’ho aiutato a capire la realtà russa, assicurandomi che la pellicola risultasse veritiera per il nostro pubblico. Abbiamo passato molto tempo con gli effettisti russi per sviluppare delle previsualizzazioni e degli schizzi, mentre io fornivo il mio aiuto per dar vita alla pellicola. Come produttore, non ho mai pensato o voluto dirigerla. E’ una storia su dei ragazzi americani a Mosca... E’ meglio che Chris racconti la storia, perché è un ragazzo americano a Mosca”.

“Timur e la sua squadra sono stati dei collaboratori fantastici durante questo processo. All’inizio, io, Tom e Monnie abbiamo incontrato Timur nella sua casa di Los Angeles e abbiamo avuto delle riunioni creative molto utili”, rivela Gorak. “Timur è un realizzatore che collabora benissimo e ha aggiunto delle idee al design degli alieni, ai loro movimenti e alle attività che svolgevano, alla loro esistenza nascosta e ai pericoli che provocavano, così come al modo di proporli al pubblico”.

Gorak prosegue dicendo che “Timur aggiunge sempre qualche cosa di speciale... è bravissimo in questo, per esempio aveva tante idee su cosa fosse il nemico e le sue regole. Timur ama mettere in discussione la mitologia della fantascienza. Cosa sono questi alieni, come sono fatti e cosa desiderano? Abbiamo discusso molto a riguardo, tanto da dar vita a delle cose interessanti, come le lampadine che emettono luce intermittente per indicare un pericolo. Questi momenti aggiunti da Timur potrebbero diventare delle immagini classiche”.

Jacobson aggiunge che “è una combinazione ottima, perché Chris dà vita a una realtà molto concreta in cui si muovono i personaggi, mentre Timur fornisce un grande spettacolo. Senza dubbio, produrre questo film a Mosca ci ha aiutato molto. Il lavoro di Timur aggiunge dinamismo e immaginazione a questa visione originale”.

Durante lo sviluppo de **L'ORA BUIA**, è uscito il rivoluzionario film di James Cameron in 3D *Avatar*, che ha ottenuto un incredibile successo di critica e di pubblico. “Originariamente, **L'ORA BUIA** doveva essere una pellicola 2D, ma quando è uscito *Avatar*, gli studios hanno iniziato a riflettere su quali film potessero essere trasformati in 3D. Nella primavera del 2010 abbiamo girato dei test in 3D a Los Angeles per vedere se poteva funzionare con quello che avevamo in mente. Onestamente, io non ero convinto, perché da tanto tempo avevo un film diverso nella mia testa. Dopo aver giocato con l'attrezzatura 3D, montato quel test notturno, sistemato in postproduzione con alcuni effetti visivi e proiettato sullo schermo... ho cambiato idea”, ammette Gorak.

“Passare al 3D è stata una scelta ambiziosa, perché costa di più”, aggiunge Bekmambetov. “E' stata una decisione coraggiosa girare il film in 3D invece di convertirlo in seguito, tanto che ci ha costretto a cambiare tutto il programma di riprese e a rivedere ogni inquadratura. La coreografia delle inquadrature 3D è completamente diversa da un film in 2D. Siamo all'inizio dell'esistenza del 3D, che non ha ancora sviluppato una lingua completa. Ogni nuovo titolo in 3D permette di fare un passo in avanti a questo scopo. Noi dobbiamo imparare come lavorarci, ma anche a insegnare al pubblico come

consumarlo, perché è decisamente diverso. Comunque, è stato bello poter avere questi nuovi giocattoli e capire come funzionano”.

“Abbiamo deciso di girare in 3D per catturare l’ambiente di questa città incredibile e gli stessi alieni, il modo in cui si comportano e attaccano. Abbiamo pensato che la natura elettrica degli alieni sarebbe apparsa magnificamente in 3D. Per noi, Mosca rappresenta la nuova Pandora. Essere il primo film girato in 3D qui è una grande opportunità e non vogliamo sprecarla”, afferma Gorak.

“Quando si gira un film in 3D, è naturale offrire un’esperienza che non si sarebbe potuta avere con il 2D, altrimenti quale sarebbe lo scopo?”, domanda Wills. “La possibilità di lanciare le ceneri verso il pubblico era qualcosa che abbiamo stabilito fin dall’inizio e che doveva diventare parte integrante dell’esperienza 3D”.

“Girare in 3D è come una droga. Mi piace chiamarla Immersione dinamica innovativa o IDI. Non si tratta di tre dimensioni, ma di quattro, cinque o sei. E’ un’alta definizione con gli steroidi quando ti ritrovi nell’ambiente descritto dal film, che assume una forma diversa per gli spettatori. L’obiettivo è prendere i personaggi e portarli in grembo al pubblico, così come fare lo stesso con gli spettatori per farli entrare nell’ambiente”, rivela Gorak.

“Il film sarà un viaggio emozionante ed eccitante. Una volta che i personaggi escono dal loro rifugio e cercano di attraversare la città, non c’è un attimo di sosta. Chris e il nostro direttore della fotografia Scott Kevan hanno pensato a delle inquadrature con una grande profondità dietro ai personaggi, in modo da fornire la sensazione di stare lì con loro”, come descrive Jacobson. “E’ naturale che questo film sia in 3D, perché la storia contiene avventura e viaggi, degli elementi perfetti per il 3D. Inoltre, stiamo cercando di girare in maniera naturalistica, cosa che non è stata fatta molto con il 3D. Abbiamo visto imponenti fantasy, pellicole per famiglie e adattamenti di videogiochi in 3D, ma non un’avventura concreta con questa tecnologia”.

Poco prima dell’inizio delle riprese, l’acclamato supervisore agli effetti visivi Stefen Fangmeier è entrato a far parte della squadra creativa. “Timur è stato fondamentale per sviluppare alcune idee iniziali, come i movimenti elettrici

degli alieni, il fatto che illuminavano le cose intorno a loro, l'attacco e alcune delle luci che sprigionano. Ma quando si è trattato di passare al lato concreto, Stefen è stato fondamentale nell'aiutarci a integrare la produzione in questi effetti visivi. E' molto importante che non si capisse che sono digitali, ma qualcosa che esiste veramente", sostiene Wills.

"Il contributo di Stefen alla pellicola è inestimabile", dichiara Gorak. "Lui ha fornito un grande livello di creatività e dettagli al film, che proviene da anni di esperienza e dalla sua attività di regista. Ci ha dato dei suggerimenti preziosi, non soltanto sul set, ma anche in postproduzione, quando abbiamo sviluppato maggiormente l'alieno e il modo in cui questi esseri si avvicinano a una cinepresa 3D".

Jacobson dice che "Stefen ha aiutato a inserire questi effetti visivi nella pellicola, per ottenere la realtà che desideravamo. Questo avviene in un mondo concreto, ma doveva anche avere degli spazi imponenti e un senso di meraviglia. Noi desideravamo dare l'impressione che tutto questo stesse accadendo veramente. Ogni cosa che riguarda gli alieni, come l'azione, le torri e il modo in cui atterrano, rappresenta uno spettacolo che avviene in un mondo reale".

"Quando abbiamo iniziato a lavorare con Timur, lui era attorniato da una squadra di talento alla Bazelev, diretta dal supervisore agli effetti visivi Dmitry Tokoyako, che era a capo di tutto, fino a quando non è arrivato Stefen Fangmeier e insieme hanno formato una coppia fantastica", aggiunge Jacobson.

"Stefen e Dmitry fanno capire bene cosa sta avvenendo", concorda Gorak. Nel design delle creature c'è una natura sottile, considerando che non riveliamo tutto fin dall'inizio. Lo facciamo con calma, mostrandoli e facendo vedere come i nostri eroi iniziano a conoscerli. Una volta che comprendono come è fatto l'alieno, possono contrattaccare. Il nostro viaggio ci porta a capirli, grazie al modo in cui Stefen e la sua squadra hanno colto questo aspetto e hanno mantenuto a lungo il mistero".

"Il 3D aiuta a creare dei set epici per una storia intima. L'aspetto importante è il rapporto tra le persone, è questo che rende emozionante la

pellicola”, rivela Bekmambetov. “Ma le dimensioni sono importanti, così come gli sfondi. Il 3D rende tutto unico, un’esperienza che ti fa sentire dentro al film. Spero che questa pellicola fornirà al pubblico la possibilità di capire quello che accade quando avviene un disastro immenso. E’ il primo film in 3D che mostra il nostro mondo distrutto”.

Girare in 3D rende fondamentale il lavoro degli attori. “E’ molto importante essere in sintonia con questi personaggi, perché in una pellicola in 3D non puoi fare uno stacco di montaggio e puntare l’attenzione su qualcosa in particolare, ma devi lasciare lo spettatore con i personaggi. Per fortuna, avevamo degli ottimi attori”.

“il pubblico moderno desidera qualcosa che non ha mai visto prima, ma non sarà interessato se non avverte un legame con i personaggi che vivono questa esperienza”, sostiene Wills. “Per noi, era fondamentale collegare il viaggio dei personaggi con il pubblico e poi far sì che l’esperienza che stanno vivendo con gli alieni, gli effetti visivi e il 3D siano solo un’aggiunta, senza che tutto questo prenda il sopravvento”.

IL CASTING

Cinque attori giovani e dinamici sono stati scelti per incarnare i sopravvissuti che il pubblico segue durante la storia. “La sceneggiatura mostra un gruppo di giovani che per età e caratteristiche potrebbe veramente ritrovarsi a Mosca. Noi desideravamo che questi personaggi apparissero autentici, drammatici, divertenti e riconoscibili, quindi siamo eccitati del cast che abbiamo avuto a disposizione, che possedeva tutte queste caratteristiche”, sostiene il produttore Tom Jacobson.

“Abbiamo un cast fantastico”, ammette il regista Chris Gorak. “Emile Hirsch mi ha sconvolto in *Into the Wild*, mentre Olivia Thirlby rappresentava la mia prima scelta per interpretare la protagonista. Anche Max Minghella e Rachael Taylor sono degli attori meravigliosi. Joel Kinnaman è un brillante interprete svedese e sono contento di averli avuti tutti insieme. E’ un gruppo notevole, a cui ci siamo affidati mentre ci spostavamo rapidamente attraverso la città. Sappiamo che avrebbero dato il massimo”.

“Sean, interpretato da Emile Hirsch, e Ben, che ha il volto di Max Minghella, arrivano a Mosca con un’idea per un sito di viaggi. Sono amici fin dall’infanzia e Ben è quello pratico tra i due, mentre Sean rappresenta lo spirito fantasioso della coppia”, rivela il produttore esecutivo Monnie Wills.

“Come tanti ottimi amici, Sean e Ben hanno delle caratteristiche diverse, anche se sono entrambi intelligenti e ambiziosi”, commenta Jacobson. “Ben è quello organizzato e che possiede sempre un piano, mentre Sean fornisce energia e divertimento, oltre a essere in grado di ragionare in maniera diversa dalla massa. Loro pensano al futuro, rappresentando bene la generazione di cui fanno parte, quindi sono rivolti sempre a quello che deve avvenire”.

“All’inizio, Sean è un tipo molto spensierato... la vita per lui è un terreno di caccia”, sostiene Emile Hirsch. “Ma è anche molto bravo ad adattarsi alle circostanze avverse, quindi quando avviene l’attacco alieno, questa si rivela essere una caratteristica molto utile. Sean riesce a mantenere la calma. E’ un

tipo eroico, molto coraggioso e che sa di doversi prendere dei rischi se vuole sopravvivere”.

“Emile è un attore molto fiducioso e noi siamo fortunati ad averlo. Lui crede nel suo mestiere e porta anche il pubblico a crederci”, commenta Jacobson. “Inoltre, è divertente e ha un modo di fare che è piacevole e utile per trovare un legame con il pubblico, che lo adora. Lui ti fa entrare dentro di sé. Possiede un grande fascino naturale, ironia e verità, ma ha anche un senso cinematografico istintivo. Il suo personaggio si ritrova in una situazione incredibile e lui deve affrontarla. Non ha scelta... se non lo fai, muori”.

Il progetto rappresenta il primo ruolo di fantascienza per il giovane attore, acclamato per i suoi film drammatici. “Sono veramente eccitato che Emile faccia parte di questo progetto”, ammette Gorak. “Lui fornisce grande realismo e sottigliezza a Sean. E’ veramente piacevole. Si impegna molto e lavora sodo per dar vita al personaggio più complesso possibile. Abbiamo collaborato per mesi, discutendo di chi fosse Sean, quindi è stata un’esperienza incredibile lavorare con Emile. Lo conoscevo dai tempi di *Lords of Dogtown*, in cui ero impegnato come scenografo. Lui è un attore incredibile e ha creduto molto ne **L’ORA BUIA**. E’ un grande appassionato di fantascienza e noi abbiamo parlato proprio quando è uscito *Avatar*”.

Il giovane attore è un grande fan di quella pellicola. “*Avatar* è uno dei film più incredibili mai realizzati e mi ricordo di essere uscito dal cinema pensando che mi sarebbe piaciuto lavorare a una pellicola di fantascienza in 3D. L’esperienza di quel film mi sembrava rivoluzionaria”, commenta Hirsch. “Sono anche cresciuto con le pellicole di fantascienza ed è un genere di film a cui non avevo mai partecipato, ma che ho sempre osservato con interesse”.

“La sceneggiatura de **L’ORA BUIA** aveva un tono che ho apprezzato molto e ho pensato che avrei potuto fornire qualcosa a questo film”, aggiunge l’attore. “Anche se è una pellicola di fantascienza, non punta solo sugli effetti speciali, ma sviluppa bene i personaggi e il dramma. Questo rappresentava un mix perfetto per me. Mi è piaciuta molto mentre la leggevo, perché mi trasmetteva emozioni come paura, suspense ed eccitazione. Quando ho

incontrato per la prima volta Chris, mi ha mostrato degli storyboard pazzeschi e ho capito che c'era un lato gotico nel progetto, con delle sfumature e dei toni inquietanti e dark”.

Hirsch è anche rimasto attirato dagli alieni fatti di elettricità. “Una delle cose che adoro del film è che utilizza queste lampadine come un segnale di allarme per indicare l'arrivo degli alieni. Quindi, c'è un elemento horror e un aspetto da fantascienza futuristica che porta a utilizzare l'elettronica a nostro vantaggio. Improvvisamente un'autoradio si accende e noi capiamo che c'è qualcosa di negativo. E' stata un'esperienza unica e divertente, per cui stavamo sul set con le lampadine sul collo che si accendevano. Io uscivo dal set per prendermi da bere e la lampadina si accendevano. Stavano cercando di localizzarmi!”, scherza Hirsch.

L'attore britannico Max Minghella è stato scelto per interpretare il miglior amico del personaggio di Emile Hirsch. “Max è venuto un paio di volte per fare un provino nei panni di Ben e ha svolto un lavoro fantastico”, afferma Gorak. “E' entrato molto in sintonia con Emile. Fuori dal set, avevano un rapporto che si vede anche di fronte alla cinepresa. E' decisamente onesto, reale e soddisfacente vivere la dinamica tra questi due attori di talento in ruoli equilibrati, in grado di stimolarsi a vicenda”.

“Ben è un realizzatore di software di Seattle. Lui e il socio Sean vanno a Mosca per vendere un social network che hanno ideato e che non ha successo”, ammette Minghella. “Si recano in questo bar, così da dimenticare i loro problemi, ma poi si ritrovano in mezzo a un evento straordinario e inatteso. Ben è decisamente pragmatico e abituato a prendere il controllo, ma in questa situazione incredibile non riesce a ragionare bene come suo solito. Nel suo arco narrativo, viene raccontata una persona che cerca di trovare un equilibrio. Ben desidera mostrare di essere un leader, ma mentre la storia va avanti capisce quanto non si trovi a proprio agio ed è terrorizzato. E' una persona che lotta per mantenere il controllo in una situazione fuori controllo. Tuttavia, il film possiede un tono divertente, ma allo stesso tempo non evita di esplorare le profondità e le emozioni umane”.

Jacobson aggiunge che “Max è un tipo riflessivo e intelligente con i piedi per terra, ma che ama anche pellicole del genere. Lui è molto serio nel suo lavoro, ma possiede una leggerezza tipica della sua generazione. Ha partecipato a tanti film indipendenti e pellicole intelligenti come *The Social Network*, ma questo non gli ha impedito di amare la nostra sceneggiatura. Max ha voluto fare la pellicola a tutti i costi e sembra proprio che sia perfetto al fianco di Emile”.

Minghella era attirato dalla sceneggiatura. “**L’ORA BUIA** da una parte è un thriller su un’invasione aliena, ma è raccontato in maniera fresca. Non c’è nulla del genere in giro”, dichiara Minghella. “Quando ho letto la sceneggiatura, mi sembrava avere decisamente un soggetto originale, senza tradire le regole del suo genere. Soddisferà i fan dei film di fantascienza, mentre allo stesso tempo spinge più avanti i limiti di quello che ti potresti aspettare”.

“E’ fantastico far parte di questa pellicola, perché da quando avevo tre anni e mi arrampicavo dentro casa con la mia pistola di plastica, ho sempre sognato di lavorare a qualcosa del genere”, ammette Minghella. “E’ raro poter fare qualcosa di questo tipo, dotato di grande profondità e integrità. Si tratta di un’occasione speciale”.

“Una delle cose che ha reso eccitanti le riprese per me è che sembra un classico film di fantascienza, ma gli effetti risultano assolutamente nuovi, mentre il tono del film non è saccente”, aggiunge l’attore. “E’ una pellicola che capisce bene la sua natura e sono orgoglioso di Chris per aver trovato un tono così coerente e giocoso. Lui è uno scenografo affermato e bravissimo, quindi possiede delle notevoli doti visive, ma è anche fantastico con noi attori. Inoltre, è un realizzatore e un pensatore molto pratico, una caratteristica fondamentale quando giri sulla Piazza rossa in 3D, mostrando degli attacchi alieni e dovendo lavorare con noi attori”.

Il collega con cui avrebbe lavorato Minghella ha rappresentato un altro fattore importante. “Emile è uno dei miei attori preferiti, quindi collaborare con lui è stato veramente un privilegio, e ha rappresentato una prospettiva eccitante. Il nostro rapporto nella pellicola è molto simile a quello che abbiamo nella vita reale”, spiega Minghella. “Abbiamo potuto passare del tempo insieme, per cui si

è formato un affetto tra noi che ci ha permesso di sentirci liberi. Fin dal momento in cui abbiamo iniziato, è stato chiaro che saremmo riusciti a credere a questa amicizia. Non abbiamo dovuto sforzarci”.

“Una delle cose più importanti per me nell’impegno con il film era trovare la persona giusta per incarnare il ruolo di Ben. Io e Max andiamo molto d’accordo”, conferma Hirsch. “E’ veramente un tipo affascinante e spero che la nostra amicizia sia visibile sullo schermo. Girando in Russia, è stato divertente avere qualcuno che parlava inglese con cui andare in giro in queste location assurde e che era sempre pronto a scherzare. Max è un attore molto tranquillo e modesto, oltre che pieno di talento, eccitato di recitare e desideroso di provare cose diverse, un aspetto che adoro”.

La sintonia tra gli attori era condivisa anche dalla protagonista Olivia Thirlby. Hirsch rivela che “quando ho avuto la sceneggiatura, Olivia aveva già firmato e questo ha rappresentato un grosso stimolo per lavorare alla pellicola. Ho amato tante sue interpretazioni, la trovo una ragazza affascinante e mi è piaciuto molto vivere questa avventura con lei. Come attrice, l’ho ammirata in un ottimo spettacolo teatrale chiamato *Farragut North* assieme a Chris Pine, oltre ad apprezzarla in *Juno*. Inoltre, ho pensato che fosse molto divertente lavorare con un’attrice che non aveva mai partecipato a una pellicola del genere”.

“Olivia è un’attrice straordinaria e sono un suo grande fan da anni”, aggiunge Minghella. “Inoltre, ci conosciamo da un po’ di tempo, quindi è stato molto agevole lavorare con un’amica. Per entrambi, è stata la prima volta che abbiamo avuto a che fare con questo genere di pellicole, una sfida veramente eccitante, ed è stato bello avere una compagna in questo percorso. Lei ha incarnato magnificamente l’eroina d’azione e ora avrà un altro ruolo di questo tipo, quindi penso che potrebbe diventare il suo futuro”.

La Thirlby rivela che “la ragione principale per cui ho voluto partecipare alla pellicola è stato l’amore e il rispetto che provo per il regista Chris Gorak. “Penso che il suo film *Right At Your Door* sia impressionante. Di solito, non sono molto attirata da questo genere di prodotti, ma mi sembrava un’avventura affascinante ed eccitante, un impegno che potevo sostenere senza problemi. Le

location ricoprono un ruolo fondamentale, perché Mosca rappresenta una componente importante della pellicola e a livello scenografico è molto diversa da qualsiasi altra città”.

“Ho anche apprezzato il fatto che il personaggio di Natalie non fosse una ragazza tipica dei film di fantascienza, considerando che non è vestita in maniera succinta o incredibilmente sexy. Non è solo un corpo da guardare”, commenta la Thirlby. “Lei ha un’istruzione di livello, è nata e cresciuta poco fuori Washington, mentre ora vive a New York. E’ una ragazza goffa, la tipica giovane americana che ha ottenuto grandi risultati, con la testa sulle spalle e che ama sua madre”.

“Lei e la sua migliore amica Anne, che ha incontrato al college, finiscono a Mosca per un cambiamento dell’ultimo minuto”, spiega l’attrice. “Quel poco che sappiamo ci fa intuire che lei si è lasciata malamente con il suo ragazzo, quindi deve andarsene. Anne la convince ad accompagnarla in questo tour fotografico del Nepal e stranamente per le sue abitudini, Natalie prende una decisione su due piedi e decide di seguirla”.

I quattro personaggi si incontrano in un locale notturno poco prima dell’invasione aliena. “La prima impressione di Natalie è che lei è attirata da Ben”, riflette la Thirlby. “Lui è più abbottonato, di un’intelligenza classica, un leader molto carino. Quando invece osserva Sean, il personaggio di Emile, vede un surfista superficiale che non è il suo tipo. Lei punta a Ben”.

Tuttavia, Sean nota subito la dipendenza di Natalie per i collegamenti online. “E’ una ragazza che non potrebbe vivere senza tecnologia. Ha lo sguardo sempre rivolto al Blackberry, cosa che talvolta suscita il fastidio di chi la circonda”, ammette la Thirlby. “In certe occasioni, sacrifica un rapporto con un estraneo o anche con un amico per inviare un sms o una mail, così come per leggere qualcosa su Internet”.

“Dopo l’invasione, lei soffre di non poter disporre di questa tecnologia e non sa bene come socializzare in questo piccolo gruppo. Così, non parla molto. Ma quando conta, lei mostra la sua vera personalità, per cui distingue chiaramente il giusto e lo sbagliato, quello che è sicuro e cosa è pericoloso, il

bene e il male”, spiega la Thirlby. “Lei magari non sarà una persona coraggiosa, ma quando è messa alla prova, è pronta a fare quello che è necessario”.

“Io ero attirata dal punto di vista del film, che parla di quattro stranieri che devono cercare di sopravvivere insieme in queste circostanze impossibili”, rivela Thirlby. “Emergono le loro vere personalità e il film è molto ottimista a questo proposito, perché nelle situazioni estreme si vedono come sono realmente gli esseri umani”.

“L’architettura di Mosca è decisamente diversa da qualsiasi cosa ci sia a casa. E’ sempre bello cambiare prospettiva e vedere degli edifici che chiaramente non hanno nulla a che fare con gli Stati Uniti”, commenta la Thirlby. “Una delle motivazioni per rimanere in vita e stare al sicuro è che non sanno cosa avviene in patria. Loro devono sopravvivere nel luogo in cui si trovano, per poter poi tornare da dove provengono. Questo regala una grande intensità alla pellicola”.

“Olivia fornisce realismo, sincerità e fascino al film”, commenta Jacobson. “Lei è una ragazza della east coast, molto equilibrata e si completa bene con Rachael, che è un’australiana vivace e in grado di fare tutto. Entrambe sono delle ottime attrici e si calano benissimo nelle rispettive parti. Tutti questi attori sono convincenti e realistici, ma riescono anche a intrattenere bene il pubblico”.

L’attrice Rachael Taylor incarna la fotografa giramondo Anne. “Lavorare con Emile Hirsch era una delle ragioni per cui volevo fare il film. E’ uno dei giovani attori della sua generazione di maggior talento”, sostiene la Taylor. “Quando ho scoperto che avrebbe partecipato alla pellicola, ho voluto lavorarci anch’io, perché lui non ha paura. E’ una dote molto rara negli attori, per cui non si preoccupa di fallire. Lui fornisce sempre il 110% e non si tiene dentro nulla. Mostra sempre tutto, una cosa molto coraggiosa”.

“Rachael è molto intelligente e vuole sempre assicurarsi che le scene funzionino bene, così come di essere in sintonia con i nostri personaggi. Tutti insieme, formiamo un’ottima squadra. Siamo persone molto diverse. Io posso essere molto tranquillo nelle interviste, ma probabilmente sono quello più goffo”, scherza Hirsch.

La Thirlby invece aggiunge che “non finirò mai di tessere le lodi di Rachael. La adoro. Sono eccitata di averla incontrata e non è stato certo difficile mostrare di essere grandi amiche. Il tanto tempo passato insieme fuori dal set a Mosca, ha reso il lavoro sul grande schermo più semplice. Quando giravamo le scene più complesse, ci osservavamo a vicenda e mantenevamo un contatto visivo. Questo legame tra i personaggi e tra di noi rende tutto reale”.

“La cosa più bella per me è stato il rapporto con Olivia Thirlby. La amo da impazzire. Non solo è la migliore attrice con cui abbia mai lavorato, ma anche una persona amabile”, commenta la Taylor. “Questo traspare anche sullo schermo. Sembriamo ottime amiche perché lo siamo veramente. Sono orgogliosa del modo in cui **L’ORA BUIA** descrive il rapporto tra queste due donne. E’ raro vedere rappresentata così bene un’amicizia. Ci sono Emile e Max, così come io e Olivia e i nostri rapporti sullo schermo sono molto chiari, intricati, stretti e complicati. E’ veramente una boccata d’aria fresca”.

“Rachael è incredibile, così dura, gentile e impegnata nella parte. Ha reso questo personaggio molto più interessante di quello che mi aspettavo”, aggiunge Minghella. “Lei è una vera attrice e io sono sconvolto da quello che ha tirato fuori. E’ una donna speciale”.

“Uno dei vantaggi nel girare un film del genere sono i rapporti che crei fuori dal set. Io, Max, Emile, Joel e Olivia siamo diventati degli ottimi amici. Amo queste persone più di ogni altro gruppo di attori con cui abbia mai lavorato”, rivela Taylor. “Sono fantastiche e ognuna porta qualcosa di originale e particolare alla pellicola. Tutto dipende dai personaggi. E’ stato magnifico rimanere in una location straniera con loro, girare una pellicola di genere e un film di questo livello con sequenze d’azione, stunt ed effetti speciali. Si tratta di un processo notevole. Insomma, uno dei vantaggi è rappresentato dai rapporti che instauri con i tuoi colleghi attori”.

La Taylor ha anche apprezzato lo strano viaggio del suo personaggio. “La cosa che mi piace di Anne è che all’inizio della pellicola sembra una ragazza giovane, aperta e che ama divertirsi. Ma per un’attrice, così come spero anche per il pubblico, è eccitante osservare la sua trasformazione nel corso della

pellicola”, spiega la Taylor. “Quando facciamo la sua conoscenza, è una giovane molto dotata e quello che le capita non solo è terribile, ma qualcosa che non riesce ad accettare. Lei si rivela molto meno gentile e divertente di quello che pensiamo. Non dà il massimo quando le circostanze lo richiedono, ma si mostra confusa. Così, emerge chiaramente il suo lato vulnerabile”.

“La cosa più eccitante per il pubblico sarà chiedersi come agirebbe in questa situazione”, commenta Wills. “Ovviamente, un’invasione aliena non è molto probabile, ma la pellicola parla di giovani che cercano di capire chi sono e cosa serve per essere un eroe. Spero veramente che il viaggio dei personaggi emozioni gli spettatori. Credo che gli effetti visivi siano diversi da tutto quello che è stato fatto finora. I film sono composti di momenti e qui ce ne sono alcuni che la gente ricorderà a lungo”.

La Taylor prosegue dicendo che “mi sono chiesta se sarei una di queste persone capaci di lottare per la mia sopravvivenza. O magari risulterei più simile ad Anne, che alla fine non comprende l’importanza della sua esistenza? Anne è spaventata e non riesce a combattere per la sua vita. E’ una scoperta sconvolgente per un personaggio”.

“Trovo veramente intrigante questa domanda, cosa sei e cosa diventerai alla fine del mondo? In quale di questi personaggi ti trasformerai? Sei quello che sopravviverà a ogni costo? Crollerai? Sopravviverai per le persone che ami? Ti senti spinto dall’amicizia, dall’odio o dalla paura? Sono tutte domande molto importanti”, commenta la Taylor. “Non sai mai chi sei, fino a quando non ti spingi al limite ed è proprio quello che il film esplora in maniera sovranaturale e spaventosa”.

Wills ritiene che “i giovani aspettino una chiamata e stiano cercando una sfida, qualcosa per cui combattere. Ci sono tante informazioni e molte cose ambigue, così quando la vita è ridotta agli elementi primordiali, cosa farai? Sarai all’altezza della sfida? Credo che sia una domanda che le persone si pongono sempre e quindi una pellicola che li aiuta a trovare una risposta risulta decisamente affascinante”.

“Uno degli aspetti interessanti del viaggio è che alcune persone si rivelano eroiche nonostante non lo sembrino proprio, mentre chi appariva come tale si dimostra un codardo”, aggiunge Jacobson. “Inoltre, chi ha commesso degli errori gravi rivela la propria umanità”.

“Eravamo molto interessati a capire come le persone reagiscono sotto stress e in situazioni difficili”, rivela Wills. “Viviamo in un’epoca con molti vantaggi e comodità per tanti di noi, quindi ci piaceva esplorare cosa succederebbe se tutto questo ci venisse sottratto. Era importante mostrare le debolezze e la forza degli esseri umani. Joel Kinnaman nei panni di Skylar è assolutamente privo di paura nella sua interpretazione, per via di quello che sta esplorando, ossia il modo in cui le persone reagiscono a una cosa del genere. E’ interessante analizzare il lato negativo della gente, così come facciamo per l’eroismo”.

“All’inizio, Skylar è un egocentrico uomo d’affari svedese che non è interessato a nulla, se non a se stesso. Lui imbroglia i ragazzi, ma più tardi deve fare squadra con loro. Nel corso della pellicola, impara molte cose”, ammette Kinnaman. “In qualsiasi catastrofe, le persone reagiranno in maniera diversa e mi piace l’idea che questo uomo d’affari fiducioso, forte ed egoista non diventi il leader, ma cada nel panico, non riuscendo a prendere decisioni razionali e non aiutando gli altri sopravvissuti. Lui evolve nel corso della storia, ma all’inizio è decisamente impaurito e in stato di shock”.

“Quando ho letto la sceneggiatura, ho pensato che fosse una storia molto interessante. Grazie a questa vicenda apocalittica, possiamo notare quanto sia fragile la nostra civiltà, nonostante siamo convinti di aver raggiunto grandi risultati. Quando osserviamo tutti questi disastri naturali nel mondo, capiamo di non essere una specie molto evoluta”, aggiunge Kinnaman. “Come attore, c’erano molti elementi da sfruttare. E’ decisamente interessante, quando gli ostacoli sono così imponenti, vedere quello che tirano fuori le persone”.

Kinnaman prosegue sostenendo che “con tutto quello che avviene nel mondo, come i cambiamenti climatici, molte persone si chiedono cosa succederebbe se accadesse qualcosa di enorme. Come reagiremmo se avvenisse una catastrofe di proporzioni bibliche? Questa pellicola rappresenterà

un'avventura fantastica per il pubblico, ma loro si identificheranno con le persone che si trovano in questa situazione drammatica. Abbiamo lavorato molto sui personaggi e l'abbiamo resa una pellicola incentrata sugli esseri umani”.

“In origine, la ragazza di Skylar, Tess, era una donna superficiale con cui usciva, ma noi abbiamo alzato il livello. In effetti, Skylar era innamorato di lei e ne ha provocato la morte. Si tratta del suo primo, grande errore, che lo spinge a cercare un modo di seguire il suo cuore e capire che deve cambiare”, rivela Kinnaman.

“La cosa che mi interessava maggiormente erano i viaggi di questi personaggi, ma anche il semplice fatto di trovarmi in una pellicola di fantascienza era incredibile. In una piccola nazione europea come la Svezia non si fanno questo tipo di pellicole. In effetti, saremmo ridicoli anche solo a provarci”, scherza Kinnaman. “Tuttavia, ho sempre amato questi grandi popcorn movie americani pieni di avventura. Era un mio sogno nel cassetto quello di ritrovarmi un giorno in uno di essi. Si tratta della prima sceneggiatura di fantascienza che abbia mai letto. Sarà divertentissimo da vedere una volta finito, perché io non ho idea di come saranno gli effetti speciali e gli alieni. Ho passato molti giorni ad apparire spaventato di fronte a delle palle da tennis montate su dei tripodi, quindi sarà bello vedere come è venuto fuori tutto”.

“Alla fine, ho fatto una pellicola piena di effetti speciali molto soddisfacenti. E' il massimo per un attore”, commenta la Taylor. “Non hai mai l'opportunità di affrontare degli ostacoli duri in una pellicola di genere, ma **L'ORA BUIA** parla della fine della civiltà umana. E' un'idea che mette soggezione. Per quanto riguarda lavorare di fronte a una palla da tennis, rappresenta un'opportunità magnifica per un giovane attore, perché tutto quello che hai in questa professione è l'immaginazione. Devi inventarti qualcosa di spaventoso e che cambia in continuazione. E' il tuo lavoro rendere quella palla da tennis la cosa più spaventosa o interessante del mondo in quel momento”.

Come Hirsch, anche Kinnaman era incuriosito dal 3D. “Dopo aver visto *Avatar*, ho avuto un nuovo sogno ... volevo lavorare a una pellicola 3D”, scherza Kinnaman. “Sono affascinato da questa tecnologia”.

“Quando ho incontrato per la prima volta i produttori e il regista, Skylar era un personaggio tedesco. Noi abbiamo parlato in generale della sceneggiatura e Chris mi ha chiesto cosa ne pensassi di Skylar. Io ho risposto che era il sogno di ogni attore incarnare un tedesco cattivo in una pellicola. Ma evidentemente mi sono calato troppo nella parte”, ironizza Kinnaman. “Così, ora è diventato svedese. Sono sorpreso, perché pensavo che avrei incarnato un killer tedesco”.

“Joel è scatenato”, sostiene Hirsch. “E’ veramente un bravo ragazzo e noi siamo andati molto d’accordo, passando un bel periodo, ma senza dubbio sullo schermo si avverte una certa tensione tra i nostri personaggi”.

“La professionalità di Emile mi piace molto. E’ generoso e ha un orecchio attento a come è l’America profonda, che io invece non conosco per nulla”, rivela Kinnaman. “E’ sempre presente, oltre al fatto di essere un tipo simpatico e un burlone. Max è il mio fratello europeo in questa pellicola e noi siamo stati supportati dall’australiana Rachael quando prendevamo in giro tutti gli americani”.

La pellicola è interpretata anche dal celebre attore russo Dato Bakhtadze (*Wanted – Scegli il tuo destino, Crash*) nei panni di Sergei e dall’emergente Veronika Ozerova nel ruolo di Vika.

“Dopo l’attacco, i nostri cinque personaggi sono sopravvissuti miracolosamente, nascondendosi per quattro o cinque giorni. Loro escono e vedono poche persone. A metà della pellicola, scorgono una luce umana a una certa distanza, quindi si recano in questo edificio e incontrano il russo Sergei”, spiega Jacobson. “E’ un ingegnere, scienziato e tecnico che ha capito alcune cose degli alieni e delle loro caratteristiche elettromagnetiche. Sergei ha costruito una gabbia di Faraday nel suo appartamento – una griglia che allontana l’elettricità. Così, circondato da questa gabbia, gli alieni, che vedono l’elettricità e le onde radio, non possono notarlo. Lui ha anche fabbricato una piccola gabbia per il suo gatto”.

Inoltre, Sergei sta costruendo un’arma. “Abbiamo già notato un legame tra l’elettricità e questi esseri alieni, che forse è la chiave per distruggerli. Una buona parte della nostra giornata è dedicata a capire come sopravvivere e superare

queste creature terrificanti. Nell'appartamento di Sergei, noi scopriamo la pistola a microonde che lui ha costruito”, aggiunge Minghella.

“Anche un'adolescente russa di nome Vika ha trovato riparo nell'appartamento di Sergei. E' stato un ruolo interessante da assegnare, visto che abbiamo scoperto una fantastica giovane attrice russa, Veronica Ozrova, che parla un po' d'inglese e che ha lavorato duro per arrivare al provino”, rivela Jacobson. “E' uno di quei momenti in cui trovi una perla. Veronica è straordinaria e illumina lo schermo. E' una giovane donna bellissima, ma possiede anche il caratteristico spirito russo. Tuttavia, è anche una ragazza internazionale, nel senso che tutte le quindicenni sono uguali, non importa che siano russe, greche, americane o italiane”.

“Vika è importante nel film perché rappresenta la speranza. Non sapremo mai cosa è accaduto alla sua famiglia, ma abbiamo dei sospetti, considerando quanto è diventata dura. E' una sopravvissuta e stringe subito un forte legame con gli americani”, aggiunge Jacobson. “Tutto il cast e la troupe si illuminavano quando Veronica era sul set. Siamo stati molto protettivi nei suoi confronti e speriamo che questo spirito che lei rappresenta sia finito anche nella pellicola”.

Un altro importante attore russo, Gosha Kutsenko (apparso nelle pellicole di Bekmambetov *I guardiani della notte* e *I guardiani del giorno*) incarna Matvei, che è a capo di un gruppo di soldati russi che hanno il volto di Nikolai Efremov, Arthur Smoljaninov e Georgiy Gromov.

“Gosha, che è una stella del cinema in Russia, incarna l'eroico Matvei. Amo come è scritto, per cui i russi sono i salvatori che si sacrificano. Nel 2012, è diventato di moda per i russi rappresentare gli eroi”, ironizza Bekmambetov. “Nella mitologia russa, l'eroe deve morire. Se non muori, non sei un eroe. Decisamente, abbiamo una cultura diversa”.

“I russi e gli americani sono molto diversi. Trent'anni fa, ci trovavamo in piena Guerra fredda, che ora per fortuna non c'è più, nonostante rimanga una forte tensione tra due grandi nazioni ambiziose. Ma quando arrivano gli alieni, tutti noi siamo uniti”, spiega Bekmambetov. “Possiamo sopravvivere soltanto stando insieme. Nel primo atto della pellicola, i quattro ragazzi americani a

Mosca si sentono degli alieni o magari sono i russi a sembrare degli alieni. Non capiscono questo mondo, le regole, la lingua e i segni. Poi, quando appaiono i veri alieni, tutti loro sono semplicemente degli esseri umani e possono combattere insieme. Questo a mio avviso è il lato emotivo della pellicola”.

“Abbiamo scelto degli attori russi conosciuti e il processo di casting a Mosca è stato interessante e molto vivace. I nostri personaggi internazionali sono i classici protagonisti di un film, gente comune che si ritrova in circostanze straordinarie. I soldati russi invece sono degli strani personaggi oscuri, un ulteriore elemento che rafforza le circostanze straordinarie. Ovviamente, in un’invasione aliena siamo tutti simili, mentre gli alieni sono gli stranieri, quindi dobbiamo rimanere uniti”, concorda Jacobson.

Quando gli alieni attaccano l’appartamento, i protagonisti fuggono e incontrano i soldati russi. “Sono impauriti, ma quando girano l’angolo hanno una visione fantastica di quattro soldati russi, di cui uno a cavallo, che vengono a salvarli armati di lanciarazzi e AK47. Sono vestiti con una fantastica armatura urbana moderna, uno ha delle monete, l’altro dei cavi della batteria attaccati al corpo”, afferma Jacobson. “Loro hanno capito come difendersi e contrattaccare. Così, indossano quest’armatura che conduce l’elettricità, in modo che se dovessero venire a contatto con gli alieni, la loro elettricità non li fulminerebbe”.

“La nostra ideatrice dei costumi Varya Avdyushko e la sua squadra hanno svolto un lavoro incredibile sulle uniformi dei soldati”, aggiunge Gorak. “Un tipo ha delle cuffie e la musica accesa lo avverte che un alieno è vicino, mentre altri hanno delle luci che si accendono intorno al loro corpo. Se attaccati, come sopportare una corrente elettrica sul proprio corpo? Il vestito di Matvei è realizzato con 222 chiavi reali che ha raccolto negli appartamenti vuoti della città. Volevamo che sembrasse sporco e fatto in casa. Ci sono diverse maniere di creare una barriera per catturare una carica e disperderla sul terreno. Varya ha sistemato tutto, fino al rivestimento in rame sui piedi. Insomma, ogni cosa è magnifica e funziona bene nel film”.

“Anche il cavallo indossa un’armatura elettrica e ha una placca sulla fronte con delle catene penzolanti. Vediamo che l’armatura funziona e queste persone

sopravvivono, scacciano e feriscono uno degli alieni”, aggiunge Jacobson. “Non possono ancora ucciderlo, ma capiscono quando è vulnerabile e sono in grado di respingerlo e cavarcela. I nostri personaggi sono incredibili”.

LA PRODUZIONE

Le riprese de *L'ora buia* sono iniziate il 18 luglio 2010 all'interno di un moderno grattacielo che sovrasta il fiume Moskva, una zona che mette in evidenza il nuovo spirito capitalista presente nella città russa.

Il thriller ha rappresentato il primo film di Hollywood a essere girato interamente a Mosca utilizzando una tecnologia 3D. La produzione internazionale, che aveva un cast e una troupe formati da americani, russi, inglesi, australiani, svedesi, tedeschi e cechi doveva affrontare una serie di sfide per girare nella capitale russa: una tecnologia di alto livello; lavorare in location leggendarie in un'area metropolitana densamente popolata, mentre la storia richiedeva una città desolata; barriere linguistiche; complicazioni nelle spedizioni, visto che il guardaroba dei protagonisti è rimasto bloccato alla dogana per oltre tre settimane ed è andato perso il primo giorno di riprese; e un'ondata di caldo senza precedenti e degli incendi che hanno sconvolto il mondo.

Per girare l'epica invasione aliena, sono stati utilizzati dei luoghi fondamentali, come la Piazza rossa di fronte al Cremlino e i grandi magazzini GUM; il ponte del Patriarca che porta alla Cattedrale di Cristo il redentore; e la magnifica stazione Mayakovskaya in stile art deco nella celebre metropolitana di Mosca, uno dei migliori esempi dell'architettura stalinista antecedente la seconda guerra mondiale.

Le altre location di Mosca comprendevano la biblioteca e la piazza Lenin, l'aeroporto Sheremetevo, l'istituto Nachimovsky e l'accademia russa delle Scienze, oltre a vari panorami circostanti il fiume Moskva, compreso l'edificio residenziale Kotelnicheskaya, uno dei grattacieli conosciuti come le sette sorelle e costruiti all'epoca di Stalin.

Il locale notturno Zvezda, il negozio di lampade e l'appartamento di Sergei sono stati creati al MyStudio. Altri set come il tetto dell'ambasciata statunitense, la stazione della metro, il negozio sotteranea e parti dell'imbarcazione sono stati costruiti nei teatri di posa dei Russian World Studios, che si trovano nella proprietà della Zil Car Factory, dove i realizzatori hanno anche sfruttato la vasta

zona industriale per l'eccitante scena d'azione con il filobus nel terzo atto del film.

“Realizzare un film 3D in un posto straniero come Mosca e imparare a sfruttare questa tecnologia è stato difficile, perché abbiamo deciso tardi di puntare sul 3D. Si tratta di attrezzatura nuova che si trova solo negli Stati Uniti, quindi portare tutta questa tecnologia in Russia e utilizzarla lontano dal centro di produzione della cinepresa si è rivelata una sfida tecnica notevole”, confessa il produttore Tom Jacobson. “Inoltre, anche se il supporto della produzione locale a Mosca è stato fantastico, noi desideravamo fare delle cose inedite per Mosca in termini di dimensioni e di strade chiuse. Negli Stati Uniti, è abbastanza semplice ottenere il permesso per chiudere una strada o una piazza, tanto che si riceve sempre una risposta rapida. Qui ci vuole più tempo”.

I realizzatori hanno lavorato spesso al mattino presto e a tarda notte per girare nelle vere location, che di solito pullulano di attività. “Quando i personaggi escono dal loro rifugio e si addentrano nella città vuota, devono percorrere delle strade enormi, composte anche di dieci corsie”, afferma Jacobson. “Fa paura trovarsi in questa città aperta, sapendo che è piena di nemici pericolosi e invisibili”.

Per ottenere questi risultati, il regista ha insistito a girare in posti normalmente molto affollati, come l'Anello del giardino e la Piazza rossa. “Chris non voleva sentire ragioni”, ricorda il produttore esecutivo Monnie Wills. “Mi spiace non aver fatto una foto della faccia del responsabile delle location russe il primo giorno di ricerche. Quando gli abbiamo spiegato dove sarebbero state posizionate le cineprese, il traffico da bloccare, i permessi di cui avevamo bisogno... non pensavo che qualcuno potesse diventare così pallido. Ma era molto importante per noi, una volta che avevamo deciso di lavorare a Mosca, girare veramente dentro la città”.

“Il vantaggio del tempo passato nella città è che abbiamo vissuto veramente l'esperienza dei personaggi per tanti aspetti”, commenta Rachael Taylor. “Mi sono ritrovata a sentirmi 'lost in translation' come non mi era mai capitato nel mondo, neanche in Giappone. Per tante ragioni, la Russia è un ambiente ancora più esotico”.

“Il fattore Mosca era veramente affascinante per me e per il resto del cast”, aggiunge Max Minghella. “Questa l’ha resa un’esperienza assolutamente diversa. Trovarsi in un Paese straniero aggiunge suspense e rende tutto più esotico, ma suscita anche alienazione in questi personaggi, oltre a quello che già stanno vivendo. Abbiamo provato veramente questa sensazione, visto che arriviamo da posti diversi. Qui siamo stranieri”.

Per diversi secoli, la Piazza rossa di Mosca ha rappresentato il cuore e l’anima della Russia. Tra i luoghi storici che circondano la piazza culturale figurano la celebre architettura della Cattedrale di San Basilio, che risale al sedicesimo secolo; il Cremlino, sede del governo nazionale e centro di potere per oltre 800 anni; la piramide del Mausoleo di Lenin; il grande magazzino GUM; e tanti musei.

La prima scena girata nella Piazza rossa è stata una camminata prima dell’invasione, quando le ragazze si fanno strada tra la folla per arrivare al locale notturno. “Uno dei miei momenti preferiti è stato lavorare con Olivia Thirlby, che è diventata una cara amica, quando abbiamo girato in mezzo alla Piazza rossa venerdì notte, mentre il sole stava tramontando di fronte alla cattedrale di San Basilio. E’ stato incredibile”, ricorda Taylor. “Non credo di aver mai vissuto un’esperienza cinematografica del genere. E’ stato magico. Ci trovavamo nel centro di Mosca... lei è americana, io australiana, e abbiamo girato la scena in mezzo a un luogo così famoso”.

La Thirlby aggiunge di “aver scattato tante foto della gru utilizzata per i dolly e del Cremlino che si vedeva dietro di essa da inviare alla mia famiglia. Guardate dove mi trovo! Non è fantastico?”.

“Il nostro obiettivo era di realizzare un viaggio epico, con queste persone che attraversano la città di Mosca, quasi come un *Mago di Oz* al contrario”, commenta Jacobson. “Per noi, era importante creare questo contrasto... all’inizio la sensazione di una popolazione enorme e tanta azione, con piazze e vicoli affollati, e poi... il nulla”.

“Mosca è una città imponente, con molte persone e un traffico incredibile... non posso credere che la nostra squadra sia riuscita a chiudere

tante zone”, aggiunge la Taylor. “A livello culturale è molto diverso da quello a cui siamo abituati e ti senti isolato. Se guardiamo la Russia su una mappa del mondo, Mosca si trova proprio al centro. A New York, c’è una baia imponente e l’Europa è al di là dell’oceano. Ma Mosca è circondata dalla terra, particolare che aggiunge una tensione interessante a tutta la pellicola. Non si può evitare di essere spirituali e avvertire un’energia che si è diffusa anche nel progetto”.

Gorak aggiunge che “il Cremlino è un luogo che non è mai stato conquistato. Così, quando avviene l’invasione aliena comprendiamo bene le dimensioni di una città abbandonata e della cenere che rappresenta la popolazione di Mosca, praticamente quello che è avvenuto realmente nella pellicola. E’ una rappresentazione inquietante di quello che è accaduto a 14 milioni di cittadini nella nostra storia. Creare questa desolazione in una città del genere è incredibile”.

“L’apocalisse non è rappresentata da alieni che distruggono il pianeta, loro sono venuti per una ragione precisa e scacciano gli esseri umani come noi faremmo con le formiche durante un picnic”, sostiene Gorak. “Ora è diventata una città vuota e noi dovevamo renderla desolata, con la polvere trasportata dal vento, che rappresenta la scomparsa della civiltà umana. Questo fa più impressione che radere al suolo la città. *28 giorni dopo* è uno dei miei film preferiti e ha rappresentato un’influenza enorme su di me. Svuotare Londra è stata veramente un’ispirazione e se riuscissimo a catturare anche solo il 10% di quella sensazione, ne sarei felice”.

I realizzatori hanno preparato un piano di battaglia per girare in cinque giorni sulla Piazza rossa, in modo da ottenere una scena di suspense di tre minuti nella piazza deserta. “Il nostro gruppo di sopravvissuti è arrivato all’angolo di GUM e ha notato un’auto della polizia, dove sperano di trovare una mappa più accurata, che li conduca all’ambasciata statunitense per trovare aiuto”, spiega Gorak. “Sean e Ben corrono fuori dal centro della piazza per introdursi in questa macchina, ma un alieno si avvicina e loro devono affrontarlo. Il tempo e il controllo sono dei fattori fondamentali, considerando che la Piazza rossa è la parte più affollata della città e la maggiore attrazione turistica”.

Originariamente, questa scena disturbante è stata ideata per essere girata in una strada più piccola. “La prima idea di Chris Gorak quando siamo arrivati a Mosca è stata mostrare la città. Così, ha deciso di girare la scena della macchina della polizia in mezzo alla Piazza rossa. Noi siamo riusciti a bloccare alcuni punti della piazza in giorni diversi, abbiamo girato una panoramica e poi abbiamo ripreso dall'altra parte, facendo sempre attenzione ai movimenti del sole. Grazie al montaggio abbiamo creato un senso di desolazione completo”, rivela Jacobson. “Abbiamo girato nei pressi di San Basilio e poi nel pomeriggio abbiamo puntato le cineprese verso la tomba di Lenin. Il mattino successivo ci siamo dedicati ai magazzini GUM e così via”.

“L'ultimo giorno, siamo riusciti a svuotare tutta la piazza per girare un dolly quando i ragazzi corrono sulla Piazza rossa. Il governo ci ha fornito una supervisione adeguata, considerando che bisognava controllare la folla, ma noi avevamo soltanto due ore a disposizione. Ovviamente, c'erano centinaia di persone dietro la cinepresa e un migliaio di turisti, ma è stato eccitante filmare tutto”, aggiunge Jacobson.

“Abbiamo pianificato ogni cosa”, rivela il produttore Timur Bekmambetov. “io avevo girato qui con delle camere a mano da un lato, ma senza stare veramente in mezzo alla Piazza rossa. E' veramente un'inquadratura unica... nessuno ha mai visto la Piazza rossa al cinema da queste angolazioni”.

“Immaginate di girare a Parigi, Roma o Londra in centro, proprio tra i monumenti principali”, afferma Jacobson. “Abbiamo ricevuto un grande sostegno dalla città, in modo da mantenere il silenzio e il vuoto totale per realizzare un'inquadratura. E' stato incredibile trovarsi lì in mezzo”.

“Crescendo durante l'ultima fase della Guerra fredda e vedendo la Piazza rossa solo al telegiornale, era fantastico stare qui a girare in 3D”, commenta Gorak. “Quando mi trovavo in mezzo alla Piazza rossa vuota ho pensato a cosa diavolo stessi facendo. Con tutta la storia che conteneva e le famose immagini delle parate con i missili nucleari, stavo lì con il mio passaporto statunitense e delle cineprese 3D. E' stato un po' surreale”.

“Ritrovarsi in questi celebri posti russi è molto divertente”, aggiunge Emile Hirsch. “Mentre lavoravamo a questa sequenza d’azione in cui ci nascondevamo da un alieno, a un certo punto io e Max ci siamo trovati sotto una macchina, con la Piazza rossa completamente deserta e in affanno. Ho colto il suo sguardo e ci siamo messi a ridere. E’ veramente una scena imponente”.

“Oltre ai monumenti, abbiamo girato anche in tanti luoghi che non si vedono al cinema, ma sono fantastici, come la biblioteca Lenin”, commenta Jacobson. “Non credo che molti americani o europei l’abbiano mai vista, ma ha delle dimensioni enormi ed è uno dei simboli di Mosca. In effetti, quando abbiamo girato lì, tanti membri della troupe russa erano sorpresi, perché non erano mai stati all’interno”.

“Noi eravamo interessati a esplorare altre zone che non si trovavano nelle guide turistiche”, concorda Wills. “La biblioteca di stato Lenin è la più grande che c’è in Russia ed è qui che Matvei si è accampato. Volevamo mostrare la grandezza dell’architettura, soprattutto in 3D, per far vivere al pubblico questa esperienza”.

Jacobson aggiunge che “lo stesso si può dire della piccola strada in cui abbiamo girato una sequenza minore. Si chiama via Serebrennechky, presenta una piccola curva e c’è una chiesa ortodossa alla fine che è dipinta di blu. Non ti fa pensare certo che si trovi a Roma o a Detroit. Chiaramente, è a Mosca e noi volevamo catturare l’essenza della città. Qui ci sono segni della Russia zarista, dell’epoca sovietica e del boom scoppiato dopo la fine del comunismo. Noi volevamo descrivere questi contrasti”.

La Cattedrale di Cristo il redentore è un altro monumento straordinario scelto dai realizzatori. Questa chiesa imponente è stata costruita originariamente nell’ottocento, ma è stata demolita negli anni trenta del secolo scorso. La chiesa ortodossa russa ha ricostruito la cattedrale negli anni novanta e l’edificio è un simbolo impressionante della Russia post-sovietica e la più alta chiesa ortodossa esistente al mondo. “Abbiamo girato questa scena incredibile al Ponte del Patriarca, un famoso monumento di Mosca di fronte alla magnifica chiesa”, racconta la Taylor. “E’ una location impressionante, ma di solito è molto affollata

e noi abbiamo potuto riprenderla nel corso della giornata completamente vuota. E' stata un'esperienza irripetibile".

"Nessun'altra città al mondo assomiglia a Mosca... non sembra né Occidente né Oriente", aggiunge la Thirlby. "E' decisamente antica, ma anche nuova. Una chiesa del quattrocento si trova al fianco di un edificio coloniale dell'ottocento, che a sua volta sta vicino a un grattacielo moderno. Ci sono degli ampi vicoli con edifici imponenti e palazzi isolati, assieme a delle piccole strade che sembrano molto europee, ma che possiedono caratteristiche poco continentali".

"Noi siamo arrivati qui e abbiamo capito l'importanza dei monumenti che vedevamo, ma alcune delle location presentavano dei problemi, perché stiamo girando un film dove ci sono poche persone ancora vive. Quindi, non va bene vedere un passante che cammina sullo sfondo di un'inquadratura", ironizza la Thirlby. "Ma a parte queste sfide, è stato tutto molto soddisfacente".

Il progetto rappresenta la prima produzione americana in 3D a girare in Russia. Il modernissimo sistema di cineprese 3D è della Panavision, in collaborazione con la Element Technica. I due sistemi 3D utilizzati contenevano due cineprese con degli specchi, una fissa e l'altra che si può spostare per fornire la percezione della profondità. La piattaforma maggiore pesava 54 chili.

"Quella cinepresa incredibile sembra un transformer", scherza la Taylor. "Non vorrei sembrare banale, ma è lo strumento più incredibile che abbia mai visto".

Mentre si girava, i realizzatori potevano regolare il livello di profondità in ogni inquadratura, per esaltare la potenza della storia e concentrarsi in punti diversi. "La pellicola avrà un aspetto magnifico, perché stiamo girando con cineprese real 3D, senza il processo di conversione", aggiunge Hirsch. "Non ci sono tante pellicole in 3D che sono state girate con questa tecnica e delle cineprese all'avanguardia... noi dovevamo mettere degli occhiali anche solo per vedere il playback sul set. A mio avviso, questo rende l'inquadratura delle scene più statiche molto interessante da osservare. Sarà magnifico vedere questo lato

thriller in 3D. Inoltre, non ci sono molti film 3D concreti, perché sono quasi tutti realizzati sfruttando il digitale”.

“Si tratta della mia prima esperienza con una pellicola 3D, ma abbiamo il solito spazio video, a parte un enorme monitor in 3D e degli occhiali. E’ molto eccitante, ma non penso che ci sia nulla di più spaventoso che osservarsi in 3D”, scherza la Taylor. “Chris sta svolgendo un lavoro artistico, utilizzando il 3D in maniera decisamente efficace, ma senza che risulti gratuito. L’importante sono i personaggi. Ci sono molti primi piani e tante inquadrature ampie, quindi non hai mai la sensazione di stare troppo vicino alle persone. Il nostro film è in 3D perché migliora la storia, non per sfruttare cinicamente la nuova tecnologia. E’ un 3D di classe”.

Il regista Chris Gorak e il direttore della fotografia Scott Kevan hanno adattato il loro linguaggio cinematografico alle caratteristiche del 3D. “Girare in 3D comporta dei cambiamenti. Vuoi che la cinepresa abbia il tempo di trovare e analizzare il suo soggetto”, spiega Wills. “Con una città come Mosca, che offre dimensioni imponenti e viste magnifiche, volevamo mostrare il più possibile, in modo che gli spettatori avessero la sensazione di trovarsi lì con i personaggi”.

“Chris e Scott hanno in mente idee che non sono realizzabili in due dimensioni, quindi stiamo dando vita a un’esperienza più personale per il pubblico”, commenta Minghella. “Lo stiamo rendendo un viaggio eccitante. Ogni giorno di questo film si è rivelato una piacevole sorpresa. Quando ho letto la sceneggiatura, ero attratto dai personaggi e dalla storia, ma è stato molto difficile per me capire come sarebbe stata la pellicola. Tutti i giorni ero felice e sorpreso del fascino che sprigionava, quindi è stato fantastico”.

Gorak dice che “il 3D si trova in una fase primordiale, ma noi lo abbiamo abbracciato e cercato di portarlo a nuovi livelli, arrivando ad affrontare diversi problemi tecnici. Nel 2010 l’attrezzatura era ancora molto ingombrante, tanto da influenzare il modo di raccontare una storia e il punto dove mettere la cinepresa. E’ un processo lento, quindi non puoi avere tante inquadrature diverse. Inoltre, non vuoi montare eccessivamente, così abbiamo avuto tanti dolly”.

“Devi sfruttare bene il 3D, altrimenti lo spettatore esce dalla storia.

Tuttavia, se riesci a farlo bene, il pubblico si appassiona maggiormente, perché la storia riesce a stare più a contatto con loro, che si sentono immersi nella vicenda”, aggiunge Gorak.

“Ovviamente, ci sono stati dei problemi e abbiamo vissuto una fase di apprendimento, in cui abbiamo capito quello che potevamo ottenere o meno. Abbiamo basato la narrazione sui movimenti di camera, ma eravamo molto eccitati di farlo in 3D, perché avevamo come sfondo Mosca e alcuni elementi fantascientifici, perfetti per il 3D. Abbiamo avuto ragione a puntare su questa tecnologia, ma questo ha anche cambiato il nostro piano di lavoro, l’approccio e l’intero processo dalle riprese al montaggio, fino ad arrivare agli effetti speciali”.

“Nella fase di sviluppo, riprese e postproduzione abbiamo esplorato tante variazioni diverse dell’aspetto degli alieni, anche per quanto riguarda il loro punto di vista, il mantello, il modo di attaccare e i colpi che sprigionano”, sostiene Gorak. “Ci chiedevamo sempre quali fossero gli aspetti visivi da mantenere, come funzionava l’algoritmo degli alieni e cosa vediamo in questa onda energetica. Siamo rimasti fedeli a questi concetti semplici e il supervisore agli effetti visivi Stefen Fangmeier ci ha aiutato molto a questo riguardo, costruendo l’alieno dall’interno e comprendendo come rimanere fedeli alle regole”.

I realizzatori hanno sfruttato molte risorse della società di effetti speciali e di spot pubblicitari di Timur Bekmambetov, la Bazelev, che ha sede a Mosca, uno dei maggiori produttori degli effetti speciali della pellicola, che comprendeva anche aziende di Praga, Parigi, Soho e Toronto, che hanno lavorato a questo progetto ricco di effetti.

Bekmambetov vede il progetto come una pietra miliare dell’industria cinematografica russa. “Si tratta della prima grande pellicola di Hollywood realizzata completamente in Russia. Abbiamo girato delle sequenze di film occidentali qui a Mosca – alcuni giorni di riprese di *Get Smart*, una pellicola di *Bourne* con delle sequenze a Mosca – ma nessuno aveva realizzato un film hollywoodiano completo in Russia. E’ molto utile e importante per la nostra società di produzione, la Bazelev, perché la gente impara a lavorare nel sistema. In futuro, questo mi aiuterà a realizzare altri film in Russia”, afferma

Bekmambetov. “Per quanto riguarda gli effetti visivi, ci sono dei giovani che lavorano con i produttori americani e con il supervisore agli effetti visivi. I giovani russi stanno imparando molto e alla fine avremo una squadra magnifica, che sarà in grado di lavorare a un'altra pellicola”.

Il regista aggiunge che “negli ultimi sei anni, il mercato russo è diventato uno dei dieci più grandi del mondo e noi abbiamo contribuito a questo risultato. Tuttavia, rimane molto difficile dar vita a grandi film in russo, perché il mercato è ancora relativamente piccolo. Non è possibile creare film importanti dotati di effetti visivi e recuperare i costi qui. Abbiamo in progetto di girare diversi film in inglese per poterli vendere fuori dalla Russia. E' un piano strategico non solo per la nostra società, ma anche per i realizzatori russi in generale”.

La formazione artistica di Gorak ha permesso di superare le barriere linguistiche nel lavoro con gli artisti che parlavano russo alla Bazelev, grazie a degli schizzi realizzati velocemente per comunicare le sue idee. “Nella fase di postproduzione, il punto di vista alieno è servito per spiegare dove si trovava l'invasore nel film e il pericolo che si avvicinava, perché per buona parte della pellicola gli alieni risultano invisibili”, spiega Gorak. “Una cosa che è rimasta costante del punto di vista, è che gli alieni scorgono il loro nemico umano in maniera diversa da come vedono il resto del mondo. Nella nostra sceneggiatura, gli alieni vedono la pulsazione elettromagnetica degli esseri umani, a cui abbiamo fornito un aspetto monocromatico e pulito, rappresentandolo con un alone color ambra che separa gli umani dall'ambiente circostante”.

“Il modo in cui gli alieni attaccano gli esseri umani risulta molto originale. Loro cercano l'energia umana e sono simili ai serpenti per come riescono a stanare gli umani. La cosa spaventosa dei nostri alieni è che non puoi neanche vederli. Se dovessero veramente invadere la terra, io preferirei che fossero dei mostri che posso vedere”, afferma la Taylor. “La cosa di cui hai più paura non è neanche presente. Chris, Timur e gli effetti visivi hanno svolto un lavoro originale e creativo per dare consistenza a delle creature che non ce l'hanno. E' un'idea molto difficile da rappresentare”.

“Quando i nostri personaggi capiscono come aggirare le loro difese e ferire gli alieni, hai l'impressione che questo debba avvenire per gradi. La prima volta vediamo una piccola parte dell'alieno, solo un'indicazione che c'è qualcosa lì. Quando capiscono come possono ucciderne uno, noi mostriamo l'alieno quasi completo, così da comprendere quello da cui fuggivano i nostri personaggi per tutto il film”.

Gorak aggiunge che “sviluppare l'alieno è stato un processo lungo, per cui abbiamo lavorato con Timur, Stefen e le nostre squadre di creativi, dando vita all'idea che loro utilizzino una sorta di mantello dell'invisibilità. A seconda delle sue azioni, talvolta lo vedi e in altri casi invece no. Il mio punto di riferimento per la paura al cinema è *Lo squalo*, quindi preferisco non mostrare l'alieno. L'idea è che questo nemico e il pericolo che rappresenta siano invisibili, ma appaiano ogni tanto, come la pinna di uno squalo, che sale e scende. E' questo che abbiamo cercato di creare nel corso della storia. Come lo vediamo? Che parte del suo corpo scorgiamo a un certo punto? Il mantello dell'invisibilità ti permette di vedere oltre”.

Tutto il cast dei giovani era pronto a realizzare i propri stunt in questo thriller alieno. Hirsch e la Thirlby sono stati gettati in acqua e hanno combattuto contro un alieno invisibile su un filobus in corsa. Minghella, la Taylor e la Kinnaman hanno svolto del lavoro acrobatico sui cavi.

“Meritano tanti complimenti”, sostiene Jacobson. “Tutti gli attori volevano fare personalmente le loro scene. Joel desiderava lavorare al suo stunt, perché la cinepresa avrebbe ripreso il suo volto ed è un momento importante. Nella vettura avevamo dell'imbottitura, ma lui si è gettato a capofitto. E' saltato in aria, non ha messo le mani avanti e ha sbattuto il volto. Tutto questo è rimasto nel film ed era magnifico”.

“Onestamente, ho cercato di impedirglielo, ma lui voleva farlo a tutti i costi. Gli ho detto, sali su quella scala e buttati sulla vettura. Lui era pronto a tutto, così è saltato e ha sbattuto la testa per ben due volte. In seguito, ha avuto mal di testa, ma era d'accordo a girare la scena, quindi non mi assumo responsabilità per eventuali danni cerebrali”, scherza Gorak.

“Più scene possono fare gli attori personalmente, meglio è per il film. Vedere Joel che indossa questi pantaloni verdi e sbatte la testa sul cofano della macchina in maniera violenta, mi ha spaventato molto”, aggiunge Wills. “Stai a mezzo metro dalla cinepresa e ti chiedi se il ragazzo non si farà male. Lo stesso vale per Rachael Taylor, che voleva assolutamente fare i suoi stunt. Un cavo le tirava la gamba e noi abbiamo calcolato uno spazio ampio circa mezzo metro in cui poteva cadere, all’interno di una grata di metallo con delle estremità dure. Se fosse caduta un po’ a destra o a sinistra, si sarebbe potuta fare male”.

“Quando gli attori eseguono gli stunt arrivando al limite, forniscono un contributo al realismo del film, soprattutto quando si tratta di fantascienza. Questo rende il pericolo, l’eccitazione e le emozioni più tangibili per il pubblico”, aggiunge Gorak. “Per quanto riguarda lo stunt di Rachael, siamo concentrati sempre sul suo volto, quindi il pubblico avverte un legame con il personaggio. Abbiamo fatto un solo ciak che è finito nel montaggio finale con due cineprese e Rachael l’ha portato a termine senza problemi”.

“Tutti si chiedono sempre se gli attori svolgono i loro stunt. La realtà è che un set cinematografico è il posto più sicuro per una cosa del genere”, commenta la Taylor. “Ci sono migliaia di precauzioni e prove. Se vuoi tentare qualcosa a livello fisico, non c’è posto migliore al mondo di un set. Inoltre, avevamo un coordinatore degli stunt russo di grande talento, mentre Chris Gorak possiede una sensibilità magnifica per far apparire spaventose le cose”.

Lo stunt della Taylor si è svolto all’interno dell’appartamento di Sergei, che era stato costruito al MyStudio ed è stata l’ultima cosa girata nel corso delle riprese. “La sequenza nell’appartamento di Sergei era descritta bene nella sceneggiatura e si trattava di uno spazio molto claustrofobico per tutto questo dialogo che aveva, così come per una sequenza d’azione. Volevamo proprio che l’appartamento avesse tanti livelli diversi, risultando visivamente molto intrigante. Desideravamo che l’azione fosse claustrofobica e che gli attori si trovassero con le spalle al muro”.

Visto che Sergei possiede un generatore di elettricità nell’appartamento, il set era diverso da quelli visti nella fase post invasione. “In questo set era

importante aggiungere tanti elementi. La gabbia Faraday era una struttura di acciaio, ma siamo anche riusciti ad aggiungere luci concrete che non si trovavano altrove nella pellicola. Era eccitante vedere queste cose che si illuminavano e splendevano. Speriamo che lo sia anche per il pubblico, nonostante siamo bloccati in uno spazio limitato”, aggiunge Gorak.

“Abbiamo sempre saputo che l'appartamento di Sergei dovesse essere un posto speciale perché era circondato da una gabbia Faraday che mantiene i campi di elettricità all'esterno. A questo punto del film, i nostri personaggi devono riposarsi un attimo e ascoltare delle informazioni su cosa sta avvenendo. Per rendere sicuro il posto, doveva essere realizzato in modo da avere la meglio sulla tecnologia aliena. Vedere il nostro scenografo mentre costruiva l'appartamento sul set, con tutti questi pezzi di metallo, era affascinante. Ci sono dei veri pezzi di ferraglia, Dio solo sa dove li abbiamo presi. Dopo aver sistemato tutto, credo che avrebbe potuto sopportare veramente un'invasione aliena. Lo spazio era anche ideale per sfruttare la formazione di scenografo di Chris. Posso dire, senza timore di essere smentito, che non c'è mai stato nulla al cinema come l'appartamento di Sergei”, commenta Wills.

“Quando incontrano Sergei, uno scienziato pazzo, lui ha messo assieme una pistola a microonde. Insomma, ha trasferito la tecnologia con cui cucini il cibo in una pistola. Quando spari a un alieno, il campo di forza delle microonde distrugge la sua energia e abbassa il suo scudo per un momento, permettendoti di sparargli con delle vecchie pallottole classiche. Poi ci sono tanti colpi, esplosioni e un grande spettacolo cinematografico. Oltre agli AK47 e a un vero lanciafiamme”.

Lo stunt di Minghella si svolge di fronte a un alieno in una metropolitana costruita sui teatri di posa dei Russian World Studios. “E' stato difficile da girare e noi abbiamo trascinato a lungo Max, che ovviamente voleva fare tutto personalmente”, rivela Jacobson.

Hirsch e la Thirlby hanno affrontato diverse sfide fisiche nell'acqua, oltre a un combattimento in un filobus in movimento. Un'eccitante sequenza iniziata su un'imbarcazione che percorreva il fiume di Mosca è stata realizzata in cinque

luoghi di due nazioni diverse. “Si tratta sostanzialmente del climax del secondo atto, quindi valeva la pena sforzarsi per renderlo eccitante e diverso”, dichiara Gorak.

“Una parte è stata realizzata in un teatro di posa e abbiamo girato in tre location in Russia e in una cisterna d’acqua in Germania, quindi cinque location per una sequenza. Quando la cinepresa inizia il suo percorso, siamo nel teatro di posa con il green screen sullo sfondo e saliamo verso il cielo, per poi immergerci nella piscina di Berlino. Emile si trovava in quella piscina e altri personaggi nuotano invece in un lago vicino Mosca. Tutti questi elementi diversi sono stati messi insieme per creare la sequenza”, aggiunge Gorak.

“A questo punto della pellicola, il personaggio di Emile ha stretto un legame con quello di Olivia, quindi volevamo trasmettere l’idea che siano separati. Per farlo, dovevamo farli spostare. E’ stata una sequenza molto complicata dal punto di vista tecnico, anche se sullo schermo dura pochi secondi”, commenta Wills.

Jacobson aggiunge che “Chris ha ideato quell’inquadratura. Gli alieni stanno costruendo delle torri attorno alla città e proprio sulla riva dietro di loro c’è una torre in stato di avanzamento vicina a un edificio. Loro stanno provocando delle forti scosse, perché scavano un buco enorme al centro della città. Così, pezzi di questo edificio cadono nel fiume colpendo l’argine e l’imbarcazione, tanto da scagliare tutti i personaggi in acqua e dividerli. Chris voleva realizzare tutto in un’unica inquadratura, in cui la cinepresa cade con loro”.

“E’ semplice farlo in pre-visualizzazione, ma non nella vita reale. Per prima cosa, l’imbarcazione si trovava in due posti diversi, perché da una parte nella riva con l’edificio, che abbiamo inserito con il digitale, c’era una sezione, mentre l’altra si trovava in una location diversa”, spiega Jacobson. “Abbiamo pensato che loro sarebbero caduti di fronte alla cinepresa e che questa avrebbe continuato a girare, cosa che abbiamo fatto nel teatro di posa di fronte al green screen. Poi, abbiamo portato la nostra seconda unità in un lago, perché non si può nuotare nel fiume, se non a rischio di prendersi qualche malattia. Le inquadrature di Emile che osserva i russi sono state fatte grazie a delle foto

digitali a 360 gradi. Poi, proprio alla fine delle riprese, ci siamo recati in Germania e abbiamo ripreso Emile che scendeva sott'acqua in una cisterna di 50 metri per 50. Purtroppo, non c'era l'attrezzatura necessaria per farla a Mosca. Emile appare nella cisterna circondato dal green screen. Alla fine, abbiamo preso tutti questi elementi e li abbiamo messi insieme”.

Le riprese de **L'ORA BUIA**, che originariamente sono iniziate il 18 luglio, sono state sospese dopo tre settimane per i catastrofici incendi che hanno colpito la Russia centrale. Un'ondata di caldo e di siccità senza precedenti si è abbattuta sulla regione nell'estate del 2010, causando numerosi incendi nelle foreste. Il fitto fumo derivato da questi fenomeni ha avvolto Mosca e ha reso impossibile girare. Le riprese sono state sospese in attesa che le condizioni si stabilizzassero, prima di ricominciare il 29 agosto.

La temperatura media di Mosca in estate è sui venti gradi, ma il caldo estremo ha colpito i realizzatori nelle ultime settimane di preparazione e durante le riprese. “Abbiamo affrontato delle sfide, tra cui soprattutto il tempo”, rivela Wills. “Sono avvenuti dei gravi incendi nei dintorni di Mosca, veramente spaventosi”.

“Per colpa del fumo, abbiamo dovuto abbandonare Mosca, ma questo ha permesso di creare un legame stretto all'interno della troupe, perché ci trovavamo sulla stessa barca. Gli americani erano molto preoccupati per i colleghi russi che dovevano rimanere e loro erano in pensiero per noi. Ci ha spezzato il cuore andarcene e siamo stati molto eccitati di tornare per vederli e poter lavorare nuovamente”, aggiunge Wills.

“Non sapevo che la cultura russa fosse leggermente superstiziosa e quello che è avvenuto durante le riprese è inquietante”, sostiene la Taylor. “Ci trovavamo nelle nostre stanze d'albergo con degli asciugamani bagnati sotto la porta e ci sembrava di girare in mezzo a un'apocalisse, una situazione perfetta per la pellicola”.

“E' stato buffo”, concorda Kinnaman. “Ci siamo spaventati molto quando la città si è riempita di questo fumo fitto. C'erano più di 30 gradi, con un'umidità al 90% e si vedeva solo fino a 30-40 metri... un inferno sulla Terra. Quando il fumo

è arrivato, era come vivere nel film che stavamo cercando di fare. Era spaventoso. In alcune delle sequenze al locale notturno che abbiamo girato in studio, si vede il fumo. Era ovunque e non proveniva dalle esplosioni che distruggevano il bar del locale o nella cisterna. Non è un fumo finto, era Mosca che bruciava”.

“Quando siamo arrivati lì era molto caldo e umido, la peggiore ondata di calore in Russia negli ultimi mille anni. Noi giravamo nella Piazza rossa, quando abbiamo iniziato a sentire le notizie su questi incendi nel paese”, ricorda Hirsch. “Questo ha sconvolto la vita di tutti, perché il fumo è rimasto in città per diversi giorni. Alla fine, non riuscivi a vedere un edificio dall’altra parte della strada. Non mi sono mai trovato in un film che è stato interrotto per un disastro. E’ stato veramente spaventoso. Noi indossavamo delle maschere antigas per lavorare, mentre la gente si ammalava. E’ stato un trauma, che ha innervosito tante persone. Noi abbiamo interrotto le riprese e ci hanno riportato a casa. E’ stato incredibile arrivare a Los Angeles e sentire che l’aria era pulita”.

Hirsch aggiunge che “dopo un paio di settimane, un freddo sconvolgente ha colpito Mosca e quando siamo tornati praticamente c’era il gelo, con tanta pioggia e vento. Insomma, abbiamo trovato un tempo incredibile a Mosca”.

“Sembra che i film durante le riprese debbano essere colpiti da circostanze atmosferiche estreme”, concorda Minghella. “Abbiamo affrontato l’estate più calda degli ultimi mille anni, per poi ritrovarci nell’inverno più freddo degli ultimi due secoli, quindi gli dei del cinema non ci vogliono bene, ma comunque siamo sopravvissuti. E’ stato uno shock quando ci è stato detto che non avremmo lavorato il giorno successivo, ma dal punto di vista creativo questo ci ha aiutato. Io ho avuto il tempo di andare a casa e riflettere sul film, comprendendo meglio quando volessi parteciparvi. Sono tornato con una grande carica e passione per la pellicola, perché avevo capito quanto fossi legato a questo progetto”.

La Taylor concorda dicendo che “è l’unico film a cui abbia lavorato che è stato interrotto, ma in questo modo abbiamo compreso quanto fossimo fortunati a trovarci a Mosca, il valore della pellicola e che volevamo finirlo qui, perché la

città rappresenta un personaggio di questo film. Era un'opportunità magnifica di realizzare una pellicola occidentale in inglese girata interamente a Mosca e noi non volevamo perdere questa occasione”.

“Portare a termine la pellicola è stato il risultato più importante, perché abbiamo dovuto superare molti ostacoli”, sostiene Gorak. “Ogni film ha le proprie sfide e dei compromessi, così abbiamo deciso di portare le cineprese 3D a Mosca e tornare a casa con una storia di un'invasione aliena. Ci siamo riusciti in un numero limitato di giorni e senza riprese supplementari. Abbiamo ottenuto un migliaio di piccole vittorie per raggiungere quella principale”.

“Quando hai delle risorse limitate, devi essere più creativo, perché sei costretto a fare alcune scelte e andare fino in fondo”, aggiunge Wills. “Questo ha fornito un grande aiuto al nostro film, perché ha dato una grande energia e una durezza alla pellicola che racconta bene le esperienze dei nostri personaggi nel film. Non hanno molte risorse o tempo, quindi l'energia che i realizzatori hanno sprigionato è passata anche sullo schermo”.

“La tecnologia 3D all'avanguardia che abbiamo portato con noi a Mosca per la prima volta ha causato tante difficoltà tecniche. L'attrezzatura delle cineprese si rompeva e noi dovevamo sistemare le nostre inquadrature. Abbiamo fatto una scena con la camera a mano, che però si è rotta”, ricorda divertito Gorak. “In qualsiasi altro posto, l'avremmo sostituita rapidamente, ma quando ti trovi in una città isolata come Mosca, non hai tutte queste risorse a tua disposizione. Mosca ha ospitato tanti film, ma noi eravamo la prima produzione americana in 3D che veniva realizzata lì dall'inizio alla fine”.

“Chris e il nostro direttore della fotografia Scott Kevan hanno svolto un ottimo lavoro per rendere bellissima Mosca. Ma io non dimenticherò mai il fatto di aver incontrato persone di culture diverse e aver stretto dei rapporti con dei realizzatori e artigiani russi di grande talento, che ci hanno permesso di creare qualcosa che non avremmo potuto fare da soli”, sostiene Wills. “Non ci saremmo mai riusciti senza il loro apporto, quindi questa collaborazione è stata molto soddisfacente per noi dal punto di vista professionale e personale”.

Le riprese de **L'ORA BUIA** sono terminate il 15 ottobre del 2010 nell'appartamento di Sergei al MyStudio di Mosca, seguite da un giorno di inquadrature in una cisterna speciale a Berlino.

L'ORA BUIA uscirà nei cinema statunitensi Reel D 3D & 2D domenica 25 dicembre 2011.

* * *

IL CAST

EMILE HIRSCH (Sean) di recente si è preso una pausa professionale per intraprendere un viaggio umanitario che lo ha portato in Congo, Zimbabwe e in vetta al monte Kilimanjaro. Dopo questa esperienza incredibile, ha ritrovato la passione per la recitazione e da quel momento è stato molto impegnato.

Per prima cosa, sono arrivate le riprese in Russia de *L'ora nera (The Darkest Hour)*, seguite immediatamente dal trasferimento a New Orleans per collaborare con il leggendario regista William Friedkin a *Killer Joe*, una dark comedy in cui recita al fianco di Matthew McConaughey e Juno Temple. Dopo la pausa natalizia, si è buttato a capofitto su *The Motel Life*, tratto dal romanzo di Willy Vlautin, lavorando assieme a Dakota Fanning. Ultimamente, ha terminato di collaborare a due progetti: *Savages* di Oliver Stone con Blake Lively, Taylor Kitsch, John Travolta, Uma Thurman, Salma Hayek e Benicio Del Toro; e *Venuto al mondo*, tratto dal fortunato libro di Margaret Mazzantini, con protagonista Penelope Cruz, per la regia di Sergio Castellitto.

Hirsch è stato candidato agli Screen Actors Guild Award nella categoria miglior cast per *Milk* di Gus Van Sant, in cui incarnava il vero attivista Cleve Jones, al fianco di Sean Penn, la cui interpretazione di Harvey Milk è stata premiata da un Screen Actors Guild e un Academy Award. Nato a Los Angeles, è anche apparso in *Motel Woodstock (Taking Woodstock)*, diretto da Ang Lee e basato sulle memorie di Elliot Tiber, adattate da James Schamus.

Nel 2007, Hirsch si è fatto notare per la sua impressionante prova in *Into the wild - Nelle terre selvagge (Into the Wild)*, per la regia di Sean Penn. Tratto dal fortunato libro di Jon Krakauer e adattato da Penn, *Into the Wild* lo vedeva nei panni dell'avventuriero Christopher McCandless. Il suo lavoro gli è valso un National Board of Review Award per la miglior prova di un emergente, il Rising Star Award al Palm Springs International Film Festival, le candidature ai Gotham e Critics' Choice Award come miglior attore protagonista; e due nomination agli Screen Actors Guild Award, a livello personale e con il resto del cast.

Tra le sue pellicole figurano anche *Speed Racer* dei fratelli Wachowski,

Alpha Dog di Nick Cassavetes e *Lords of Dogtown* di Catherine Hardwicke, con Heath Ledger.

Dopo *Into the Wild*, è diventato ambasciatore dell'Oxfam e nel giugno del 2008 si è recato nella Repubblica democratica del Congo per conto dell'associazione. Ha passato cinque giorni in questa nazione, che ha subito uno dei peggiori conflitti avvenuti dopo la seconda guerra mondiale, con oltre 5,4 milioni di morti, 1,3 milioni di persone che hanno dovuto trasferirsi e la minaccia costante di violenze e stupri. Hirsch è apparso sulla copertina di *Men's Journal* nel gennaio del 2009, con una serie di foto e un toccante diario in cui raccontava la sua esperienza. Dopo questo viaggio, si è recato in Zimbabwe nell'aprile del 2009 per vedere con i suoi occhi la reazione dell'Oxfam alla crisi di colera che si è abbattuta sulla regione. Più di recente, ha partecipato al Summit on the Summit, una spedizione in cima al monte Kilimanjaro per comunicare meglio il bisogno di acqua pulita nel mondo.

OLIVIA THIRLBY (Natalie) ha ottenuto il suo primo ruolo grazie a *The Secret* di Vincent Perez, a cui ha fatto seguito la parte di Nicole Miller nell'acclamata pellicola di Paul Greengrass sull'11 settembre *United 93*. Ha continuato a collaborare con registi importanti, tra cui Kenneth Lonergan per *Margaret* e David Gordon Green in *Snow Angels*. E' apparsa nel premiato film *Juno*, vincitore anche agli Oscar[®], diretta da Jason Reitman; e nella pellicola della Sony Classics *The Wackness*, per la regia di Jonathan Levine, che nel 2008 si è aggiudicata il premio del pubblico al Sundance e al LA International Film Festival. Ha collaborato con delle leggende del grande schermo come Lauren Bacall e Ben Gazzara nel cortometraggio *Eve*, scritto e diretto da Natalie Portman.

Ha esordito Off-Broadway nella produzione dell'Atlantic Theater Company di *Farragut North* scritto da Beau Willimon e diretta da Doug Hughes, con protagonisti John Gallagher, Jr. e Chris Noth. La Thirlby è stata salutata dal New York Magazine come "un'interprete dotata di un forte magnetismo". Ha ripreso il ruolo anche sulla west coast alla Geffen Playhouse.

Tra i suoi lavori più recenti, figurano *What Goes Up* assieme a Steve Coogan, *The Answer Man* con Jeff Daniels, *Uncertainty* al fianco di Joseph Gordon-Levitt e *New York, I Love You* di Brett Ratner.

Ultimamente, è apparsa in *Amici, amanti e... (No Strings Attached)* della Paramount al fianco di Natalie Portman, per poi passare a *Dredd* con Karl Urban, *Another Bullshit Night In Suck City* della Focus Features assieme a Paul Dano e Robert De Niro, e al programma di animazione di MTV *Good Vibes*. Ha appena terminato *Nobody Walks* con John Krasinski.

La carriera di **MAX MINGHELLA (Ben)** è versatile e fatta di molti lavori importanti. Ultimamente, è apparso nella premiata pellicola di David Fincher su Facebook *The Social Network*. L'acclamato film si è aggiudicato tre Academy Awards® e quattro Golden Globes, tra cui il riconoscimento per il miglior film drammatico.

Il suo progetto successivo, *Le idi di marzo (The Ides of March)*, ha inaugurato il Festival di Venezia del 2011. La pellicola parla di un membro idealista dello staff di un candidato presidenziale, che scopre il lato oscuro della politica. Minghella ha recitato assieme a George Clooney, Marisa Tomei, Ryan Gosling ed Evan Rachel Wood, mentre il film è uscito negli Stati Uniti il 7 ottobre del 2011.

Ha lavorato con Rachel Weisz nella pellicola diretta dal vincitore dell'Academy Award® Alejandro Amenabar, *Agora*, che ha ottenuto un buon successo internazionale. Questa storia epica è diventato il maggiore incasso spagnolo del 2009 e si è aggiudicata 7 Goya Award.

Nella sua filmografia, troviamo anche *Brief Interviews with Hideous Men*, *Hippie Hippie Shake*, *Star system - Se non ci sei non esisti (How to Lose Friends & Alienate People)* e la pellicola di culto *Elvis and Anabelle* con Blake Lively.

Nel 2005, ha esordito al cinema, grazie al dramma familiare della Fox Searchlight *Parole d'amore (Bee Season)*. In seguito, è stato il protagonista di *Art school confidential - I segreti della scuola d'arte (Art School Confidential)* di Terry Zwigoff e il figlio di George Clooney nel thriller sulla CIA *Syriana*.

Ha frequentato la Columbia University di New York e il National Youth Theater di Londra.

Attualmente, risiede a Londra e Los Angeles.

L'apparizione di **RACHAEL TAYLOR (Anne)** nel successo mondiale di *Transformers* per la Paramount/DreamWorks, prodotto da Steven Spielberg e diretto da Michael Bay e interpretato da Shia LaBeouf, Jon Turturro e Jon Voight, l'ha fatta notare a livello internazionale.

In seguito, è stata protagonista del thriller psicologico *Shutter - Ombre dal passato (Shutter)* per la 20th Century Fox e la New Regency. Sempre quell'anno, ha partecipato a *Bottle Shock*, lavorando assieme ad Alan Rickman, Bill Pullman e Chris Pine. La pellicola è stata presentata nel 2008 al Sundance Film Festival, dove la Taylor è stata inserita in un elenco dei "7 volti freschi al cinema". La pellicola ha conquistato ottime recensioni negli Stati Uniti al momento della sua uscita, avvenuta nel settembre del 2008.

E' tornata in Australia per lavorare all'acclamata pellicola *Cedar Boys* con Martin Henderson e Les Chantery. In seguito, è andata a New York per incarnare la protagonista della commedia statunitense *Splinterheads*, per poi passare a Belfast per girare il thriller psicologico *Ghost Machine*, con Luke Ford e Sean Faris.

Nel 2009, è stata protagonista dell'episodio pilota di *Washingtonienne*, una nuova serie televisiva della HBO, di cui Sarah Jessica Parker era produttrice esecutiva. In seguito, è ritornata in Australia per girare il film *Summer Coda*, il primo a essere venduto al MIFF del 2010, per poi uscire nell'ottobre di quell'anno.

Sempre nel 2010, ha terminato di girare la pellicola australiana *Red Dog*, che vedeva impegnato Josh Lucas ed era diretta da Kriv Stenders. Quella estate, ha lavorato a *L'ora nera (The Darkest Hour)* a Mosca, mentre verso la fine dell'anno è stata a Melbourne per recitare al fianco di Josh Lawson nella commedia romantica della *Working Dog 25*, per la regia di Rob Sitch.

Il suo momento d'oro è proseguito nel 2011. Infatti, è diventato il volto nuovo della campagna australiana della BONDS. All'inizio dell'anno, è stata impegnata con un ruolo ricorrente nella serie della ABC *Grey's Anatomy*, per poi diventare protagonista del pilota di *Charlie's Angels*, serie che è stata girata a Miami nella seconda parte del 2011. Tra questi progetti televisivi, ha lavorato come protagonista del thriller *Loft* assieme a James Marsden e Wentworth Miller.

La stella emergente **JOEL KINNAMAN (Skyer)** è rapidamente diventato un attore molto richiesto dopo aver partecipato al film svedese *Snabba Cash*, diretto da Daniel Espinosa. La pellicola, che rappresenta il primo episodio di una trilogia basata sul bestseller internazionale scritto da Jens Lapidus, è diventato il film di maggiore successo mai realizzato in Svezia. Nel 2011, Kinnaman, si è aggiudicato il Guldbagge Award (l'equivalente svedese dell'Oscar) come miglior attore protagonista per il suo impegno nella pellicola. La Warner Bros. ha acquisito i diritti per realizzare un remake americano del film.

Kinnaman si è fatto notare a Hollywood quando ha svolto uno screen test per incarnare i protagonisti di *Fury Road* di George Miller per la Warner Bros. e *Thor* di Kenneth Branagh per la Paramount. Poco tempo dopo, ha deciso di spostarsi a Los Angeles e in breve tempo è diventato il protagonista dell'acclamata serie della AMC *The Killing*, creata da Veena Sud, nei panni di un poliziotto costretto a collaborare con un'agente donna che doveva sostituire, con l'obiettivo di risolvere un crimine orrendo.

Più di recente, ha terminato di lavorare alla pellicola della Sony *Uomini che Odiano le Donne* (*The Girl with the Dragon Tattoo*) di David Fincher; il thriller d'azione della Universal *Safe House - Nessuno è al sicuro* (*Safe House*) con Denzel Washington e Ryan Reynolds; e la commedia *Lola Versus* della Fox Searchlight.

Oltre a ricevere nel 2011 il Guldbagge Award per *Snabba Cash*, l'anno prima ha ottenuto la sua prima candidatura a questo riconoscimento come miglior attore non protagonista per la miniserie svedese *Johan Falk*.

Originario di Stoccolma, si è laureato alla prestigiosa Accademia drammatica svedese, che ha visto tra i suoi studenti Stellan Skarsgard, Peter Stormare e Lena Olin.

I REALIZZATORI

CHRIS GORAK (Regia) ha iniziato la sua carriera come art director e scenografo per registi come Steven Spielberg, David Fincher, i fratelli Coen e Terry Gilliam, prima di scrivere e dirigere l'acclamata pellicola del 2006 *Right At Your Door*, con protagonista Mary McCormack. Il film ha vinto il premio per la miglior scenografia al Sundance Film Festival.

Gorak ha creato un graphic novel originale per la BOOM! Comics, *Nola*.

Come scenografo, ha lavorato a *Lords of Dogtown* di Catherine Hardwicke (con protagonista Emile Hirsch), *Blade: Trinity* e *In ostaggio (The Clearing)*, così come alla miniserie televisiva *Taken*.

Come art director, è stato impegnato in *Minority Report*, *L'uomo che non c'era (The Man Who Wasn't There)*, *Fight Club*, *Jack Frost*, *Paura e delirio a Las Vegas (Fear and Loathing in Las Vegas)* e *Tombstone*.

Ha ottenuto un master in architettura alla Tulane University. Attualmente, vive a Los Angeles con la sua famiglia.

JON SPAIHTS (Sceneggiatura) si è fatto notare a Hollywood quando la prima sceneggiatura che ha scritto, la storia di fantascienza *Shadow 19*, è stata venduta alla Warner Brothers ed è entrata nella Black List, un elenco dei progetti più interessanti che non sono ancora arrivati sul grande schermo. Grazie a questo lavoro, ha fatto amicizia con Keanu Reeves, cosa che l'ha portato a scrivere per l'attore *Passengers*, una storia romantica ambientata in una navicella spaziale.

Da quel momento, ha lavorato a progetti di major contrassegnati da idee high concept e mondi immaginari. Il suo rivoluzionario script del prequel di *Alien*, *Prometheus*, ha dato il via libera al film e ha spinto il produttore Ridley Scott a dirigere personalmente la pellicola.

Un suo lavoro originale, *Children of Mars*, è in fase di sviluppo alla Disney. Spaihts sta attualmente lavorando a due film di fantascienza da girarsi in contemporanea per Jerry Bruckheimer.

La carriera di **TOM JACOBSON (Produttore)** nel mondo del cinema è stata contrassegnata dal successo, sia come responsabile di major che come produttore di fortunate pellicole. Attualmente, dirige la Jacobson Company, una società di produzione indipendente che ha diversi progetti in differenti fasi di sviluppo e produzione. *L'ora nera (The Darkest Hour)*, il thriller di fantascienza per la New Regency e Summit Entertainment, rappresenta il suo ultimo impegno come produttore.

Dal 2003 al 2005, è stato copresidente della Paramount Pictures, dove era coinvolto in tutti gli aspetti dello sviluppo e della produzione del catalogo di pellicole. Prima di lavorare alla Paramount, Jacobson aveva un accordo di produzione ai Walt Disney Studios, dove è stato coinvolto con *Ladykillers (The Ladykillers)* di Joel ed Ethan Coen interpretato da Tom Hanks, la commedia di Barry Sonnenfeld *Big trouble - Una valigia piena di guai (Big Trouble)*, *Mission To Mars* di Brian DePalma e *Il grande Joe (Mighty Joe Young)*.

Per sei anni, è stato un dirigente alla 20th Century Fox, arrivando anche al ruolo di presidente della produzione mondiale. Ha ricoperto un ruolo fondamentale nel successo di prodotti come *Mamma, ho perso l'aereo (Home Alone)*, *Mamma ho riperso l'aereo - Mi sono smarrito a New York (Home Alone 2)*, *Die hard - Duri a morire (Die Hard With A Vengeance)*, *Nine months - imprevisi d'amore (Nine Months)*, i due film della serie *Hot Shots*, *Speed*, *Nome in codice: Broken Arrow (Broken Arrow)* e *Independence Day*.

Inoltre, è stato presidente della Hughes Entertainment. La collaborazione con l'influente realizzatore John Hughes ha avuto inizio grazie al primo impegno di Jacobson come produttore, nell'acclamata commedia *Una pazza giornata di vacanza (Ferris Bueller's Day Off)*. Assieme a Hughes, Jacobson ha prodotto *Un natale esplosivo (National Lampoon's Christmas Vacation)* e *Io e zio Buck (Uncle Buck)*, mentre è stato produttore esecutivo di *Non è stata una vacanza... è stata una guerra (The Great Outdoors)*.

Nato a Kansas City, in Missouri, ha frequentato la Yale University, dove ha studiato regia di documentari con il realizzatore vincitore dell'Academy

Award® Peter Davis. In seguito, si è trasferito a Los Angeles e ha iniziato a lavorare in varie funzioni produttive nella società di Roger Corman New World Pictures. Nei successivi tre anni, è stato impegnato in decine di film, come *Attenti a quella pazza Rolls Royce (Grand Theft Auto)* di Ron Howard e *Piranha* di Joe Dante. In seguito, ha lavorato alla Paramount Pictures, collaborando con i produttori Jerry Bruckheimer e Don Simpson, come responsabile di produzione di *American Gigolo* e *Il bacio della pantera (Cat People)*, mentre è stato produttore associato di *Flashdance* e *Ladro di donne (Thief of Hearts)*.

Inoltre, è stato impegnato come produttore associato, produttore esecutivo o produttore di *Miss marzo (Miss March)*, *Affittasi ladra (Burglar)*, *Amici come prima (Best Friends)*, *Explorers* e *Top Secret*.

TIMUR BEKMAMBETOV (Produttore) è nato il 25 giugno del 1961 a Guryev, nell'ex Kazakistan. Sebbene venga considerato di etnia kazaka, in realtà lo è soltanto da parte di suo padre. All'età di 19 anni, si è trasferito a Tashkent, nell'Uzbekistan, dove nel 1987 si è laureato all'Istituto tecnico e artistico A.N. Ostrovsky in scenografie teatrali e cinematografiche.

Tra il 1992 e il 1997, Bekmambetov è stato uno dei registi delle fortunate pubblicità della Bank Imperial World History. Nel 1994, ha fondato il Bazelevs Group, una società di produzione, distribuzione e marketing impegnata nel mondo del cinema e della pubblicità.

La sua prima pellicola, *Peshavar Vals* (1995), anche conosciuta con il titolo inglese *Escape from Afghanistan*, offriva uno sguardo violento e realistico sulla guerra tra Unione Sovietica e Afghanistan. La pellicola è stata doppiata in inglese e distribuita direttamente in home video da Roger Corman nel 2002. In seguito, ha prodotto e diretto una miniserie in otto parti per la televisione, intitolata *Our '90s*. Bekmambetov è poi passato a dirigere film, grazie alla pellicola prodotta da Roger Corman *The Arena* (2002), che vedeva protagoniste Karen McDougal e Lisa Dergan ed era il remake di un film del 1974 con lo stesso nome. Nel 2002, Bekmambetov ha diretto e coprodotto (assieme a Bahyt Kilibayev) il film *GAZ-Russian Cars*.

Nel 2004, ha scritto e diretto *I guardiani della notte* (*Night Watch*, 2004), un fortunato fantasy russo basato sul romanzo di Sergey Lukyanenko. La pellicola ha riscosso un enorme successo in Russia, diventando all'epoca il maggior incasso di sempre in quel Paese grazie ai 16,7 milioni di dollari conquistati, una cifra superiore a quella ottenuta da *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*).

Anche il sequel, *I guardiani del giorno* (*Day Watch*, 2002), è stato scritto e diretto da Bekmambetov. Le due pellicole hanno attirato l'attenzione della Fox Searchlight Pictures, che ha pagato 4 milioni di dollari per ottenere i diritti di distribuzione mondiali, con l'eccezione della Russia e degli Stati baltici.

Bekmambetov ha proseguito la sua attività con *The Irony of Fate-2* (2007), un sequel di un celebre film sovietico, che è diventato uno dei maggiori successi nella storia della Russia, secondo soltanto ad *Avatar* negli incassi complessivi. Così, ha girato *IOF-2* mentre preparava *Wanted - Scegli il tuo destino*. (*Wanted*, 2008). L'esordio di Bekmambetov a Hollywood, un blockbuster d'azione su una società segreta di assassini, è basato sull'omonima miniserie di fumetti di Mark Millar.

Bekmambetov ha anche prodotto diverse pellicole negli Stati Uniti e in Russia. *9* (2009), la storia di una bambola di pezza in un mondo postapocalittico, è stata diretta da Shane Acker e prodotta da Bekmambetov, Tim Burton e Jim Lemley. Inoltre, Bekmambetov ha prodotto la pellicola d'azione russa *Black Lighting* (2009) assieme alla Universal Pictures.

L'anno successivo, ha prodotto ed è stato uno dei realizzatori di *Yolki*, anche conosciuto con il titolo inglese di *The Six Degrees to Celebration*, che è diventato il secondo maggior incasso per un film russo in patria. Nel febbraio del 2011, la Bazelevs ha fatto uscire il film prodotto da Bekmambetov *Vykryutas* (noto come *Lucky Trouble* nei Paesi di lingua inglese), con protagonisti Milla Jovovich e Konstantin Khabensky.

Bekmambetov è anche impegnato come produttore di *Apollo 18*, assieme alla Weinstein Company, un thriller di fantascienza che viene raccontato grazie a dei filmati ritrovati e che uscirà all'inizio del 2012, e *L'ora nera* (*The Darkest*

Hour), una pellicola ambientata a Mosca e prodotta dalla New Regency.

Bekmambetov è attualmente al lavoro come regista e produttore dell'adattamento live action del romanzo di Seth Grahame-Smith *Abraham Lincoln: Vampire Hunter*, che vede coinvolti come produttori anche Tim Burton e Jim Lemley.

MONNIE WILLS (Produttore esecutivo) sta diventando conosciuto a Hollywood come un produttore versatile e a suo agio in progetti variegati: pellicole, film di major e documentari importanti. Lo scorso anno, ha passato quasi sei mesi a Mosca, mentre era impegnato con la produzione della Summit Entertainment/New Regency *L'ora nera (The Darkest Hour)*, che vedeva protagonista Emile Hirsch.

E' stato produttore esecutivo del film indipendente *Made In China*, che è stato presentato nel 2009 al SXSW Film Festival di Austin, Texas. La pellicola si è aggiudicata il gran premio della giuria per i film narrativi e il Chicken and Egg Award per la miglior regista emergente. Inoltre, ha ottenuto diversi riconoscimenti nel circuito di festival ed è stata distribuita dalla IFC nel giugno del 2010.

E' stato coproduttore di *Miss marzo (Miss March)*, che la Fox Searchlight ha fatto uscire nel marzo del 2009, mentre era impegnato come vicepresidente della produzione alla Jacobson Company.

Quando era dirigente alla società collegata alla Fox, la Davis Entertainment, ha lavorato a pellicole come *Behind enemy lines - Dietro le linee nemiche (Behind Enemy Lines)*, interpretata da Owen Wilson e Gene Hackman; *Io, robot (I, Robot)* con protagonista Will Smith e diretta da Alex Proyas; e *AVP: Alien vs. Predator*.

Ha iniziato la sua carriera a Hollywood come un dirigente impegnato nello sviluppo per la società di produzione di Matthew McConaughey, collegata ai Warner Bros. Studios, la j.k. livin, dove ha svolto un ruolo fondamentale per lanciare dei prodotti interpretati da McConaughey.

Ha anche prodotto il documentario *The Mancha Blanca*, girato a Lima, in Perù, e nella foresta circostante.

Originario di Montgomery, Alabama, si è laureato alla University of Texas di Austin. Attualmente, risiede a Los Angeles, almeno quando non gira il mondo per lavoro.

Nato a Detroit, **SCOTT KEVAN (Direttore della fotografia)** si è fatto notare da critica e pubblico per essere stato il direttore della fotografia di film importanti. Ha ottenuto grandi consensi per la sua abilità nel creare immagini impressionanti, personaggi notevoli e territori onirici dai colori luminosi e allucinogeni. Dopo aver ottenuto un master all'American Film Institute nel 1998, dove ha ricevuto il Mary Jane Pickford award for excellence, nel 2007 è entrato a far parte dell'elenco dell'Hollywood Reporter dedicato ai "direttori della fotografia più brillanti e di maggiore talento sotto i 35 anni".

Nella sua filmografia, troviamo *Cabin Fever*, *Borderland - Linea di confine (Borderland)*, *Beauty Remains*, *Cleaner*, *Stepping - Dalla strada al palcoscenico (Stomp the Yard)*, *Death Race*, *Fame - Saranno Famosi (Fame)* e *The Losers*.

Più di recente, ha lavorato a due prodotti in 3D, *L'ora buia (The Darkest Hour)* girato in Russia, e *Underworld: Il risveglio (Underworld: Awakening)* della Lakeshore Entertainment.

STEFEN FANGMEIER (Supervisore agli effetti visivi) ha esordito alla regia con il fantasy d'azione *Eragon* per la 20th Century Fox, pellicola che ha incassato 250 milioni di dollari ai botteghini mondiali.

Nel 2008, ha lavorato con il produttore de *L'ora nera (The Darkest Hour)* Timur Bekmambetov a *Wanted - Scegli il tuo destino (Wanted)* come supervisore agli effetti visivi.

E' entrato nel reparto di computer grafica della Industrial Light & Magic nel 1990. Il suo primo progetto importante è stato *Terminator 2 - Il giorno del giudizio (Terminator 2: Judgment Day)*, a cui hanno fatto seguito *Jurassic Park* e *Hook - capitano Uncino (Hook)* come supervisore della computer grafica; *Casper* nel ruolo di cosupervisore dei personaggi digitali; e *Salvate il soldato Ryan (Saving*

Private Ryan), *Speed 2 - Senza limiti (Speed 2: Cruise Control)* e *Small Soldiers* come supervisore agli effetti visivi.

Nel 1997, Fangmeier si è aggiudicato un British Academy Award (BAFTA) per la supervisione degli effetti visivi di *Twister*, premio che ha ricevuto anche l'anno dopo per *Salvate il soldato Ryan*.

Ha ottenuto un terzo BAFTA per *La tempesta perfetta (The Perfect Storm)* nel 2000. Inoltre, ha conquistato delle candidature agli Academy Award® per *Twister*, *La tempesta perfetta* e *Master and commander: Sfida ai confini del mare (Master and Commander)*.

Sempre come supervisore agli effetti visivi, è stato impegnato con *Lemony Snicket - Una serie di sfortunati eventi (Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events)*, *L'acchiappasogni*, *Signs, (Dreamcatcher)* e *Galaxy Quest*. In queste due pellicole, è stato anche regista della seconda unità.

Prima di entrare nella ILM, è stato direttore di produzione della Mental Images a Berlino e responsabile del programma di visualizzazione scientifica al National Center for Supercomputing Application alla University of Illinois. Il suo primo impegno nell'industria della computer grafica è stato responsabile tecnico della Digital Productions a Los Angeles nel 1985.

Si è laureato alla California State University in scienze informatiche nel 1984.

VALERI VIKTOROV (Scenografie) è stato scenografo dei film di Timur Bekmambetov *Ironiya Sudby Prodolzhenie (The Irony of Fate 2)*, *I guardiani del giorno (Day Watch)*, *I guardiani della notte (Night Watch)* e *The Arena*.

La filmografia di **FERNANDO VILLENA (Montaggio)** comprende *Jonah Hex*, *Crank: High Voltage*, *Battle in Seattle - Nessuno li può fermare (Battle in Seattle)* e *Bella* di Alejandro Monteverde, che nel 2006 si è aggiudicato il premio del pubblico al Toronto Film Festival. *L'ora nera (The Darkest Hour)* rappresenta il primo impegno di Villena con il 3D. Attualmente, sta lavorando a *Little Boy* di Alejandro Monteverde.

Si è occupato del montaggio di diversi documentari importanti, tra cui *Every Little Step* e *Rize* di David LaChapelle. Inoltre, ha lavorato alle pubblicità di Coors, Jell-O, Mazda, DuPont, Gatorade ed EA Sports.

Si è laureato alla Florida State University Art School, per poi iniziare la sua carriera a New York montando documentari e poi andando a Los Angeles, dove vive da tredici anni.

La russa **VARYA AVDYUSHKO (Ideazione costumi)** ha recentemente completato il suo lavoro in *Abraham Lincoln: Vampire Hunter*, la sua quarta collaborazione con il regista Timur Bekmambetov. In precedenza, avevano partecipato insieme al grande successo *Wanted - Scegli il tuo destino (Wanted)*, che vedeva protagonisti Angelina Jolie e James McAvoy, così come ai classici di culto *I guardiani del giorno (Day Watch)* e *I guardiani della notte (Night Watch: Nochnoi Dozor)*.

TYLER BATES (Musiche) ha composto, arrangiato e prodotto le musiche per tre pellicole del regista Zack Snyder: l'adattamento del fumetto *Watchmen* nel 2009, due anni prima il blockbuster *300* e nel 2004 il thriller *L'alba dei morti viventi (Dawn of the Dead)*. Ha anche lavorato al thriller di fantascienza *Ultimatum alla terra (The Day the Earth Stood Still)*, così come al fortunato remake di *Halloween* diretto da Rob Zombie. Tutti questi film hanno esordito negli Stati Uniti al primo posto della classifica di incassi.

Più di recente, si è occupato dell'originale thriller di Zack Snyder su una realtà alternativa *Sucker Punch*; il dramma epico di Emilio Estevez *The Way*; e il kolossal *Conan the Barbarian 3D*.

Oltre a *Halloween*, Bates ha collaborato con Rob Zombie a *Halloween II* e al classico di culto *La casa del diavolo (The Devil's Rejects)*, così come al prodotto di animazione *The Haunted World of El Superbeasto*. Inoltre, si è occupato dell'arrangiamento della canzone *The Man Who Laughs*, presente sul CD di Zombie del 2010, *Hellbilly Deluxe 2*.

Nella sua carriera, ha lavorato a una sessantina di progetti, tra pellicole, prodotti televisivi e videogiochi, che comprendono il fortunato telefilm della Showtime *Californication*; la serie di Cartoon Network *Sym-Bionic Titan*; l'epico videogioco della Liquid Entertainment *Rise of the Argonauts*; il prodotto della Electronic Arts (EA) *Army of Two*; il thriller di fantascienza di Neil Marshall *Doomsday - Il giorno del giudizio (Doomsday)*; e la commedia horror del 2006 *Slither*, che gli ha permesso di ritrovare lo sceneggiatore de *L'alba dei morti viventi* James Gunn. Recentemente, è stato impegnato con le musiche della commedia supereroistica di Gunn *Super - Attento crimine!!! (Super)*.

Nell'agosto del 2011, è stato celebrato al Grammy Museum di Los Angeles in una serata speciale, in cui sono state presentate le sue opere per il grande schermo con un'intervista e a una sessione di domande e risposte, oltre a una performance live dello stesso Bates.

La New Regency

La New Regency è impegnata nella produzione e distribuzione di pellicole, grazie ad alleanze strategiche con società di comunicazione e intrattenimento. Fondata da Arnon Milchan, uno dei produttori cinematografici indipendenti più prolifici e di maggiore successo degli ultimi 30 anni, la New Regency può vantare un catalogo di oltre 100 titoli e distribuisce i suoi prodotti grazie alla Twentieth Century Fox. La società ha prodotto pellicole importanti come *JFK - un caso ancora aperto (JFK)*, *Free Willy - un amico da salvare (Free Willy)*, *Il momento di uccidere (A Time To Kill)*, *L'avvocato del diavolo (Devil's Advocate)*, *Heat – La sfida (Heat)*, *L.A. Confidential*, *Fight Club*, *Big Mama (Big Momma's House)*, *Man on fire - Il fuoco della vendetta (Man On Fire)*, *Mr. And Mrs. Smith*, *Alvin superstar (Alvin And The Chipmunks)*, *Alvin superstar 2 (Alvin And The Chipmunks: The Squeakquel)*, *Io e Marley (Marley and Me)* e *Innocenti bugie (Knight and Day)*.

La Summit Entertainment LLC

La Summit Entertainment è uno studio che sviluppa, finanzia, produce e distribuisce pellicole in tutto il mondo. La società si occupa di tutti gli aspetti del marketing e della distribuzione sia per le pellicole che sviluppa al suo interno che per i film che acquisisce. La Summit Entertainment, LLC si occupa delle vendite internazionali sia dei titoli del suo listino che di quelli di società terze. La Summit Entertainment, LLC fa uscire ogni anno dai 10 ai 12 film.

#