



Presenta

un film dei FRATELLI STRAUSE

SKYLINE

Con

ERIC BALFOUR
DONALD FAISON
SCOTTIE THOMPSON
DAVID ZAYAS

www.skylineifilm.it

I materiali sono scaricabili dall' area stampa di www.eaglepictures.com

Durata 92'

DAL 14 GENNAIO AL CINEMA

Ufficio Stampa:

Marianna Giorgi +39 335 1225525 marianna.giorgi@eaglepictures.com

La Storia

Nel thriller di fantascienza, *Skyline*, strane luci scendono sulla città di Los Angeles, attirando la gente in strada come falene attorno a una fiamma. Una volta fuori, a cielo aperto, una terrificante forza extraterrestre inizia ad inghiottire l'intera popolazione umana, spazzandola via dalla faccia della terra. Nel giro di poche ore spariranno tutti.

Il viaggio di Jarrod (ERIC BALFOUR, *The Texas Chainsaw Massacre*) e Elaine (SCOTTIE THOMPSON, *Star Trek*) verso il sud della California, doveva essere un normale weekend per andare a trovare il suo migliore amico, Terry (DONALD FAISON, *Scrubs*- televisione) e la sua ragazza Candice (BRITTANY DANIEL, *Club Dredd*). Ma quando l'alba arriva con due ore di anticipo, sotto forma di un'inquietante luce proveniente da una fonte sconosciuta, la vita, così come da tutti loro conosciuta fino a quel momento, cambierà per sempre. Dalle finestre del grattacielo di Terry, Jarrod e gli altri osservano con terrore la gente della città che viene attirata fuori dai palazzi e inghiottita nel ventre di una enorme nave spaziale aliena che ha coperto il cielo di Los Angeles. Adesso tutti gli istinti di sopravvivenza saranno necessari per sfuggire alle migliaia di creature mostruose che stanno invadendo la città, in cerca di esseri umani. Con i grandi serbatoi, i veicoli e gli stessi extraterrestri somiglianti a mostruose Idre, non c'è scampo da questi alieni che sembrano essere indistruttibili. Nel thriller di fantascienza *Skyline*, è arrivata la fine del mondo...ed è là, fuori dalla finestra.

Con *Skyline* i maestri degli effetti speciali, i FRATELLI STRAUSE (AVPR: *Aliens vs. Predator—Requiem*)—creatori degli effetti visivi per *Avatar*, 2012, *Iron Man 2*, *Il curioso caso di Benjamin Button* e *300*—hanno diretto, prodotto e finanziato un film indipendente di proporzioni epiche.

Il cast tecnico comprende il direttore della fotografia MICHAEL WATSON (*A Perfect Getaway*), il montatore NICHOLAS WAYMAN HARRIS (*Sinner*), lo scenografo DREW DALTON (*The Big Jump*), costumista BOBBIE MANNIX (*The Texas Chainsaw Massacre*) e il compositore di musiche MATTHEW MARGESON (*Burning Palms*). Le creature del film sono state disegnate dal team di ALEC GILLIS e TOM WOODRUFF, JR. (AVPR: *Aliens vs. Predator—Requiem*).

Skyline è stato scritto dagli sceneggiatori debuttanti JOSHUA CORDES e LIAM O'DONNELL e prodotto da KRISTIAN JAMES ANDRESEN e Liam O'Donnell. I produttori esecutivi sono RYAN KAVANAUGH (*Catfish*), BRETT RATNER (21), TUCKER TOOLEY (*Dear John*), BRIAN TYLER (uscita imminente *Columbus Circle*) e BRIAN KAVANAUGH-JONES (uscita imminente *Insidious*).

LA PRODUZIONE

Attratti dalla storia: *Skyline* Inizia

Fin dall'adolescenza i fratelli COLIN e GREG STRAUSE (conosciuti come i Fratelli Strause) sono stati immersi nel mondo degli effetti visivi. Hanno iniziato le loro carriere facendo VFX per video musicali e pubblicità, e hanno creato la loro società a Santa Monica, in California, che offre servizi completi VFX. Dopo aver realizzato progetti minori, è stato loro chiesto di dirigere l'ultimo capitolo del blockbuster franchise, nel quale terribili alieni combattono contro predatori galattici: 2007 *AVPR: Aliens vs. Predator—Requiem*. Quando hanno preso in considerazione di fare un altro film, sapevano quindi esattamente come sarebbe stato se lo avessero fatto "in casa". Qualche settimana prima del Thanksgiving nel 2009 i Fratelli Strause erano a colazione con un veterano, il supervisore di Hydraulx, Joshua Cordes, che spesso ha realizzato video musicali con loro, e con l'autore di molte pubblicità, Liam O'Donnell. In quella occasione hanno iniziato a contemplare l'idea di un progetto da realizzare interamente con il loro team.

O'Donnell racconta come'è andata: "Lavoravo con Greg e Colin da cinque anni, sviluppando trattamenti per le loro pubblicità e i video clip. Kristian era stato produttore insieme a loro per un paio di video a Vancouver. Cercavamo di capire cosa avremmo potuto fare con le nostre macchine da presa e attrezzature. Avevamo appena girato un video musicale con Joshua allo studio Hydraulx. I fratelli sono proprietari di spazi fantastici e noi avevamo delle macchine da presa incredibili, e così abbiamo pensato di approfittare di tutto questo. Ci siamo resi conto che Greg aveva una visione incredibile

della città e così la nostra storia è diventata velocemente la fine del mondo dalla finestra di Greg.”

Per caso, Cordes aveva scritto una sceneggiatura horror insieme a collaboratori di lunga data. Cordes spiega: “Mentre stavo scrivendo la mia sceneggiatura l’ho data a Liam per avere un suo parere. Lui ha cominciato a darmene altre e così abbiamo iniziato a collaborare. Quando i fratelli suggerirono di fare qualcosa in totale autonomia, Liam mi chiese di unire le forze e realizzare insieme il progetto”.

Mentre il team contemplava delle idee per il primo lavoro *Hydraulx* fatto in casa, immaginavano come sarebbe stato prendere migliaia di persone, far loro fissare il cielo e un attimo dopo farle inghiottire da navi spaziali aliene, lasciando che il mondo finisse con l’assomigliare ad un grande parcheggio vuoto. Sapevano di poter creare gli effetti visivi che hanno reso importante la società per VFX, ma erano anche consapevoli che dovevano rendere conto ad un pubblico molto esigente. Dopo che tutta la gente viene rapita, ad esempio, cosa succede di loro? Cosa fanno le persone sopravvissute?

Gli sceneggiatori e i fratelli si sono chiesti: “E se degli alieni arrivassero su questo pianeta per ingannarci?” Hanno immaginato il concetto di una specie di “luce seduttiva” come nelle storie greche, quando le sirene cantando, attraevano gli uomini in mare, facendo naufragare le loro barche contro gli scogli. Se emettere un suono bello e seduttivo attira la nostra curiosità, anche una particolare luce ci può far correre ad una finestra e guardare fuori. Una volta fatto questo, si diventerebbe degli zombi che camminano come in trance fuori dal palazzo, all’aperto, e quindi rapiti dagli alieni.

Il regista Colin Strause spiega: “E’ un film epico sul rapimento da parte di alieni, visivamente molto forte, una storia importante e anche commovente. Le premesse sono quelle di un rapimento di massa su scala globale. Faccio un esempio: la maggior parte delle persone che sta guidando sull’autostrada e vede un incidente, guarda l’accaduto. Se qualche entità usasse questa debolezza istintiva contro di noi, ci farebbe fuori all’istante. Questi accadimenti ci rendono tutti uguali, tutti sullo stesso livello, bisogna sopravvivere a quello che potrebbe essere la fine del mondo.”

Quello che più ha stuzzicato lui e suo fratello, è che non ci sarebbe stato nessun compromesso sulla loro gestione di *Skyline* visto che avrebbero fatto un film indipendente ma di enormi dimensioni. “Una delle cose più fantastiche che hanno fatto i realizzatori di *Paranormal Activity*, è che l’hanno fatto per conto loro”, racconta Colin Strause. “Non dovevano rendere conto a nessuno. E così abbiamo pensato: ‘Noi possiamo fare la stessa cosa, ma 100 volte più grande... perché abbiamo uno studio con effetti visivi, abbiamo lavorato su circa 70 film e abbiamo le nostre attrezzature.’”

I fratelli sapevano che creare questo progetto indipendente, sarebbe stato liberatorio . “Se spendi 100 milioni di dollari, uno studio ti chiede una certa cifra,” aggiunge Colin Strause. “C’è sempre qualche compromesso. Se i soldi sono nostri, non c’è *alcun* compromesso.”

Greg Strause aggiunge: “Uno dei motivi per i quali ci siamo imbarcati in *Skyline* è che oggi i budget dei film sono diventati enormi. Allo stesso tempo, gli studios stanno facendo molti tagli sui film. Noi eravamo al punto di bollitura e così ci siamo detti, ‘Gireremo un film per conto nostro.’ *Skyline* è partito da un semplice concetto e in meno di un anno uscirà nelle sale.”

Dal momento che avrebbero fatto tutto da soli, si sono resi conto che avrebbero avuto bisogno di un’organizzazione più limitata rispetto ad un film con un grande budget. “Una delle cose che lo ha reso così efficace è stata la ‘forza della struttura’, come la chiamiamo noi,” continua Greg Strause. “Il comitato, il drago dalle molte teste, ne aveva in effetti solo cinque: Liam, Josh, Kristian, Colin ed io. Era facile per noi “fare gruppo” e metterci d’accordo. Lavoriamo insieme da quasi dieci anni con Josh e da oltre cinque con Liam. Conosciamo Kristian da circa 10 anni e parliamo tutti la stessa lingua.”

Lo stretto gruppo che avevano assemblato avrebbe fatto il casting, i disegni, le riprese e il montaggio di *Skyline*, e tutto a cifre molto ridotte. Era un bene che fossero due fratelli a dirigere, spiega Cordes: “Se ci sono dei co-registi che sono anche fratelli, c’è più collaborazione.”

O'Donnell aggiunge: “Allo stesso tempo sono uomini d'affari, e conoscono le implicazioni finanziarie di un giorno di riprese. Ci sono 120 impiegati alla Hydraulx, non girano sprecando tempo e neanche superano i budget solo per appagare il proprio ego.”

Per dimostrare che *Skyline* poteva essere fatto con quel budget e nei tempi previsti, il team della produzione ha messo insieme un trailer in un solo giorno di riprese e ha ottenuto il finanziamento necessario per realizzare un intero film (con pre vendite internazionali) al Festival Internazionale di Berlino, nel febbraio 2010. Greg Strause spiega: “Abbiamo detto ai nostri investitori: ‘Beh, ecco! Quello era un solo giorno di riprese, perciò guardate il trailer.’ Si sono convinti tutti e ci hanno creduto. Perciò abbiamo iniziato la nostra corsa.”

Il Casting

Mentre sviluppavano *Skyline*, i Fratelli Strause e gli sceneggiatori O'Donnell e Cordes volevano fare un film con personaggi incisivi. Sapendo che molte sceneggiature di fantascienza hanno personaggi di enorme impatto visivo ma “usa e getta”, volevano evitare questa trappola. “Volevamo che i personaggi fossero la parte principale del film e che attorno a loro ci fosse un mondo enormemente visivo” spiega Colin Strause. “Uno degli aspetti più divertenti è stato creare momenti di puro terrore mentre i nostri personaggi rimangono a guardare. Poi, improvvisamente, i protagonisti si trovano in mezzo a questo incredibile set.”

Mentre la sceneggiatura si concentra attorno a Jarrod e Elaine, i Fratelli Strause volevano portare lo spettatore davanti al bivio nel quale si trova la giovane coppia. O'Donnell aggiunge: “Il personaggio principale, Jarrod, subisce una metamorfosi, quella che fa di un ragazzo un padre. Il tema della paternità ci interessa molto. Colin ed io siamo padri. Il momento in cui scopri che diventerai padre è davvero intenso, un’

esperienza che ti cambia la vita, un aspetto che a nostro avviso non è stato affrontato in molti film.”

Greg Strause ci spiega come loro immaginavano il personaggio: “Incontriamo Jarrod che ha circa trent’anni, un ragazzo che sta diventando adulto, quindi è ora di smettere di fare il ragazzino e di trasformarsi in uomo. C’è anche la storia di Jarrod e Elaine che arrivano da fuori città e sono come un pesce fuor d’acqua. Non c’è niente di peggio che vivere un momento catastrofico in una città che non sia la tua. Non godi del vantaggio di “giocare in casa”, e tutto questo succede dall’amico Terry.”

Per interpretare il ruolo del protagonista è stato scelto Eric Balfour. Andresen ci racconta: “Tutti sapevano che Eric Balfour sarebbe stato il nostro Jarrod. Dopo aver letto la parte, eravamo certi che sarebbe riuscito a scatenare il tifo da parte dello spettatore nella sua impresa di salvare la famiglia.”

Scottie Thompson è stata scelta per Elaine, la ragazza di Jarrod, che nutre qualche sospetto sulla vera ragione per la quale stanno andando a visitare il vecchio amico di Jarrod a Los Angeles. Finora ha interpretato solo ruoli di secondo piano, *Skyline* è il suo primo passo come protagonista. Il produttore O’Donnell fa un’osservazione sulla scelta della Thompson: “Scottie è stata la wild card. E’ arrivata ed ha letto in modo strepitoso. Non l’abbiamo neppure mai richiamata per fare altri provini. Era già stata perfetta al primo.”

Donald Faison, scelto per il ruolo del migliore amico di Terry, un mago degli effetti speciali, è un attore conosciuto più per i ruoli comici che per quelli drammatici: Cordes racconta che Faison ha preso il casting molto seriamente ed ha mostrato un lato del suo talento mai svelato prima: “Donald è un grande fan della fantascienza ed ha sempre voluto combattere gli alieni. Recitavamo insieme il dialogo di *Star Wars* sul set. Quando la macchina da presa partiva, lui si calava immediatamente nei panni di un eroe d’azione.”

Gli sceneggiatori hanno praticamente scritto il ruolo di Oliver, il portiere del palazzo, apposta per David Zayas, interprete di *Dexter*, ricorda Andresen: “Non ha fatto nemmeno un provino. Gli abbiamo semplicemente offerto la parte e siamo stati felicissimi quando ha accettato di partecipare a questo progetto.”

Un'altra interprete, principalmente conosciuta per i suoi ruoli comici è stata portata in questa produzione per interpretare la ragazza di Terry, una persona molto egocentrica e mondana. A Brittany Daniel è stato chiesto di fare la parte di Candice in *Skyline*. O'Donnell ricorda il suo casting. “Brittany ha lo stesso agente di Donald. E' venuta per leggere la sceneggiatura dopo la selezione di Donald. Lei sì è innamorata del personaggio e noi ci siamo innamorati di lei.”

Gli ultimi due attori scelti per il cast sono giovani artisti: l'attrice Crystal Reed come assistente di Terry, Denise, e Neil Hopkins nella parte di Ray. Hopkins è noto soprattutto per aver interpretato l'eroinomane Liam nella serie *Lost*.

Dal momento che *Skyline* è stato girato in una sola location, non ci sono stati i lussi offerti da un film con un grande budget. Colin Strause spiega: “Non avevamo le roulotte, avevamo preso un altro appartamento nel palazzo. Stavamo sempre tutti insieme, cast e troupe, e passavamo il nostro tempo nello stesso salotto. Non era necessario andare in giro a prelevare gli attori dalle loro postazioni separate.

E' stata una vera sfida per gli attori recitare con gli stuntmen che li sostituivano per le scene d'azione con gli alieni. E' stato un momento emozionante mostrare loro le clip solo immediatamente prima della conferenza stampa al Comic-Con di San Diego nel luglio del 2010. Andresen ricorda: “Nessun attore aveva visto il materiale prima di arrivare a San Diego. Faison era impazzito la sera prima del Comic-Con. Poi ho mostrato il materiale agli altri quando stavamo per andare alla conferenza stampa e tutti sono rimasti esterrefatti e hanno detto: “Stai scherzando?”

Un personaggio che lo spettatore non troverà in *Skyline* è il genio introverso che fa da narratore cercando di spiegare il ragionamento degli alieni. Colin Strause ride e

dice: “In questo film non abbiamo voluto scienziati nè altri che spiegassero quello che stava accadendo. C’è sempre un momento in cui lo spettatore si chiede: ‘E questo come ha fatto a sapere questa cosa?’ Noi abbiamo pensato di creare un gruppo di persone normali. Diventa più interessante, lo spettatore si domanda perché gli alieni stanno facendo questo e cosa fa muovere il nostro gruppo di uomini.”

Creazione e Riprese del Film

I due fratelli, che sono stati molto rigorosi in alcune parti della produzione, hanno però beneficiato di molti lussi che altre produzioni sognano. Un esempio: avevano conoscenti di fiducia che si occupavano di vari aspetti del progetto. Joshua Cordes è co-sceneggiatore, ha anche fatto da regista per la seconda unità, pre e post VFX animatore e, a buon bisogno, è anche stato operatore alla macchina da presa. Kristian Andresen, non solo è stato produttore di questo fantascienza thriller, ma ha anche fatto da primo aiuto regista e location manager. Anche l’altro co-sceneggiatore, O’Donnell, è stato supervisore alla sceneggiatura per le riprese durate 42 giorni.

Tutto questo è stato di grande aiuto mano a mano che il team girava *Skyline* insieme allo scenografo dai mille talenti Drew Dalton e al direttore della fotografia, Michael Watson. “Quanti film hanno gli sceneggiatori tutti i giorni sul set?” chiede Colin Strause. “Quante volte lo sceneggiatore è anche operatore della macchina da presa? In questo modo sa esattamente perché sta indirizzando la macchina verso un cielo vuoto. C’è stato meno bisogno di comunicazione perchè Josh e Liam hanno scritto le scene e noi le pre-visualizzavamo al computer con il mio video-game animatics, stile 1980, e così abbiamo creato tutte le scene. Dal momento che tutti erano quotidianamente presenti, non c’è mai stato un momento in cui si doveva chiamare qualcuno per porre un quesito.”

Joshua Cordes spiega: “Nel pre-visualizzare quello che i mostri avrebbero fatto, io sapevo già quando Jarrod si sarebbe mosso in un certo modo. Attraverso la macchina da presa che avevo in mano potevo già vedere il tentacolo che si agitava pugnalandolo la gamba. Quindi stabilivo il tempo giusto e lo facevo cominciare l’azione. Quando si ha un movimento naturale della macchina da presa, l’effetto finale è più convincente, è come se l’operatore seguisse qualcosa di ben preciso. Molti thriller di fantascienza vengono girati di notte per compensare l’inevitabile CGI, ma per i fratelli Strause era importante filmare il terrore durante il giorno. Si sentivano sicuri perché il lavoro fatto su una dozzina di film big-budget li aveva ben preparati a questa impresa. Colin Strause commenta: “Abbiamo messo insieme un film evento con un film invasione. Avere una moltitudine di persone che guardano navi spaziali inghiottire milioni di uomini e donne dalla terra è qualcosa che va vista durante il giorno. Di notte non avrebbe lo stesso effetto. E’ sempre presente la consapevolezza che non esiste alcun altro posto dove si possa andare.”

Anche O’Donnell era d’accordo nel girare durante il giorno. “Non hai bisogno che piova e che tutto sembri più pauroso, come accade durante la notte. Gli esterni durante il giorno possono facilitarti molto il lavoro perché ti puoi muovere velocemente e fare molto di più. Abbiamo impiegato solo mezza giornata a fare la nostra grande piscina. Dato che la produzione non ha seguito l’iter tradizionale, - sceneggiatura – pre-visualizzazione – girare – postproduzione-, la troupe era molto flessibile nelle riprese di *Skyline*: la forma seguiva sempre la funzione.

Greg Strause aggiunge: “Volevamo fare un grande film evento con un budget basso, ma con grandiosi effetti visivi cinematografici. Questo sia dal punto di vista “macchina da presa” che dal punto di vista “luci”. Lo sviluppo della sceneggiatura, era un po’ come un cavallo che tira il carretto. Questa è la location: giriamo nel mio appartamento. Questo è il garage: a quello abbiamo accesso. Avevamo una piscina, un ascensore; avevamo tutti gli ingredienti che rientravano nel nostro budget. Josh e Liam

sono stati molto bravi nell'utilizzare questi spazi conservando il più importante aspetto del film: la storia.”

Quando è arrivato il momento di decidere il metodo migliore per girare le scene d'azione, gli alieni che attaccavano Los Angeles, i fratelli hanno deciso di non utilizzare lo schermo verde per creare l'azione, ma piuttosto le loro macchine leggere RED per filmare il tutto. Secondo Colin Strause: “Uno degli aspetti importanti che abbiamo trovato nell'uso dello schermo verde, è che di solito crea un effetto strano. Dovrebbe essere usato solo in situazioni estreme. Dà un'atmosfera artificiale perché mentre si girano i primi piani non c'è la stessa luce del sottofondo. Tutto sembra fuori sincrono.”

Per fare sembrare l'azione più realistica la troupe ha girato tutte le interazioni tra attori e stuntmen (che servivano come punti di riferimento) su macchina da presa. Così facendo gli attori potevano dare pugni, buttare giù o essere buttati giù dagli alieni senza che il direttore della fotografia, la troupe di operatori o i registi dovessero discutere su dove mettere lo schermo verde. Greg Strause aggiunge: “Per avere una copertura schermo verde omogenea, è fisicamente impossibile mettere le luci desiderate per creare un'illuminazione esterna. E questo proprio perché c'è lo schermo verde. E allora si è intrappolati. Così siamo riusciti a fare una cosa che dava delle inquadrature migliori e che costava meno che farlo durante la postproduzione.”

Anche gli stunt e le attrezzature hanno tratto beneficio da questa scelta logica, quella di girare sequenze complesse interamente nella macchina da presa. Una delle sequenze più complicate, coreografate dal coordinatore stuntman MARK NORBY, è stata una cosa che pochi a Los Angeles, e figuriamoci del complesso di Marina del Rey, avessero mai visto. Colin Strause aggiunge: “Abbiamo creato delle attrezzature posizionate sull'eliporto del palazzo per issare gli attori nel vuoto e girare l'intera scena con ventilatori accesi. Avevamo il vero sole che tramontava sullo sfondo mentre gli

attori venivano issati. Le inquadrature sono bellissime e tutto questo non si ottiene con uno schermo verde”.

Gli attori sull’eliporto erano a 20 piani da terra durante queste inquadrature. Quando gli operatori mettevano in fila le macchine da presa e facevano le inquadrature della marina, sapevano esattamente quale sarebbe stato il problema con la nave-madre, e così i fratelli e la troupe hanno aggiunto la nave nelle inquadrature durante la postproduzione, anzichè ricreare tutto lo sfondo da zero. Colin Strause spiega la logica: “Quando il 50 per cento dell’immaginazione è CG, può sembrare più finto, ma con il nostro metodo cominciamo con un posto assolutamente vero e non facciamo altro che aumentare questa realtà. Tutto sembra molto più realistico.”

Greg Strause parla della creazione del look e dell’atmosfera per un film su un’invasione che abbia più effetti visivi dei blockbuster da 100 e oltre milioni di dollari. “La natura degli effetti visivi è qualcosa che non si può filmare. Hydraulx ha avuto un ruolo importante nel permetterci di creare questi effetti visivi con il nostro budget da film indipendente. In tutto, abbiamo oltre 900 inquadrature VFX.”

L’onnipresenza degli alieni invasori ha creato una situazione senza scampo per i nostri personaggi. Insomma, un’esperienza cinematografica pazzesca. Greg Strause dice con fierezza: “Anche se siamo una piccola produzione indipendente, avevamo un sistema di montaggio molto high-tech, full-HD e wireless HD con tutte le macchine da presa. Potevamo in poco tempo creare effetti visivi e controllare anche i tagli. Tutti, sul set, hanno visto il film crescere ed evolversi. E’ stato molto importante durante tutta la produzione poter usare queste tecnologie a nostra disposizione nel miglior modo possibile per realizzare *Skyline*”.

Nel pre-visualizzare il film alla Hydraulx, mentre giravano a Marina del Rey e anche nel gestire l’acquisizione del materiale e fare i tagli con il montatore Nicholas Wayman Harris, i fratelli si sono sempre tenuti in contatto in maniera costante e strutturata. Colin Strause aggiunge: “Anche mentre eravamo nella fase di

postproduzione facevamo il “digital intermediate” nel nostro teatro. In effetti abbiamo fatto tutto in casa, suono a parte.”

I Tanker, Hydra e Drone: Immaginando le Creature

Mentre il team disegnava gli alieni invasori, si chiedeva quale genere di esseri attaccherebbero nel momento in cui l’uomo è più vulnerabile... nelle ore che precedono l’alba. Di solito, nei film di fantascienza, gli invasori arrivano con grandi navi spaziali di metallo, ma quando questo gruppo ha dato un’occhiata alle creature disegnate, ha deciso che le loro navi aliene dovevano essere organiche. Mentre lavorava e si impegnava per distinguere *Skyline* dagli altri film, la produzione si chiedeva: “E se non fosse una nave spaziale ma un gigantesco organismo, con tutto biologicamente disegnato?”

Gli alieni-chiave emettono un’inquietante luce incantatrice, i tanker, i drone e l’hydra. I fratelli ci spiegano la distinzione delle loro funzioni. “La luce sirena è simile a quella dei pesci abissali che emettono una luminosità che attrae gli altri pesci di superficie,” racconta Colin Strause. “E poi ci sono i tanker che sono creature misura King Kong, con tentacoli che sembrano quelli delle imprese di pulizie, quelli dei lavori pesanti, che investono gli esseri umani e impediscono loro di opporre qualsiasi resistenza. Ci sono anche creature che si chiamano hydra e drone.”

Il fratello aggiunge spiegazioni alle creature: “Gli hydra sono una via di mezzo fra le meduse e degli aeri caccia”, spiega Greg Strause, “mentre i drone sono quelli più piccoli. La loro dimensione permette loro di entrare nei palazzi, cercare e stanare qualsiasi persona che fosse riuscita a sfuggire alle sirene durante la prima fase del rapimento.”

Quando hanno iniziato la pre-produzione, i fratelli hanno cercato ispirazione nei cefalopodi. “Uno dei nostri referenti, quanto alla mobilità, era il polipo”, ci dice Colin

Strause. “Il suo peso é supportato dai tentacoli e si muove mimando una strana danza, con movimenti aggraziati e bellissimi. Può anche fare molta paura e attaccare le cose. Questo era la nostra base animata di riferimento per il drone e per l’hydra. Per il tanker ci siamo allargati molto: ha una propulsione con una gravità inferiore allo zero, piuttosto una propulsione basata sulla fisica. Per esempio, un “grande fratello” che scende e controlla le cose, naturalmente resterebbe in superficie, come un galoppante gorilla infuriato, alto più di 20 metri.”

Il team di *Skyline* ha portato a bordo gli effetti visivi della Amalgamated Dynamics, Inc. (ADI) per supportare i disegni delle creature, realizzati dalla squadra di Alec Gillis e Tom Woodruff, Jr. Il produttore O’Donnell riferisce che l’intero team si è molto divertito a creare gli alieni da zero e visto che questo sarà forse il primo di una serie, non c’erano aspettative o limitazioni né per il look né per la consistenza delle creature. Nota: “E’ liberatorio pensare: ‘E se questo tizio avesse dei tentacoli che gli escono dalle braccia? Non devi farlo assomigliare ad altre creature preesistenti o farlo rientrare in certi canoni. E’ stato fantastico creare una mitologia, una biologia e un metodo di cattura tutto nostro.”

“Sapevamo che i mostri dovevano essere iconici”, spiega lo scenografo Cordes. “Volevamo vedere cosa l’ADI avrebbe tirato fuori, senza dargli alcuna limitazione. Il drone finale è stato preso da uno dei disegni del tanker originale e nel film è diventato un mostro più piccolo. Nei primi bozzetti dei disegni hanno creato la nave principale, e durante la postproduzione abbiamo aggiunto bioluminescenza alle creature che avevano una totalmente nuova dimensione. Il nostro disegnatore più importante alla Hydraulx, KINO SCIALABBA, ha disegnato tutte le incredibili navi che pongono davvero il film in una categoria superiore rispetto ai suoi predecessori.”

La produzione ha voluto rendere omaggio al lavoro di Hitchcock e Romero e mantenere il ritmo veloce ed accattivante per gli spettatori che osservano le persone intrappolate in un unico montaggio. Sapendo che la chiave di tutto era la dimensione

delle creature e l'entità della distruzione, il team voleva garantire che ogni effetto visivo fosse stupefacente.

O'Donnell racconta come questo processo si è evoluto dalla sceneggiatura allo schermo: “C’era una frase nella sceneggiatura che descriveva i personaggi mentre guardavano un bombardamento a distanza attraverso un telescopio. Sarebbero bastate alcune esplosioni e un effetto sonoro, Colin invece ha pensato sarebbe stato interessante avere un tanker che sbranava le persone, buttanva loro addosso un camion, schiacciandole. Questo era meglio di qualsiasi esplosione all’orizzonte.”

Essendo perfettamente consapevoli che essere padroni di una società di effetti speciali significava avere solo il cielo come limite, i fratelli hanno dato al loro team totale carta bianca nel disegnare i mostri. Dopo tutto non c’era ragione perché gli alieni invasori dovessero essere proporzionati agli esseri umani che stavano catturando. Il produttore Andresen ricorda: “Siamo andati da un tanker alto 6 metri ad uno alto 20, perché Colin e Greg hanno deciso il tanker avrebbe dovuto arrivare alla terrazza del decimo piano. E tutti hanno risposto: ‘D’accordo... vai con gli alieni alti 20 metri!’”

Girare a Los Angeles

Skyline è stato girato per 42 giorni nella zona di Los Angeles, principalmente al 19° piano del palazzo di Greg Strause. Sceneggiatori e registi ritenevano che quando sei circoscritto in una zona di grattacieli di lusso, c’è una sensazione di comunicazione più intima con i personaggi, ci si può concentrare meglio sui loro tentativi di sopravvivenza. Volevano anche accertarsi che ogni volta che i nostri eroi avessero aperto le persiane, qualcosa di impressionante sarebbe successo. Tutto questo con una troupe di circa 20 persone.

Mentre molte produzioni che girano a Los Angeles traggono vantaggio da location come Hollywood, il centro della città o il molo di Santa Monica, stranamente la nostra produzione voleva avvalersi di un altro posto. Dal momento che gli eventi accadono appena prima dell'alba e osservati dagli occhi dei nostri eroi da un grattacielo di Marina del Rey, nessuno poteva sospettare che fosse questo il posto in prima fila per osservare la fine del mondo.

Colin Strause ci spiega la posizione dei protagonisti: "Alcune delle persone a casa di Terry sono ancora storditi dopo aver bevuto un po' troppo la sera prima, sono ancora assonnati, stanno cercando di connettere. Quando accadono calamità naturali o attacchi terroristici, esiste una sorta di razionalizzazione, ma questa è una situazione sconosciuta e non sapevamo come i personaggi avrebbero dovuto reagire. Avrebbero cercato rifugio oppure tentato di fare gli eroi?" Quando è arrivato il momento per decidere la location del film, l'opzione era una sola: l'appartamento di Greg Strause. Fortunatamente, il tetto del suo palazzo offriva una vista a 360 gradi con tanti vantaggi geografici: da lì il team poteva vedere tutto, dall'oceano di Santa Monica fino al centro di Los Angeles. "Avevo appena fatto dei lavori di ristrutturazione nell'appartamento, erano durati un anno e mezzo", racconta Greg Strause. "Una settimana dopo la fine di questi lavori si è deciso di girare un film a casa mia. Chissà cosa diavolo mi è venuto in mente!"

La regola numero uno per cast e troupe era: "Niente scarpe!" Greg Strause ricorda di aver detto ai suoi colleghi: "Dovete mettervi le pantofole, non possiamo rigare il mio pavimento!" Poi ride. "E' stata la location della quale ci siamo preoccupati maggiormente in tutta la nostra vita. La gente sapeva che non poteva buttare roba in giro, dovevano avere una certa sensibilità riguardo al posto."

Il fratello aggiunge un ulteriore motivo per cui è stata scelta questa location. "Anche Liam ha vissuto in questo palazzo per più di un anno. E' una location estremamente varia e lui ne conosceva ogni angolo: un nuovo condominio da 75 milioni dollari con una grande piscina, posteggio multipiano e bellissimi atri."

O'Donnell spiega come ha usato la sua conoscenza del palazzo per allestire le riprese. “Io abitavo al quarto piano, non al 19esimo come Greg, ma questo mi ha aiutato nello scrivere le scene insieme a Josh, a programmare il tutto.”

Per fortuna gli sceneggiatori conoscevano bene ogni angolo del palazzo mentre scrivevano la sceneggiatura. “Le scene d’azione sono state scritte sapendo esattamente dove fosse situato ogni posto”, aggiunge Joshua Cordes. “E così abbiamo circoscritto tutto. Normalmente si scrive una sceneggiatura e poi si trova la location che più si avvicina alle esigenze di copione. In questo caso, invece, la location era già prevista.”

Dal momento che si girava in un comprensorio residenziale e c’era la volontà di rispettare i vicini, il team della prima unità di *Skyline* doveva lasciare poche impronte. Aggiunge Greg Strause: “I film di solito hanno molte attrezzature. Il complesso dei camion di una produzione si chiama “il circo”. Per *Skyline*, eravamo in un condominio, utilizzavamo diverse zone del palazzo. C’erano solo due ascensori perciò non potevamo usare tonnellate di attrezzature.

“Tutto doveva essere leggero ed essenziale perché dovevamo fare il lavoro di 80 persone in 20”, continua. “Non potevamo fisicamente far entrare più di 20 persone sul set. Se ci sono troppo luci, macchine da presa e altra roba ovunque, non riesci a girare niente perchè non puoi muoverti bene per le inquadrature. In questo senso siamo stati come dei “guerilleros”

Dovevamo avere la garanzia di tutti i permessi e che tutto fosse allestito in modo perfetto. Colin Strause conclude: “Noi adoriamo girare a Los Angeles. Quello che siamo riusciti a fare con alcune persone appassionate non sarebbe stato possibile in nessun altro posto. Se sotto un certo punto di vista c’erano dei vantaggi, girare è stata comunque una vera sfida. Per esempio, avevamo un permesso per creare il fumo e avevamo una grande macchina del fumo sul tetto del palazzo. Ad un certo punto abbiamo sentito arrivare un camion dei vigili del fuoco, poi quattro, e poi addirittura 12!

Ci hanno detto che stavano arrivando anche tre elicotteri.” Qual’è stata la soluzione dei fratelli? Semplice... ridurre un po’ il fumo.

Rogue presenta una produzione Hydraulx Entertainment, una produzione Transmission, una produzione Relativity Media—in associazione con la Rat Entertainment—un film Brothers Strause *Skyline*, con Eric Balfour, Scottie Thompson, Brittany Daniel, con David Zayas e Donald Faison. Il casting è stato fatto da Liz Dean, la musica è stata composta da Matthew Margeson. Le creature del film sono state disegnate da Alec Gillis e Tom Woodruff, Jr. e il costumista è Bobbie Mannix. Il montatore di *Skyline* è Nicholas Wayman Harris e lo scenografo è Drew Dalton. Direttore della fotografia è Michael Watson e il co-produttore è Paul Barry. Il line producer è Tracey Landon. I produttori esecutivi di *Skyline* sono Ryan Kavanaugh, Brett Ratner, Tucker Tooley, Brian Tyler e Brian Kavanaugh-Jones. Il film è stato scritto da Joshua Cordes e Liam O’Donnell e prodotto da Kristian James Andresen e Liam O’Donnell. *Skyline* è prodotto e diretto dai Fratelli Strause. © 2010 Universal Studios <http://www.thenightchronicles.com/devil> www.iamrogue.com/skyline

IL CAST

ERIC BALFOUR (Jarrod) La sua carriera nel campo dello spettacolo è cominciata all'età di 15 anni, quando un talent scout lo scelse per una serie fissa, un programma di ballo e canto, *Kids Incorporated*. Da allora ha avuto molto successo sia in televisione che al cinema, interpretando personaggi interessanti ed eclettici.

Attualmente interpreta la serie drammatica, *Haven*, su Syfy, tratta dal romanzo di Stephen King "The Colorado Kid." La serie segue un agente del FBI che visita Haven, una piccola città del Maine, per un caso di routine. Curiosamente una serie di eventi sovranaturali accadono nel paese e lui rimane lì per indagare su questi accadimenti. Balfour recita il ruolo dell'affascinante e misterioso Duke Crocker, un cittadino di Haven che sembra essere uno spirito libero e che conduce una vita modesta sulla sua barca. Ma il suo comportamento così scontato potrebbe nascondere un lato molto oscuro.

Balfour è stato visto in diversi film, come *Hell Ride* della Dimension Film, *Horsemen* della Filandate Film con Dennis Quaid, e *The Spirit* della Lionsgate con Eva Mendes. Oltre alla sua carriera cinematografica, Balfour ha fatto il lavoro drammatico per la FOX television "24", che ha vinto un Emmy e un Golden Globe, nel quale il suo ruolo è quello di Milo, un eccentrico ed intelligente residente, esperto di computer alla Counter Terrorist Unit (CTU).

La lunga lista di lavori televisivi di Balfour comprende un ruolo da protagonista in *Conviction*, di Dick Wolf sulla NBC, nel quale interpreta Brian Peluso, uno dei giovani assistenti dei procuratori legali, che combatte per alcuni dei casi più difficili a New York. E' stato anche visto nella serie fissa della HBO, vincitrice di un Golden Globe, *Six Feet Under* del regista/sceneggiatore/scrittore Alan Ball. Balfour interpretava Gabe, il ragazzo drogato e disturbato di Claire (Lauren Ambrose).

Per il grande schermo Balfour ha interpretato diversi film come *Se fossi lei*, della

20th Century Fox con Cameron Diaz, diretto da Curtis Hanson, ed il remake del classico cult di successo *The Texas Chainsaw Massacre*, prodotto da Michael Bay per la sua società, la Platinum Dunes, e diretto da Marcus Nispel. Balfour è anche stato visto nel film della New Line Cinema *Secondhand Lions*, con Haley Joel Osment. Altre sue interpretazioni sono nel lavoro della Revolution Studio *America's Sweethearts*, con Julia Roberts e John Cusack, in quello della Paramount Pictures *Quello che vogliono le donne*, con Mel Gibson e Helen Hunt, diretto da Nancy Meyers.

Balfour è coinvolto in altre avventure creative: scrittore, regista e produttore per la sua società di produzione recentemente creata, la Off the Grid Entertainment.

Attualmente vive a Los Angeles.

SCOTTIE THOMPSON (Elaine) è sulla strada giusta per diventare una delle attrici più importanti di Hollywood. Recentemente ha interpretato Diana Van Dine in un ruolo ricorrente nel programma televisivo della NBC; *Trauma*, con Derek Luke. Ha anche interpretato Jeanne Benoit nei ruoli ricorrenti del poliziesco drammatico della CBS, *NCIS: Naval Criminal Investigative Service* ed ha recitato nel lavoro della Showtime, *Brotherhood*.

Altri film della Thompson sono la parte di protagonista nella produzione inglese di *Coulda, Woulda, Shoulda* ed un ruolo con Chris Pine ed Eric Bana nel grande successo di J.J. Abrams del 2009, *Star Trek*. Ha fatto diverse apparizioni come ospite in televisione, in lavori come *CSI: NY*, *Bones* e *Ugly Betty*.

La Thompson ha studiato recitazione e letteratura e si è specializzata in francese e in lavori post-coloniali alla Harvard University. Durante il suo periodo a Harvard ha scoperto la passione per la recitazione. Ha interpretato svariati lavori teatrali come *Macbeth* (2002), *Marisol* (2003) e *The Oresteia* (2005). Ha anche aiutato a fare la coreografia di diversi lavori teatrali. Nel 2005, dopo la laurea a Harvard, la Thompson si è trasferita a New York per iniziare la sua carriera di attrice.

La Thompson è cresciuta a Richmond, nel Virginia, con la passione per la danza e la recitazione. Ha cominciato a fare danza classica quando era bambina e nel 1994 ha interpretato il ruolo di Clara con la compagnia di ballo Richmond Ballet Company, nel *Lo schiaccianoci*. Subito dopo essersi diplomata alla scuola superiore, la Thompson ha lasciato gli studi per un anno per ballare con la Richmond Ballet Company.

Attualmente la Thompson vive a Los Angeles.

BRITTANY DANIEL (Candice) è Kelly nel programma televisivo di grande successo *The Game*, attualmente alla sua quarta edizione su BET.

La Daniel è nata a Gainesville, in Florida e ha iniziato la sua carriera lavorando con la gemella Cynthia, in una serie televisiva, *Sweet Valley High*. Dopo aver fatto il suo debutto cinematografico in *The Basketball Diaries*, è stata guest star in *Dawson's Creek* e *That '70s Show*, con la quale poi diventò interprete fissa per *That '80s Show*.

La Daniel ha lavorato con Keenen Ivory Wayans nel film *Little Man*, interpretato anche da Kerry Washington, Marlon Wayans e Shawn Wayans. E' stata nominata Migliore Bacio dal MTV Movie Awards del 2007. Altri film da lei interpretati sono *White Chicks*, *Joe Dirt* e *Club Dread*.

Attualmente la Daniel risiede a Los Angeles.

Ex agente della polizia di New York, **DAVID ZAYAS** (Oliver) ha cominciato a recitare quando si unì a Philip Seymour Hoffman nella compagnia teatrale LABYrinth Theater Company. Da allora Zayas ha recitato in oltre 30 lavori teatrali fra cui *Jesus Hopped the "A" Train*, *In Arabia*, *We'd All Be Kings* e *Our Lady of 121st Street*.

Mentre faceva teatro a New York ha iniziato anche a interpretare ruoli in lavori di grande successo televisivo come *New York Undercover*, *Law & Order* e *NYPD Blue*, sempre lavorando per il dipartimento di polizia di New York. In seguito ha ottenuto un ruolo principale nel dramma poliziesco della UPN, *The Beat*. Poco dopo Tom Fontana

(sceneggiatore di *The Beat*) creò appositamente per Zayas il personaggio di Enrique Morales, il feroce leader dei prigionieri latino americani, nel lavoro della HBO, *Oz*. Alcuni fra i suoi film per il cinema sono: *Bringing Out the Dead*, *The Yards*, *Undeclared*, *Wit*, *Angel* e *The Interpreter*. Recentemente ha lavorato nel film *Michael Clayton* con George Clooney, e in *The Savages* con Philip Seymour Hoffman. Zayas ha anche recitato in *16 Blocks* con Bruce Willis, e nella miniserie della ABC *The Path to 9/11*. Da poco Zayas ha recitato a Broadway nel lavoro teatrale vincitore di un premio Pulitzer, *Anna in the Tropics*.

Zayas ha recentemente interpretato il ruolo del cattivo Generale Garza in *The Expendables* insieme alle star di Hollywood Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger e Mickey Rourke. Lo vedremo presto nel film *13*, dove ha lavorato con a Jason Statham, Mickey Rourke e Curtis "50 Cent" Jackson.

Per la sua interpretazione in *Dexter* Zayas ha vinto un Satellite Award come migliore attore non protagonista in una miniserie o film per la televisione. Ha in seguito ricevuto due nomination per il premio SAG come migliore interpretazione di un gruppo in una serie drammatica, e ha ricevuto una nomination per un Alma Award come migliore attore non protagonista in una serie drammatica.

DONALD FAISON (Terry) ha interpretato il Dottor Christopher Turk per nove edizioni nella serie di grande successo che ha anche ricevuto una nomination per L'Emmy, *Scrubs*. Per questo ruolo Faison ha ricevuto sei nomination della NAACP Image Award come migliore attore protagonista in una serie comica, e ha vinto due premi come attore protagonista in una serie comica al BET Awards.

Faison ha lavorato nel film della Summit Entertainment *Next Day Air*, con Mos Def e Mike Epps. Altri suoi lavori sono la classica commedia cult, di Amy Heckerling, *Clueless*, *Something New*, *Remember the Titans*, *Waiting to Exhale*, *King's Ransom*, *Uptown Girls*, *Josie and the Pussycats*, *Can't Hardly Wait*, *Big Fat Liar* e *Juice*.

Faison ha inoltre interpretato, per due edizioni, il personaggio di Tracy nel dramma televisivo di J.J. Abrams *Felicity; Clueless*, nel quale il suo ruolo come Murray era stato tratto dall'omonimo lavoro cinematografico *Party of Five; Sister, Sister*; e *New York Undercover*. Faison ha anche condotto la serie televisiva di Spike *The Playbook*, una guida che insegna agli uomini come uscire da situazioni e circostanze difficili. Faison ha prestato la sua voce per la serie animata della Cartoon Network *Titan Maximum* e *Robot Chicken*.

Nato a New York, Faison ha iniziato la sua carriera a soli cinque anni, recitando con entusiasmo al Children's School of Intuitive and God-Conscious Art. La sua passione e il suo talento l'hanno spinto a studiare teatro alla Professional Children's School, dove è diventato attore di grande talento.

I REALIZZATORI

Da quando, ancora adolescenti, i **FRATELI STRAUSE- registi, produttori** - si sono trasferiti a Hollywood a metà degli anni novanta, hanno fatto una escalation vertiginosa nel mondo del cinema: da maghi didattici di effetti visivi a registi famosi, un incredibile viaggio che viene documentato ovunque, da *Forbes* alle prime pagine del *The Wall Street Journal*. Con la loro società FX, la Hydraulx, i fratelli Strause hanno contribuito con sequenze visive a moltissimi film blockbuster come *X-Men Origins: Wolverine, 2012, 300, X-Men: The Last Stand, L'incredibile e L'alba del giorno dopo*. Il loro lavoro su quest'ultimo ha fruttato a Greg un BAFTA per i migliori effetti visivi speciali e ha innalzato i fratelli ai quartieri alti, nel mondo dei supervisori agli effetti visivi. Recentemente hanno creato oltre un terzo delle rivoluzionarie inquadrature nel film vincitore di un Oscar, *Il curioso caso di Benjamin Button*. Lungo la strada hanno lavorato con i registi più rispettati dell'industria, guadagnandosi la fiducia di luminari del settore come David Fincher, James Cameron e Roland Emmerich.

Comunque, il settore dove veramente eccellono è la regia. Con la loro indiscussa passione nel raccontare storie e l'attrazione immediata per l'estetica, hanno creato dei video music con un'immaginazione davvero straordinaria. Nel 2000 sono balzati alla ribalta ricevendo il Colin MTV Video Music Award (VMA) per la migliore regia per "Californication" dei Red Hot Chili Pepper. L'anno successivo i fratelli Strause sono stati nominati per due VMA (migliore video rock e migliori registi) per il lavoro di enorme successo di Linkin Park "Crawling." Alcuni dei loro recenti lavori sono in cima alle classifiche, come il post-apocalittico "Get Up" e "Love in this Club" di Usher, hanno ricevuto una nomination per il VMA 2008 come migliore video maschile. La loro intuizione, la loro perspicacia e il loro talento nel raccontare le storie ha subito attirato l'attenzione di tutto il mondo. I fratelli Strause hanno costruito un'impressionante attività commerciale con campagne pubblicitarie per la Toyota, Universal Studios, *God of War*, della Playstation, Gatorade, Coca-Cola, Ford, Pennzoil e Shell.

Nel 2007 i fratelli Strause sono arrivati a vertici da capogiro nel co-dirigere il loro primo film per il cinema, della 20th Century Fox, *AVPR: Alien vs. Predator—Requiem*. Elogiato da *Variety* come "ingegnosamente inquietante," i fratelli Strause hanno mantenuto la promessa di riportare il franchise al suo horror originale. Recentemente hanno nuovamente lavorato con James Cameron applicando la loro magia in *Avatar* e nel prossimo lavoro epico con grandi effetti visivi in *Gulliver's Travels*, con Jack Black.

Fin da quando aveva otto anni **LIAM O'DONNELL- sceneggiatore/produttore** - voleva raccontare storie. E' cresciuto sotto l'influenza di *Star Wars* di George Lucas e di *Indiana Jones*, storie di avventure che gli hanno acceso fin da piccolo la passione e la fantasia per creare miti. Ispirato da scrittori che vanno da Philip K. Dick a Michael Crichton, O'Donnell è cresciuto ossessionato dal creare storie di alto concetto e ha intrapreso il pericoloso cammino di scriverle con una forte potenzialità.

Nel 2005 O'Donnell ha iniziato a collaborare con Greg e Colin Strause nei loro

elaborati pubblicitari e per video music. Insieme hanno fatto alcune famose campagne per società come Gatorade, Mercury e Coca-Cola. O'Donnell ha poi scritto dei video music per R&B superstar Usher, "Love in This Club" e "Moving Mountains," diretto dai fratelli Strause. "Love in This Club" ha anche ricevuto una nomination per il premio della MTV Video Music come migliore video maschile. In seguito O'Donnell ha lavorato per il brillante impresario 50 Cent, scrivendo la sceneggiatura per il video musicale "Get Up," diretto dai Fratelli Strause, con Claudio Miranda come direttore della fotografia al quale è andata una nomination all'Oscar.

O'Donnell ha anche avuto l'opportunità di lavorare da vicino con i Fratelli Strause sviluppando il loro lavoro in *AVPR: Alien vs. Predator—Requiem*. Entrando come consulente creativo, O'Donnell lavorava tutti i giorni sul set con i fratelli Strause e ha rifinito l'azione e la storia con l'artista della pre-visualizzazione, Joshua Cordes.

Se pur amici da lunga data e collaboratori nella creazione di alcuni lavori, *Skyline* è il primo film dove O'Donnell e Cordes collaborano ad una sceneggiatura. Da allora la coppia ha in programma molti progetti, fra cui *Skyline 2*. Il produttore esecutivo Brett Ratner, dopo aver letto la loro sceneggiatura per *Skyline*, ha invitato a bordo O'Donnell e Cordes con alcuni progetti fra cui la riscrittura del videogame Activision *True Crime: Hong Kong*.

Per *Iron Man 2*, di Jon Favreau, O'Donnell e i fratelli Strause hanno scritto e girato le sequenze del risultato disastroso e comico del tentativo fallito da parte di paesi stranieri di creare una propria tecnologia Iron Man. O'Donnell ha co-scritto il trailer per Internet sensation, *Offline*, con il regista Matthew Santoro. Il trailer ha debuttato su Vimeo.com ed ha ottenuto molti consensi. Adesso ha in programma un film teatrale.

Attualmente O'Donnell è a capo dello sviluppo per la Hydraulx Entertainment per la quale sta scrivendo e producendo alcuni progetti fra cui *Skyline 2* e *War of the Ages*, un epico fantasy dove i grande guerrieri dell'antichità si confrontano con il precario destino dell'uomo.

Come ha fatto con tutti gli altri ragazzi nati alla fine degli anni 70, *Star Wars* ha ispirato **JOSHUA CORDES** – **sceneggiatore** - nella sua passione per il cinema. Ma a metà degli anni 80 qualcosa è andato fuori strada. Non chiedetemi come o perché due hippy che non permettevano al figlio di giocare con armi giocattolo, hanno potuto allevare un bambino con la passione per i film horror. Durante le giornate a scuola il bambino disegnava incubi cinematografici. Il disegno di una cattedrale con dentro Jason, Freddy e Michael Myers gli valse una visita dal preside. Joshua passava i suoi pomeriggi cercando di imbucarsi nelle sale dove proiettavano film horror vietati.

Bravissimo in inglese e nelle arti visive ma insicuro su quale dei due settori concentrarsi, Cordes è entrato in un cinema con l'aria condizionata al massimo, nell'estate del 1991, e ha scoperto un mondo sbalorditivo con gli effetti speciali di *Terminator 2: Judgment Day*. Sei giorni dopo si è diplomato alla School of Visual Arts di New York e ha iniziato a lavorare nell'industria dello spettacolo come artista e supervisore agli effetti visivi per pubblicità e video music. Quando si è trasferito a Los Angeles, nel 2000, finalmente ha realizzato il suo sogno di fare film fantasy. Fra i suoi lavori come supervisore all'animazione troviamo *Avatar*, *300*, *Il curioso caso di Benjamin Button* e *L'incredibile Hulk*.

Nella speranza di fare il grande salto da artista VFX a narratore di storie, Cordes ha scritto *Toxicity*, un thriller horror ambientato negli angoli più oscuri di New York. La sceneggiatura ha attirato l'attenzione dei fratelli Strause che hanno chiesto a Cordes di co-scrivere *Skyline*, insieme a Liam O'Donnell.

Durante la produzione di *Skyline*, gli anni di supervisione sul set e pre-visualizzazione sono stati preziosi per Cordes quando ha preso posizione dietro alla macchina da presa come regista della seconda unità e operatore "B". È stato anche il supervisore all'animazione, primo supervisore dell'animazione e della pre-

visualizzazione, e ha fatto un cameo come Telescope Guy, vincendo il premio produzione “Robert Rodriguez”.

KRISTIAN JAMES ANDRESEN - produttore- ha iniziato la sua carriera oltre 15 anni fa facendo la guardia in un parcheggio di una delle strade più povere, affollate, con più spaccio di droga dell’America del nord. E’ diventato un vero esperto della malfamata zona Eastside a Vancouver, e questo ha segnato l’inizio delle tante fatiche necessarie a superare gli infiniti ostacoli per imparare a fare cinema dalla gavetta.

La sua personalità e il suo atteggiamento stacanovista sul lavoro, gli ha facilitato il percorso e l’ascesa nel mondo del cinema. Ci ha messo poco a diventare un produttore di pubblicità e di video music molto rispettato. Andresen ha collaborato con molti talenti e tecnici altamente qualificati. E’ riuscito a catturare il talento e la creatività degli artisti attorno a sè e ha fondato la famosa Kids nel 2003, una società sorella della società pubblicitaria che si occupa di talenti emergenti e della promozione di produzioni internazionali. Dopo poco ad Andresen è stata data la possibilità di prendere le redini dell’ufficio Circle Productions a Toronto.

Trascorso appena un anno a Toronto, Andresen ha ristrutturato e ri-diretto la società, facendone un importante polo di produzione in piena regola, con nuovi uffici e personale, che adesso guadagna milioni di dollari l’anno.

Nel 2007 Andresen, insieme ad un socio, ha varato un’attività a Vancouver, la Transmission Holdings, importante società di produzione che offre servizi che vanno dallo sviluppo fino alla postproduzione. Dopo un incisivo lavoro di pubblicità, Andresen si è trasferito a Los Angeles per lavorare come produttore per il primo film Transmission, *Skyline*, in società con la Hydraulx VFX, fondata da Greg e Colin Strause.

Durante la sua carriera, Andresen ha realizzato lavori di pubblicità e di annunci di servizi pubblici. I suoi sforzi lo hanno portato al vertice di progetti da molti milioni di dollari ma anche di minuscole produzioni personali. Ma, qualsiasi sia la dimensione o il

budget, Andresen è fiero di dire che ce la mette tutta per il buon completamento di un progetto, rimanendo al contempo collaborativo, simpatico e disponibile con tutti i coinvolti nel progetto.

RYAN KAVANAUGH – produttore esecutivo - produttore di successo e rispettato esperto in finanza cinematografica, Kavanaugh è il CEO e fondatore della Relativity Media, LLC, una società di media e spettacolo di prima classe, che si occupa della creazione, del finanziamento e della distribuzione di lavori di qualità attraverso molteplici piattaforme. Inoltre crea partnership strategiche con investimenti in relative società di spettacolo ed altro ancora. La Relativity ha prodotto oppure finanziato oltre 200 film per il cinema, generando oltre 14 miliardi di dollari in profitti al botteghino e ricevendo 43 nomination agli Oscar.

Kavanaugh ha creato strutture di lavoro e finanziarie per un certo numero di studi, società di produzioni e produttori ed ha apportato oltre 10 miliardi di dollari di capitale per queste strutture. Alcuni di questi sono la Sony Pictures, Universal Pictures, Warner Bros., Marvel e molti altri ancora. Kavanaugh ha acquisito molte ricchezze, fra cui il marketing e la distribuzione di Overture Films, e ha concluso un affare con la Netflix, il primo del suo genere.

Nel 2008, la Relativity Media ha finalizzato l'acquisto della Rogue dalla Universal. La Rogue è una società specializzata in produzione e distribuzione di film a basso costo. Ha una grande cineteca, fa affari di produzione, e ha oltre 30 progetti in via di sviluppo. Ha avuto un successo particolare con il genere horror. Il primo film della Rogue appartenente alla Relativity è stato *The Unborn*, con Gary Oldman, Cam Gigandet, Odette Yustman e Idris Elba. *The Unborn* ha incassato oltre 19 milioni di dollari al botteghino nel solo weekend dell'uscita, e ne ha incassati 60 a tutt'oggi. *The Last House on the Left*, tratto da un film di Wes Craven, ha incassato 15 milioni dollari al botteghino appena uscito, e *Fighting*, con Channing Tatum e Terrence Howard, ha

incassato 11.5 milioni di dollari il weekend in cui è uscito. Il sito, iamrogue.com, è il primo network media nel quale lo spettatore può influenzare la cultura popolare, i media e la società e, insieme agli addetti, la Rogue farà in modo che ciò accada davvero.

Come produttore, i progetti di Kavanaugh includono *Immortals*, di Tarsem Sighan, un film epico di avventura sul genere *300* e *The Fighter*, di David O. Russel con Mark Wahlberg e Christian Bale. Fra i recenti film di Kavanaugh ci sono *Despicable Me* della Universal Pictures e *Mamma Mia!*; *Brothers* della Lionsgaten e *3:10 to Yuma*; *Nine* della Weinstein Company; *Grown Ups* della Sony Pictures e *Dear John* della Screen Gems. Ha anche fatto da produttore esecutivo nel reality thriller *Catfish*.

Kavanaugh è stato acclamato come migliore produttore di Hollywood dell'anno al 13° Annual Hollywood Awards Gala nel 2009, e *Daily Variety* ha recentemente pubblicato un numero speciale che ha scelto Kavanaugh come “Produttore da un Miliardo di Dollari.”

BRETT RATNER – Produttore Esecutivo – è considerato uno dei registi e produttori di maggior successo a Hollywood, con otto lungometraggi che hanno incassato oltre 1.5 miliardi di dollari in tutto il mondo in brevissimo tempo. All'età di 26 anni ha diretto il suo primo film, una sorpresa al botteghino, la commedia di successo *Money Talks*, con Charlie Sheen e Chris Tucker. Il suo secondo film, la commedia d'azione *Rush Hour*, con Jackie Chan e Chris Tucker, ha incassato 250 milioni di dollari in tutto il mondo ed ha aperto la strada per la popolare e lucrativa trilogia *Rush Hour*, che ha incassato oltre 740 milioni di dollari in tutto il mondo, con un grande cast internazionale. E' anche l'unico regista che prima dei 30 anni abbia realizzato film che hanno incassato oltre 100 milioni di dollari.

Dopo il successo di *Rush Hour*, Ratner ha diretto il dramma romantico, il fantasy *The Family Man*, un successo di critica e di botteghino con Nicolas Cage e Téa Leoni. Il

quinto film di Ratner, il suo primo suspense thriller, era molto atteso: *Il silenzio degli innocenti*, seguito da *Red Dragon*, con Edward Norton, Anthony Hopkins, Ralph Fiennes ed Emily Watson. Il film successivo, *After the Sunset*, con Pierce Brosnan, Salma Hayek, Woody Harrelson e Don Cheadle, ha ottenuto uno strepitoso successo.

Il lavoro di Ratner è stato riconosciuto con molti premi, fra cui un Best Fight MTV Movie Award in *Rush Hour 2*, un Tony Award per la produzione di *Russell Simmons Def Poetry Jam on Broadway*.

Ratner ha recentemente firmato per dirigere *Tower Heist*, per la Entertainment/Universal Pictures, con Ben Stiller. Al momento sta producendo *Horrible Bosses* della New Line Cinema, con Jennifer Aniston, Kevin Spacey, Colin Farrell, Jason Bateman e Jamie Foxx, ed un nuovo adattamento di Biancaneve. Ha anche prodotto i documentari *Helmut by June*, la storia del leggendario fotografo Helmut Newton, e *I Knew It Was You: Rediscovering John Cazale*, entrambi per la HBO. E' anche produttore esecutivo del reality thriller *Catfish*.

Oltre al successo con il cinema e la musica, Ratner si è anche associato al reparto marketing della CAA per creare la Brett Ratner Brands, una società di consulenza creativa che offre alle marche, nuovi metodi per mettere i servizi sul mercato in modo divertente. Ha girato campagne pubblicitarie per Guitar Hero, Encore hotel di Steve Wynn, Oreo cookies ed Atlantis Resorts della Activision, ed ha creato la nuova campagna per il deodorante Mitchum per trovare “la persona che lavora di più in America.”

Ratner é anche entrata nell'editoria e nella fotografia. Con la sua Rat Press imprint, ha pubblicato il libro controverso, “Naked Pictures of My Ex-Girlfriends” ed ha scritto “Hilhaven Lodge: The Photo Booth Pictures,” uscito nell'ottobre del 2003. Le sue fotografie sono state pubblicate in *Vanity Fair*, *Interview* e *Heeb*, e sono apparse sulle copertine di *Vogue*, *Homme*, *LIFE*, *Haute Living* e *Playboy*.

Ratner fa anche parte del consiglio dei professori della Tisch School of the Arts alla New York University, e recentemente è diventato il membro più giovane del consiglio d'amministrazione della Simon Wiesenthal Center ed il Museum of Tolerance. E' anche un membro del consigli d'amministrazione di Best Buddies International e DoSomething.org.

Ratner attualmente risiede a Los Angeles.

TUCKER TOOLEY – produttore esecutivo – ha iniziato la sua carriera come produttore nel 1997 e nei successivi dieci anni è diventato un prolifico produttore indipendente di successo. Considerato come “una combinazione rara” dalla rivista *Fade In* nel numero che elenca le 100 top persone a Hollywood. Tooley è stato abile nel produrre regolarmente film commerciali, ottenere talenti di serie A e consegnare film nei tempi stabiliti e rimanendo nel budget previsto.

Nel 1999, Tooley ha prodotto il lavoro della Newman/Tooley Films con il suo socio Vincent Newman. Nei successivi sette anni, il duo ha prodotto una lunga lista di lavori di successo, sia indipendenti che studio movies, lavorando con i più grandi talenti di Hollywood.

Nel 2006 Tooley è stato CEO della Tooley Productions e ha prodotto *Shadowboxer*, con la vincitrice di un Oscar Helen Mirren, diretto da Lee Daniels (*Precious*), insieme al successo di critica, *Felon*, diretto da Ric Roman Waugh.

Dieci anni più tardi, dopo aver prodotto 12 film per conto suo, Tooley si è unito alla Relativity Media di Ryan Kavanaugh, come presidente della casa di produzione. Con Kavanaugh, Tooley ha fatto della Single Picture Films Division un'importante società di produzioni che sviluppa, finanzia e produce dagli 8 ai 10 film l'anno. Insieme alla sua squadra, Tooley supervisiona tutti i prossimi film della Relativity Media incluso *Immortals*, un film d'azione e l'avventura dell'apprezzato regista di *300*, Tarsem Singh; *The Fighter*, con Mark Wahlberg, che ha ricevuto una nomination all'Oscar, Amy

Adams, anche lei nominata per un Oscar e Christian Bale; *Knockout*, del vincitore di un Oscar Steven Soderbergh e il film d'azione in 3-D *Sanctum*, del leggendario James Cameron. Tooley ha anche fatto da produttore esecutivo per il reality thriller, *Catfish*.

Due recenti film, *Nine* e *Brothers*, distribuiti dalla Single Picture Films Division della Relativity e supervisionati da Tooley, hanno ricevuto nomination per sette premi Golden Globe. Altri film recentemente usciti sono *MacGruber*; *Dear John* diretto da Lasse Hallström, nominato per un Oscar, con Channing Tatum ed Amanda Seyfried e *The Spy Next Door*, con Jackie Chan, George Lopez e Billy Ray Cyrus.

Tooley si è sentito molto lusingato per essere stato scelto dall' Ischia Global Film & Music Fest come Funzionario dell'anno, nel 2009.

BRIAN TYLER – produttore esecutivo – ha realizzato oltre 50 film e recentemente ha ricevuto una nomination come miglior compositore per film dalla International Film Music Critics Association. Ha composto e diretto le musiche per film come *Eagle Eye*, per il produttore Steven Spielberg; il successo al botteghino *Fast & Furious*; *The Expendables* e *Rambo*, diretto da Sylvester Stallone, *Law Abiding Citizen*, con Jamie Foxx e Gerard Butler e il thriller *Constantine*, con Keanu Reeves e Rachel Weisz.

Tyler ha iniziato a scrivere musica per film appena laureato alla UCLA e dopo aver conseguito il master alla Harvard University. Nel 2002 ha vinto un World Soundtrack Award per le musiche del film di Bill Paxton, *Frailty*, e gli è stato consegnato dalla Cinemusic il premio come miglior compositore dell'anno. L'anno successivo, ha ricevuto una nomination all'Emmy per le sue musiche in *Fitzgerald*, e da allora ha vinto cinque ASCAP Film & Television Music Award.

Dopo aver composto le musiche di *The Hunted*, per il regista vincitore di un premio Oscar, William Friedkin, Tyler è finito sulla copertina della rivista *Film Score*

Monthly, dove è stato definito “il futuro della musica per il cinema.” In seguito ha composto le musiche per *The Greatest Game Ever Played* della Disney con Shia LaBeouf, e più tardi ha ricevuto un ASCAP Film & Television Award per *Eagle Eye*, *Fast & Furious*, *Law Abiding Citizen*, *The Final Destination* e *Constantine*. La sua musica per *The Fast and the Furious Tokyo Drift* lo ha classificato come numero uno nella classifica delle vendite di Tunes, mentre la sua colonna sonora per *Children of Dune* è stata al numero 4 nelle liste degli album migliori su Amazon.com, nel marzo del 2003.

Altri suoi lavori sono il film di fantascienza *AVPR: Alien vs. Predator—Requiem, Timeline*, della 20th Fox, diretto da Richard Donner, e la serie *Hawaii Five-0* e *Star Trek: Enterprise*. La sua musica è stata usata in una miriade di trailer di film come *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, *The Departed* e *Le cronache di Narnia: Il leone, la strega e l’armadio*.

Tyler ha recentemente fatto da produttore esecutivo e ha composto la musica per il film di prossima uscita *Columbus Circle*.

BRIAN KAVANAUGH-JONES – produttore esecutivo – è attualmente il president della Automatik, la società di produzione e finanziamento, con base a Los Angeles. La Automatik è una joint venture fra IM Global e Alliance Films.

In passato Kavanaugh-Jones è stato agente nel settore ‘finanziamenti per il cinema’ alla Creative Artists Agency, dove è stato fondamentale nel finanziare e vendere tanti film indipendenti. Fra i molti film che Kavanaugh-Jones ha contribuito a realizzare ci sono: *Paranormal Activity* di Oren Peli che, costato 11,000 di dollari ne ha incassati oltre 200 in tutto il mondo; il prossimo film di Peli, *Area 51*, che uscirà nel 2011; *Rabbit Hole* di John Cameron Mitchell, con Nicole Kidman e Aaron Eckhart, tratto dal lavoro teatrale di David Lindsay-Abaire, visto per la prima volta al Toronto International Film Festival del 2010; *Religulous* di Larry Charles, il documentario di

maggior successo del 2008; il film epico d'azione di John Woo, *Red Cliff*; *The Killer Elite*, con Robert De Niro, Jason Statham e Clive Owen e *It's Kind of a Funny Story*, con Zach Galifianakis, co-scritto e diretto da Ryan Fleck ed Anna Boden.

Attualmente lavora alla produzione e allo sviluppo di alcuni film come: *Protection*, con Dwayne Johnson; *Safe*, con Jason Statham; *Insidious*, dal regista di *Saw* James Wan ed i realizzatori di *Paranormal Activity*; *Lords of Salem* di Rob Zombie; *The Bay* di Barry Levinson e *Welcome to the Punch*, che sarà diretto da Eran Creevy.

Kavanaugh-Jones si è laureato alla University of California, di Santa Cruz.

MICHAEL WATSON – direttore della fotografia – uomo di grande talento, è nato nel New Jersey ed è cresciuto nelle Isole Cayman. Fin da adolescente, a Grand Cayman, Watson iniziò ad interessarsi alla fotografia – fotografia subacquea, per la precisione.

All' istituto d'arte dove studiava produzione cinematografica, cominciò ad appassionarsi alla fotografia cinematografica. Durante un periodo di successo durato 12 anni come assistente all'operatore, Watson ha lavorato con direttori della fotografia pluripremiati come Claudio Miranda (*Il curioso caso di Benjamin Button*), Amir Mokri (*Bad Boys II*) e Daniel C. Pearl, per numerosi music video e pubblicità televisive.

Con *Skyline* ha debuttato in un film per il cinema con il team di regia dei fratelli Strause.

DREW DALTON – scenografo – è cresciuto in una fattoria nel sud-est dell'Idaho dove ha imparato a lavorare con le mani. Qui scoprì che si poteva fare qualcosa di creativo anche con il filo di ferro per legare le balle di fieno. Dopo essersi laureato in Scienze alla Utah State University, ha lavorato come costruttore, disegnatore di mobili, fotografo e guida per la pesca con la mosca, prima di trovare una strada che lo portasse su un set pubblicitario a Los Angeles, dove ha scoperto di avere un talento artistico e ha

constatato che questo lavoro aveva in comune gli stessi orari di lavoro della fattoria e della pesca e che anche l'etica era la medesima. Su quello stesso set ha conosciuto sua moglie, Patricia, e insieme hanno costruito le loro carriere cinematografiche.

Dalton ha lavorato in tutti e settori del reparto artistico, imparando le metodologie e iniziando a conoscere i materiali del mestiere. Presto il suo occhio da fotografo e il suo atteggiamento positivo lo hanno portato a fare da scenografo per una pubblicità nazionale della Backyard Productions. La sua bravura e creatività e la sua abilità nell'attenersi strettamente al budget gli hanno fruttato molte altre opportunità.

Sono 10 anni che Dalton vive nella comunità cinematografica di Los Angeles come scenografo. E' felicissimo di essere un membro creativo che collabora con i più grandi esperti di effetti visivi, la coppia regista dei fratelli Strause.

NICHOLAS WAYMAN HARRIS – montatore – è in prima linea nella sua professione da quasi 20 anni. I suoi lavori, sempre all'avanguardia, sono molto conosciuti nell'industria del cinema, pubblicità e video music.

Nel 1990 Wayman Harris ha creato la propria società di montaggio in Inghilterra, nella sua città natale, Londra, e l'ha chiamata NWH Editorial. Ha continuato ad operare e montare alla NWH fino al 2004, quando si è trasferito a Los Angeles per migliorare la sua carriera come montatore negli Stati Uniti.

Alcuni clienti fissi di Wayman Harris sono i registi Douglas Avery, Anton Corbijn, Howard Greenhalgh, Paul Street, Kristian Levring, Philippe Andre, Walter Stern, Kevin Thomas, James Frost, Nabil Elderkin, Malcolm Venville, Nick Livesey, Matt Kirkby, Marcus Nispel e Jason Smith, tanto per elencarne alcuni. Ha anche lavorato con alcune fra le più importanti agenzie pubblicitarie e società di produzione, fra cui RSA, BBC, DDB, MJZ, Furlined, Partizan, Believe Media, Streetlight Films, Saatchi & Saatchi, Deutsch Inc. McCann Erickson, Young & Rubicam, BBDO, M&C Saatchi e TBWA\Chiat\Day.

Wayman Harris ha anche lavorato per numerosi video music di diversi artisti come Björk, Diddy, Verve, Duran Duran, Silversun Pickups and OK Go e molti altri. Nel 2009 ha ricevuto una nomination per un Grammy Award per migliore corto video music per “House of Cards” della Radiohead. Nel 2010 ha ricevuto un MTV Video Music Award per miglior rock video “Kings and Queens” della 30 Seconds to Mars.

Dopo aver fatto qualche corto, la prima opportunità per Wayman Harris di lavorare in un lungometraggio è arrivata quando gli è stato chiesto dal regista Paul W.S. Anderson di tagliare la sequenza “visioni d’Inferno” nel film di successo *Event Horizon*. Il suo primo lavoro importante in un lungometraggio è stato per il film della Dogme 4, *The King Is Alive* di Kristian Levring. Levring è stato fra i fondatori di una società danese dal nome Dogme 95. I protagonisti di *The King Is Alive* sono Lia Williams, che ha ricevuto una nomination per il premio BAFTA, David Bradley e Jennifer Jason Leigh, che ha trionfato come migliore attrice per il suo ruolo nel film al Festival Internazionale Cinematografico di Tokyo. Wayman-Harris ha ricevuto una nomination per il premio Montaggio dell’Anno nel 2002 al Robert Festival (l’equivalente danese degli Oscar). Nel 2000, *The King Is Alive* è stato nella sezione ufficiale del Festival di Cannes e ha ricevuto grandi consensi dalla critica.

La seconda collaborazione di Wayman Harris con Kristian Levring è stata con *The Intended*, con i vincitori di un Oscar Olympia Dukakis e Brenda Fricker, e con Janet McTeer, nominata all’Oscar, visto in anteprima al Festival Internazionale di Toronto nel 2003 e uscito in tutto il mondo nell’estate del 2004.

Nel 2006 Wayman Harris si è unito a Marc Benardout per montare il suo primo lungometraggio in America, *Sinner*, che ha vinto al Festival Internazionale di Cinematografia di Boston come migliore film.

Attualmente Wayman Harris lavora alla Union Editorial, a Los Angeles, dove fa il montatore di pubblicità e video musicali, mentre continua a montare corti e lungometraggi. E' anche membro della BAFTA.

BOBBIE MANNIX – costumista- Fra i suoi numerosi lavori c'è la serie televisiva *Supernatural*, *Dirty Dancing*, *For the People*, e i film *National Treasure*, *The Texas Chainsaw Massacre* (2003), *End of Days*, *Xanadu*, *The Long Riders*, *The Warriors*, *Uncle Joe Shannon* e *At Long Last Love*. Mannix ha anche disegnato costumi per telefilm come *The Tomorrow Man*, *Christmas in Connecticut* e *The Renegades*. Mannix ha inoltre lavorato per numerosi video musicali per artisti come P. Diddy, Spice Girls, Bush, Fugees, Bone Thugs-n-Harmony, Lil' Kim e Tyrese.

Nel 2002 Mannix ha ricevuto il Costume Designers Guild Award come 'Costumista d'eccellenza'.

Quando **ALEC GILLIS – disegnatore di trucchi, effetti e creature** – era un bambino, suo padre gli raccontava storie del famoso truccatore Dick Smith e del mago degli effetti speciali Gene Warren Sr. Avendo venduto a Dick Smith una polizza d'assicurazione negli anni cinquanta, e avendo una zia che usciva con il Signor Warren, suo padre era un'esperto di effetti speciali... almeno agli occhi del giovane Gillis. Con una grande curiosità per i trucchi cinematografici, Gillis decise all'età di 13 anni di perseguire la carriera di truccatore e di creatore di mostri cinematografici. Film come l'originale *Pianeta delle scimmie* e i film di Ray Harryhausen, lo hanno ispirato a realizzare progetti amatoriali per conto suo. Ha imparato come costruire mostri leggendo libri e ha creato una bottega nel garage di sua madre. Si è poi unito con James Cameron, che allora faceva il camionista ma aspirante realizzatore di film, per creare un pupazzo stop-motion nella cucina di Cameron.

In seguito i due trovarono lavoro alla New World Pictures di Roger Corman, svolgendo svariate mansioni, da creatore di modelli a operatore degli effetti speciali.

Il lavoro di Gillis alla New World Pictures (*Battle Beyond the Stars*, *Galaxy of Terror*, *Android*) gli ha permesso di stare a contatto con futuri grandi artisti come Gale Anne Hurd (*Terminator*, *Aliens*, *Hulk*), Robert e Dennis Skotak (vincitori di premi Oscar per effetti visivi, rispettivamente per *Aliens* e *The Abyss*), e al supervisore agli effetti visivi Pat McClung (*Armageddon*, *Dante's Peak*, *Charlie's Angels*). Molte delle conoscenze fatte durante quei primi anni proseguono a tutt'oggi.

Quando era ancora un novizio degli effetti visivi, Gillis ha frequentato la UCLA film school. Saper realizzare un film lo ha molto aiutato ad essere un artista degli effetti creativi. In effetti i due mondi sono uguali. Un film con “effetti” senza una storia o uno sviluppo del personaggio è semplicemente una serie di sequenze.

Dopo la scuola cinematografica, Gillis ha lavorato per molti importanti truccatori e creatori di effetti come Stan Winston, che gli ha dato il compito di aiutare a dirigere il laboratorio più importante del settore effetti. Gillis è stato uno degli artisti chiave di Winston per film come *Aliens*, *Alien Nation* e *Leviathan*. Sempre durante questo periodo ha incontrato Tom Woodruff Jr., con il quale più tardi ha formato un nuovo laboratorio per la creazione di mostri.

Nel 1988, con la benedizione del loro mentore, Gillis e Woodruff hanno lasciato la società di Stan Winston e hanno formato la Amalgamated Dynamics, Inc. Il loro primo lungometraggio è stato *Tremors* di Gale Anne Hurd, seguito dal seguito di *Alien*, di David Fincher, *Alien³*.

Il 1991 è stato l'anno più importante, per il team: due dei loro film hanno ricevuto nomination agli Oscar nella categoria degli effetti visivi.

La morte ti fa bella ha vinto il premio al posto di *Alien³*, e questo ha consacrato Gillis e Woodruff come grandi artisti in questo campo. Hanno spesso avuto la fortuna di lavorare con i più grandi registi, vincendo molti premi (inclusa un'altra nomination

all'Oscar per *Starship Troopers*) ed allargando la percezione dell'industria sul valore di animatronics e di effetti e trucchi.

I due hanno sempre diversificato i lavori della società ponendo molta enfasi sulla creatività personale. Hanno scritto insieme un libro, “AVP—Alien vs. Predator: The Creature Effects of ADI,” che documenta la creazione di *AVP—Alien vs. Predator*. I prossimi film di Gillis e Woodruff sono *The Thing*, della Universal Pictures e *The Zookeeper*, della MGM. Hanno anche recentemente lavorato in *G-Force* della Disney, *Race to Witch Mountain* e *Old Dogs*, e *Cirque du Freak* della Universal Pictures: *The Vampire's Assistant* e il film della Marvel Pictures/Universal Pictures *L'incredibile Hulk*.

Come singolo autore, Gillis ha scritto il libro di fantascienza, pittorico, “Worlds,” che documenta l'esplorazione dei pianeti che supportano la sopravvivenza della specie. Le quasi 100 immagini realistiche sono state disegnate da Gillis e realizzate dai bravissimi artisti della ADI.

Gillis è membro della Directors Guild of America, del Screen Actors Guild, il Writers Guild of America e del Local 706. Ha co-sceneggiato un pilota per la televisione USA network ed ha diretto molti corti. Insieme a Woodruff stanno ora sviluppando una serie di sceneggiature originali, create per capitalizzare le capacità straordinarie di design e creatività della ADI.

Nato a Williamsport, in Pennsylvania, nel 1959, **TOM WOODRUFF, JR.** – **disegnatore di trucchi, effetti e creature** – molto presto ha mostrato un interesse in cinematografia e mostri, guardando film horror a tarda notte, quelli che adesso sono della Universal Pictures, e ammirando gli effetti speciali di Ray Harryhausen. Vedere *Pianeta delle scimmie* al cinema gli generò la passione per il mestiere di truccatore e per gli effetti visivi. A soli 13 anni aveva già messo le mani sopra la macchina da presa 8 mm del padre e tutto questo ha cementato l'amore per la realizzazione di film.

Dal momento che viveva così lontano da Hollywood, gli unici contatti professionali di Woodruff avvenivano tramite posta. Scriveva lettere agli artisti i cui lavori ammirava maggiormente, come John Chambers, che ha creato i trucchi per *Il pianeta delle scimmie*. All'inizio della scuola superiore già realizzava filmini in Super 8, usando gli amici come cast, e mettendo da parte i soldi per comprare attrezzature per girare. All'università è riuscito ad adattare un curriculum di studi indipendenti per concentrarsi sul fare film e scrivere, e ha continuato a creare i suoi trucchi ed effetti, idee per storie e sceneggiature.

Nel 1982 Woodruff si è trasferito finalmente a Los Angeles, e dopo aver lavorato con piccole società di trucchi ed effetti, si è unito alla troupe di Stan Winston per *Terminator*. Questo per un periodo di cinque anni durante il quale Woodruff è diventato coordinatore chiave di Winston e ha avuto l'opportunità di lavorare in film come *Aliens* e *Predator*, e anche per la televisione con *Amazing Stories*. Durante questo periodo Woodruff indossava i complicati trucchi e costumi delle creature che disegnava in studio. Il suo fisico e la sua imponenza, insieme al talento come attore, ha fatto sì che iniziasse lui stesso ad interpretare i personaggi principali in film come *Monster Squad*, *Pumpkinhead* e *Leviathan*.

Woodruff ha continuato a scrivere e si è poi unito ad un altro designer-tecnico della Winston, Alec Gillis, per co-produrre, scrivere e dirigere *The Demon With Three Tales*, un lavoro promozionale per vendere il progetto di un film antologia. Dal momento che c'era crescente interesse in questo progetto di *Demon*, Winston era nella posizione per poter lasciar andare i due membri più importanti della troupe senza che ciò penalizzasse il progetto stesso. Woodruff e Gillis fondarono poi la Amalgamated Dynamics, Inc. con la quale realizzare i loro progetti, la creazione di trucchi ed effetti, e con l'intento di usare la società anche come 'ombrello' sotto al quale i loro produttori potessero crescere.

In poco tempo Woodruff e Gillis diventarono due dei più imporanti

creatori di trucchi, effetti e mostri che esistono oggi nell'industria dello spettacolo. I loro lavori hanno ottenuto molti riconoscimenti e premi, fra i quali un Oscar per *La morted ti fa bella* e molte nomination all'Oscar per *Starship Troopers* ed *Alien*³.

Non contenti di creare solo immagini visive, sia Woodruff che Gillis hanno continuato personalmente ad interpretare i loro personaggi. Woodruff interpreta ancora oggi ruoli di creature strane e di animali in film come *AVP—Alien vs. Predator*, *Scary Movie 3*, *Looney Tunes: Back in Action*, *Evolution*, *Bedazzled*, *Hollow Man*, *Alien*³, *Alien: Resurrection*, *Jumanji* ed *X-Files*, e serie televisive come *Nip/Tuck*, *Chicago Hope* e *Seven Days*.

Nel 1988 Woodruff è diventato membro della Directors Guild of America e ha diretto diversi segmenti della serie di Dick Clark, *Beyond Belief*. Continua a creare progetti per la sua società con Gillis ma lavora anche per conto suo scrivendo, producendo e dirigendo corti. Il suo ricco background in effetti speciali e le sue doti di leader gli consentono di dirigere troupe di 100 persone, facendo diventare la regia un'estensione del suo esperto processo creativo. Insieme ad Alec Gillis, Woodruff ha co-scritto “AVP—Alien vs. Predator: The Creature Effects of ADI,” un libro che documenta tutta la procedura necessaria per creare tutte le “creature” del film di successo *AVP—Alien vs. Predator*. Recentemente hanno lavorato con la Disney per *G-Force*, *Race to Witch Mountain* e *Old Dogs*, *Cirque du Freak* della Universal Pictures: *The Vampire's Assistant* e *L'incredibile Hulk* della Marvel Pictures/Universal Pictures.

Attualmente Woodruff sta anche sviluppando altri progetti con nuovi scrittori per creare produzioni dove Woodruff e Gillis continueranno la loro crescita, non solo come esperti in creature e mostri, ma anche come registi.

MATTHEW MARGESON – musiche - è nato nel New Jersey. Ha studiato pianoforte da piccolo e in seguito, mentre studiava musica e composizione alla Berklee College of Music a Boston, ha imparato le basi della musica contemporanea

cinematografica, facendo contemporaneamente concerti di pianoforte in tutti gli stati della costa orientale.

Nel 2003 Margeson si è trasferito a Los Angeles e lì gli fu offerto un apprendistato con il compositore Klaus Badelt (*The Recruit*, *Catwoman*, *Constantine*). Nel 2005 Margeson è diventato capo tecnico per il compositore James Dooley nello studio di Hans Zimmer, Remote Control Productions (RCP), a Santa Monica, California.

Mentre era alla RCP, Margeson ha comunque potuto continuare a sviluppare le tecniche di composizione e a collaborare con Zimmer e altri compositori, sia per lungometraggi che per video game come *Angels & Demons*, *Transformers: Revenge of the Fallen* and *Prince of Persia: The Sands of Time*. Ha anche scritto la musica per diverse pubblicità televisive e per serie sul web. Molte orchestre, sia a Los Angeles che a Londra, e altri gruppi dell'Europa dell'est hanno registrato la sua musica.

Nel 2007 Margeson ha partecipato al laboratorio della ASCAP per televisione e musica per film, col quale ha ottenuto la borsa di studio Foundation Steve Kaplan TV & Film Studies Scholarship della ASCAP.

Di recente ha completato la colonna originale per *Burning Palms*, per la Films in Motion.

—skyline—