



UNIVERSAL PICTURES e MRC

presentano



(Mortal Engines)

In associazione con

SCHOLASTIC ENTERTAINMENT

SILVERTONGUE FILMS e

PERFECT WORLD PICTURES

Una produzione **WINGNUT FILMS**

HERA HILMAR
ROBERT SHEEHAN
HUGO WEAVING
JIHAE
RONAN RAFTERY
LEILA GEORGE
PATRICK MALAHIDE
e **STEPHEN LANG** nel ruolo di **SHRIKE**

PRODUTTORI ESECUTIVI

PHILIPPA BOYENS

KEN KAMINS

PRODOTTO DA

ZANE WEINER

AMANDA WALKER

DEBORAH FORTE

FRAN WALSH E PETER JACKSON

TRATTO DAL LIBRO DI

PHILIP REEVE

SCENEGGIATURA DI
**FRAN WALSH &
PHILIPPA BOYENS &
PETER JACKSON**

REGIA DI
CHRISTIAN RIVERS

Uscita Italiana: 13 Dicembre 2018

Durata del Film: 128'

Il materiale fotografico è disponibile sul sito www.upimedia.com

www.macchinemortali-ilfilm.it
<https://www.facebook.com/MacchineMortali/>
[#MacchineMortali](https://www.facebook.com/MacchineMortali/)



Ufficio Stampa Universal Pictures International Italy:

Marina Caprioli – marina.caprioli@nbcuni.com

Matilde Marinai – matilde.marinai@nbcuni.com

NOTE DI PRODUZIONE

Centinaia di anni dopo che la nostra civiltà è stata distrutta da un cataclisma, una misteriosa e giovane donna, Hester Shaw (HERA HILMAR), rappresenta l'unica che può fermare Londra - ora divenuta una gigantesca città predatrice in movimento - dal divorare tutto ciò che incontra sul suo cammino. Spietata e strenuamente guidata dal ricordo della madre, Hester unisce le sue forze a quelle di Tom Natsworthy (ROBERT SHEEHAN), un reietto londinese, e di Anna Fang (JIHAE), una pericolosa fuorilegge sulla cui testa pende una taglia.

Universal Pictures e MRC presentano *Macchine Mortali*, la sorprendente e nuova avventura epica diretta dall'artista degli effetti visivi premio Oscar® CHRISTIAN RIVERS (*King Kong*), basato sulla premiata serie di libri di PHILIP REEVE. Si uniscono a Rivers i vincitori di tre premi Oscar® per *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli* FRAN WALSH, PHILIPPA BOYENS e PETER JACKSON, che hanno scritto la sceneggiatura.

Gli effetti visivi sono creati da un team della Weta Digital guidato da KEN MCGAUGH, KEVIN ANDREW SMITH, LUKE MILLAR e DENNIS YOO. Il film è prodotto da ZANE WEINER (la trilogia di *Lo Hobbit*), AMANDA WALKER (la trilogia di *Lo Hobbit*), DEBORAH FORTE (*Piccoli brividi*), la Walsh e Jackson. I produttori esecutivi del film sono KEN KAMINS (la trilogia di *Lo Hobbit*) e la Boyens.

HUGO WEAVING, che ha recitato nelle trilogie di *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli* di Jackson, assume il ruolo di Thaddeus Valentine, un potente londinese con una visione discutibile del futuro. Fanno parte del cast internazionale anche il dublinese RONAN RAFTERY nel ruolo dell'umile Ingegnere Bevis Pod; l'australiana LEILA GEORGE nei ruolo di Katherine, la figlia di Valentine; l'interprete veterano PATRICK MALAHIDE nel ruolo di Magnus Crome, il Sindaco di Londra, mentre STEPHEN LANG è Shrike.

Il direttore della fotografia del film è SIMON RABY (*Elysium*, *District 9*) e lo scenografo è DAN HENNAH (*Thor: Ragnarok*, *Lo Hobbit*). Costumi di BOB BUCK (*Sopravvissuti*, *Lo Hobbit*), hair e make up stylist NANCY VINCENT (*Lo Hobbit*), montaggio di JONNO WOODFORD-ROBINSON (*Pork Pie*, *Vita da vampiro*), musiche del compositore TOM HOLKENBORG (*Tomb Raider*, *Mad Max: Fury Road*).

Co-finanziato da MRC e Universal, il film è distribuito in tutto il mondo dalla Universal. *Macchine Mortali* è stato realizzato interamente in Nuova Zelanda.

LO SVILUPPO

Creazione e Cataclisma

Il Quartetto delle Macchine Mortali

Ci sono voluti sette anni prima che l'autore e illustratore Philip Reeve scrivesse il suo primo romanzo young-adult, *Macchine Mortali*, che è stato pubblicato per la prima volta da Scholastic nel 2001. "L'idea più grande che avevo in mente era quella di una città che si muove su ruote, ma poi mi sono chiesto: 'Perché dovrebbe esistere una città su ruote?' "dice Reeve. "Sembrava strana come idea, ma poi ho capito che una grande città su ruote potrebbe inseguirne una più piccola per conquistarla ... e la cosa poteva funzionare".

L'acclamato romanzo, che ha ottenuto il *Guardian* Children's Fiction Prize, il *Los Angeles Times* Book Award, lo Smarties Gold Award e il Blue Peter Book of the Year, ed è stato selezionato per il prestigioso Whitbread Award, si è evoluto in una serie di quattro libri noti come 'Il Quartetto delle Macchine Mortali': *Macchine Mortali*, *Freya delle lande di ghiaccio*, *Infernal Devices* e *A Darkling Plain*.

La storia di Reeve si svolge secoli dopo che la civiltà sulla Terra è stata annientata da un olocausto nucleare noto come la Guerra dei Sessanta Minuti. L'umanità si è dovuta adattare e si è evoluta in un nuovo stile di vita. Gigantesche città in movimento ora vagano per la Terra, predando spietatamente le più piccole città trazioniste. Tom Natsworthy, che proviene da un basso livello sociale della grande città di trazione di Londra, si ritrova a lottare per la propria sopravvivenza dopo aver incontrato la pericolosa fuggitiva Hester Shaw. I due opposti, le cui strade non avrebbero mai dovuto incrociarsi, danno vita ad un'improbabile alleanza destinata a cambiare il corso del futuro.

Durante gli anni del college, Reeve si è cimentato in filmati realizzati con una cinepresa Super 8, per poi decidere che sarebbe stato più facile focalizzarsi sull'illustrazione e la scrittura di romanzi piuttosto che fare film. ("Non devi dare il pranzo alla gente o vestirli in costume", dice Reeve ironicamente). Tuttavia, aveva una visione chiara del futuro cinematografico della sua storia. "*Macchine Mortali* è sempre stato destinato a diventare un grande film d'azione", dice Reeve. "Ha una struttura in tre atti e grandi set. Era impaziente di essere filmato".

Deborah Forte, presidente di Scholastic Media e produttrice di *Macchine Mortali*, fa eco. "Philip è un po' regista e un po' attore, quindi quando scrive è molto cinematografico", dice la Forte. "Sai già com'è il mondo, come appare e come ci si sente ad essere lì". E la Forte, che ha contribuito a portare *La bussola d'oro* sul grande schermo, ha pensato immediatamente all'unico regista con una visione straordinaria e un'impareggiabile sensibilità per adattare *Macchine Mortali* in un'esperienza cinematografica di grande successo: Peter Jackson.

Jackson in Azione

Dalle Pagine al Grande Schermo

Jackson e le sue colleghe cineaste Fran Walsh e Philippa Boyens non erano esattamente alla ricerca di un altro film fantasy sulla ricostruzione del mondo, quando la Forte li ha contattati per la prima volta intorno al 2005. "Ci hanno sottoposto vari progetti dopo i film del Signore degli Anelli, molti dei quali erano fantasy", dice la Boyens. "Ho ricevuto un'email da Pete, che mi chiedeva di leggere questo libro. Non mi ha detto molto, perché voleva una mia opinione obiettiva. Ma fin da subito il libro mi ha catturato. Continuavo a leggere, sperando che mi avrebbe fatto innamorare dei personaggi, e che avrebbe avuto un finale sorprendente: e così è stato, per tutto il tempo. Così, ho scritto a Pete: "Cavolo, sì!. Questa è una storia straordinaria".

Sin dall'inizio, Jackson era entusiasta delle idee e degli scenari di *Macchine Mortali*. "La società ha ricostruito una parvenza di ciò che era un tempo, tranne che le città ora effettivamente si muovono", dice Jackson. "Sono enormi città frazioniste - Londra è lunga più di un miglio - e danno la caccia alle città più piccole per deprenderle, nel mezzo di un paesaggio chiamato il Grande Terreno di Caccia, che è essenzialmente l'Europa".

Incorporato nella raffigurazione del futuro di Reeve è il concetto di darwinismo urbano. "Nella sua forma più semplice, le città più grandi mangiano quelle piccole", dice Jackson. "E quelle piccole mangiano le città più piccole, e le città più piccole mangiano le più piccole ancora. Si tratta di un'evoluzione naturale che coinvolge la Terra da oltre 1.000 anni, quindi è consolidata". Fa una pausa e aggiunge: "Il problema del darwinismo urbano è che ha un limite. Alla fine le grandi città avranno mangiato tutte le città più piccole, quindi dovranno attaccarsi l'un l'altra o cercare qualcos'altro di cui nutrirsi".

Amava il concetto di città su ruote che si divoravano a vicenda, e gli elementi narrativi ed emotivi del racconto di amore, compassione, vendetta e liberazione. "Sei sempre alla ricerca di storie con un senso di umanità", dice Jackson. "E *Macchine Mortali* ce l'ha".

La Wingnut Films di Jackson ha opzionato la proprietà, per poi iniziare la pre-produzione di *Macchine Mortali* in Nuova Zelanda nel 2008, ma il progetto è stato messo in secondo piano per diversi anni, in quanto Jackson e i suoi colleghi erano impegnati nella realizzazione della trilogia di Lo Hobbit.

Dopo l'uscita dell'ultimo film di Lo Hobbit *La battaglia delle cinque armate*, nel 2014, Jackson ha deciso di scrivere e produrre *Macchine Mortali*, e insieme a Fran Walsh hanno proposto al loro collaboratore di lunga data Christian Rivers di dirigerlo. "Ho sempre voluto produrre qualcosa per Christian, e questo era il momento giusto", dice Jackson. Inoltre, aggiunge ridendo: "Se è Christian a dirigere *Macchine Mortali*, almeno riesco a vedere il film!".

Venticinque anni prima, Rivers aveva inviato a Jackson una lettera come fan, con allegati dei disegni di draghi e una richiesta di lavoro. Jackson ne è rimasto colpito e lo ha assunto. Il primo incarico di Rivers è stato lo storyboard del primo lungometraggio di Jackson *Fuori di testa*. Hanno

poi continuato a lavorare insieme, al passo con l'evoluzione di entrambe le loro carriere. Rivers alla fine ha vinto un Oscar® per i Migliori Effetti Visivi di *King Kong* del 2005, e Jackson sapeva che Rivers era particolarmente portato per la narrazione, con una gran voglia di trasmettere emozioni complesse sullo schermo.

Rivers tuttavia, non si aspettava l'opportunità di dirigere *Macchine Mortali*.

L'offerta di Jackson, dice Rivers: "mi è piombata addosso come un macigno". Fortunatamente, era ben preparato. Rivers aveva pianificato la progettazione pre-visiva per il film anni prima, e conosceva bene il progetto. Tuttavia, la grandezza del lavoro non l'aveva sottovalutata. "Come diavolo si trasforma questo in un film?" pensò Rivers all'inizio. "Come si rappresentano queste città gigantesche in movimento? Come si può rendere credibile quel processo? In un libro ci sono molte metafore, ma un film deve essere totalmente dettagliato".

Fortunatamente, lui e i suoi colleghi realizzatori hanno esperienze nella traduzione di mondi fantastici letterari da filmare. "Abbiamo una vasta esperienza in questo ambito", dice la produttrice Amanda Walker, che ha lavorato come produttore associato alla trilogia di *Lo Hobbit*. "Abbiamo avuto tra le mani in passato del materiale molto cinematografico, qualcosa che non abbiamo mai visto prima. I nostri artisti sono cresciuti con questo materiale, con tutte le difficoltà di rappresentare un mondo che nessuno ha mai sperimentato".

Meglio ancora, la squadra vincitrice dell'Oscar® composta da Fran Walsh, Philippa Boyens e Jackson, aveva accettato di scrivere l'adattamento. "Ci conosciamo, ci fidiamo l'uno dell'altro", dice la Boyens. "E la nostra collaborazione è basata sul rispetto".

Fin dall'inizio la Walsh, la Boyens e Jackson hanno capito che la sceneggiatura doveva spiegare al pubblico il mondo di *Macchine Mortali* senza sacrificare la velocità e la fluidità della narrazione. "Il segreto era nel dire alla gente come funzionava questo mondo senza far stagnare l'intera storia", dice la Boyens. Sapevano anche che questo enorme mondo nuovo doveva essere ancorato ad una storia umana emotivamente autentica. "Il mondo di *Macchine Mortali* sembrava un'idea molto nuova", aggiunge la Boyens. "Allo stesso tempo, la storia stessa ha riunito tutti i filoni dell'umanità sopravvissuti".

Quell'umanità è al centro di tutte le storie che raccontano nel film. "Non ha senso fare un film senza dei personaggi con i quali puoi relazionarti", dice Jackson. "Voglio dire, perché preoccuparsi? Ci siamo spinti avanti di circa 1.700 anni in *Macchine Mortali*, ma gli esseri umani sono sempre esseri umani. Se tornassimo indietro di due o tremila anni, potremmo sederci e cenare con una persona nell'Antico Egitto o a Roma, e probabilmente troveremmo ancora molto su cui ridere e a cui collegarci, anche se quella persona proviene da una realtà completamente diversa. L'ambiente e la società possono cambiare, ma l'umanità è sempre la stessa. Non importa quanto folle o fantastico possa essere il mondo che abbiamo creato intorno a loro, l'importante è stato assicurarci che il mondo sia abitato da personaggi con cui connettersi".

IL CAST

Personaggi Complessi, Volti Inediti

La Ricerca Globale di un Cast Singolare

La maggior parte dei personaggi principali di *Macchine Mortali* hanno circa 20 anni, e i realizzatori per quei ruoli hanno deciso di cercare degli attori non ancora noti al grande pubblico. "Quando ci sono dei giovani protagonisti in una storia, quei personaggi comuni è meglio siano interpretati da volti meno noti", dice Jackson. "Così, abbiamo aperto una rete di casting, cercando in tutto il mondo giovani attori dal volto nuovo che ritenevamo potessero rappresentare questa complessa storia umana del film".

In questo mondo futuristico, gli accenti rappresentavano una fonte cruciale di informazioni sui personaggi. Quasi tutti i 50 ruoli con dialoghi hanno richiesto che gli attori modificassero o cambiassero completamente i loro accenti nativi. Per supervisionare questo processo i realizzatori hanno reclutato l'insegnante dialettale inglese JAN HAYDN ROWLES (*Il trono di spade*). Per la maggior parte, i personaggi che vivono a Londra hanno un accento britannico, anche se sono state usate delle sfumature dialettali per indicare il livello sociale londinese da cui provenivano. Essenzialmente, più basso era il livello e più comune era l'accento. Rowles ha collaborato con ogni attore per mettere a punto l'accento da adattare ad ogni singolo ruolo.

Hester Shaw (Hera Hilmar)

L'eroina Hester Shaw, è "uno dei personaggi moderni più incredibili mai scritti", dice Rivers. "Ferita da bambina durante una battaglia che è costata la vita a sua madre, Hester ha una vistosa cicatrice sul viso – un ricordo costante di questo crimine brutale. È anche un catalizzatore per la trasformazione di Hester nel diventare la più importante superstite e una donna spinta dal desiderio di vendetta. "Quello che amo di Hester è che è la risposta al mistero dell'intera storia di questo film", dice la Boyens. "Lei ancora non lo sa. Alla fine, scopre di essere effettivamente parte di un mistero ancora più grande che minaccia non solo la sua vita ma anche quella del mondo intero".

Dopo l'omicidio di sua madre, Hester è stata trovata e cresciuta da Shrike, un "uomo risorto", che è per metà umano e per metà robot. L'ha tenuta al sicuro, ma non è stato un modello ideale per il suo sviluppo emotivo e sociale. "Essere stata cresciuta da Shrike le ha portato alcuni problemi di personalità", dice Jackson. "È irrefrenabile perché è un personaggio con una forte smania di assassinare qualcuno. Normalmente, questi personaggi sono i cattivi in un film - le persone con cui non si simpatizza. Ma nel film progressivamente si inizia a capire, giusto o sbagliato che sia, perché si comporta così".

La ricerca di Hester è stata ampia, globale e critica. Il personaggio è il centro emotivo e narrativo del film. Trovare un'attrice che potesse trasmettere quella singolare alchimia di forza e vulnerabilità, mistero e pericolo, rabbia virtuosa e spirito ferito, si stava rivelando inafferrabile fino a quando è arrivato il nastro di un provino dell'attrice islandese Hera Hilmar, che era già apparsa in *An Ordinary Man* e *Anna Karenina*. "Era semplicemente perfetta", dice Rivers. "Relativamente sconosciuta, accattivante, bella e fragile, e sapevamo di poterle apporre una cicatrice sul volto".

Il nastro per l'audizione era così forte, infatti, che i realizzatori dopo una telefonata su Skype con la Hilmar, l'hanno scelta senza incontrarla di persona. "Hera mi ricorda Ingrid Bergman", dice la Boyens. "Una bellezza classica e un'anima antica, ed è molto calma; decisamente perfetta per il ruolo di Hester".

L'attrice era elettrizzata dall'opportunità di interpretare un ruolo così complicato e coraggioso. "Hester è un personaggio affascinante e coinvolgente sotto ogni punto di vista", afferma la Hilmar. "Adoro la sua ferocia e la sua impazienza, ed è alla ricerca di qualcosa: le manca qualcosa. Hester è una donna arrabbiata ma con un obiettivo, disposta a perdere tutto per vendicare i torti fatti ai suoi cari".

All'inizio del film, Hester è rimasta sola per mesi nelle terre desolate. La Hilmar ha voluto indagare e approfondire quel senso di isolamento. "Cerco di immedesimarmi più possibile con il personaggio che devo interpretare", dice la Hilmar. "Sento il bisogno di immergermi a 360 gradi nella nuova realtà. Per Hester, sono andata in zone remote che ho trovato in Nuova Zelanda e ho provato ad immaginare come sarebbe stato non avere nessuno su cui fare affidamento, vivendo nella ferocia della natura selvaggia e disabitata, e come sopravvivere, sia fisicamente che mentalmente".

Il suo accento nel film riflette la solitudine della sua infanzia. La madre di Hester nel film ha un accento americano, ma lei è stata cresciuta da Shrike, che in parte è un robot. L'insegnante dialettale Rowles ha lavorato con la Hilmar su un accento americano, ma di proposito non ha appiattito tutte le influenze islandesi native dell'attrice. Alla fine, dice Rowles, il risultato è stato "qualcosa di assolutamente unico e perfetto per Hester, che è un' estranea a Londra".

Tom Natsworthy (Robert Sheehan)

Il personaggio di Tom Natsworthy è, per molti versi, l'opposto di Hester. Cresciuto nella città trazionista di Londra, non ha consapevolezza di cosa vi sia altrove. "Tom è molto protetto", dice Jackson. "Non ha mai realmente toccato il fango o l'erba; non ha mai messo piede su un terreno stabile. Tutta la sua vita è stata in movimento sui ponti della città di Londra. È stato educato a credere che tutto ciò che non fa parte del mondo di trazione è da temere, e considerato una minaccia per le città trazioniste".

Rimasto orfano da ragazzino a causa di un incidente che ha ucciso i suoi genitori, Tom è un Apprendista degli Storici e intraprende il tipico percorso di un giovane londinese. "Tom rappresenta

la gente comune", dice Rivers. "Ha una vita normale. E' il simbolo della maggior parte della gente che crede nel sistema cittadino di Londra".

L'incontro con Hester mette però in crisi ogni sua convinzione su Londra - e su chi ci si può fidare – ritrovandosi in fuga insieme a lei fuori dalla fortezza protettiva della città. "Il suo percorso si sta spingendo oltre i confini di Londra, e deve sopravvivere con Hester in questo mondo stabile e immobile", dice Jackson. "È completamente un'estranea per lui e sicuramente una persona con cui non avrebbe stretto amicizia. Sono una coppia improbabile che devono sopravvivere in questo mondo spietato".

I realizzatori avevano bisogno di un attore che portasse "leggerezza e umorismo e tanta personalità al ruolo", dice Rivers. Tom ha bisogno di essere accessibile e identificabile perché funge anche da apripista per il pubblico in questo nuovo strano mondo. "Tom è uno di noi, e noi filtriamo la storia attraverso i suoi occhi", dice Jackson.

Tutte queste qualità e altro ancora le hanno trovate nell'attore irlandese Robert Sheehan (*Fortitude, Misfits*). "Robbie è irrefrenabile e curioso. Attributi perfetti per Tom", dice la Boyens. E l'attore ha iniettato quello stesso entusiasmo ed energia positiva nella sua preparazione per il ruolo. "Ha investito moltissimo nel personaggio tanto da andare oltre alla scrittura della sceneggiatura, e questo è un sogno per i realizzatori", afferma Jackson. "Un attore deve fare suo il personaggio, e trasformarlo in una persona accattivante, divertente e affascinante – al di là e più di quanto potremmo effettivamente scrivere".

Hester e Tom

L'Amore al tempo delle città trazioniste

"Nel suo cuore questa è una storia d'amore", dice Jackson. "Ma non inizia così. Inizia con un' assassina che cerca di uccidere un uomo, e un ragazzo ingenuo che cerca di fermare l'assassina. Per molto tempo non si fidano l'uno dell'altro".

Per Sheehan, l'interazione tra Tom e Hester e l'eventuale approfondimento del loro legame era importante quanto lo sviluppo del suo personaggio individuale. "Tom e Hester sono due persone che hanno sopportato grandi avversità, ma sono come il giorno e la notte, e costretti a stare insieme danno vita ad una storia d'amore involontaria", dice Sheehan. "Il lavoro di Hera ed il mio hanno mappato questa storia d'amore. Le persone devono attaccarsi agli esseri umani tanto quanto l'entusiasmo. Questa storia doveva essere ancorata all'umanità".

Trovare il giusto equilibrio per quella storia d'amore è stato fondamentale. "Tom e Hester diventano due persone che possono fidarsi l'un l'altra e finire per essere anime gemelle", dice Rivers. "L'amore di Tom per Hester è una piacevole sorpresa e non è faticosa".

L'ammirazione di Sheehan per la suo co-protagonista era altrettanto facile. "Hera interpreta Hester con tanta vulnerabilità", afferma Sheehan. "Hera ha questo grande potere, sia davanti la

telecamera che fuori dalle scene. Quando ti parla, sei nel suo "raggio". È una persona incredibilmente coinvolgente e carismatica, e ha apportato una vera ferocia ad Hester, come una selvaggia guerriera che impugna una lama".

La Hilmar ha trovato che lavorare con Sheehan è stato rinvigorente e sempre divertente. "Ha un' energia che infonde a chi gli sta intorno. Abbiamo fatto un intero percorso insieme, Robbie ed io", dice ridendo la Hilmar. "Dalle nostre prime scene, dove i nostri personaggi avevano un atteggiamento tipo 'sparisci', fino ai dettagli intimi, abbiamo sviluppato la loro relazione, mentre allo stesso tempo ci stavamo conoscendo meglio come attori e come persone. Robbie ha una grinta e curiosità per la vita che calzava bene a Tom. Ogni giorno è diverso quando Robbie è sul set! "

Thaddeus Valentine (Hugo Weaving)

Per il ruolo dell'affascinante Thaddeus Valentine, la squadra si è rivolta a un attore che conoscevano molto bene: Hugo Weaving. Avendo interpretato Elrond in *Il Signore degli Anelli* e le trilogie di *Lo Hobbit*, l'attore australiano è stato più che felice di mettere nuovamente piede in Nuova Zelanda. "Adoro sinceramente venire a Wellington", dice Weaving. "Le persone qui sono creative, resilienti, accomodanti e amichevoli. Tutte queste cose giocano a favore nella realizzazione di questa incredibile bestia creativa che è il film".

Thaddeus Valentine è l'archeologo principale della città, ed è ammirato dai suoi concittadini londinesi per le sue audaci spedizioni e importanti scoperte. Di origini modeste, ora vive in un'aria rarefatta, dice Rivers, avendo ricevuto "alcuni privilegi e una posizione speciale concessi dal Sindaco, grazie alla sua popolarità dietro la promessa di creare un futuro migliore per Londra".

La professione del personaggio fornisce un contesto illuminante per il futuro del mondo del film. Valentine è costretto a scavare in quel passato che altro non è che il nostro presente. "Questo è il Periodo Oscuro del futuro", afferma Weaving. "La tecnologia e la scienza sono andate perdute; la conoscenza è andata persa. Gli archeologi stanno scavando la vecchia tecnologia che è stata riorganizzata, rimodellata e re-interpretata. Stanno ricostruendo la scienza e la tecnologia. Valentine ha acquisito molta fama per aver riportato alla luce tante di queste cose".

"Ma la ricerca di Valentine sul passato ha plasmato il suo modo di pensare al futuro, e non sempre in modo altruistico. "Valentine è disposto persino a fare qualcosa immorale in nome di un bene superiore", dice Rivers. "Considera il Trazionismo un sistema imperfetto, e si vince dal modo in cui vede le cose".

Inoltre non è proprio come si presenta, e Weaving è stato affascinato dalla dualità del ruolo. "È l' uomo romantico ed eroico che tutti conoscono, ma è anche un estraneo a Londra e si sente un solitario", dice Weaving. "È un avventuriero, molto indipendente, molto intelligente e arguto. Ma ha una personalità complessa: e tali sue complessità, così come il suo passato, emergono col progredire del film. Apparirà un lato molto più oscuro di lui".

Nessuno era più adatto di Weaving per interpretare entrambe le facce di Valentine. "Hugo ha una gran fiducia in sé stesso, e di conseguenza è una persona assolutamente affidabile", dice Jackson. "Valentine ha un'etica non propriamente retta e lineare, e Hugo apporta calma e sicurezza al personaggio. Poi arriva nella profondità del suo lato oscuro in modo sorprendente". Inoltre non è un male che Weaving, aggiunge Sheehan, "è una grande nuvola di carisma".

Katherine Valentine (Leila George)

La figlia di Thaddeus Valentine, Katherine Valentine è una giovane privilegiata della classe sociale più alta di Londra. È cordiale e gentile, ma la sua vita di alto rango l'ha isolata da alcune delle più dure realtà della vita. Per questo ruolo, i realizzatori hanno scelto l'attrice australiana Leila George, che era appena uscita dal Lee Strasberg Theatre and Film Institute, e questo è il suo esordio cinematografico.

"Katherine è piena di vita", dice la George. "È entusiasta di tutto ciò che è nuovo e ama essere compiaciuta. Tutto ciò che vuole fare è aiutare gli altri. Ha avuto una vita protetta, ma ora che sta affrontando il mondo circostante si rende conto che suo padre è in realtà non è perfetto". La crescente consapevolezza di Katherine non si limita solo a suo padre. "Comincia a scoprire che ci sono segreti e oscure verità nel mondo", dice Rivers. "Sente che c'è qualcosa di sbagliato e si prende dei rischi per scoprirlo. Crede che sia ingiusto, e cerca di cambiarlo".

Il risveglio di Katherine però minaccia di turbare lo stretto legame col padre. "Quando incontriamo per la prima volta Valentine e Katherine, la loro è una relazione che fa invidia", afferma Weaving. "Hanno una forte fiducia reciproca. È essenzialmente cresciuta come un'immagine speculare del genitore". Questo legame inizia ad incrinarsi, tuttavia, quando la ragazza inizia a dubitare delle sue vere motivazioni e delle sue azioni. "La verità è molto più complessa", afferma Weaving, "e scopre che lui ha fatto delle cose veramente sgradevoli".

Questo, dice la Boyens, è uno dei temi principali del film. "Parte del cuore di questa storia è scavare nel passato, scoprire la verità, tutto ciò ad opera di due protagoniste femminili, che adoro", dice la Boyens. "Con Katherine si tratta di una scoperta quasi brutale, che tutto ciò che pensava fosse vero, non lo era. Molto rapidamente deve prendere una decisione sul da farsi. È stata sempre protetta, ma ora deve essere coraggiosa".

Bevis Pod (Ronan Raftery)

In concomitanza con l'arrivo di Hester Shaw a Londra, Katherine Valentine incontra un Ingegnere di basso livello di nome Bevis Pod. Bevis all'inizio non si fida di lei, ma è incuriosito dalle sue parole e dalle sue osservazioni su Thaddeus e sul suo lato più sinistro. E data la sua posizione sociale, sa che la sua voce è improbabile che possa essere ascoltata. "A Bevis è stato insegnato a non uscire dai ranghi", dice Rivers. "Tuttavia, la possibilità di aiutare Katherine, può

fare la differenza: sceglie di assumersi dei rischi per aiutare a cambiare la società in meglio. Katherine e Bevis si uniscono e si danno forza".

L'attore irlandese Ronan Raftery, noto per il suo lavoro in *Animali fantastici e dove trovarli*, e *La battaglia di Jadotville*, era elettrizzato dall'opportunità di ritrarre Bevis. "Bevis è disilluso dal modo in cui funziona la città, è diffidente nei confronti di chiunque provenga dai ranghi superiori - il popolo che gestisce la città", dice Raftery. "Ha visto in prima persona le pericolose menzogne che vengono dette ai londinesi ed ai nuovi arrivati".

Quindi non dà esattamente il benvenuto a Katherine quando si presenta al suo livello inferiore. "Katherine appartiene al livello sociale più alto (Tier One), quindi Bevis è molto diffidente, quasi ostile verso di lei quando si incontrano", dice Raftery. "La ragazza incarna la disuguaglianza sociale che Bevis odia, ma capisce subito che in lei c'è dell'altro oltre all'essere una snob. Apprezza la sua determinazione; è una ragazza consapevole del suo destino e non ha paura di coinvolgere qualcuno, indipendentemente dalle conseguenze".

Anche lei sente quella connessione con l'uomo. "A Katherine piace Bevis perché è il cattivo ragazzo che è lì per lei", dice la George. "Questa è davvero la prima volta che è attratta da un uomo, e accade in un momento in cui mette in dubbio la sua fiducia verso il padre".

Il fatto che Raftery e la George si siano legati durante le tre settimane di pre-produzione in Nuova Zelanda, è stato un vantaggio. "Lavorare con Leila è stato un gioco da ragazzi", dice Raftery. "È forte, sempre ben preparata e coraggiosa. Devi davvero innalzarti quando giri una scena insieme a lei".

Shrike (Stephen Lang)

Uno dei personaggi più avvincenti nell'universo di Macchine Mortali è il personaggio metà umano e metà automatizzato, Shrike. Ha circa un centinaio d'anni ed è l'ultimo "Stalker" conosciuto che vaga per la Terra - un uomo morto, e risorto grazie alla tecnologia. "Sono stati costruiti per uccidere", dice Jackson. "I corpi umani sono stati prelevati dai campi di battaglia e trasformati nei più spietati e potenti soldati. Quindi è stata loro tolta parte dell'umanità. Hanno cervelli umani dentro i teschi di metallo, ma non provano compassione né hanno coscienza. Eseguono gli ordini che vengono loro impartiti. Ora che non ci sono più guerre da combattere, il personaggio di Shrike è diventato un cacciatore di taglie".

Alto poco più di due metri e mezzo, ha l'aspetto di un robot, ma è molto di più. "Shrike è interessante perché è un personaggio robotizzato programmato su un certo livello, ma col passare del tempo, si va connettendo sempre più con i frammenti dell'essere umano che era prima che morisse", dice la Hilmar. "Pian piano ritrova la sua umanità, e ciò lo rende un personaggio affascinante".

In un primo momento quell'umanità appare, per ironia della sorte, nel modo in cui Shrike si relaziona con le macchine. "Il suo hobby è ripristinare dei vecchi automi che trova in vari stati di degrado", dice Jackson. "Li restaura faticosamente per farli funzionare di nuovo, e li riporta in vita. Questo è un aspetto della personalità di Shrike che ho trovato piuttosto triste e commovente, in realtà".

Sebbene Shrike appaia come un personaggio digitale sullo schermo, i realizzatori del film sapevano che trovare la persona perfetta per interpretare il ruolo attraverso la 'performance-capture' era fondamentale. "Volevamo essere sicuri di trovare un attore che si sarebbe calato totalmente nel ruolo e nell'emotività del personaggio", afferma Rivers. Hanno trovato quell'attore in Stephen Lang, diventato famoso grazie ad *Avatar*, che ha colpito i realizzatori con la sua impressionante ed empatica esibizione nel thriller *Man in the Dark*.

Lang è stato subito affascinato dal personaggio dal momento in cui ha letto la sceneggiatura. "Quando ho trovato Shrike nella sceneggiatura, mi si sono rizzati i capelli", dice Lang. "Sentivo in cuor mio che questo era un personaggio incredibilmente bello, e un ruolo per il quale ero nato. Suscita terrore ma c'è anche qualcosa di terribilmente pietoso in lui". Lang era affascinato dalle contraddizioni di Shrike. "Per un personaggio che è stato svuotato, è davvero pieno. Per un personaggio che detesta la memoria o non ha alcun senso, è completamente ossessionato. Per un personaggio che è assolutamente senza cuore, ha un cuore grande".

Lang ha affrontato il ruolo con grande entusiasmo. "La regola numero uno è quella di soddisfare la performance", dice. "Ho dovuto fare un atto di fede per incarnare il personaggio. Sono stato la prima linea di difesa per Shrike. Se non fossi stato inequivocabile su questo ruolo, allora chi lo sarebbe dovuto essere? ".

Per la sua esibizione, Lang si è ispirato agli uccelli rapaci. "Ho osservato la pazienza di questi uccelli, e il modo in cui si appollaiano", dice "Volevo adottare una posizione fisica a riposo per Shrike, che non è quella di un essere umano. Quando lavora, è sempre appollaiato. È stato un modo per creare una differenza, apporre una firma".

Lang ha anche studiato la mantide e i cigni, ma è stata una clip su YouTube del ballerino Rudolf Nureyev ne *Il lago dei cigni* che ha contribuito a impostare la fisicità di Shrike. "Quando Nureyev si muove, le sue braccia sono ferme, e questo non è umano", dice Lang. "Quando camminiamo, le contrapponiamo. Nureyev tiene le braccia indietro e sembra un uccello piegato. È incredibilmente elegante e c'è anche qualcosa di leggermente robotico, che è insito nell'idea di questo personaggio".

Trovare la giusta voce di Shrike è stata un'ulteriore sfida. "Ogni volta che Shrike parla nel libro, è in lettere maiuscole", dice Lang. "La sua voce è descritta come il rumore delle dita su una lavagna, che va bene in un libro ma non in un film".

Per aiutare Lang a produrre e riflettere la voce di Shrike sul set, il reparto sonoro ha realizzato quel che è poi divenuto noto come "Stalker Talker". Questa invenzione era

essenzialmente un microfono che amplificava e distorceva un input vocale, e includeva un auricolare in modo che Lang potesse facilmente sentire la sua voce. Ma Lang non ha lasciato che questo dispositivo si limitasse alla riproduzione delle parole. Si è impegnato a produrre la voce più "Shrike" possibile. "Abbiamo dovuto trasformarla in qualcosa che si potesse ascoltare chiaramente", dice Lang. "È pneumatica, elettrica e ha una qualità simile alla meccanica".

Hester e Shrike

L'umanità della disumanità

Quando la madre di Hester viene uccisa, la giovane viene salvata e protetta da Shrike. È una relazione complessa e non convenzionale. Per Shrike, dice Lang, trovare Hester non è stato diverso dal trovare un gingillo lucido. Shrike non sa perché è con lui, ma diventa parte di una routine, perché anch'egli ha bisogno di fare le cose in modo ordinario. Diventano familiari nella loro freddezza. La domanda è: fino a che punto la disumanizza e lei lo umanizza? "

La Hilmar ha una serie di scene con Lang, e ammette che ci è voluto un po' per abituarsi al suo aspetto cinematografico. "Era fondamentalmente vestito con dei completi grigi stretti col suo nome in evidenza sul davanti: SHRIKE / SLANG", dice. "Penso che sia difficile non vederne il lato comico, ma poi te ne dimentichi rapidamente appena entri in scena. Stephen ha portato in vita Shrike in modo bello, con una grande anima pur non avendola, completo grigio a parte. È diventato perfettamente la sua essenza, e i dettagli del suo aspetto esteriore non contano".

Attraverso Hester, l'attrice ha sviluppato una sua idea riguardo al loro legame. "Ho cercato di capire Shrike pensando a lui come una persona con una gravi difficoltà a relazionarsi con altre persone, che ha un modo diverso di affrontare le cose socialmente", dice.

Lang non ha che elogi per la sua controparte sullo schermo. "Hera ha una grande forza e audacia, e non ha nulla di convenzionale", dice l'attore. "Inoltre è dolce, vulnerabile e ha uno spiccato senso dell'umorismo. E' in gamba, ed è stato un piacere lavorare con lei".

Anna Fang (Jihae)

Uno dei personaggi più pittoreschi di *Macchine Mortali* è l'aviatrice anti-trazionista Anna Fang. Una famigerata combattente della resistenza ricercata dalle autorità, Fang ha costruito la propria aeronave, la *Jenny Haniver*, ed è rinomata per la sua intrepida ricerca della giustizia e per le sue impareggiabili capacità di combattimento. "All'inizio del nostro film Anna Fang sembra essere la cattiva della storia", dice Jackson. "Ma poi conoscendola meglio, iniziamo a renderci conto che c'è dell'umanità in lei, ed una spietata determinazione ad adempiere a ciò in cui crede". Anna Fang è la leader della Lega Anti-Trazionista, un'organizzazione considerata "quasi come terroristica, o almeno questa è la propaganda promossa da Londra", dice Jackson. "Credono che l'umanità non debba correre per il Paese facendo sì che le città si mangino l'un l'altra, ma che la gente dovrebbe

sistemarsi e piantare colture, vivendo in modo simile ad oggi. Le loro convinzioni non sono particolarmente cattive, ma sono tenaci e guidati da Anna Fang, una persona con cui non si scherza".

Per il ruolo di Anna Fang, i realizzatori hanno scelto un'attrice relativamente esordiente: Jihae, una musicista rock nata nella Corea del Sud e cresciuta in America, dove ha praticato arti marziali. Indubbiamente, era preparata per il ruolo da eroina, che lei stessa descrive come "una leader tosta, spietata e impavida, con molta compassione verso gli oppressi".

Jihae, dice Jackson, "ha un'eleganza e una potenza che erano esattamente le qualità che doveva avere Anna Fang. È un'attrice fantastica, e interpreta un personaggio le cui convinzioni sono in qualche modo allineate con le sue, quindi è stata in grado di interpretarlo con molta convinzione ed autenticità.

La Lega Anti-Trazionista

La Lega Anti-Trazionista ha attirato una varietà di persone motivate e coraggiose provenienti da tutto il pianeta. Per ritrarre questi ruoli, i realizzatori hanno scelto un gruppo eterogeneo di artisti. I sei attori si sono uniti come una squadra, passando del tempo insieme. Hanno sviluppato le storie personali dei loro personaggi, e hanno persino inventato un "grido di battaglia".

"Lo abbiamo usato come incoraggiamento", afferma l'attore anglo-zimbawese REGE'-JEAN PAGE (*Radici, For the People*), che ritrae il Capitano Khora, una delle figure di spicco della rivoluzione contro le città trazioniste. "Ce lo dicevamo la mattina come un saluto, o prima di una scena che ci vedeva coinvolti. Era come ululare con un branco di lupi".

LA PRODUZIONE

Il Benvenuto Maori e Orari Improbabili

L'inizio delle riprese

Le riprese principali di *Macchine Mortali* sono iniziate il 20 marzo 2017 a Wellington, in Nuova Zelanda, dove il film è stato interamente girato. L'unità principale ha effettuato le riprese per 86 giorni, mentre una seconda unità più piccola per 61. Quasi 1.000 persone hanno lavorato al film nel corso delle riprese, di cui il 98% erano neozelandesi.

Con una tradizionale cerimonia Maori conosciuta come pōwhiri, il cast e la troupe sono stati accolti negli Stone Street Studios poco prima delle riprese, dai locali Iwi, incluso un impressionante gruppo di giovani artisti kapa haka. "È stata una cerimonia potente e commovente", dice la Hilmar. "Essere accolti nella società in un modo così intimo e personale come il pōwhiri è un privilegio. Si

dice che allontani gli spiriti maligni e unisca il visitatore e l'ospite in amicizia e pace. Evidentemente porta buona fortuna al lavoro".

Nel corso delle riprese Rivers ha ammesso che l'unica cosa più impegnativa di una giornata di riprese è stata, beh, il giorno successivo di riprese. Avendo diretto un'unità di dislocamento di *Lo Hobbit* e la seconda unità in *Il drago invisibile* - così come il suo cortometraggio *Feeder* - Rivers non era nuovo alla regia; tuttavia, la sua esperienza era stata principalmente al servizio di altri registi. "La cosa più difficile della regia è ricordarsi di fidarsi del proprio istinto", afferma Rivers. "Il rischio è rimuginare troppo sulle cose". Tuttavia, aveva un potente alleato in Jackson, che era sempre presente. "Peter è stato una guida eccellente, pur lasciandomi libero di agire da solo", dice Rivers. "È un regista fantastico da avere al fianco".

Rivers, circondato da una troupe con cui ha lavorato per tutta la sua carriera, ha prosperato nel ruolo, e si è velocemente affezionato agli attori, che lo hanno ammirato per il suo talento e per la sua naturalezza. "Christian sa come comunicare e come lavorare con gli attori e la troupe", dice la Hilmar. "Sfrutta le possibilità, conosce l'importanza del percorso dei personaggi e ha creato qualcosa di eccezionale".

Sheehan ha apprezzato la grande sensibilità di Rivers nei confronti degli attori e il suo impegno verso le loro esibizioni. "Mi sarei aspettato che si concentrasse più sugli effetti visivi, mentre invece si è battuto molto in diverse scene", dice Sheehan. "Ti fa lavorare fino all'osso finché non è soddisfatto, ma è anche molto deciso e sa esattamente quel che vuole".

Il direttore della fotografia Simon Raby ha apprezzato il processo collaborativo incoraggiato da Rivers. Una delle sfide di Raby era capire come usare l'illuminazione per creare un aspetto che esaltasse il temperamento emotivo e psicologico di una scena, senza cadere nell'ovvio. "Si è trattato di creare una forma senza sapere da dove provenisse", afferma Raby. Allo stesso tempo, era necessaria anche una grande quantità di luce sul set per "acquisire i dati in misura tale che nella post-produzione è possibile trovare tutto nel nero ... e dare piena libertà ai 14 stop che avevamo".

Il regista della seconda unità GLENN BOSWELL (*X-Men le origini: Wolverine, Matrix*) è stato anche il coordinatore degli stunt di *Macchine Mortali*. L'australiano Boswell ha lavorato in passato alla trilogia di *Lo Hobbit*, che gli ha agevolato il compito con molti membri della troupe della Nuova Zelanda. "I 'Kiwis' sono creativi, innovativi e in grado di improvvisare", dice Boswell. "La velocità e il modo in cui mantengono la calma mi hanno sempre impressionato: prendono atto ed escogitano rapidamente delle soluzioni".

Ogni film d'avventura epico ha la sua giusta dose di sequenze di lotta, e *Macchine Mortali* non fa eccezione: in particolare una tra Weaving e la Hilmar ha impiegato tre giorni di riprese. "È fisicamente ed emotivamente molto impegnativa, ma molto divertente", dice la Hilmar. E ridendo: "Ho dovuto dare il massimo, però. Ogni giorno".

Page, che interpreta un membro della Lega Anti-Trazionista, era particolarmente entusiasta delle sue scene con stunt. "Lavorare con il reparto Stunt è stato come tutti i miei Natali in una volta sola", dice Page. "Come la miglior giostra di Disneyland di sempre, tranne che non sei legato".

IL DESIGN DELLA PRODUZIONE

Dopo la Guerra dei Sessanta Minuti

La Creazione di un Mondo Futuro

La costruzione di un mondo è una specie di biglietto da visita per i realizzatori in Nuova Zelanda, già apparsa nell'universo sorprendente della Terra di Mezzo creato da Jackson e dalla sua squadra per i sei film basati sui libri di J.R.R. Tolkien. "Riescono a fare così bene il loro lavoro perché sono incredibilmente concentrati", afferma la produttrice Deborah Forte. "A Wellington, sei in grado di estraniarti dal mondo e focalizzarti sulle tue priorità. E' stato reclutato un gruppo di persone che hanno la stessa mentalità da grandi artisti e artigiani".

Nel libro, il periodo di tempo della storia di *Macchine Mortali* è intenzionalmente vago. Per il film, tuttavia, i realizzatori hanno deciso di ancorare la storia in una linea temporale più concreta. Nel film quindi, la Guerra dei Sessanta Minuti avviene circa 100 anni nel nostro futuro – nel 2118 - e il film è ambientato più o meno 1600 anni dopo, intorno al 3718.

Dalla guerra è passato così tanto tempo che il contesto del film non è post-apocalittico ma pre-revival. "La Terra si sta effettivamente rinnovando", dice la Boyens. "Dopo i secoli bui - quei seicento anni di disordini in cui l'umanità si è quasi estinta - i sopravvissuti sono diventati nomadi. Sono motorizzati. Ciò ha dato origine all'Era del Trazionismo".

L'idea del Trazionismo - città che possono spostare le loro popolazioni dove sono le risorse - è nata proprio dalla scarsità di queste su una Terra decimata. Quando le città cercavano disperatamente le risorse, un signore della guerra nomade di nome Nikolas Quirke ha restaurato e motorizzato Londra, permettendogli di vagare per quella che una volta era l'Europa, divorare città e cittadine più piccole, e appropriarsi del loro metallo, del combustibile, del cibo e della forza lavoro umana.

"In questa storia, sono passati circa mille anni da quell'epoca", dice la Boyens. Il movimento del Trazionismo è fiorente, ma ha dato origine ad una forza antagonista, la Lega Anti-Trazionismo, che difende le patrie statiche che sostengono le loro popolazioni sulle risorse che sviluppano.

"Dopo la Guerra dei Sessanta Minuti, alcuni sopravvissuti hanno scelto di non intraprendere la vita nomade", dice la Boyens. "Questi tendevano a dirigersi verso le colline, alla ricerca di terre coltivabili, e più le città di trazione emergevano, più queste persone venivano spinte in alto sulle montagne. Uno dei più grandi e più forti di questi insediamenti è Shan Guo, che si trova in Oriente, una sorta di steppa asiatica, protetto da catene montuose che le città predatrici non possono raggiungere".

Questa futura Terra, dice Jackson, non è sicuramente un mondo distopico. "Abbiamo superato la faccenda distopica e ora il mondo ha una società totalmente funzionale e diversa dalla nostra", afferma Jackson. "Abbiamo cercato di creare una società in cui tutti sono soddisfatti, ma dove esiste un conflitto tra le diverse forze".

Tutte queste grandi idee hanno creato delle sfide uniche per i realizzatori. "Siamo vincolati dalle regole della fisica, e da come il nostro pianeta sarebbe sopravvissuto", afferma Rivers, che ha lavorato per mesi per creare un mondo cinematografico basato su una logica interna e coerente. "Ci sono tutti i tipi di tecnologie implicite che devono esistere in questo mondo, e in questo senso siamo fortunati che sia ambientato nel futuro", dice. "Abbiamo passato molto tempo a fare delle ipotesi sulla logistica".

In questa Terra futura, la tecnologia digitale è stata distrutta ed è stata sostituita da sistemi di comunicazione e trasporto analogici. Le imponenti città sono in grado di muoversi agevolmente e rapidamente sul territorio impervio, e le aeronavi sono alimentate da gas vaganti nei cieli.

Il mondo del libro di Reeve ha un'estetica steampunk vittoriana, e inizialmente nel 2008 durante le prime fasi di sviluppo del film, i realizzatori lo hanno seguito; ma tornati sul progetto anni dopo, in seguito alla trilogia di *Lo Hobbit*, hanno ritenuto che lo steampunk era diventato un luogo comune nella cultura popolare, e così hanno deciso di evolvere e ampliare la portata del design. Ciò non significava, tuttavia, che le idee originali di Reeve fossero da escludere. "C'è una bella fantasia nei disegni di Philip Reeve e ci è piaciuta l'idea di usare quel che ha fatto, più che potevamo", afferma il Concept Artist NICK KELLER (*Avatar, Amabili resti*). "Ha un forte impatto visivo sul film".

Reeve era aperto alle innovazioni del team di progettazione. "Il mondo sembra incredibilmente simile a quello che ho immaginato, e laddove non lo è, sembra migliore", dice Reeve. "È stato straordinario guardare il design e vedere i muri intonacati con le idee che ho avuto in testa per così tanto tempo".

La concept-art room, la casa delle macchine per lo scenografo Dan Hennah, era essenzialmente una galleria d'arte nel film. Quando il cast e la troupe hanno iniziato ad arrivare a Wellington, la loro prima tappa è stata la sala della concept art, dove si poteva intravedere, in modo squisito, il paese delle meraviglie visive in cui stavano per entrare. "La concept art era così bella", dice Jihae, "sorprendente e intricata".

Quella complessità e l'impegno per i dettagli meticolosi si sono estesi ai set. "Il dettaglio è la cosa più importante", afferma Hennah. "La decorazione del set e gli oggetti di scena sono fondamentali quando si gira in 8K. Nel film, bisogna esagerare da questo punto di vista ... altrimenti al cinema non si potranno notare".

In tutto, sono stati creati oltre 70 set per *Macchine Mortali*. Alcuni erano del tutto pratici e completi, mentre altri erano più piccoli con sezioni supportate da uno schermo verde. Nessun set era

interamente digitale, dice Rivers, perché volevamo assicurarci che il cast avesse sempre "almeno un pezzo di scenografia pratico, qualcosa che gli attori potevano toccare e su cui basarsi".

Gli attori, anche quelli che avevano già lavorato con i realizzatori, erano sbalorditi dal tutto. "Senza una persona come Dan Hennah, questo non sarebbe stato il film che è diventato", afferma Weaving. "Il suo dipartimento artistico si è occupato di tutto, dal più piccolo dettaglio ai set più grandi". La Hilmar era incantata. "È stato come se fossi in una casa delle bambole", dice l'attrice. "E tutti gli oggetti che avevi sempre desiderato da piccolo, erano effettivamente lì; ci si poteva giocare".

Il Grande Terreno di Caccia

Terra di crepacci e segreti sepolti

Il film si apre nel Grande Terreno di Caccia, un deserto futuristico e arido che si avvicina geograficamente all'Europa. Costruito con impalcature, polistirolo, tonnellate di sporco e vernice gommata, il set era un grande paesaggio organico con crepacci giganti che mostravano le tracce di pneumatici lasciate dalle città predatrici di trazione.

Le città stesse sono così grandi, dice Hennah, che camminando nelle tracce dei loro battistrada sembravamo "una formica nei segni del battistrada di un camion". E poiché le enormi città di trazione rompono la superficie della Terra con la loro forza e il loro peso, spesso affioravano come rifiuti degli artefatti noti come "vecchia tecnologia". "Se si scava due metri sotto la superficie, ci sono reliquie del 21° secolo come CD, DVD, buste di plastica e pacchi di biscotti", dice Hennah.

Speedwell

Una città simile ad un insetto scavatore

Uno dei primi set preferiti dal cast e la troupe era la piccola città di trazione conosciuta come Speedwell. Paragonabile ad una "lucertola meccanica" o ad un "insetto multiforme", Speedwell può essere trovata setacciando il Grande Terreno di Caccia. Keller descrive l'esterno di questa città come un "crostaceo con delle zampe".

"È mimetizzato e coperto di acciaio sulla parte superiore", dice Keller. "Ha anche delle gambe scavatrici che vagano nel paesaggio seguendo le tracce di altre città. Può scavare sottoterra".

L'ispirazione per l'interior design è nata dalle origini steampunk del materiale originale, e il meraviglioso set di 360 gradi ha incantato il cast. "Lo Speedwell è sensazionale, fantastico", afferma PETER ROWLEY (*I Am Evangeline*), che interpreta il signor Orme Wreyland, uno dei "proprietari" di Speedwell. "Sono letteralmente rimasto a bocca aperta quando l'ho vista. Ci sono condutture, vapore e, in caso di pericolo, si sotterra come una sogliola nella sabbia".

La moglie di Orme, la signora Wreyland, è interpretata dalla collega neozelandese di Rowley MEGAN EDWARDS (*Il signore degli anelli: La compagnia dell'anello*). "Speedwell è piuttosto piccola rispetto a molte delle città di trazione", afferma la Edwards. "È l'equivalente di un villaggio fatto di vagoni lunghi e tortuosi articolati. Ci sono una serie di celle, con un grande serbatoio di acque reflue sul fondo, da cui la signora Wreyland produce del tè. Il set ha tanti dettagli: un'incredibile cucina, pratiche chiusure sulle celle, rivetti, uso di materiale riciclato, così come la plastica sulla parte superiore, strati su strati".

Secondo il conceptual art director RA VINCENT (La trilogia di Lo Hobbit), gli ultimi ritocchi hanno fatto la differenza. "Gli ambienti dovevano essere adattati ai personaggi specifici", afferma Vincent. "La narrativa finale è nei rivestimenti, opera della squadra addetta al set-decoration; aggiungono uno strato che non puoi disegnare nella concept art. Questi rivestimenti lo rendono uno spazio abitato".

Speedwell è una piccola città di trazione agile, quindi aveva bisogno di sembrare in movimento. L'unico modo per realizzarla era renderla effettivamente mobile, così il dipartimento artistico ha collaborato con il team degli effetti speciali, in particolare con il supervisore SCOTT HARENS (*Lo Hobbit, Avatar*), per ottenere questo risultato.

Il set era diviso in sezioni che si muovevano indipendentemente ma potevano essere sincronizzate per muoversi insieme. Erano presenti nove tecnici degli effetti speciali per operare durante le riprese. L'abitacolo principale della cabina si muoveva a 360 gradi su un giunto cardanico, mentre il living room si spostava di 180 gradi in un movimento rotatorio. La coda si muoveva da lato a lato in un modo simile ad una coda di pesce. Sono stati aggiunti effetti di vapore e di illuminazione, e il software di controllo del movimento ha guidato una simulazione sofisticata di avvio e funzionamento nella cabina di guida principale.

Jenny Haniver

L'Aeronave Rossa dei Cieli

Una delle creazioni più iconiche di Reeve è l'aeronave rossa chiamata *Jenny Haniver*. Questa nave volante fu costruita da Anna Fang quando era ridotta in schiavitù in un'altra città chiamata Arkangel, nel periodo precedente agli eventi rappresentati nel film. Quest'aeronave è presente in tutti i libri del Quartetto della Macchine Mortali ed è un protagonista nelle storie.

Per il design del velivolo, Keller si è ispirato al suo passato descritto nel materiale originale. Anna Fang ha effettivamente costruito l'aeronave, pezzo per pezzo, con materiale reperito da una discarica che ha rubato come schiava. Anche se allestita con roba da spazzatura, il prodotto finale dettagliato in legno mostra una navicella restaurata con cura.

L'esterno dell'aeronave assomiglia ad una gigantesca falena rossa o ad un aquilone. Sotto le grandi ali si trova la cabina rattoppata simile a quella di una nave, che conduce ad un ampio ponte

aperto sul retro. Dentro la parte anteriore c'è un cruscotto complesso di quadranti e interruttori, davanti ad un sedile girevole con comandi a joystick, simile ad un elicottero. Lo spazio abitativo è compatto, con una piccola cucina e camera da letto e qualche elemento di un bagno. Lo spazio è pieno di oggetti personali, cianfrusaglie, quadri, arredamento confortevole e bei rivestimenti in legno. L'aspetto è organico, femminile e riflette le influenze asiatiche nell'arredamento e nelle opere d'arte. "La *Jenny Haniver* ha un valore sentimentale per Anna Fang", dice Jihae. "Ogni angolo è stato creato da lei. È casa sua. La sua creatura".

Sebbene il set della *Jenny Haniver* sia stato montato su una base di movimento, gran parte del movimento stesso è stato ottenuto utilizzando tecniche cinematografiche relativamente vecchio stile. I tecnici degli effetti speciali hanno tirato manualmente le corde per creare la sensazione di movimento sul set.

Più avanti nella storia e nelle riprese, poiché era necessario più movimento, la base si muoveva con movimenti lenti e continui. Ciò ha permesso a Rivers di aumentare l'intensità del velivolo con maggiore turbolenza, con grandi ventilatori puntati direttamente sulle facce degli attori. "Ci sono stati sicuramente momenti più impegnativi di altri set, soprattutto quando il vetro della *Jenny* viene distrutto e il vento gelido quasi artico soffiava da tutte le angolazioni, tutto il giorno, grazie a questi ventilatori industriali!" aggiunge la Hilmar. "E tu sentivi sempre più freddo, senza indosso degli abiti caldi, e magari non avendo dormito bene ...", dice ridendo. "Ma il risultato è fantastico, la *Jenny* è così bella ed è stato un set divertente in cui lavorare. Sicuramente uno dei miei preferiti. I dettagli degli interni erano pieni di personalità e calore".

Airhaven

La città tra le nuvole

La fantastica città di Airhaven, che fluttua tra i 5.000 e i 10.000 piedi di altezza nel cielo, sospesa da enormi palloni pieni di gas come l'elio, è stato uno dei set più grandi della produzione. "Airhaven è una specie di Svizzera aerea", dice la Boyens. "È principalmente un posto per i grandi aviatori degli insediamenti statici e degli Anti-Trazionisti, ma viene anche visitato dai commercianti di schiavi, e dagli areostati occasionali di una città predatrice. In questa città sono vietate le armi perché gli spari potrebbero farla saltare in aria. È un luogo di incontro, di scambio. È un posto per spie e segreti, e un crocevia di voci, sussurri e informazioni".

Aggiunge Henna: "È la Casablanca dei cieli. Si svolgono molte negoziazioni, ma aleggia una rimarchevole diffidenza. Ci sono delle piccole alcove ovunque, dove le persone possono nascondersi".

Il set di Airhaven ha riempito il palco K, il più grande degli Stone Street Studios, dove è stato girato gran parte del film. Il set era lungo 70 metri (la larghezza di un campo da rugby) e sospeso su una griglia dal soffitto, oltre ad esser legato al pavimento per sicurezza.

Per la Hilmar, Airhaven ha catturato il senso di mistero e magia che permea il film. "Era come una città intera, e mostrava sempre nuove cose", dice. "In seguito in una scena prende fuoco, e il set è stato pervaso da luci arancioni, fiamme e bombe. E' stato stupefacente".

Per progettare Airhaven, il dipartimento artistico ha modellato la città in 3D, utilizzando un programma all'avanguardia chiamato HoloLens Holographic, una tecnologia a realtà mista. "La Realtà Aumentata è fantastica quando si tratta di visualizzare strutture totalmente impossibili", afferma Ra Vincent. "I caschi offrivano agli artisti l'opportunità di sperimentare i loro disegni e i set su larga scala. Non tutti possono navigare in un modello in 3D, ma tutti possono indossare gli occhiali e navigare in un ologramma".

La tecnologia ha permesso al dipartimento artistico di costruire Airhaven digitalmente, e di vedere il set attraverso gli occhiali sul palco su cui sarebbe stato costruito. Così facendo, hanno potuto apportare ritocchi e modifiche al design prima che venissero elaborati i set plan.

L'enorme set era un complesso labirinto di passerelle, ponti, funi, cavi e un tessuto fluttuante simile ad un paracadute. Lanterne e luci pendevano dappertutto. "È una città piena di passerelle!" dice Sheehan. "Da impazzire".

I progettisti hanno teorizzato che Airhaven fosse stata costruita con pezzi di dirigibili. "Forse inizialmente è stata così concepita specificatamente, ma col tempo è diventata più organica", dice Keller. Ad esempio, secondo il concept artist, i moli di attracco hanno "viticci simili a meduse su cui le navi possono agganciarsi".

Airhaven si è rivelata particolarmente stimolante per il reparto degli effetti speciali. "Il vento era un fattore importante", afferma il supervisore agli effetti Harens. "Se ben ricordo, c'erano 10 macchine eoliche sul pavimento dello studio, oltre a dei ventilatori. Per le scene successive, abbiamo riempito lo studio di un effetto foschia non nocivo, e abbiamo introdotto esplosioni di CO2 per rappresentare le esplosioni, che abbiamo progettato con mortai, lampade e lampadine flash. Abbiamo anche attrezzato parti delle torrette per isolarle in caso di acrobazie, con i tecnici che lanciavano detriti e cenere dal reticolo dello studio. Era piuttosto caotico, ma si spera nel prodotto finale".

Strole

Il Laboratorio Mobile di Shrike

L'esterno di Strole, la casa di Shrike, sembra "un coleottero molto duro o un carro armato di guerra", dice l'attore Lang. L'esterno ha una superficie metallica arrugginita e il design è piuttosto scheletrico. La struttura è azionata da raggi con dei piedi anziché da ruote lisce. Costruito da Shrike, Strole è fondamentalmente un laboratorio mobile.

All'interno c'è un "mondo gotico, leggermente scuro, con forme che si associano all'architettura della chiesa", dice Hennah. Poiché Shrike non dorme, la funzione principale della

stanza è un banco da lavoro. Il laboratorio è pieno di strumenti, pezzi di ricambio, automi raccapriccianti e bambole e giocattoli antichi. Il team ha progettato Strole per essere abbastanza confortevole da rendere credibile che un bambino di otto anni potesse vivere lì senza impazzire. Nel tempo, Hester inizia ad aggiungere dei tocchi femminili nei colori, luce e comfort. "Visivamente, c'è una svolta decisiva, e il duro killer è leggermente esposto perché ha un lato più morbido", dice Hennah.

Hester cambia Shrike tanto quanto lui la cambia, e quella dinamica relazionale si riflette nel set. "Aggiunge un po' di energia femminile e umana al luogo", dice la Hilmar. "Lui l'ha riempito di oggetti smorti, e lei ha aggiunto vitalità, come dei fiori selvatici che in qualche modo è riuscita a trovare".

Londra

La Città Predatrice

Londra è la più grande città trazionista del film. Larga circa un chilometro e mezzo, lunga due chilometri e mezzo e alta quasi un chilometro, la nuova Londra è divisa in sette livelli. Il livello inferiore, o le budella, è dove le cittadine vengono ingerite, la città se ne alimenta e gli scarti vengono lavorati e smaltiti. Muovendosi verso l'alto, la vita diventa più luminosa, più leggera e più appetibile – fino a raggiungere i livelli più alti dove vivono i londinesi di classe superiore. Qui si trovano la sede del potere e gli edifici storici più iconici, tra cui la Cattedrale di St. Paul. "Si possono riconoscere diversi siti di Londra", afferma Keller. "Ma c'è anche qualcosa di nuovo e sconosciuto".

Il concept designer Vincent riflette sull'ironia di come funziona la città: "Londra è una città predatrice, ma il livello inferiore esiste solo per alimentare la parte più alta. E' come se si divorassero tra loro. È quasi cannibalesco".

Per Vincent, il set delle strade di Londra è stata una grande opportunità per sperimentare quanto sia imponente Londra. "Abbiamo avuto l'opportunità di costruire un set sostanziale con una prospettiva quasi di 360 gradi", dice. "Ti senti come se fossi parte di un'entità più grande e mi ha aiutato a capire la scala del mondo reale in cui viviamo".

Nel concepire il progetto della città, Rivers ha deciso che un buon punto di partenza era determinare cosa sarebbe sopravvissuto a un disastro nucleare tra 100 anni. "In questo luogo i vetri sicuramente andrebbero in frantumi, ma le statue di pietra no", dice Rivers. "Abbiamo deciso di mantenere tutto ciò che ad oggi rimarrebbe dell'archeologia, e quindi modificare il resto".

I londinesi sono consapevoli del passato. "La gente di questo mondo sa che c'è stata una civiltà avanzata che è stata distrutta, e che hanno ricostruito la loro su di essa", dice Keller. "È una nuova civiltà costruita dalle ceneri".

La vecchia cattedrale di St. Paul, che si trova sulla cima di Londra, è stata ricostruita usando ciò che è sopravvissuto alla Guerra dei Sessanta Minuti. Le parti distrutte sono state sostituite con dell'acciaio blu. "È un simbolo conosciuto che si presenta in modo poco riconoscibile", dice l'attore Page. Si possono riconoscere gli edifici in cima ad una città che si muove a 100 miglia all'ora. È massiccia, più grande di una gigantesca corazzata. Finché non la vedi, è difficile da immaginare".

Anche l'illuminazione ha avuto un ruolo importante quando si è trattato di rappresentare i diversi livelli di Londra. Il direttore della fotografia Raby ha utilizzato una tonalità verde - industriale nel livello delle budella, per poi passare a immagini più calde e accoglienti nelle sezioni intermedie. Sul secondo livello, l'illuminazione era divertente e brillante, mostrando una Londra frenetica e post-Beatles degli anni '60. Sul livello più alto, è stato utilizzato un blu regale, che indica royalty e alte cariche.

Il museo di Londra rappresenta un contesto della storia della città. "È mozzafiato", afferma COLIN SALMON (*Il domani non muore mai*), che interpreta Chudleigh Pomeroy, il Capo Conservatore del museo e Vicemaestro della Corporazione degli Storici. "Si ha la sensazione di stare in un vero museo, ed è un posto straordinario".

Sono state costruite tre sale adiacenti per il set del museo, complete di soffitti alti e pareti che sembrano fatte di pietra. All'interno dell'atrio ci sono grandi sculture dell'antica Grecia giustapposte, in modo divertente, accanto a reperti di personaggi cinematografici del XXI° secolo - un indizio che ora siamo in un mondo futuro guardando indietro al nostro presente.

Nella sala della Antica Tecnologia, vetrine e teche mostrano pezzi old tech come computer, occhiali per la realtà virtuale, giochi portatili, auricolari, orologi da polso e una vasta collezione di telefoni cellulari congelati e pietrificati. "Sono un accenno precauzionale su come le persone oggi sono così attaccate ai telefonini", dice Salmon. "Sembrano così autentici: bruciati, pietrificati, fossilizzati. I dettagli sono straordinari". Oltre questa mostra c'è una biblioteca piena di libri: oramai merce rara e preziosa.

I COSTUMI E IL TRUCCO

Livelli di moda

Dagli scarti sbiaditi ai colori prestigiosi

Anche il reparto costumi nel reinventare questo mondo futuro, ha affrontato delle sfide simili e delle opportunità creative. "Abbiamo adottato vestiti riconducibili al mondo di oggi, aggiungendo delle modifiche", afferma la produttrice Amanda Walker. "Gli abiti ci sono familiari, ma il reparto costumi li ha poi portati in una direzione diversa, creando una tavolozza colori davvero creativa".

Guidato da Bob Buck il reparto costumi al massimo della sua attività, contava di 110 membri. Una delle decisioni più importanti che il team ha dovuto prendere è stata la posizione che la moda avrebbe avuto in quel momento e in quel luogo. Dovevano anche considerare quali materiali sarebbero stati disponibili in un futuro impoverito di risorse. "Abbiamo creato tessuti producendo, invecchiando, laminando, tingendo, gommando e plastificando", afferma Buck. I materiali limitati disponibili per i personaggi hanno generato una spinta creativa. "La maggior parte del tempo abbiamo dovuto usurare un tessuto", dice Buck. "C'erano molti tessuti in pelle, tweed e a quadri, ma non molti bottoni o chiusure lampo".

Londra, dice Buck, è un po' come una nave pirata. Nei livelli inferiori, l'abbigliamento è letteralmente raccolto tra i rifiuti e rattoppato con scarti. È funzionale più che alla moda. Il dipartimento ha dovuto effettivamente rovistare tra i rifiuti. "Per le budella abbiamo acquistato vestiti di seconda mano, smontati e ricuciti insieme in modo errato", afferma Buck. "Se si guardano da vicino, si notano parecchie imperfezioni".

L'usura dei tessuti è stata una parte estremamente importante del processo, e Buck aveva un team che si è concentrato esclusivamente su questo. "Durante la produzione, avevamo 24 ore per fare sembrare qualcosa vecchio di decenni", dice. "Abbiamo provato a levigare, bruciare con una fiamma ossidrica, spazzolare a secco e poi cospargere di fango e sporcizia. Ogni dettaglio conta quando effettui l'usura. Potrebbe non apparire chiaramente nella telecamera, ma anche solo strappare una calza per rendere qualcuno più povero, fa parte del personaggio".

Nei livelli superiori, c'è un senso di alta moda e l'abbigliamento è eclettico, vivace e colorato. "Man mano che vai in alto, le cose diventano più strutturali", afferma Buck. "L'abbigliamento del livello superiore riflette la Carnaby Street degli anni '60. Da lì abbiamo iniziato a generare l'estetica del film".

Buck ha prestato particolare attenzione a come Reeve ha descritto il colore degli abiti nel libro. L'abbigliamento nei livelli inferiori è per lo più marrone e verde, opaco e sporco. I colori diventano più luminosi e più puliti man mano che si sale di livello. Il costumista era molto consapevole di ogni decisione. "Il colore esprime tante emozioni ed informazioni intrinseche", dice Buck. "Ci sono così tanti simboli che associamo ai colori, bisogna stare attenti a come usarli".

Poiché la maggior parte della storia ha luogo in soli quattro giorni, la gran parte del cast ha avuto un look principale ... con leggere modifiche. L'abbigliamento di Hester sembra fatto da una serie di capi di abbigliamento abbandonati e tessuti che sono stati utilizzati e riutilizzati. Ha pantaloni attillati con sopra una canotta, un cappotto verde lungo e un'iconica sciarpa rossa, un dettaglio immaginato da Reeve.

In *Macchine Mortali*, Londra ha adottato un sistema di governo in cui i seggi del consiglio sono assegnati alle gilde, tre delle quali hanno un posto di rilievo nel film: gli Ingegneri, responsabili della manutenzione delle macchine e dei sistemi operativi, sono i più potenti; i Navigatori e gli Storici. Ogni membro della gilda indossa un'uniforme riconoscibile con particolari che indicano il suo livello di anzianità. Reeve ha descritto gli Ingegneri come una setta, quindi per

loro Buck ha creato un androgino "aspetto freddo e distaccato fantascientifico con una tavolozza di colori argento", dice.

Tom al contrario, è un Apprendista nel museo, e uno Storico di Terza Classe. Gli Storici indossano panciotti blu e quello di Tom non è della sua taglia. Probabilmente è di seconda mano, indicando il suo livello più basso.

Il tessuto descrive l'aspetto di Valentine come di "sobria eleganza e autorevolezza". Ispirato in parte al dipinto a olio di Caspar David Friedrich *Viandante sul mare di nebbia*, l'abbigliamento raffinato indossato da Valentine ha una reggenza romantica adatta alla sua reputazione di Capo Archeologo. Per la maggior parte del film, indossa un cappotto lungo di lana verde, un gilet sopra la camicia e lunghi stivali neri. Quando vola nella sua aeronave, l'Eccelso 13, cambia il suo cappotto per una giacca da aviare in pelle con colletto alto, con uno sfregio che si addice a un capitano.

Dato che anche Katherine Valentine è di un livello alto, i suoi abiti riflettono il suo status a Londra. La George ha collaborato con Buck sui suoi costumi. Infatti, come parte della sua preparazione per il ruolo, la George ha preso lezioni di cucito - un hobby a cui presumibilmente il suo personaggio potrebbe essere interessata. "Katherine appare lucida, come un pavone", dice la George. "Indossa un grazioso vestito anni '70 e degli stivali alti in velluto. Poi dei pantaloni di pelle e un cappotto, simile ad un abbigliamento da spionaggio, con colori scuri".

Il look del Primo Livello era strutturato e straordinariamente colorato. Viola, rosa, giallo, arancio e turchese sono tutti stati usati generosamente. Le donne indossano mini abiti, tailleur con gonna, collant, cinture, guanti e borsette. Molti uomini sono vestiti con abiti strutturati con colletto a polo o cravatte e occhiali da sole. I tessuti sono lucidi, a quadretti, a righe, trapuntati e plastificati. Il risultato è un look retrò con un tocco futuristico, esagerato e appariscente.

Le Guardie del Palazzo Reale di Londra, i Beefeaters, sono storicamente i protettori dei gioielli della corona e dei prigionieri della Torre di Londra. Le loro uniformi sono cerimoniali, quasi comiche, in rosso acceso con strisce dorate e nere e un cappello nero con dettagli a nastro. In *Macchine Mortali*, i Beefeaters sono più come una polizia segreta dei bulli e prepotenti, ma il loro aspetto è un chiaro riferimento alla divisa tradizionale. I loro costumi sono una versione contorta e più sinistra dell'aspetto cerimoniale di oggi. Oltre ai loro rigidi berretti neri, indossano pesanti cappotti di pelle rosso scuro con un dettaglio a righe che attraversa la parte posteriore, che ricorda i segni di un ragno velenoso.

Capelli e Trucco

Dalle Acconciature Impeccabili ai Tagli a Caschetto

La truccatrice e hair designer Nancy Vincent ha avuto a disposizione una squadra per le acconciature elaborate e strutturate delle comparse del Primo Livello. "Londra poteva raggiungere una velocità di 100 chilometri all'ora, ma le acconciature dovevano tenere la piega", afferma la

Vincent. Dovevano essere laccate come cemento". Per accrescere il lavoro, le acconciature per le donne erano gigantesche, esagerate, molto scultoree, raffiguranti forme particolari. Gli uomini erano ben curati con barba o baffi puliti e ordinati, oppure rasati.

Per gli Ingegneri, la Vincent ha completato i costumi androgini con acconciature che prevedevano "lati rasati con un ciuffo più lungo sulla parte superiore e una mezza luna sul retro per gli uomini", dice. "Le donne avevano un taglio corto a caschetto. Tutti avevano i capelli ingrigiti".

Per Hester, la sua cicatrice facciale è stato motivo di interesse sin dall'inizio del processo, in cui il progettista di protesi GINO ACEVEDO (*Lo Hobbit, King Kong*) ha lavorato su vari fronti usando uno strumento di scultura digitale in 3D chiamato Zbrush. Una volta che la Hilmar è stata scelta, il processo si è evoluto partendo da un calco della sua testa. Collaborativi come sempre, i realizzatori hanno accolto il parere della Hilmar sulla cicatrice. "Volevo che Hester fosse più deformata possibile", dice la Hilmar. "Non volevo che la sua cicatrice fosse bella". Tuttavia, la cicatrice doveva essere prominente senza essere grottesca. "È diverso mostrare qualcosa sul grande schermo piuttosto che descriverlo in un libro: sul pubblico ha un impatto differente", aggiunge la Hilmar. "La cosa più importante è che rappresenta ciò che Hester ha vissuto, e che la accompagnerà ogni giorno della sua vita".

GLI EFFETTI VISIVI

Movimento in Scala e Sismico

La Realizzazione dei Personaggi e dei Paesaggi

Quando viene chiesto di descrivere il mondo di *Macchine Mortali*, il supervisore degli effetti visivi Kevin Andrew Smith usa una parola sola: "grande". La scala e la creatività necessarie per spostare grandi città hanno presentato alla Weta Digital una delle sfide più epiche.

Con 860 metri di altezza, 1,5 chilometri di larghezza e 2,5 chilometri di lunghezza, Londra è la più grande delle città di trazione di *Macchine Mortali*. Tipicamente, le città sono immaginate come ambienti statici, costruite come se fossero grandi set di film. Le postazioni delle telecamere possono essere stabilite e l'azione può essere diretta in modo tale che il pubblico si senta in uno spazio fisico vivo. Il reparto di layout di solito gestisce il compito di riunire le risorse del models e cameras department, e creare un set virtuale. In questo film, le città si muovono a grande velocità, quindi tutte le regole e i flussi di lavoro regolari non sono stati presi in considerazione.

All'inizio, la Weta ha creato una nuova linea di condotta, che combinava un ambiente tradizionale con qualcosa di più simile al loro lavoro per i personaggi digitali. La componente essenziale era quella di offrire agli animatori la flessibilità necessaria per aggiungere un movimento su misura ai diversi elementi, nonché ai grandi segmenti della città, per catturare una flessibilità e un'oscillazione visibile negli oggetti rigidi mentre si muovevano. Il modello più simile che avevano

per questo ibrido era un ‘veicolo da eroe’, ma gli strumenti esistenti non offrivano nulla a che vedere con il livello di controllo e di varianza richiesto per questo lavoro. Senza farsi prendere dal panico, ne hanno semplicemente costruiti di nuovi.

La nuova tecnologia è di norma presso la Weta Digital. "Il ritmo dei progressi tecnologici alla Weta è inarrestabile", afferma Smith. "Ci sono costantemente centinaia di piccole novità e miglioramenti. Anche i film con un alto grado di continuità, come i film del *Pianeta della scimmie* o la trilogia di *Lo Hobbit*, assistono al rapido cambiamento e l'evoluzione delle tecniche. Gli strumenti all'avanguardia che si utilizzano per il primo film iniziano a diventare obsoleti già al terzo! ".

In *Macchine Mortali* Londra è costantemente in movimento, in cerca o a caccia di prede. Per creare un senso di movimento all'interno della città stessa, il dipartimento di layout ha assemblato 113 sezioni artigianali di Londra, che hanno chiamato le ‘ninfee’. Ogni ninfea aveva una configurazione di animazione indipendente, quindi poteva essere animata singolarmente. Questo passaggio è stato fondamentale data la vastità del progetto.

Malgrado la potenza delle workstation di alto livello, il team aveva a che fare con centinaia di milioni di componenti, di cui il software doveva tenere conto e che poteva spostare con un semplice clic. L'indipendenza delle ninfee comportava anche la consapevolezza che la città era soggetta a delle vibrazioni che simulavano il movimento che ci si aspetta da un enorme veicolo in movimento.

L'illusione del movimento è stata anche affrontata nell'illuminazione e nella resa degli scatti. Ciò che spesso passa inosservato è che, in parte, il cervello percepisce la distanza e il movimento attraverso la focalizzazione degli occhi. Per comunicare il senso del movimento nello spazio, gli artisti hanno utilizzato tecniche come l'attenta applicazione del motion-blur, (una sfocatura in scia di movimento, ndt) e l'aggiunta di nuvole sottili e nebbiose nell'aria all'interno e intorno alla città, segnali visivi familiari nella vita reale.

In un'impresa così ampia e senza precedenti nel mondo reale, può essere facile perdere la bussola. La Weta Digital ha una forte propensione a cercare di replicare il mondo reale in modo che i loro lavori siano sempre radicati nella fisica. Sfortunatamente, quando si tratta di città in movimento giganti, la fisica e la cinematografia non si adattano comodamente.

Per inquadrare uno scatto in modo che il pubblico colga l'azione, la telecamera deve spesso trovarsi in un luogo e a una distanza che non è l'ideale per il cinema. "Solo in una scena con due città di trazione che si muovono su un vasto paesaggio a 100 chilometri all'ora, sembrano un paio di lumache che corrono", dice il supervisore dell'animazione Dennis Yoo. "E nessuno vuole vedere questo sul grande schermo!"

Quindi hanno dovuto fare in modo che Londra si muovesse più velocemente di quanto farebbe realisticamente. Questo, tuttavia, ha presentato un nuovo problema. "Se la fai muovere troppo velocemente, inizia a sembrare piccola", afferma il supervisore degli effetti visivi Ken

McGaugh. "È una lotta costante tra "emozionante" e "reale". La sfida era cercare di far apparire qualcosa di grande su un paesaggio imponente e senza punti di riferimento, e di non avere l'aspetto di un'auto telecomandata su un terreno polveroso".

Quel che hanno scoperto è che non era possibile assegnare una specifica velocità ad una città di trazione, ma che la velocità doveva essere variabile a seconda della ripresa. Questo ha funzionato bene per gli animatori, ma non per il team FX responsabile della simulazione dei fenomeni naturali. "A volte, se infrangevamo la barriera della velocità, i membri della squadra degli effetti con i capelli dritti... ci dicevano: 'Non puoi farlo! I nostri effetti si stanno invalidando!' " dice Yoo ridendo. La quantità di polvere che verrebbe sollevata a Mach 2, o la quantità di oscillazioni che subirebbero le murature ad ogni sbandata in ogni clip, distruggerebbe la città o riempirebbe l'intera struttura di polvere.

Secoli dopo la Guerra dei Sessanta Minuti, la terra è stata considerevolmente rasa al suolo ed è spoglia e sterile. L'implacabile aratura delle città di trazione sul paesaggio, ha spinto strati e strati di fango, detriti e rifiuti sulla Terra. La Weta ha ricreato questo effetto iniziando con una simulazione fluida e precisa di più viscosità: strati solidi e liquidi di fango. Poi hanno iniziato a posare le tracce e ad eroderle, e di nuovo a posare più tracce e ad eroderle - una mimica digitale dell'evoluzione geologica di un paesaggio reale.

Un'altra sfida era creare un ambiente abbastanza grande da ospitare tutta l'azione. "Bisognava costruire un mondo abbastanza grande da contenere Londra e la Muraglia, che è un muro - scudo gigante che protegge le città statiche nelle montagne dell'Himalaya dalle città trazioniste", dice Smith. "È una quantità inimmaginabile di cose. C'era bisogno sia del volume che della varietà per far credere al pubblico che questo è un luogo reale che nel tempo si è evoluto in questa forma".

La parete della Muraglia è alta 1.800 metri e si trova tra una serie di montagne. Se si considera che l'Himalaya è alta 8800 metri, è logico risalire alla scala di questa barriera artificiale che protegge Shan Guo, lo stato-nazione dominante della Lega Anti-Trazionista. Smith stima che il suo team abbia creato circa 50.000 chilometri quadrati di paesaggi che si trovano di fronte alla Muraglia, mentre oltre il muro ci sono altri 20.000 chilometri quadrati di Shan Gou.

Nella costruzione di questi vasti paesaggi, gli artisti degli effetti visivi hanno tenuto a mente le immagini inconsce che il pubblico ha già in testa. "Una montagna deve sembrare una montagna, con la certezza di non perdere la scala umana", dice Smith. "Non bisogna solo attenersi alle regole fisiche, ma se si inizia da lì, ci si ritroverà sempre in un posto più radicato. Il pubblico ha in sé una serie di presupposti quando un film è ambientato sulla Terra, anche se attinente ad un futuro prossimo. Non si può escludere totalmente la fisica... ma sicuramente si può ingannare".

Quando si tratta di inventare qualcosa mai immaginata in precedenza, come la super arma letale conosciuta come Medusa, che ha la capacità di distruggere un'intera città, il team degli effetti visivi ha avuto più libertà creativa. Ma non troppo. "Si tratta di capire quali sono le conseguenze di un'arma come Medusa nel mondo reale, dove bisogna essere rigorosi", dice Smith. "Di fronte ad

un'esplosione, sappiamo come volano le rocce nell'aria e come si muove la polvere, quindi all'improvviso bisogna tornare al libro di fisica".

Macchine Mortali ha un personaggio interamente digitale: Shrike. Un Predatore Meccanico alto due metri e mezzo dall'aspetto robotico, ma con un'anima umana. Una combinazione di parti umane e high-tech, il suo personaggio è stato progettato conciliando questi materiali e creare un guerriero temibile.

L'attore Lang ha ritratto Shrike durante le riprese in live-action, e ha incarnato lo spirito e l'essenza del personaggio. Yoo ha lavorato a stretto contatto con l'interpretazione sul set di Lang. "Ho sempre cercato di inserire dei tratti di Stephen in Shrike", dice Yoo. "La faccia assomiglia a Stephen". Il supervisore dell'animazione fa una pausa: "Beh, se si riesce a pensare ad una sua versione da zombie e da robot".

Per Shrike è stato elaborato un ibrido del design del viso, che combina parti in metallo con pelle umana per creare un viso coriaceo e mummificato. Questo design ha permesso alla Weta Digital di sviluppare un'attrezzatura personalizzata per i muscoli facciali per ritrarre un tiraggio e un allungamento realistico della pelle contro il metallo. Gli animatori hanno creato un modello digitale per trasmettere espressività ai muscoli e alla pelle. Alcuni movimenti di Shrike nel corso del film, sono stati addolciti per mostrare un'aumentata emotività. Inoltre, ai suoi occhi è stata data una luce più sottile per valorizzare il suo dialogo interiore.

Persino il modo in cui Shrike si muove differisce in varie fasi del film. Verso la fine infatti, è più danneggiato e rotto, quindi si muove in modo piuttosto robotico e pesante. Le sue parti meccaniche hanno un peso notevole, e sono state aggiunte delle vibrazioni per farlo sembrare un uomo robot che sta cadendo a pezzi.

Tuttavia, quando incontriamo Shrike per la prima volta, Rivers voleva che si muovesse più come un ninja. Per fare ciò, le sue movenze sono state animate per essere più fluide e calcolate. Il desiderio del regista per un movimento su misura del personaggio - diverso da come si sarebbe mosso un essere umano - ha significato che gli animatori non utilizzassero il motion-capture come base per i suoi movimenti. "Christian voleva andare oltre quel confine, non doveva sembrare un uomo in giacca e cravatta", dice Yoo. "Shrike sembra davvero qualcosa di completamente diverso".

IL SUONO

La Colonna Sonora

Arpe, Hooligan e Storia

Per il compositore TOM HOLKENBORG (*Deadpool*, *Tomb Raider* del 2018), era chiaro fin dall'inizio che Londra avrebbe avuto bisogno di un tema musicale molto particolare. "Penso a Londra come una città nobile con molta storia alle spalle", dice Holkenborg, aka Junkie XL. "E poi ci sono gli hooligan".

Per far emergere la personalità della grande città, Holkenborg ha inserito molti ottoni nella colonna sonora. La New Zealand Symphony Orchestra, che ha registrato parte della colonna sonora a Wellington, ha invitato tutti i suonatori di ottoni disponibili a riempire i posti nelle "sessioni di soli ottoni". Invece delle solite cinque trombe, ce ne erano 12 più nove tromboni incluso un trombone contrabbasso. C'erano anche delle sessioni di archi e fiati che sono stati registrati separatamente. "Non ci sono abbastanza suonatori di archi nel mondo da inserire nella stessa stanza con gli ottoni", dice.

Il nuovo approccio di Holkenborg e gli arrangiamenti dinamici hanno catturato l'attenzione della squadra di *Macchine Mortali*. Oltre all'orchestra, ha incorporato percussioni, sintetizzatori, chitarre basso, arpe, sessioni corali e qualsiasi altra cosa lo ispirasse nella colonna sonora, tra cui dei colpi su un bidone della spazzatura e il soffio attraverso dei tubi.

"Le composizioni di Tom sono incredibili", dice Jackson. "Avendo ascoltato molte sue partiture, penso che questo sia il miglior risultato della sua carriera fino ad ora. Ha fatto una sessione in cui ha registrato i suoni emessi da un grande e vecchio serbatoio di carburante vuoto, con un eco strano e pazzesco. Colpisce degli oggetti che emanano suoni indescrivibili e poi li trasforma in una sorta di musica".

Il direttore d'orchestra CONRAD POPE (*Moonrise Kingdom – una fuga d'amore; Marilyn*) è entusiasta della sua prima collaborazione con Holkenborg. "Tom offre un approccio nuovo e contemporaneo alla musica che produce", afferma Pope. "Attinge dalle tecniche più recenti disponibili dei compositori e le aggiorna, oltre a utilizzare le partiture tradizionali. La colonna sonora è come il film: racchiude il passato e il futuro. Ha creato un universo sonoro unico per questo film particolare".

Holkenborg dice di aver visto il film, musicalmente, in vari colori. "Alcuni film richiedono solo uno o due colori, ma questo ha bisogno di molto altro", dice. Ha iniziato a lavorare sul film con suoni molto ampi. Intuitivamente, ha cominciato a lavorare nel suo studio di casa in California, tirando fuori dei suoni sul suo muro del suono. Questo processo ha prodotto delle suite elaborate nel tentativo di dipingere ogni personaggio. "L'ho inviato ai realizzatori, chiedendo se riconoscevano il loro film".

Riguardo alle musiche dei personaggi, Holkenborg era altrettanto desideroso di distinguere gli eroi dai cattivi. "Intorno ad Hester giravano tre o quattro note, che potevano essere suonate in un tempo diverso", dice Holkenborg. "È una ragazza ovviamente ferita, ma è energica, e sotto c'è un diamante puro. È leale e grintosa, ed era importante che la musica riflettesse tutto ciò, specialmente nei suoi momenti più emotivi. L'arrangiamento della musica doveva avere una qualità organica che ci permettesse, come pubblico, di avvicinarci".

Il tema di Valentine, al contrario, doveva venire dal DNA di Londra e connettersi all'arma Medusa. "E' molto penetrante come gli ottoni e pesante come gli archi; molto buio ", dice Holkenborg. "Valentine è completamente connesso all'arma. Il suo tema gira quindi intorno al tema dell'arma".

Nell'approccio all'arma Medusa, che Holkenborg definisce "lei", ha tratto spunto dal consiglio di Jackson che la musica dovesse riflettere come l'arma "considera sé stessa". "Medusa è l'arma atomica più potente mai costruita, e bisogna musicarla esattamente così come pensa di essere" dice Holkenborg. "È quasi un dio". Per questi temi musicali oscuri e pericolosi, Holkenborg ha usato un registro più basso per Valentine e si è spostato nella parte più alta delle frequenze per Medusa. "Abbiamo un soprano che suona o canta quel tema con il coro di sottofondo per dargli quella qualità da dio", dice. "Il soprano sottolinea l'arroganza".

Sound Design

La Realizzazione di un Puzzle Audio

Il sound designer DAVE WHITEHEAD (*Blade Runner 2049, Arrival*) ha amato la sfida che il mondo di *Macchine Mortali* ha offerto alla sua squadra. Di regola, cerca di non usare stock sound nei film; piuttosto, preferisce ricominciare da capo e costruire una nuova biblioteca di suoni per ogni progetto. "L'obiettivo principale del suono è radunare e ricomporre", afferma Whitehead. "Stai dipingendo ... mettendo insieme un puzzle senza usare pezzi rotti e vecchi. Vuoi creare qualcosa come se cucissi un vestito adatto a qualcuno".

La sua squadra si è messa in moto registrando di tutto: dai treni a vapore, jet in miniatura e bobine di Tesla per catturare dei suoni insoliti per questo mondo straordinario. Il team del suono ha sviluppato una voce unica per ogni città di trazione e aeronave. "La cosa fondamentale per le aeronavi era assicurarsi di creare dei contrasti tra di loro", dice il supervisore sound editor BRENT BURGE (*Ready Player One*, la trilogia di *Lo Hobbit*). "A prescindere da ciò che appare sullo schermo, o che si percepisca sia sullo sfondo, sono singolarmente riconoscibili".

Anche Shrike ha il suo sound singolare, che combina uomo e macchina. "Christian voleva che Shrike avesse un battito cardiaco", dice Whitehead. "Voleva che fosse una macchina eterna". Per realizzare ciò, il sound editor ha registrato una serie di suoni di battiti cardiaci diversi, che vanno da un minuscolo tamburo di metallo a un meccanismo di orologeria. Alla fine, circa 20 componenti sono stati riuniti per fare un battito cardiaco. Whitehead ha poi adattato il battito del cuore a questo mondo, con la riproduzione degli elementi attraverso un oggetto metallico, tramite un piccolo altoparlante che risuonava in uno spazio reale.

Riguardo ai suoni dei piedi di Shrike, Whitehead ha afferrato un paio di portabottiglie di metallo e un vecchio microfono metallico da casa. Li ha poi sbattuti su una griglia metallica, e sul cemento. Il risultato è un suono terrificante inarrestabile, che combacia con la forza immorale della natura che è Shrike.

UN MONDO CREATO IN NUOVA ZELANDA

I neozelandesi sono famosi per la creazione di mondi magici e maestosi. Il regista Rivers sapeva anche che erano eccezionali costruttori di mondi, e che avrebbero portato in vita in modo convincente questa nuova realtà di *Macchine Mortali*. "È una testimonianza dell'abilità, del talento e dell'immaginazione delle squadre neozelandesi, in grado di fabbricare altri mondi mai visti prima, da zero", afferma Rivers. "Le nostre squadre sono straordinarie. Sono formate da professionisti, tutti innovativi. Hai la sensazione che quando una troupe della Nuova Zelanda si concentra in un film, sarà un percorso speciale, e daranno il massimo".

Sede di creativi e troupe premiati, cast esperto, una varietà di infrastrutture, paesaggi mozzafiato e incentivi competitivi, la Nuova Zelanda è una scelta desiderabile per realizzatori e studios.

I cineasti neozelandesi, inclusi gli scrittori / produttori di *Macchine Mortali* Jackson, Walsh e Boyens, hanno costruito una forte industria cinematografica nel paese. "Alcuni dei più grandi film che abbiamo visto negli ultimi 15-20 anni sono nati in Nuova Zelanda, quindi ci si sente in buone mani, perché hanno già molta esperienza", afferma il direttore della fotografia Raby.

L'intera produzione di *Macchine Mortali* ha avuto luogo in Nuova Zelanda. I realizzatori e gli studios affermano di aver fatto questa scelta proprio per la presenza di una squadra di talenti, tecnici e strutture di prim'ordine. "La Nuova Zelanda dispone di alcuni dei migliori e più talentuosi artisti con cui abbiamo mai lavorato", afferma la società di produzione MRC, in una nota. "Rimaniamo sempre colpiti dall'atmosfera collaborativa di tutto il team e dalla sua ineguagliabile capacità di supervisionare un adattamento cinematografico di questa portata".

Le riprese principali si sono svolte in 86 giorni a Wellington, nei primi mesi del 2017. Il film è stato girato in 10 diversi teatri di posa di tre strutture, tra cui gli Stone Street Studios e Avalon Studios oltre a tre location in esterni di Wellington.

La post produzione era di base al Park Road Post Production, con il lavoro degli effetti visivi della società vincitrice di un Oscar® Weta Digital, che ha realizzato tutte le incredibili riprese di effetti speciali per il film. "C'è una ragione per cui c'è così tanto interesse nel fare film in Nuova Zelanda", dice Rivers. "Tutto può essere creato qui: le riprese, e quindi tutta la post-produzione".

Più di 1.000 neozelandesi - tra cui membri della troupe, cast e artigiani - sono stati coinvolti durante le riprese principali. Quasi tutti i capi dei dipartimenti erano neozelandesi, così come il 98% della troupe. Più di 200 membri del dipartimento artistico hanno costruito 67 set per le riprese principali, e 80 costumisti hanno progettato e costruito centinaia di costumi. I neozelandesi sono stati anche molto presenti davanti alla telecamera, con oltre il 70% dei 50 ruoli parlati.

Gli studios di Auckland e Wellington, offrono una varietà di opzioni per i teatri di posa, studi e magazzini che possono ospitare più produzioni internazionali e nazionali alla volta, e danno accesso ad una serie di infrastrutture e location.

La tipologia geografica lunga e stretta della Nuova Zelanda e la zona del Pacifico meridionale offrono numerosi microclimi che spaziano dai subtropicali dei deserti, fino alle zone innevate delle vette e degli altipiani. Le stagioni iniziano con la primavera a settembre, l'estate a dicembre, l'autunno a marzo e l'inverno a giugno, il che significa che le produzioni dell'emisfero settentrionale possono filmare la neve durante l'estate.

Questi elementi combinati con una serie di incentivi competitivi per la cinematografia, rendono la Nuova Zelanda una destinazione attraente per il cinema. Il New Zealand Screen Production Grant (NZSPG), permette alle produzioni internazionali di ricevere una sovvenzione di base del 20 per cento sulle Spese di Produzione Qualificate in Nuova Zelanda (QNZPE). Un numero ristretto di produzioni può richiedere un Uplift aggiuntivo del 5%.

Per ulteriori informazioni sulle riprese in Nuova Zelanda si può consultare il sito

<https://www.nzfilm.co.nz/>

IL CAST

HERA HILMAR (Hester Shaw) è già affermata come una delle attrici nordiche più famose di oggi, e sta rapidamente diventando uno dei talenti più ricercati del cinema e della televisione.

Originaria dell'Islanda, ha studiato presso l'Accademia di Musica e Arte Drammatica di Londra, ottenendo riconoscimenti internazionali quando è stata selezionata come European Film Promotion Shooting Star al Festival di Berlino del 2015 per il ruolo da protagonista in *Life in a Fishbowl*, un dramma composto da tre racconti su tre persone le cui storie sono intrecciate. Questo ruolo le è valso il premio cinematografico più prestigioso d'Islanda, l'Edda Award; un riconoscimento che le sarà conferito nuovamente nel 2017 per il suo ruolo in *The Oath – il giuramento* di Baltasar Kormákur, guadagnandosi un secondo premio come Attrice dell'Anno.

Nel 2017, la Hilmar è apparsa in *An Ordinary Man*, al fianco di Ben Kingsley. Il dramma di Brad Silberling segue un criminale di guerra che vive isolato insieme alla sua cameriera (Hilmar), il suo unico legame con il mondo esterno, con la quale intrattiene una relazione sentimentale. Nello stesso anno, la Hilmar ha recitato accanto a Michel Huissman e Josh Harnett in *Il tenente ottomano* di Joseph Ruben, un dramma di guerra incentrato sul rapporto di un'infermiera americana idealista e un ufficiale turco durante la prima guerra mondiale. All'inizio di quest'anno, è apparsa in *The Ashram*, al fianco di Melissa Leo, Sam Keeley e Kal Penn.

Hera si è presentata al pubblico internazionale con il film di Joe Wright del 2012 candidato all'Oscar, *Anna Karenina*. L'adattamento di Tom Stoppard del classico di Leo Tolstoj sull'alta società russa del diciannovesimo secolo, racconta la storia dell'aristocratica di San Pietroburgo

Anna Karenina quando intrattiene una relazione che le cambierà la vita, con l'affascinante Conte Alexei Vronsky.

Ha continuato a interpretare un ruolo da protagonista nella famosa serie fantasy di Starz *Da Vinci's Demons*, con Tom Riley e Laura Haddock. In tre serie, il programma segue Leonardo Da Vinci nei suoi primi giorni a Firenze, come giovane artista, inventore e sognatore, che cerca di cambiare il suo futuro.

Nel 2016 la Hilmar ha recitato nel film d'azione di Ian Bonhôte *Alleycats* al fianco di Josh Whitehouse e John Hannah. Nello stesso anno, è tornata in televisione nella mini-serie di Discovery Channel *Harley and the Davidson*. Basato su una storia vera, questa storia biografica traccia la nascita dell'iconica motocicletta Harley-Davidson, in un periodo di grandi cambiamenti sociali e tecnologici a partire dall'inizio del XX° secolo.

Altri suoi importanti crediti cinematografici includono: *Il quinto potere* di Bill Condon, e la commedia per famiglie del 2014 *S.O.S. Natale* con Rafe Spall, Jim Broadbent e Warwick Davis. La Hilmar è anche apparsa nella miniserie televisiva di Ridley Scott *Mondo senza fine*.

ROBERT SHEEHAN (Tom Natsworthy) è uno dei giovani attori più interessanti di oggi. Nell'arco del prossimo anno, la sua versatilità e il suo talento saranno evidenti in numerosi progetti cinematografici e televisivi molto attesi.

Il 4 maggio Sheehan è apparso al fianco di David Tennant nel thriller di Dean Devlin, *Bad Samaritan*.

Nel 2016, Sheehan ha prodotto e interpretato il film indipendente di Charles Henri Belleville *Jet Trash* nel ruolo di un avventuriero edonista al fianco di Sofia Boutella, Osy Ikhile e Craig Parkinson. La filmografia di Sheehan comprende anche: *The Messenger* di David Blair con Joely Richardson, *Moonwalkers* con Rupert Grint e Ron Perlman, e *Viaggio verso la libertà* di Gren Wells, in cui interpreta un uomo con la sindrome di Tourette al fianco di Dev Patel e Zoë Kravitz. Tra gli altri suoi crediti: *Mute* di Duncan Jones; *Geostorm* di Devlin; il dramma sull'olocausto italiano *Anita B.*; *Shadowhunters: Città di ossa*; *Killing Bono* con Ben Barnes; *L'ultimo dei templari* con Nicolas Cage e Perlman, e *Cherrybomb* con Grint.

Sheehan è apparso di recente nella seconda stagione di *Genius: Picasso*, dove ritrae Carles Casagemas, una studente d'arte e poeta spagnolo, che era uno dei più cari amici di Picasso.

Sheehan sta attualmente girando *The Umbrella Academy*, una serie in live-action basata sulla famosa serie a fumetti di Gerard Way e illustrata da Gabriel Bá, per Netflix.

La storia è incentrata su un eccentrico gruppo di supereroi riuniti in un'accademia, impegnati a trovare il colpevole della misteriosa morte del padre adottivo, che però in seguito si separeranno a causa dei loro caratteri e poteri molto diversi. Ellen Page recita al fianco di Sheehan,

che interpreta Klaus, un tossicodipendente ma accomodante, che apparentemente è amico di tutti, ma all'occasione deruba a man bassa senza pensarci due volte.

Nel 2017 Sheehan ha recitato nella seconda stagione dell'acclamato thriller di Sky Atlantic *Fortitude*, al fianco di Dennis Quaid, Michelle Fairley, Parminder Nagra, Richard Dormer e Luke Treadaway. Ambientato nella città artica di Fortitude, la seconda stagione mostra degli eventi esplosivi tra cui un nuovo omicidio che colpisce la comunità e la immerge nel caos.

Sheehan ha ricevuto grandi consensi e una nomination al British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) per *Misfits*, il dramma di E4 che segue cinque ragazzi costretti ai lavori socialmente utili, che sviluppano però dei superpoteri dopo essere stati investiti da un fulmine durante uno strano temporale. Per le prime due stagioni, Sheehan ha interpretato il sarcastico e spiritoso Nathan Young, un giovane criminale che ottiene l'immortalità dopo la tempesta. La prima stagione di *Misfits* ha ricevuto il BAFTA Award per una Serie Drammatica.

In seguito, ha recitato per tre stagioni nell'acclamata serie drammatica di RTÉ *Love / Hate*, diretta da David Caffrey. Sheehan interpreta Darren Tracey, un giovane criminale che ritorna a Dublino dopo essere fuggito in Spagna per evitare le accuse di possesso di armi. Al suo ritorno, il fratello di Darren, Robbie, esce di prigione e viene ucciso durante una sparatoria. Si innescano così degli eventi drammatici che porteranno all'implosione della gang, tra vendette incrociate e ricerca di nuovi, difficili equilibri criminali. Per il suo lavoro nella serie, Sheehan è stato nominato due volte come Miglior Attore protagonista dalla Irish Film & Television Academy. *Love / Hate* è attualmente disponibile su Netflix.

Nel 2008, Sheehan ha ottenuto il ruolo di BJ, un elusivo gigolò in *Red Riding*, l'adattamento di Channel 4 dei romanzi cult-noir di David Peace, ambientato nello Yorkshire negli anni '70 e '80. La trilogia premiata con il BAFTA Award (diretta da Julian Jarrold, il premio Oscar James Marsh e Anand Tucker), vede Sheehan al fianco di Andrew Garfield, Rebecca Hall, Michelle Dockery, Sean Bean, David Morrissey, Paddy Considine e Peter Mullan. Negli Stati Uniti, *Red Riding* è stato distribuito dal IFC.

I crediti televisivi di Sheehan includono anche *Me and Mrs. Jones* (BBC); il telefilm della ABC *Un mondo in miniatura*, diretto da Tom Harper e interpretato da Christopher Eccleston e Stephen Fry; la miniserie *Young Blades*; *Rock Rivals* di ITV; e *Foreign Exchange*.

A teatro, Sheehan ha recentemente ritratto Richard III in *The Wars of the Roses* al Rose Theatre Kingston, un avvincente distillato di quattro delle opere teatrali di Shakespeare, diretto da Sir Trevor Nunn, uno dei più grandi interpreti shakespeariani del mondo. Un evento spettacolare mai visto da quando è stato prodotto per la prima volta alla Royal Shakespeare Company nel 1963 da Peter Hall e John Barton, *The Wars of the Roses* esplora uno dei periodi più tumultuosi e intriganti della storia britannica: il conflitto del XV° secolo tra le case di York e Lancaster per il trono d'Inghilterra. Una storia di famiglie in lotta, re omicidi e regine adultere, intrighi e tradimenti, rivolte e battaglie, *The Wars of the Roses* è la cronaca della lotta finale per il potere nell'Inghilterra medievale. In precedenza, Sheehan ha recitato nel West End Theatre di Londra nella produzione di

John Crowley della commedia di J.M. Synge *The Playboy of the Western World* presso The Old Vic.

Nato nella contea di Laois, in Irlanda, Sheehan ha fatto il suo debutto professionale nel lungometraggio di Aisling Walsh, *Angeli ribelli*, all'età di 14 anni.

HUGO WEAVING (Thaddeus Valentine) vanta di una carriera estremamente varia e di successo nel cinema, nel teatro e nella televisione.

Weaving ha vinto numerosi premi, tra cui tre Australian Film Institute Awards come Miglior Attore per *Istantanee* di Jocelyn Moorhouse; *The Interview*, per il quale ha anche vinto il premio come Miglior Attore al Montreal World Film Festival, e *Little Fish – fuga dall'incubo*. Nel 2011, è stato un vincitore dell'Australian Academy of Cinema and Television Arts (AACTA) per la sua interpretazione in *Oranges and Sunshine*. Nel 2015, ha vinto il suo secondo premio AACTA per *The Dressmaker – il diavolo è tornato*. Nel 2016, ne ha vinto un altro per il suo lavoro in *La battaglia di Hacksaw Ridge*, seguito da un ulteriore nel 2017 per la serie TV *Seven Types of Ambiguity*.

Weaving è anche noto per i suoi ruoli in *Priscilla - La regina del deserto*; nei panni dell'Agente Smith nella trilogia di *Matrix*, in quelli di Elrond nelle trilogie de *Il Signore degli Anelli* e *Lo Hobbit*, e in *V per Vendetta*. Tra gli altri film che ha interpretato: *Last Ride*, *Captain America*, *Cloud Atlas*, *Mystery Road*, *The Mule* e *Strangerland*. Più di recente può essere visto nella serie australiane *Seven Types of Ambiguity* e *Patrick Melrose*.

Le sue numerose apparizioni teatrali includono le produzioni di *Hedda Gabler* e *Uncle Vanya* della Sydney Theatre Company (entrambe hanno avuto successo nelle tournée degli Stati Uniti nel 2006 e nel 2011 rispettivamente, quest'ultima gli è valsa un Helen Hayes Award), *Macbeth*, *Endgame* e *Waiting for Godot* con una stagione londinese nel 2015.

Ha anche doppiato dei personaggi in diversi film di grande successo, tra cui quelli di *Babe*, *Happy Feet* e *Transformers*.

Nel 2013 è stato presidente della giuria del Sydney Film Festival.

I REALIZZATORI

CHRISTIAN RIVERS (Regia di) ha vinto un Academy Award® per Migliori Effetti Visivi per il remake di *King Kong* di Peter Jackson nel 2006. Per lo stesso film e nello stesso anno, Rivers ha anche portato a casa un premio BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) e un Saturn Award. Altri riconoscimenti raccolti da Rivers includono un quartetto di premi VES nelle categorie relative agli Effetti Visivi per il suo lavoro su *Il Signore degli Anelli, Lo Hobbit: La desolazione di Smaug, Lo Hobbit: Un viaggio inaspettato* e *King Kong*.

Nel 1992 Rivers ha ottenuto il suo primo credito cinematografico come artista di storyboard per *Splatters – Gli strizzacervelli*, il classico cult di Peter Jackson. In precedenza, aveva inviato una lettera a Jackson con dei disegni allegati, esprimendo il suo interesse per il lavoro nel cinema. Jackson ha immediatamente capito le sue potenzialità e ha dato a questo giovane volenteroso un primo ingaggio come storyboard artist, lavoro che ha svolto per 25 anni in tutti i film di Jackson.. Poiché il processo si è evoluto dalla tradizionale carta e matita, Rivers ha anche guidato il processo di pre-visualizzazione come supervisore.

Rivers è un tuttofare quando si tratta di film, avendo lavorato sia alla Weta Workshop che alla Weta Digital durante la sua carriera. Artista multidisciplinare, Rivers ha prestato la sua mano per disegnare, scolpire, realizzare effetti fisici e speciali, e come assistente art director. Riguardo agli effetti visivi, ha affinato le sue capacità di conceptual designer, regista di animazione e supervisore degli effetti visivi. Sul film di *Lo Hobbit* si è fatto avanti come regista della seconda unità in *Smaug* e *Un viaggio inaspettato*, e ha ricoperto lo stesso ruolo un paio di anni dopo su *Il drago invisibile*.

Oltre a lavorare su tutti i film di Jackson, Rivers è stato anche accreditato su *Contact; Water Horse – la leggenda degli abissi* e *The Warrior's Way*.

Rivers ha debuttato alla regia collaborando con lo scrittore Guy McDouall nel cortometraggio *Feeder*, che è stato presentato ai festival cinematografici di tutto il mondo, e ha ricevuto un premio per la Cinematografia allo Show Me Shorts Film Festival nel 2016.

FRAN WALSH (Sceneggiatura di / Prodotto da) ha condiviso la sceneggiatura, la produzione e la composizione di canzoni per *Il Signore degli Anelli: Il ritorno del re* di Peter Jackson, per il quale ha vinto tre Academy Awards®, due BAFTA e due Golden Globe®, tutti anche per Miglior Film. Ha anche vinto un Grammy Award per la canzone "Into the West", oltre ad un Producers Guild Award. In precedenza ha ricevuto una serie di nomination, tra cui tre all'Oscar per il suo lavoro come sceneggiatrice e produttrice dei primi due film della trilogia: *Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello* e *Il Signore degli Anelli: le due torri*.

Nel 1995, la Walsh ha ricevuto la sua prima candidatura all'Oscar® per la Miglior Sceneggiatura Originale, per il suo lavoro su *Creature del cielo* che ha co-scritto con Jackson. Ha

anche collaborato con Jackson come produttrice, e con Jackson e Philippa Boyens come sceneggiatrice nel remake del 2005 di *King Kong* e *Amabili resti*, basato sul romanzo best-seller.

Il progetto successivo della Walsh è stato come produttrice del documentario acclamato dalla critica *West of Memphis*. In seguito la Walsh ha scritto le sceneggiature di tutti e tre i film della trilogia di *Lo Hobbit* con i co-sceneggiatori Jackson e Boyens. Ha anche condiviso i riconoscimenti nella produzione di tutti e tre i film, e ha ottenuto crediti per la colonna sonora di *Lo Hobbit: Un viaggio inaspettato* e *Lo Hobbit: La battaglia delle cinque armate*. Tra i suoi precedenti crediti come co-sceneggiatrice assieme a Jackson: *Sospesi nel tempo*, *Splatters – gli strizzacervelli* e *Meet the Feebles*.

Fran Walsh ha iniziato la sua carriera di scrittrice poco dopo aver lasciato la Victoria University, dove si è specializzata in letteratura inglese. Ha anche un background musicale.

PHILIPPA BOYENS (Sceneggiatura di / Produttore esecutivo) ha vinto un Oscar® e un premio BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), entrambi condivisi con Peter Jackson e Fran Walsh, per la Miglior Sceneggiatura Non Originale de *Il Signore degli Anelli: Ritorno del re*. Ha anche ricevuto una nomination ai Writers Guild of America (WGA). E' stata candidata all'Oscar®, al BAFTA Award e al WGA Award per il suo lavoro nel primo film della trilogia, *Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello*, che ha segnato anche il suo debutto nella sceneggiatura. Inoltre, la Boyens ha co-scritto la sceneggiatura de *Il Signore degli Anelli: Le due torri*.

La Boyens ha poi collaborato con Jackson e Walsh nelle sceneggiature del remake del regista di *King Kong* e *Amabili resti*, basato sul romanzo best-seller. Ha anche lavorato come co-produttrice in entrambi i film. In seguito, lo stesso team di sceneggiatori ha scritto la trilogia di *Lo Hobbit* che è valso alla Boyens ha un credito come co-produttrice per tutti e tre i film.

Più recentemente, la Boyens ha lavorato all'adattamento dei primi due libri di "La saga di Merlino", una serie di 12 romanzi di T. A. Barron, per la Disney.

Prima di scrivere sceneggiature, la Boyens ha lavorato in teatro come drammaturga, insegnante, produttrice e montatrice. Passando al cinema, ha anche diretto per qualche tempo la New Zealand Writers Guild. Nel 2000 è stata nominata da *Variety* come una dei dieci sceneggiatori da tenere d'occhio.

Il successo cinematografico più acclamato di **PETER JACKSON** (Sceneggiatura di / Prodotto da) è considerato il suo adattamento cinematografico della trilogia di J.R.R. Tolkien *Il Signore degli Anelli*. Il progetto è iniziato nel 1999 in cui Jackson non solo ha diretto i film, ma li ha anche co-sceneggiati e prodotti con le sue collaboratrici di lunga data Fran Walsh e Philippa

Boyens. I film de *Il Signore degli Anelli* hanno ottenuto un totale di 30 nomination agli Academy Award® e ne hanno vinti 17, tra cui Miglior Film per l'episodio finale.

Nel 2010 Jackson si è tuffato nuovamente nella Terra di Mezzo, dirigendo e collaborando alla sceneggiatura e alla produzione di un'ulteriore trilogia di film basata sull'intramontabile e popolare capolavoro *Lo Hobbit*, scritto da Tolkien. Ogni film ha guadagnato circa un miliardo di dollari ai botteghini di tutto il mondo, e la trilogia ha raccolto un totale di sette nomination agli Academy Award®.

Tra le trilogie, Jackson ha realizzato un sogno d'infanzia dirigendo un remake di *King Kong*. Il film ha vinto tre premi Oscar® e un premio BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). E' seguito un adattamento dell'acclamato best-seller di Alice Sebold "Amabili resti", distribuito nel 2010. Stanley Tucci per la sua interpretazione nel film è stato nominato come Attore Non Protagonista agli Academy Award®, ai Golden Globe e ai BAFTA Award.

Jackson ha prodotto, insieme a Steven Spielberg e Kathleen Kennedy, *Le avventure di Tintin – il segreto dell'unicorno*, che Spielberg ha anche diretto. Jackson ha anche prodotto il thriller di fantascienza *District 9*, e co-prodotto il documentario *West of Memphis* insieme a Damien Echols, uno degli adolescenti falsamente accusati dell'omicidio nel film.

La passione di Jackson per il cinema è iniziata ben presto. Il suo primo lungometraggio *Fuori di testa*, è stato realizzato durante i fine settimana con gli amici che hanno impiegato quasi quattro anni per completarlo. E' poi seguito *Meet the Feebles*, che ha dato vita ad una duratura collaborazione con il guru degli effetti fisici Richard Taylor.

Creature del cielo, con una giovane Kate Winslet, ha lanciato Jackson sulla scena internazionale. Per questo film, Jackson e la sua compagna di vita Fran Walsh hanno ricevuto la loro prima nomination agli Academy Award® per la sceneggiatura. Michael J. Fox è stato il protagonista del successivo lungometraggio di Jackson: la commedia sui fantasmi *Sospesi nel tempo*, prodotto dal Robert Zemeckis di *Forrest Gump*.

Nel 2010 Jackson ha ricevuto il titolo di cavaliere per il suo contributo alla cinematografia.

PHILIP REEVE (Basato sul libro di) è nato a Brighton nel 1966. Ha studiato come illustratore, e ha lavorato per molti anni realizzando cartoni e illustrazioni per i libri "Horrible Histories" e "Murderous Maths". Il suo primo romanzo, l'epico "Macchine Mortali", è stato pubblicato nel 2001, e nel tempo ha vinto i premi Smarties e Blue Peter.

"Macchine Mortali" è stato seguito da tre sequel - "Freya delle lande di ghiaccio", "Infernal Devices" e "A Darkling Plain" - e tre prequel: "Fever Crumb", "A Web of Air" e "Scrivener's Moon". E' stata da poco pubblicata una raccolta di racconti correlati, "Night Flights", con illustrazioni di Ian McQue, insieme a "The Illustrated World of Mortal Engines", scritto in collaborazione con Jeremy Levett e con opere di una serie di illustratori.

"Here Lies Arthur", un'interpretazione di Reeve sulle leggende Arturiane, ha vinto la Carnegie Medal, ed è anche l'autore di "The Goblins Trilogy" delle storie fantasy a fumetti, e del fantasy sullo spazio "Larklight" (illustrato da David Wyatt).

Nel 2013 ha unito le forze con l'illustratrice Sarah McIntyre per creare "Oliver and the Seawigs", il primo di una serie di storie d'avventura divertenti e illustrate a cui hanno fatto seguito "Cakes in Space", "Pugs of the Frozen North", "Jinks", "O'Hare Funfair Repair" e il libro di attività "Pug-A-Doodle-Do". Il loro ultimo libro insieme è "Roly Poly Flying Pony: The Legend of Kevin".

Reeve è tornato ai vecchi romanzi nel 2015 con "Capolinea per le stelle", un'avventura acclamata dalla critica ambientata in un futuro popolato da ladri e androidi, esuli e imperatori, insetti e treni intelligenti. Il sequel, "Treno Espresso per l'Universo" è stato pubblicato nel 2016, e la storia si conclude con "Station Zero" (2018).

Philip vive a Dartmoor con sua moglie e suo figlio.

--*macchine mortali*--