





LEGENDARY PICTURES e UNIVERSAL PICTURES presentano

una produzione LEGENDARY PICTURES / BLIZZARD ENTERTAINMENT /
ATLAS ENTERTAINMENT

WARCRAFT

L'INIZIO

(Warcraft)

TRAVIS FIMMEL
PAULA PATTON
BEN FOSTER
DOMINIC COOPER
TOBY KEBBELL
BEN SCHNETZER
ROB KAZINSKY

e

DANIEL WU

Produttori Esecutivi

JILLIAN SHARE
BRENT O'CONNOR
MICHAEL MORHAIME
PAUL SAMS

Prodotto da

CHARLES ROVEN, p.g.a.
THOMAS TULL, p.g.a.
JON JASHNI, p.g.a.
ALEX GARTNER, p.g.a.
STUART FENEGAN, p.g.a.

Basato su

WARCRAFT di BLIZZARD ENTERTAINMENT

Scritto da

CHARLES LEAVITT e DUNCAN JONES

Regia di

DUNCAN JONES

Distribuzione: UNIVERSAL PICTURES

Uscita Italiana: 1 Giugno 2016

Durata del Film: 2h 3min

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

[www. http:/ warcraft-ilfilm.it.](http://www.http:/warcraft-ilfilm.it)

twitter.com/WarcraftIT

[www.facebook.com/ WarcraftIlFilm](https://www.facebook.com/WarcraftIlFilm)



Ufficio Stampa Universal Pictures International Italy:

Cristina Casati – cristina.casati@nbcuni.com Marina Caprioli – marina.caprioli@nbcuni.com

Matilde Marinai – matilde.marinai@nbcuni.com

Note di Produzione

Legendary Pictures e Universal Pictures presentano **Warcraft: L'Inizio**, un'avventura epica sul conflitto tra due mondi in collisione basato sul gioco, fenomeno globale, della Blizzard Entertainment.

Il pacifico regno di Azeroth è sull'orlo della guerra e la sua civiltà deve affrontare una temibile stirpe di invasori: i guerrieri orchi in fuga dalla loro terra agonizzante intenti a colonizzarne un'altra. Di fronte all'apertura del portale che collega i due mondi, un esercito subisce la distruzione, mentre l'altro rischia l'estinzione. Da fronti opposti, due eroi si scontrano in un conflitto che deciderà il destino delle loro famiglie, del loro popolo e della loro terra.

Inizia così una spettacolare saga sul potere ed il sacrificio in cui la guerra avrà molte facce, ed ognuno si batterà per la propria causa.

Diretto da DUNCAN JONES (*Moon*; *Source Code*) e scritto da CHARLES LEAVITT (*Blood Diamond – Diamanti di Sangue*) e dallo stesso Jones, **Warcraft: L'Inizio** è interpretato da TRAVIS FIMMEL (della serie TV *Vikings*) nei panni del comandante Anduin Lothar; PAULA PATTON (*Mission: Impossible-Protocollo Fantasma*) è Garona la Mezz'Orchessa; BEN FOSTER (*Lone Survivor*) è Medivh un Guardiano dai poteri magici; DOMINIC COOPER (della serie *Preacher* in TV) interpreta Re Llane Wrynn; RUTH NEGGA (*World War Z*) è Lady Taria; TOBY KEBBELL (*Apes Revolution – Il Pianeta delle Scimmie*) è Durotan il signore di un clan di Orchi; ANNA GALVIN (*Legends of Tomorrow* in TV) interpreta l'iperprotettiva Draka; BEN SCHNETZER (*Pride*) è Khadgar un mago giovane e ribelle; ROB KAZINSKY (*Pacific Rim*) è Orgrim il braccio destro dell' orco Manonera; CLANCY BROWN è Manonera un temibile capo orco; e DANIEL WU (*Badlands* in TV) è Gul'dan un orco sciamano.

Hanno lavorato al fianco di Jones per la trasposizione cinematografica di *Warcraft*, produttori di grandi successi come CHARLES ROVEN (*Batman v Superman: Dawn of Justice*; *Il Cavaliere Oscuro* la trilogia), THOMAS TULL (*Una Notte da Leoni*; *Godzilla*), JON JASHNI (*Pacific Rim*; *Godzilla*), ALEX GARTNER (*Agente Smart – Casino Totale*; *Litigi d'amore*) e STUART FENEGAN (*Moon*; *Source Code*).

La squadra che ha lavorato dietro le quinte di quest'avventura epica in 3D è composta da un rispettabile gruppo di artisti, tra cui lo scenografo premio Oscar® GAVIN BOCQUET (*Star Wars Episodio III- La Vendetta dei Sith*), il supervisore agli effetti visivi premio Oscar® BILL

Westenhöfer (*Vita di Pi*), il montatore premio Oscar® PAUL HIRSCH (*Star Wars*), il direttore della fotografia SIMON DUGGAN (*Il Grande Gatsby*), la costumista MAYES RUBEON (*World War Z*), il coordinatore stunt TOM STRUTHERS (*Il Cavaliere Oscuro*), ed il compositore RAMIN DJAWADI (*Il Trono di Spade* della HBO).

JILLIAN SHARE (*Crimson Peak*) e BRENT O'CONNOR (*We Are Marshall*), sono i produttori esecutivi assieme a MICHAEL MORHAIME e PAUL SAMS della Blizzard Entertainment. ROB PARDO, CHRIS METZEN (Blizzard) e NICK CARPENTER hanno coprodotto il film con REBECCA STEEL ROVEN (dell'imminente *Wonder Woman*).

Warcraft – L'Inizio, una produzione Legendary Pictures, Blizzard Entertainment ed Atlas Entertainment, sarà distribuito dalla Universal Pictures.

INTRODUZIONE A QUESTI MONDI

Ad Azeroth, la magia bianca e nera sono una forza vitale per questo mondo straordinario, nonché parte dell'ordine naturale che plasma i destini di tutti gli abitanti del pianeta. Il regno umano è governato da Re Llane (Cooper) e dalla sua regina Lady Taria (Negga), entrambi monarchi benevoli che risiedono nella splendente e pacifica città di Roccavento.

Colui che combatte al fianco di Re Llane fin dall'infanzia è il prode guerriero Anduin Lothar (Fimmel), Comandante delle forze militari di Azeroth. Questo regno di pace, che ha goduto di prosperità per anni, è sorvegliato da un concilio di maghi noto come il Kirin Tor che ha il compito di mantenere l'equilibrio al potere, dalla remota Dalaran, una cittadella che sfida la forza di gravità tra le nuvole.

A Medivh (Foster), il Guardiano di Azeroth nonché il suo mago più potente, insieme a Re Llane e Lothar, è stato ordinato di proteggere a tutti i costi i suoi cittadini. Ma un giovane mago, Khadgar (Schnetzer), è determinato a ribellarsi contro gli anziani della Kirin Tor alla ricerca di una verità superiore. Quando Azeroth è sull'orlo della guerra, durante la sua ricerca si imbatte con il comandante Lothar, ed insieme rimodelleranno tutti i loro destini.

Su un altro fronte, Draenor è un pianeta abitato da diverse razze, tra cui quella degli orchi – una popolazione valorosa e barbara che ha vissuto di guerre e conflitti. Guerrieri con delle zanne che sporgono dalla mandibola, alti fino a 2 metri e mezzo, dotati di un'armatura personalizzata ed

una vasta gamma di armi brutali forgiate in acciaio, questi esseri sono monoliti da combattimento, nati per combattere ed allevati per sopravvivere. Ma il pianeta degli orchi è agonizzante e, se la loro natura è sopravvivere, devono abbandonare le loro case e spostarsi in un altro mondo. Se la conquista offre loro la sopravvivenza, così sia.

Il loro leader è l'astuto e tirannico sciamano Gul'dan (Wu), che potrebbe rappresentare la salvezza degli orchi-tipo. Usando una magia oscura e pericolosa, ha aperto un portale per un nuovo mondo. Supportato da Manonera (Brown), il più temibile guerriero degli orchi e Capoguerra, riunisce i clan di orchi disperati in un unico esercito di invasione conosciuto come l'Orda. E malgrado tutti i capi clan si conformino alle direttive di Gul'dan per invadere Azeroth e sottomettere la sua gente, tra loro un orco si distingue.

Durotan (Kebbell), l'amato leader del Clan dei Lupi Bianchi, evoca il periodo più mite e nobile prima della salita al potere di Gul'dan. A discapito dei sospetti e dei disagi del suo dominatore de facto, Durotan, sua moglie Draka (Galvin), il suo braccio destro Orgrim (Kazinsky), e l'intero Clan dei Lupi Bianchi si uniscono ai loro fratelli ed alle loro sorelle in un esodo di massa attraverso il Portale Oscuro di Azeroth. Essi temono la magia letale che permette loro il passaggio, ma non hanno altra scelta per garantire la sopravvivenza al loro popolo.

Una volta giunti ad Azeroth, Durotan si chiede se ci possa essere un modo più pacifico per installarsi in questo nuovo territorio. E non è il solo: la guerriera Garona (Patton) – una seducente creatura metà umana e metà orchessa - è una superstite di questi due mondi, ma che non appartiene a nessuno dei due. Dove riporrà in ultima analisi la sua fedeltà: verso le tribù che l'hanno schiavizzata o verso il nemico che l'ha liberata?

Quando il Portale Oscuro si apre e fa da scenario al conflitto diretto dei due grandi eserciti, uno va incontro alla distruzione, e l'altro rischia un'estinzione devastante. All'ombra di un'invasione che minaccia l'annientamento globale, i due eroi a capo delle opposte fazioni, Lothar e Durotan, si domandano se la guerra sia l'unica risposta.

I PERSONAGGI

Garona

Schiava dell'orco Warlock Gul'dan, Garona è una splendida mezz'orchessa frutto dei due mondi, pur non appartenendone a nessuno. Le sofferenze la fortificano e, di fatto, Garona è molto più forte di quanto si possa immaginare. E' una sopravvissuta. Emarginata da entrambi i mondi, Garona combatte per la propria accettazione ed un luogo di appartenenza. Ha trasformato la sofferenza in forza diventando una guerriera autosufficiente, e capisce che bisogna essere temuti in questa vita per non perire. Ma una volta attratta dal coraggio e dal fascino dell'umano Lothar, giura di combattere per sempre al suo fianco.

Anduin Lothar

Lothar è un impavido guerriero fedele al suo Re che si batte per fermare una guerra contro un nemico impossibile, che porterebbe alla fine del mondo... con l'unico intento di mettere al sicuro la sua gente e proteggere il suo unico figliolo. Avendo sacrificato tutto per diventare il protettore che Azeroth voleva che fosse, è guidato dalla fedeltà al suo paese, spesso a scapito dei suoi rapporti personali. Pur diffidente, Lothar si scaglia al fianco di chi sacrifica la propria vita al Re ed al suo regno. Carismatico e con una buona dose di spavalderia, l'eroe umano è un prode cavaliere ... ed incredibilmente coraggioso in battaglia. LUI sarà determinante per il destino di Azeroth.

Khadgar

Il potere del divoratore di libri e giovane eroe Khadgar, risiede proprio nella sua conoscenza. Anche se indossa il marchio fatale del Kirin Tor, Khadgar, un ex apprendista Guardiano, combatte per vivere una vita normale. Tuttavia, nonostante abbia voltato le spalle al destino prescrittogli, Khadgar alla fine sarà coinvolto nel mistero che avvolge l'invasione di Azeroth, ed imparerà ad essere all'altezza delle grandi responsabilità che provengono dal suo potere. Mentre lotta per trovare il suo posto tra un gruppo di eroi, Khadgar apprende i segreti del suo potere ... e le forze oscure che cela.

Durotan

Un amato leader del clan dei Lupi Bianchi, Durotan si batte per la conquista di un proprio territorio, in cui possa costruire un futuro per la sua famiglia. Durotan combatte per la sopravvivenza del suo clan e della moglie incinta, Draka. Crede nella sua razza ed in quello che erano prima che Gul'dan salisse al potere: delle creature dalla forza brutale guidate da un ordine naturale, la cui disciplina e l'onore verso la loro specie erano indiscutibili. Sa che se la sua gente sopravvivrà, insieme a Draka dovrà affrontare la carica degli orchi per stabilirsi ad Azeroth.

Medivh

Un Guardiano di Azeroth e sua somma arma magica, Medivh ha pagato a caro prezzo la canalizzazione di tale potere mistico. E' il mago più potente di tutti ed il Guardiano inequivocabile di questa terra, con il compito esclusivo di poter usare la magia per proteggere i suoi cittadini e riequilibrare l'ordine naturale nei regni. Quando non è chiamato a difendere il mondo, vive una vita solitaria, dove combatte con delle forze al di là della nostra comprensione, da un'alta torre costruita sulla gola di una potente zona magica. Vive per proteggere Azeroth: è il suo unico scopo.

Re Llane Wrynn

Ogni Re eredita le sfide dell'epoca - per il nobile Re Llane, il suo retaggio è la più grande guerra della lunga storia di Azeroth. Un regnante benevolo, Llane deve radunare tutti i leader di Azeroth (nani, elfi e gli altri esseri umani) per combattere contro l'esercito degli orchi alla soglia del loro mondo ... prima che l'annientamento sia inevitabile. Promuovendo l'unione dei regni, Llane è certo che se il popolo di Azeroth non si unisce contro il nemico comune, perirà. Combatterà fino ai confini della terra per mettere al sicuro il suo regno e proteggere il suo popolo.

Lady Taria

Taria è una regina saggia e giusta, e in un'epoca di bestie, bruti e campi di battaglia, la sua grazia e la sua diplomazia rappresentano un segnale di speranza per il popolo in questo momento difficile. Abile pacificatrice che usa il suo intuito femminile per guadagnarsi la fiducia di Garona, Taria sa che la gente di Azeroth deve unirsi se vuole porre fine a questo conflitto. Sa che "i capi più

valorosi devono guadagnarsi la fiducia dei loro clan", prendendo esempio da Garona. Felicamente sposata con Llane Wrynn, il suo Re, Taria è la madre del loro figlio, Varian. Il loro è un matrimonio tra personalità simili, e nutrono un profondo rispetto l'un l'altra.

Orgrim

Orgrim brandisce il potente Martelfato, una delle armi più letali di tutta la specie degli orchi. Tramandatagli da diverse generazioni, dai suoi antenati grandi guerrieri ha anche ereditato la rabbia e la prodezza sul campo di battaglia. La guerra è il suo retaggio. Giura fedeltà a Durotan, combatte al suo fianco nella landa di Fuocogelo e protegge il suo popolo; è una delle forze trainanti della tribù dei Lupi Bianchi. Ma durante la marcia verso Azeroth, il vecchio mondo rimane alle spalle.

Draka

Coraggiosa compagna di Durotan e madre del loro unico figlio neonato, Draka si batte per proteggere la sua famiglia e la sua gente fino all'ultimo respiro. Combattendo al fianco del suo compagno e Capoguerra, Durotan, i due forgiavano un amore che sopravvive in un pianeta dilaniato e li porta in un nuovo mondo. Rimane al fianco di Durotan sfidando qualsiasi difficoltà, e accompagna il loro bambino verso un futuro incerto.

Gul'dan

Un astuto, spietato ed onnipotente cattivo con un'insaziabile brama di potere, Gul'dan combatte per il dominio del mondo su Azeroth, a qualunque costo. Il suo intento è riunire le tribù degli orchi per formare una forza di invasione distruttiva; succhia la vita da qualsiasi essere, al fine di potenziare il suo esercito. Spinto dalla voglia di conquista, per Gul'dan la vita è semplicemente combustibile per l'Orda.

Manonera

Se gli orchi sono addestrati per la guerra, Manonera detto 'il Distruttore' incarna la guerra stessa. Indossando una pesante armatura con una catena su cui sono appesi i resti scheletrici delle sue vittime, egli incarna tutto ciò che gli orchi rispettano: forza, coraggio e onore. Un combattente

feroce la cui sola voce tonante incute terrore nei suoi nemici, rappresenta l'arma vivente di cui necessita Gul'dan per assalire l'umanità.

PRIMA DELLA PRODUZIONE

Un Fenomeno Globale:

il Successo di Warcraft

Fin dalla sua uscita, più di 100 milioni di giocatori si sono appassionati dell'impressionante e coinvolgente mitologia di questo videogioco divenuto un fenomeno globale conosciuto come *World of Warcraft*.

Warcraft: Orcs and Humans, creato da Blizzard Entertainment nel 1994, si è subito rivelato un grande successo, ed è il primo capitolo di una trilogia che, per molti fan, ha ridefinito il genere della strategia in tempo reale. Il secondo e il terzo videogioco - *Warcraft II: Tides of Darkness* e *Warcraft III: Reign of Chaos*, hanno affascinato ulteriormente e stimolato la fantasia dei suoi giocatori, quanto i romanzi best-seller ed altro merchandise popolare.

Ma è stato il quarto titolo della serie che è stata, letteralmente, la svolta.

Nel 2004, la Blizzard ha lanciato l'intenso *World of Warcraft*, un gioco di ruolo di tipo MMORPG (cioè *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) accessibile esclusivamente con l'utilizzo di Internet e dietro pagamento di un abbonamento, in cui migliaia di giocatori di tutto il mondo possono interagire fianco a fianco interpretando personaggi che si evolvono nello stesso universo. Il gioco, in cui i giocatori possono scegliere se identificarsi in un membro dell'Alleanza o dell'Orda, gestire le azioni e stringere legami con altri personaggi, si svolge in ambientazioni grafiche dettagliate ed impressionanti, ed è stato consacrato tra i fantasy di maggior successo nella storia dei videogiochi.

Ad oggi, a distanza di più di un decennio, *World of Warcraft* vanta 100 milioni di utenti registrati, mantenendo il suo posizionamento nella top-10 dei MMORPG più popolari al mondo.

Da allora sono state pubblicate cinque espansioni di *World of Warcraft*: la più recente è *World of Warcraft: Warlords di Draenor*. Imbattendosi negli eventi in continua evoluzione del

mondo di *Warcraft*, il giocatore può impegnarsi in migliaia di missioni e avventure illimitate, all'interno di una cornice fantastica del mito, della magia, dei potenti regni e di pericolosi campi di battaglia.

Il conflitto è al centro della tradizione di *Warcraft*, e quando la Blizzard ed i realizzatori hanno iniziato a parlare della sua trasposizione cinematografica, la sfida non era solo quella di rimanere fedeli alle innumerevoli legioni di fan di tutto il mondo, ma anche fornire una narrazione avvincente per un pubblico privo di familiarità con questi ambienti fantastici ed i suoi personaggi.

In conclusione, hanno scelto di iniziare proprio dal principio della saga di *Warcraft*, e focalizzarsi sulla creazione di due mondi contrastanti: Azeroth bella e pacifica, e Draenor, un pianeta devastato i cui abitanti rischiano l'estinzione - così come sull'odissea di due eroi di opposte fazioni le cui sorti sono affidate al destino.

LA PRODUZIONE

Dai Piccoli Schermi al Grande:

Warcraft L'Inizio

Nel 2006 la Legendary Pictures ha annunciato di aver acquisito i diritti cinematografici di *Warcraft*, siglando una partnership di sviluppo con la Blizzard Entertainment per la produzione di un film in live-action.

Durante questo percorso, il produttore di blockbuster Charles Roven ed il suo partner di produzione Alex Gartner, sono stati avvicinati da Thomas Tull e Jon Jashni della Legendary per collaborare nella produzione di un film che rendesse giustizia a questo straordinario franchise dell'intrattenimento. La Legendary e la Atlas aveva già lavorato insieme nella produzione della trilogia di Christopher Nolan de *Il Cavaliere Oscuro*, e *Warcraft* sarebbe stata un'ulteriore collaborazione in un progetto grandioso.

Il team di realizzatori, insieme ai partner della Blizzard, ha reclutato lo scrittore Charles Leavitt per sintetizzare la complessa mitologia del franchise in un epico lungometraggio drammatico d'avventura. La strategia scelta è stata quella di narrare la storia prevalentemente dal punto di vista dell'Alleanza, con l'introduzione di un nuovo eroe tra la vasta gamma di personaggi.

Naturalmente lo sviluppo della storia ha continuato a procedere negli anni successivi, considerando altresì nuove premesse ed il regista ideale.

Poi, all'inizio del 2013 viene dato l'annuncio dell'affidamento della direzione del film al regista Duncan Jones. La scelta di questo perfetto narratore, in definitiva, si è rivelata essere molto più semplice di quanto i produttori si aspettassero. Meglio conosciuto per il suo capolavoro premiato col BAFTA *Moon*, oltre a *Source Code*, Jones aveva un altro punto a suo favore: la conoscenza profonda e la passione per il videogioco.

Riguardo al processo di sviluppo, il produttore Tull riflette: "La Blizzard ha avuto il tempo di creare una storia intera. Hanno fatto pesanti aggiustamenti, e noi ci siamo affidati a loro. Penso che abbiano percepito il nostro interesse genuino per il materiale, ed il desiderio di raccontare non solo una bella storia, ma una grande storia dell'universo che hanno creato".

Tull nutre un enorme rispetto verso gli ideatori della storia ed i collaboratori della squadra. "Le persone che realizzano i videogiochi sono degli astuti narratori", dice. "Ora siamo nella posizione di poter usare questi mondi che hanno creato, e questi personaggi con cui la gente desidera passare più tempo. Francamente, alla fine tutto è narrazione, anche se basato su un racconto, una graphic novel, o un fumetto. Quindi qualsiasi siano le fonti che ispirano i narratori ci entusiasmano. Ed è valso anche per *Warcraft*".

Il produttore Roven nel riferire le strategie del team sul processo di sviluppo al regista, rivela: "Abbiamo lavorato sodo per avere la giusta sceneggiatura e, francamente, è stato Duncan che ha apportato gli elementi mancanti. Una delle cose che fa di *Warcraft* un gioco unico, oltre alle ambientazioni e le mosse innovative che i personaggi possono svolgere, è il fatto che si può scegliere da che parte si vuole stare.

"Si può scegliere l'avatar di un orco nel caso dell'Orda, o delle varie specie di umanoidi di Azeroth", continua. "Perciò Duncan considerando che si può giocare da entrambe le parti, voleva assicurarsi che la storia mostrasse entrambi i punti di vista - dei buoni e dei cattivi - e lasciare al pubblico la scelta su quale parte schierarsi".

Il partner di produzione di Roven della Atlas Entertainment, Alex Gartner, credeva fermamente che fosse indispensabile per la versione cinematografica di *Warcraft* celebrare le esperienze dei giocatori abituali, e coinvolgere al contempo chi non conosce Draenor e Azeroth. A suo dire, tutto è cominciato con una semplice regola: "Sono i personaggi gli elementi trainanti dei

nostri film. La storia nasce da personaggi incredibili, quelli con cui si desidererebbe condividere un'avventura. Non importa quanto sia elaborato, sorprendente ed impressionante il mondo, se non ci sono personaggi con cui si desidera avventurarsi - e quelli con cui si rimarrebbe volentieri anche dopo la fine del film".

Per la Atlas, la produzione di *Warcraft* avrebbe offerto, secondo Gartner, "la fusione tra live-action, cinema digitale, grandi set, costumi elaborati, creazione di nuovi mondi e fantasy". Egli riflette sulla rilevanza di questo genere nell'intrattenimento, così come sull'approfondimento di questo film di temi come "sopravvivenza, amore, protezione della famiglia e paura dell'ignoto". Il produttore afferma: "La fantasia può essere l'occasione per esplorare le cose in modo diverso, e spesso può avere una risonanza più sottile e, talvolta più esplicativa, della realtà".

Il regista di questa macchina ben oliata nota come *Warcraft* è Jones, un accanito giocatore ed appassionato da anni di *World of Warcraft*. Il direttore ammette di essere stato elettrizzato dalla prospettiva di un film su *Warcraft* ancor prima dell'opportunità di esserne il regista. Di fronte all'opportunità di incontrare la Blizzard e rivelare il suo approccio alternativo, ricorda: "Da giocatore sai che parte del suo fascino è che puoi diventare un eroe, a prescindere da quale parte stai. Quindi volevo che il film rispecchiasse questo concetto, realizzando un film di guerra con due eroi di fazioni opposte, trattati con egual rispetto".

Il produttore Fenegan, anch'egli appassionato giocatore fin dall'inizio della serie *Warcraft*, ha collaborato con Jones per molti anni, già nel settore pubblicitario. Fenegan spiega perché ha creduto che il materiale di base avesse tutte le potenzialità di un film epico: "Una delle cose più sorprendenti di *Warcraft* è che non è un gioco lineare in cui si è costretti ad impersonare un personaggio particolare. C'è un senso di comunità, ed è per questo che a mio parere è esploso ed ha avuto successo in tutto il mondo. Offre l'opportunità di creare un proprio personaggio; si entra in un mondo in cui piuttosto che interagire con dei personaggi generati dal computer, non giocatori, si vive un'esperienza sociale giocando con persone provenienti da tutto il continente".

Chris Metzen, vice presidente senior dello sviluppo della storia e del franchise presso la Blizzard, ricorda l'incontro con Jones e Fenegan riguardo la trasposizione cinematografica della serie: "Duncan ha raccontato la sua esperienza: ciò che lo ha appassionato di *Warcraft* ed il tempo trascorso a giocarci; e più mostrava la sua visione ed i suoi istinti su ciò che era possibile realizzare, più mi rendevo conto di essere nelle mani giuste".

Da questo scambio di idee e di fattibilità, i realizzatori arrivarono alla conclusione che il periodo migliore per ambientare il film tra i 20 anni di narrazione di *Warcraft*, era quello del gioco inaugurale del 1994 *Warcraft: Orcs and Humans*, in cui un portale del pianeta agonizzante di Draenor apre la strada per Azeroth ad un esercito di orchi malvagi e disperati.

Metzen spiega: "Abbiamo pensato che per soddisfare tutti gli spettatori, gli eventi fittizi di *Warcraft* che si possono raccontare - soprattutto considerando le esperienze dei giocatori di *World of Warcraft*, che si svolgono circa 30 anni dopo gli eventi del film – avrebbero dovuto trarre origine proprio dal principio, dalle radici dell' Alleanza e dell'Orda (e come questi conflitti primitivi formano gli eventi dell'era moderna). Ci è sembrato giusto iniziare dal principio, dalle origini di entrambe queste fazioni che definiscono l'era moderna del franchise. In questo modo, abbiamo rivolto a tutti la migliore introduzione al mondo di *Warcraft*, indipendentemente dalla razza con cui ci si schiera".

Il produttore Jashni era assolutamente d'accordo con la sua squadra. E afferma: "Il problema è che da registi e da narratori, bisogna prendere una posizione. Come si possono mostrare entrambi i lati di una situazione o entrambi i punti di vista di un mondo e, allo stesso tempo, radicarsi in una narrazione tradizionale intessuta di eroi, cattivi, tradimenti, ed emozioni? Duncan ha trovato la via per farci iniziare a pensare a tutto ciò in modo nuovo e pertinente".

Una volta definiti l'approccio e la sceneggiatura, i realizzatori hanno iniziato la ricerca rigorosa degli attori che avrebbero ritratto alcuni dei personaggi più rappresentativi di *Warcraft*.

Orchi e Azerothiani:

Il Cast del Film

Roven riguardo all'esigenza di scegliere il cast più adatto al film, riflette: "*Warcraft* è una storia che può davvero far immergere lo spettatore nel film. Porta in luoghi inaccessibili nella vita reale, e tutti amiamo farci trasportare in posti così. Di certo però, la cosa più importante è che anche quando si è in questi mondi fantastici è necessario connettersi ai personaggi, e questo è ciò che fa trascendere tutti i grandi film".

Legarsi a questi personaggi sarebbe impossibile se il pubblico non si connette con gli attori che li ritraggono. Nel mondo umano, il ruolo centrale del valoroso comandante Anduin Lothar è

assunto dall'attore australiano Travis Fimmel, ben noto per il suo ritratto di Ragnar della fortunata serie drammatica *Vikings*.

Lothar, un soldato formidabile, ha sempre messo prima di ogni altra cosa gli interessi del regno e del suo re. Raves Tull riguardo la prestazione di Fimmel: "Sono stato letteralmente colpito da Travis in *Vikings*. Quando entra in una stanza, cattura l'attenzione. E' speciale, e quando maneggia una spada o un'ascia da guerra, è la persona che si vorrebbe come alleato".

Entusiasta di far parte di questa avventura epica, Fimmel rivela che riteneva fondamentale che Lothar fosse eroe imperfetto. E spiega: "Ha un profondo senso del dovere ed aspira ad essere un buon soldato, ma nel farlo trascura la sua famiglia, provando rammarico per la sua assenza nei confronti del figlio".

Gli attori inglesi Dominic Cooper e Ruth Negga hanno mostrato il loro talento nei ruoli del re di Azeroth, Llane, e Lady Taria. Llane è un sovrano benevolo che si affida ai suoi compagni d'infanzia per il mantenimento della pace nel suo regno. Tuttavia, l'arrivo dell'esercito invasore di orchi diventa un vero e proprio banco di prova di quell'amicizia e della sua leadership.

Cooper ci descrive il motivo per cui ha scelto la parte: "Mi è piaciuto che lo script non trattasse semplicemente del bene contro il male. In sostanza, si tratta di sfollati in cerca di una nuova terra. Fa sorgere la domanda: 'A chi appartiene questa terra? Chi è nel giusto?' Ma più si va avanti, più si mette tutto in discussione. C'è un modo più giusto per raggiungere la felicità di tutti? Si tratta di una partita a scacchi e, per Llane, si tratta di scegliere costantemente le mosse giuste per difendere il suo regno nel miglior modo possibile".

Ad incoraggiare i suoi sforzi è la sua regale ed astuta regina, Lady Taria. "A prima vista, questa è una società patriarcale abbastanza tradizionale, ma a ben guardare, in realtà è una partnership" aggiunge la Negga. "Loro governano come coppia. Forse non in teoria, ma sicuramente nella pratica. Il re fa molto affidamento sulle sue opinioni e sulle sue intuizioni. La considero quasi l'inverso di Lady Macbeth".

La gerarchia di potere di Azeroth è ulteriormente complicata dal personaggio enigmatico di Medivh, interpretato dall'attore poliedrico Ben Foster. All'ultimo grande mago di un'antica stirpe di protettori magici noti come i Guardiani, sono stati conferiti grandi poteri per difendere il regno. Un tempo era celebrato e venerato dai cittadini di Azeroth, ma ora cerca l'anonimato rinchiuso in solitudine nella torre di Karazhan.

All'insaputa di tutti, questo mago nasconde un segreto che potrebbe portare alla rovina. Foster è stato attratto da questo ruolo per una serie di ragioni, ma soprattutto per l'opportunità di lavorare con Jones. "Ho visto *Moon*, e chiaramente Duncan è un regista con molta inventiva", aggiunge Foster. "Leggendo questo script ambientato in un mondo di fantasia, ho trovato difficile estrapolarne un nuovo mito. Difficile come tirare fuori un senso di compassione per entrambe le parti in guerra. Il grande tocco magico di Duncan su questo particolare materiale è stato umanizzare entrambi: anche se sono creature opposte, ha usato un approccio molto umano. L'ho apprezzato molto".

L'altro mago protagonista della storia è Khadgar, un giovane mago che volta le spalle al suo destino come previsto dalla Kirin Tor, e che viene poi inavvertitamente designato nel conflitto degli orchi. Ben Schnetzer considera il suo personaggio "un percorso palpabile attraverso questo film. Forma la sua ampia conoscenza in brevissimo tempo, cosa davvero emozionante da interpretare – vivendo i suoi progressi ed i cambiamenti che subisce aumentando le sue competenze nella magia".

A turno, uno dei ruoli più complessi e fisicamente impegnativi del film è stato quello del personaggio di Garona, un essere metà umana e metà mezz'orchessa, che si batte con ogni mezzo per sopravvivere. Quando entra ad Azeroth, il comandante Lothar è tra i primi esseri umani ad incontrarla. Rispetta la sua abilità nel combattimento e la forza nella sfida, che merita una loro alleanza.

Roven, che ha incontrato la Patton per la prima volta durante le riprese del film degli Outkast *Idlewild*, era sicuro che potesse apportare un valore aggiunto al ruolo. Riguardo al suo personaggio, l'attrice afferma: "Incarna l'idea che gli orchi non tutti sono cattivi e gli esseri umani non sono tutti buoni; esiste anche una via di mezzo, come Garona, che rappresenta le caratteristiche di entrambi i mondi. E' una guerriera feroce ed impavida, ed è sempre molto eccitante per una donna da interpretare. Ma in aggiunta è altresì vulnerabile e femminile, inizia ad avere nuove percezioni: in questo film subisce molti cambiamenti".

E' difficile trovare degli attori con otto piedi, pertanto, gli orchi massicci e straordinari di *Warcraft* sono stati tutti creati in digitale. I progressi nella tecnologia del motion capture hanno permesso ai realizzatori una certa flessibilità nella vasta gamma di validi artisti che potessero personificare questi imponenti guerrieri.

L'attore Toby Kebbell (il capoclan dei Lupi Bianchi, Durotan) non è estraneo al CGI, avendo già interpretato in modo convincente Koba in *Apes Revolution – Il Pianeta delle Scimmie*.

Ma per gli altri attori - Rob Kazinsky (Orgrim, l'amico intimo di Durotan e capoclan in seconda), Clancy Brown (Manonera, il capoguerra dell'Orda), Daniel Wu (l'orco signore della guerra, Gul'dan), ed Anna Galvin (Draka, la moglie di Durotan) – il motion capture è stato una novità. Indossando degli abiti grigi attillatissimi con dei sensori e dei marcatori puntati sui loro volti, questi attori sono 'diventati' degli orchi, dalle dimensioni e dalla forza massiccia, e con movimenti e manierismi specifici per i loro personaggi.

Di quest'esperienza Kebbell ricorda: "Duncan ha subito chiarito che non si trattava esclusivamente di motion capture, ma di *performance* capture: è con questa definizione che ha umanizzato il processo; perché anche di fronte a due telecamere puntate sul viso, è bello pensare che si stia facendo questo non solo per se stessi, ma per quegli artisti che saranno poi in grado di dare vita al personaggio raffigurato".

Per aiutare gli attori ad acquisire le competenze necessarie per rappresentare in modo convincente questi guerrieri selvaggi, è stato coinvolto nella produzione il coreografo TERRY NOTARY. Con un passato da ginnasta e performer del Cirque du Soleil, Notary ha designato i movimenti, i manierismi e gli stili di comportamento di ciascuna delle razze e dei personaggi dei clan. Ha poi istruito gli attori a trovare il loro personaggio attraverso quel movimento.

Notary rivela: "Ho letto la sceneggiatura per capire ciò che motivasse le reazioni degli orchi e sono partito da lì. Sono creature-enormi, muscolose, lacere. Ma non posano: non c'è consapevolezza del corpo estrinseco. Non hanno esternazioni, ma sono forti dall'interno verso l'esterno. Hanno una potenza impressionante - non fisicamente, ma nel loro modo di essere".

"Mi ricordo quando con Terry cercavamo di provare la camminata di un orco, con delle falcate molto ampie", rivela Brown. "Terry è paziente e meticoloso, ci ha mostrato la sua idea di camminata di un orco, sottolineando la potenza della falcata che poi è ciò che in realtà fa tremare la terra sotto i suoi piedi. Così un orco, molto probabilmente non si muove nello spazio, ma dà l'immagine della potenza con i passi sul terreno mentre cammina".

Per Kazinsky la possibilità di ritrarre Orgrim, il braccio destro di Durotan, che brandisce il leggendario Martelfato - forse una delle armi più riconoscibili del gioco - è un sogno diventato realtà. Da esperto giocatore di *World of Warcraft*, Kazinsky aveva raggiunto 463 giorni di gioco quando è iniziata la produzione del film.

Spiega il suo percorso: "Ho percepito che questa sceneggiatura era esattamente il risultato tra ciò di cui loro avevano bisogno per il film, e quello che io, da spettatore e giocatore, avrei voluto vedere", afferma Kazinsky. "Bisognava creare un universo adatto ai giocatori ed a coloro che non hanno mai nemmeno sentito parlare del gioco. Bisognava realizzare un mondo che coinvolgesse la gente. E lo script rappresentava perfettamente tutto ciò".

A parte la possibilità di apparire in *Warcraft*, Kazinsky era ansioso di provare le tecniche del motion capture. "Nel momento in cui si accetta di farlo, scompare il proprio ego e ci si mette totalmente al servizio del personaggio. Importa solo che il personaggio sia giusto, e questa è un'esperienza incredibilmente liberatoria e meravigliosa".

Wu rivela di esser stato incoraggiato dalla moglie – accanita giocatrice - a sottoporsi ad un provino per *Warcraft*. Nonostante la sua apparizione in molti film d'azione a Hong Kong, ed il fatto di eseguire personalmente molti dei suoi stunt, il ruolo del signore della guerra Gul'dan è stato fisicamente uno dei più impegnativi. "Mi ricordo quando ho letto la sceneggiatura che Gul'dan si suppone sia l'orco più anziano.. mentre io non sono poi così vecchio", osserva Wu. "Ho detto a Duncan, 'Questo dovrebbe essere un orco veramente vecchio. Perché scegli un uomo molto più giovane?'. E mi ha risposto: 'Per una questione di fisicità. Se optassimo per una persona più o meno di quell'età, probabilmente non sarebbe in grado di mostrare la forza fisica del personaggio' ".

Wu ride: "Una volta che sono entrato nel campo di addestramento degli orchi, mi sono reso conto di cosa stesse parlando, perché il mio personaggio è fondamentalmente nella posizione dello squat per quasi tutto il film. Quindi le prime due settimane sono state molto dolorose. Non entravo più nei pantaloni che avevo portato a Vancouver, per quanto fosse aumentata la muscolatura delle mie cosce e dei glutei. Ma è stato comunque un percorso meraviglioso, e condividerlo con gli altri attori che interpretano gli orchi è stata un'esperienza che ci ha molto uniti".

Llane nel governare considera molto il consiglio di donne forti come Taria, e gli orchi conoscono bene questo dualismo. L'orchessa protagonista Draka, coraggiosa guerriera e compagna di Durotan, è interpretata da Anna Galvin. "Mi piace la sua sicurezza; è molto con i piedi per terra", dice la Galvin. "Segue il suo cuore, ma è altrettanto astuta ed altamente abile. La sua arma preferita è un'ascia brutale che brandisce come un guerriero d'élite".

Tra Attinenza ed Espansione:

Le Scenografie di Warcraft

Fin dall'inizio, i realizzatori erano tenuti ad onorare i mondi, i personaggi e le storie che significano tanto per legioni di fan di *Warcraft*, mentre d'altro canto si dovevano sforzare di rendere il film un brivido cinematografico per tutti gli spettatori. Per contribuire a raggiungere questo obiettivo, è stato chiamato lo scenografo Gavin Bocquet.

Forse più famoso per il suo notevole lavoro su *Star Wars: Episodio I-La minaccia fantasma*, *Star Wars: Episodio II-attacco dei cloni* e *Star Wars: Episodio III- La vendetta dei Sith*, Bocquet non si scoraggia di fronte a produzioni e set su larga scala, e si è avvalso di una squadra di prima classe, tra cui la supervising art director HELEN JARVIS, la set decorator ELIZABETH WILCOX ed il prop master JIMMY CHOW.

Non avendo familiarità con le molteplici e contrastanti ambientazioni di gioco di *Warcraft*, Bocquet ha dovuto documentarsi a fondo. Ha incontrato molte volte Jones, ed ha visitato la sede della Blizzard Entertainment ad Irvine, in California, per studiare il lavoro degli artisti concettuali in sede.

Ha notato che anche i giochi stessi sono ambientati in luoghi colorati, ludici e fantastici, che hanno migliorato l'esperienza di gioco dei suoi appassionati. Ma per l'adattamento cinematografico della storia, Jones era alla ricerca di una percezione più epica, grintosa, e in definitiva più cinematografica. Così, Bocquet e Jones si sono sforzati di raggiungere i loro obiettivi incorporando il più possibile il contesto originale, lo spirito e l'ispirazione del gioco.

E' subito parso che le dimensioni, la portata e le complessità tecniche del mondo di *Warcraft*, sarebbero state impossibili da adattare a luoghi reali. Ricorda Bocquet: "Fin dall'inizio tutto il nostro lavoro era fondamentalmente orientato verso i teatri di posa. Duncan ha voluto ricreare tutti gli ambienti, costruire quello che abbiamo potuto e poi estenderli digitalmente, se necessario ... realizzando dei set grintosi e reali, in modo che il pubblico avesse la sensazione di trovarsi sul posto, piuttosto che creare un mondo di fantasia".

Detto ciò, Bocquet e il suo team sono stati chiamati a progettare e costruire 90 set incredibili, di varie dimensioni e complessità.

Immaginando Azeroth

Azeroth è una terra composta da cittadine pacifiche, strutture magnifiche e paesaggi diversi, nonché la sede di molte razze - tra le quali umani, elfi, nani e troll. E' anche il luogo dove si ambienta gran parte del gioco di *Warcraft*, che ha richiesto quindi a Jones ed allo scenografo di ricreare una serie di set iconici, certi di ricadere sotto lo sguardo indagatore dei fan accaniti del franchise.

Nel gioco l'aspetto complessivo di Azeroth è europeo, con boschi di querce giganti, campi di grano, fiumi, laghi, montagne, porti e coste. Si espande nelle zone un po' più estreme del mondo dei Nani, la Palude Nera, e la Palude del Dolore. Così, per i realizzatori, la sfida era riprodurre ciascuno di questi dintorni su un teatro di posa – ispirandosi sì al mondo di *Warcraft*, ma dando anche una propria identità a questi ambienti.

Le riprese sono iniziate con gli interni e gli esterni della locanda 'Il Fiero Leone', uno dei luoghi più iconici del gioco. Lì, l'azione si svolge su un unico piano principale, mentre i realizzatori hanno reputato importante, cinematograficamente, includere una scala che porta ad un piano superiore. A parte ciò ogni altro aspetto della locanda è rimasto fedele alle sue origini - con i suoi mobili pesanti, i tappeti rossi bordati d'oro, le bottiglie verdi, ed i manifesti sulle pareti che i giocatori riconosceranno.

Un impegno maggiore l'hanno richiesta la scenografia e la realizzazione della Foresta di Elwynn, conosciuta nel gioco come il cuore del regno umano di Roccavento. Inizialmente, sono stati presi in considerazione alcuni paesaggi dell' Inghilterra, ma in seguito respinti. Tuttavia, è stata individuata la più antica quercia del posto (di circa 600 anni situata a Windsor Park), il cui diametro del tronco misurava quasi 2 metri.

Bocquet rivela: "Duncan la voleva replicare. Voleva che realizzassimo dei tronchi larghi 3 metri e mezzo, ottenendo quella scala, ma con un aspetto sempre reale. Quindi l'unico modo per farlo era quello di costruire una foresta. A tutti gli effetti, le foglie della nostra quercia, i dettagli della corteccia, il verde sembravano reali, ma la sua dimensione in scala l'ha resa un po' insolita".

Il set di Elwynn è composto da nove alberi giganti intervallati da vegetazione viva, circondato da un'enorme schermata blu. Questo ha fatto sì che il regista avesse la flessibilità di cambiare gli sfondi per accogliere altre scene della storia, in sostanza consentendo l'allestimento di altri scenari sempre facenti parte di questa foresta immensa, aggiungendo prati, villaggi o fiumi

sullo sfondo. A causa delle sue dimensioni, sembrava che la produzione stesse facendo delle riprese di esterni, includendo anche una carica di soldati a cavallo.

La Sala del Trono all'interno del regno di Roccavento, è un' altra grande ambientazione di gioco che si è rivelata fondamentale per il film. Per questo set, come per molti altri, le dimensioni e la scala erano molto importanti da considerare. Bocquet spiega: "La cosa interessante di tutto il mondo del gioco è la presenza di oggetti enormi. I personaggi che si muovono all'interno del gioco sono piuttosto piccoli, quasi delle persone in miniatura. Le sedie ad esempio sono gigantesche: ma è così che è stato concepito il design del gioco. Quindi, una delle nostre sfide è stata quella di mantenere queste dimensioni in scala nel film, senza dare l'idea che avessimo creato una 'terra di giganti' con gente minuscola in grandi spazi. Lo stesso è valso anche per la Sala del Trono, dove nel gioco ci sono dei grandi elementi di architettura, grandi porte, e colonne di dimensioni ridicole".

Per far fronte a questa incongruenza, il team del design si è impegnato in un'analisi concettuale attraverso il 3D e la modellazione su larga scala. "Abbiamo raggiunto la grandezza del gioco senza che i set facessero sembrare i nostri attori dei nani", afferma Bocquet. "A volte non si capisce il risultato fino a quando gli attori non sono presenti sul set, in costume. La Sala del Trono è stata una sfida particolare a livello architettonico, per il raggiungimento della perfezione in termini di scala e dettagli".

Tutti e tre i set - la locanda 'Il Fiero Leone', la foresta di Elwynn e la Sala del Trono - sono stati lo scenario delle prime settimane di produzione; ed è proprio durante questo periodo che la Blizzard ha visitato per la prima volta i set di *Warcraft*. Bocquet afferma: "Credo che fossero tutti piuttosto sbalorditi da ciò che hanno visto. Avevano lavorato nel mondo digitale del loro gioco per molti anni; ma entrare e vedere il loro mondo diventare reale e materiale, tanto da poterlo toccare con mano, è stata probabilmente un'esperienza schiacciante per loro".

La torre di Karazhan è una struttura malmessa e cadente in cui risiede in solitudine il potente mago Medivh, con solo il maggiordomo Moroes (interpretato da CALLUM KEITH RENNIE). Ancora una volta, Jones e Bocquet fanno riferimento ad una riproduzione in miniatura della torre, per far sembrare qualcosa che, allo stato originale, era enorme. Sono stati necessari diversi ambienti per le riprese a Karazhan, tra cui la Camera di Energia, il suo ingresso e la vasta biblioteca.

Per le riprese in questi ambienti, Jones ha concepito una libreria circolare con gli scaffali che vanno verso l'alto in cerchi concentrici, fino alla Camera di Energia. Realizzato come un set a parte, sono stati costruiti solo il primo livello e la scala a chiocciola, mentre gli effetti visivi della squadra

di Bill Westenhofer hanno completato l'illusione di un massiccio archivio di testi antichi. Così facendo, la decoratrice ELIZABETH WILCOX ha dovuto costruire cinque credenze, lavorando instancabilmente per sei settimane per riparare o fabbricare più di 3.000 pergamene e libri necessari da adattare nell'infinita libreria a forma di anello.

Un altro ambiente chiave è la Palude Nera – il luogo in cui gli orchi invasori, che viaggiano attraverso la magia del Portale Oscuro, giungono per la prima volta su Azeroth: una giungla lussureggiante, in netto contrasto con il pianeta che hanno abbandonato. Per il suo sviluppo, il team del design ha cominciato mettendo a punto 36 metri di alberi palustri.

Una volta approvato da Jones, hanno infoltito il set con questa vegetazione e dell'altra simile ma più piccola. Anche se è un ambiente estremamente insolito, era importante che tutti i materiali, i colori e le forme delle foglie fossero reali, come se il pubblico si sentisse nella foresta del Borneo.

L'unico set costruito al di fuori di uno studio, a causa delle sue dimensioni, rappresentava la corte e la strada principale che conduce a Roccavento. I giocatori sanno che nella versione del gioco si tratta di un piccolo villaggio, per consentire agli avatar di muoversi rapidamente al suo interno. Ai fini dello script invece, Roccavento è molto più grande: una città murata con un castello, la cattedrale, la piazza del mercato e l'ingresso principale.

Il punto di partenza di Bocquet era progettare digitalmente diverse idee, mantenendo lo spirito del gioco e piazzando quindi la cittadina sulla costa con le montagne alle spalle, oltre a riprendere il mix di pietra e legno per l'architettura. Prima che Jones approvasse il layout e l'architettura della città, si sono susseguiti incontri, storyboard e modelli tridimensionali.

La sua costruzione fisica è stata per due terzi, ed intorno all'intera circonferenza del livello superiore del sito è stata eretta una schermata blu enorme, per consentire alla squadra di Westenhofer di estendere virtualmente l'altezza del set e creare gli impressionanti e pittoreschi dintorni della città.

All'interno del mercato, per dare un grande effetto, Wilcox e la sua squadra hanno aggiunto una serie di oggetti, alimenti e condimenti per dare un realismo tangibile, fin nei minimi dettagli. Al di fuori delle vetrine, hanno messo tavoli, carri, carretti e carriole, ricche di diverse merci come formaggi, miele ed arnie per api in vimini, profumi in ampole fantasiose, pozioni per incantesimi con scritte su piccoli rotoli, e cesti fatti a mano.

Wilcox racconta la sua ossessione per i dettagli: "I prodotti dovevano riflettere l'epoca: i cavoli dovevano avere le foglie esterne e non essere perfetti come nei nostri supermercati; le cipolle e l'aglio dovevano avere la crescita verde in alto, e le radici. Queste verdure sono state spedite dalla California perché non era stagione a Vancouver; le patate che abbiamo acquistato dovevano essere sporche di fango; anche la frutta è stata modificata con pezzi di detriti naturali colorati per sembrare imperfette".

Come per ogni set, è stata apportata grande cura per fare riferimento e rendere omaggio al gioco, ove possibile. I fan di *World of Warcraft* riconosceranno degli oggetti grandi e piccoli collocati all'interno di questo set, tra cui l'importantissima cassetta postale e la bacheca. In realtà, ci sono un certo numero di Easter Eggs nascosti abilmente nel film, che gli appassionati si divertiranno a scoprire.

Un set creato per il film che non esiste nel gioco è l'armeria. Quando ci si affaccia per la prima volta in questa storia, si notano armi di ogni tipo. Dato che per molti decenni Azeroth è stata in pace, l'armeria è rimasta sostanzialmente inutilizzata. Ma con l'invasione degli orchi, il suo arsenale si esaurisce rapidamente non appena l'Alleanza è pronta ad andare in guerra.

In totale, all'interno di questo set sono stati dislocati più di 1.000 pezzi - tra cui 120 scudi appesi al soffitto ed altri 100 sparsi nel set, 750 spade, 300 alabarde, e altre armi ed armature assortite. Sono stati utilizzati anche degli armamentari supplementari, così come gli accessori delle armature degli eroi forniti dal reparto costumi.

La Costruzione di Draenor

La terra degli orchi, Draenor, è un pianeta polveroso e desolato da cui sperano di fuggire. L'arredatrice Wilcox ha parlato a lungo con Jones sull'ambiente e le abitudini degli orchi: il modo in cui mangiano e si spostano, le armi che usano ed i loro gesti usuali.

A seconda del clan di appartenenza, gli orchi vivono in tende da bivacco o iurte. Ma tutti usano delle zanne gigantesche (un elemento importante nel gioco) per sostenere le loro abitazioni, portandole con sé durante i viaggi, ed utilizzando delle pelli di animali per coprire le zanne negli ambienti interni. Le pelli fungevano anche da coperte per dormire; mentre i teschi di animali venivano utilizzati per il commercio. "Questi erano importantissimi per Duncan", rivela la Wilcox.

"I teschi decorati mostravano la storia e l'orgoglio degli orchi, in particolare per il clan dei Lupi Bianchi".

Per riflettere questa civiltà è stato costruito un grande accampamento di tende ed allestito dettagliatamente, mettendo in evidenza l'orgoglio delle loro culture e tradizioni. All'interno dell'insediamento c'era la tenda gigantesca di Gul'dan, che serviva anche come un'area d'incontro per i capi clan.

Misurava circa 15 metri il diametro delle iurte fatte a mano con tessuto di pelo di capra, realizzate sull'esempio di quelle tutt'oggi usate in Turchia. Wilcox dice: "Un nostro incaricato è andato sulle montagne della Turchia per incontrare degli artigiani che costruiscono iurte e tessono la stoffa, ai quali abbiamo inviato i modelli, e loro ci hanno spedito il materiale a Vancouver".

Essendo Gul'dan il leader onnipotente del Concilio dell'Ombra degli orchi, al centro della sua tenda era situato un enorme braciere per la preparazione del verde ed oscuro sangue demoniaco. Della larghezza di 2,7 metri per un'altezza di 3,3 metri è stato costruito con effetti speciali, guardandolo nei dettagli si possono trovare i tratti del viso in ognuna delle sue sfaccettature. La tenda è stata adornata con molti talismani, fatti con teschi di valore, pelo e frammenti di tessuto rosso, tra gli altri, tutti elementi che mostrano il suo crescente potere.

"Ci siamo consultati con Duncan riguardo a ciò che sarebbe stato più opportuno mettere sulle pareti per adornarle", osserva la Bocquet. "L'idea è stata di creare un collage di dipinti storici di caverne abitate da orchi; un riferimento storico della loro razza. Abbiamo realizzato 11 pannelli di guerra raffiguranti Gul'dan durante lo sviluppo di questo accampamento ed il progetto di conquista di Azeroth. Nick Carpenter della Blizzard ci ha fornito molte informazioni al riguardo. I dipinti sono stati fatti a mano, dando uno sfondo fantastico alla tenda. Tutti questi particolari che abbiamo prodotto non è detto che vengano colti guardando il film: ma ci sono, ed arricchiscono la scena in maniera dettagliata".

Immaginare l'impossibile:

Innovazioni dei VFX e Performance Capture

I realizzatori se da una parte sono andati indietro nel tempo per introdurre le origini di *Warcraft*, dall'altra hanno fatto un enorme balzo in avanti con l'uso di effetti speciali, immagini

generate al computer, e la tecnologia del motion capture per raccontare la storia nel modo più credibile. Il coinvolgimento nel progetto del supervisore degli effetti visivi premio Oscar Bill Westenhofer, ha significato non solo avvalersi di uno dei migliori del settore, ma, casualmente, anche di un giocatore esperto del videogioco.

Westenhofer racconta il suo coinvolgimento: "Quando ho incontrato Duncan e Stuart, la prima domanda che mi è stata posta è stata quanta familiarità avessi col mondo di *Warcraft*. Ho iniziato a ridere perché, per la prima volta in assoluto, la mia dipendenza da un videogioco si è palesata alla grande!". Non solo era bravo al gioco, ma era addirittura arrivato ai massimi livelli, rendendolo de facto un consulente tecnico non ufficiale.

"Essendo un fan e realizzare un film su un argomento che mi appassiona particolarmente, e soprattutto lavorare con Duncan, un altrettanto giocatore, ci ha dato il vantaggio di decidere quanto autentico volessimo questo progetto", afferma Westenhofer. "In molte occasioni avremmo potuto discostarci dai suoi canoni, ma abbiamo sempre cercato di attenerci alle linee originali. Se si guardano attentamente le scene, il layout della terra e del terreno corrispondono esattamente all'immagine originale della Foresta di Elwynn. Le Montagne Crestarossa¹ e Le Marche Occidentali² sono entrambe dove si suppone che siano. Le montagne tra Roccavento e Forgiardente sono esattamente al loro posto. Abbiamo cercato di essere più attinenti possibile, in modo che le persone che non conoscono il gioco saranno affascinate da questo mondo incredibilmente ricco, e le persone che invece lo conoscono godranno dei piccoli dettagli presenti".

Naturalmente, la riproduzione dei costumi di grandi dimensioni, delle armi e dei paesaggi del gioco sono stati un elemento importante del loro lavoro. Per l'estetica è stato fondamentale catturare le grandi proporzioni di *Warcraft*, facendolo apparire al contempo come un luogo o una situazione che esiste nella realtà. Ma di gran lunga la sfida più grande per Jones, Westenhofer e la loro squadra sono stati gli orchi. Delle oltre 2.000 riprese create con gli effetti visivi, quasi in 1.300 erano coinvolti questi guerrieri massicci.

La storia di *Warcraft* riguarda gli umani contro gli orchi, ed ogni fazione ha un protagonista ed un antagonista. All'inizio, i realizzatori sapevano che queste creature alte fino a due metri e

¹ Le Montagne Crestarossa (*Redridge Mountains*, tradotto anche come "Monti Redridge") sono una catena montuosa situata ad est della Foresta di Elwynn, a sud delle Steppe Ardeni e a nord della Palude del Dolore

² Le Marche Occidentali (*Westfall*) sono una regione costiera affacciata sul Grande Mare, che confina ad est con la Foresta di Elwynn, Boscovestro e in parte con la Valle di Rivotorto.

mezzo, del peso di circa 200 chili sarebbero state riprodotte in digitale; ma al contempo volevano che il pubblico notasse lo stesso loro calibro di prestazioni degli umani. Detto ciò, gli esseri umani e gli orchi dovevano essere filmati insieme, il che significava avvalersi e portare la tecnologia del motion capture ad un livello completamente nuovo.

Ora, invece di riprendere gli attori Orchi su uno sterile palco grigio separato, come era solito riprendere i personaggi in CGI fino ad ora, sono state collocate più telecamere sui set del live-action per registrare in digitale i piccoli movimenti del corpo degli attori orchi impegnati con la loro controparte umana, in tempo reale. Questo ha significato lavorare a stretto contatto con la Bocquet, per camuffare le telecamere all'interno dei set, pur consentendo loro una visione chiara delle aree di recitazione, ponendo altresì dei sensori digitali sulle tute degli attori orchi.

Westenhofer spiega: "Abbiamo lavorato duramente per trovare un modo per riprendere tutti questi personaggi in un unico luogo. Così c'era Toby nel suo vestito motion capture nei panni di Durotan, proprio accanto a Travis che interpreta Lothar. Di fronte a loro molte telecamere potevano riprendere Toby, e in tempo reale scoprire dove stava l'orco, osservando il tutto nel mirino della telecamera, con una versione rappresentativa di Durotan.

"In altre parole, si poteva vedere una versione digitale di Durotan accanto a Lothar, e gli attori potevano avere un feedback immediato delle loro prestazioni", continua. "In questo modo anche gli operatori potevano vedere che questa creatura di 2 metri e mezzo si sarebbe potuta effettivamente inserire nel fotogramma al fianco di Lothar. Il feedback continuo che ne deriva è molto importante quando si ha a che fare con una creatura di 200 chili: è impossibile muoversi come una persona normale dato il peso. Ed infine, si vede subito quando non c'è un attore nel personaggio: c'è differenza tra personificare un orco e indossare una maschera da orco".

Per contribuire a realizzare questa impresa ambiziosa, Westenhofer si è rivolto a due società: i Giant Studios e l'Animatrix Film Design, che hanno spinto i loro sistemi al limite. Egli rivela: "Sul set live-action della Foresta di Elwynn, sono state posizionate strategicamente 125 telecamere - sugli alberi, dietro le rocce o piazzate sulle gru ... sono state nascoste garantendo comunque l'immagine degli orchi ovunque fossero presenti nel frame. E' stato stupefacente. Avevo un'idea di come avrebbe funzionato il processo, ma le sfide tecniche sono andate ben oltre ogni aspettativa".

Presto si sono resi conto che gli intralci agli obiettivi delle telecamere - un pezzo di un apparecchio d'illuminazione, un oggetto di scena, il fumo atmosferico, le foglie su un albero - avrebbero potuto ostacolare la capacità della telecamera di registrare le informazioni in modo

accurato. Al riguardo, Westenhofer ricorda la sfida di girare all'interno di una struttura in legno: "Il calore della giornata faceva espandere la struttura di qualche millimetro, cosa che già da sola confondeva le telecamere. Così, le abbiamo dovute isolare dalle pareti, piazzandole sulle gru".

Il facial capture è già stato utilizzato in precedenza in film come *Avatar* e *Apes Revolution* – *Il Pianeta delle Scimmie*, ma Westenhofer ha voluto evolvere ulteriormente la tecnologia. C'è solo un piccolo numero di aziende nel mondo in grado di farlo, e la Industrial Light & Magic (ILM) era in cima alla lista, poiché era già in fase di sperimentazione un sistema di facial capture quando si è presentato il progetto di *Warcraft*. In passato, le informazioni digitali registrate dai marcatori facciali necessitavano sempre di animatori per rifinire i risultati.

Ora invece, possono effettivamente catturare direttamente il movimento dai punti dei marcatori corporei per il prodotto finale. E come risultato, si è in grado di mostrare la profondità emotiva della performance dell'attore. Inserendo 120 punti marcatori sui volti degli attori, che delle piccole telecamere posizionate su una cuffia e sospese a 12 cm dal viso, registrano, la ILM ha catturato ogni sfumatura, espressione o smorfia del viso della loro performance.

Westenhofer ammette di essere rimasto spiazzato: "Sapevamo che dovevamo entrare in empatia con gli orchi, che hanno delle facce che assomigliano agli esseri umani tanto da poter vedere attraverso i loro occhi; siamo stati in grado di percepire quello che pensano e sentono. Viene davvero mostrata la profondità emotiva che traspare dal volto dell'orco, e tutto grazie alla performance dell'attore".

Il regista Jones ricorda la sua reazione quando ha visto il rendering iniziale di Kazinsky nel ritratto di Orgrim. Ridendo afferma: "Solievo. Ho tirato un enorme respiro di sollievo. In questo film tutto dipende dalla credibilità degli orchi. Avere di fronte degli attori in calzamaglia grigia coperti di palline da ping-pong, sperando che alla fine diventino tali e quali ai personaggi, provoca tensione. Invece, quando la ILM ci ha fornito quegli studi preliminari di come gli orchi sarebbero apparsi, è stato un sollievo enorme".

Il team degli effetti visivi è stato anche chiamato a creare gli effetti magici, che sono parte integrante della storia. "Uso la magia nel videogioco, quindi conosco tutti gli incantesimi", ammette Westenhofer. "Una delle cose che rende unica la magia di *Warcraft* è che è molto colorata. Ci sono parecchi glifi volanti quando si lancia una magia, ed abbiamo voluto che venissero in avanti. E' una cosa mai apparsa nei film, per la ricchezza di colori e le novità apportate in *Warcraft*, rendendolo quindi unico".

E continua: "C'è stato un momento interessante dove Khadgar e Medivh, due dei più potenti personaggi di *Warcraft*, erano seduti al mio fianco intorno ad un tavolo mentre insegnavo loro come lanciare un incantesimo con una palla di fuoco, o con un dardo incantato. Gli ho descritto come certi incantesimi apparivano nel gioco, ed insieme abbiamo deciso quali avrebbero funzionato cinematograficamente. In definitiva, alcuni incantesimi sono stati creati ex novo, ed altri venivano spinti in avanti come nella versione del gioco".

Ove possibile, i set sono stati costruiti in modo molto dettagliato, e in alcuni hanno richiesto l'estensione del CGI. La Foresta di Elwynn, così come la Sala del Trono di Roccavento e il mercato, ne sono gli esempi. Luoghi invece come il Massiccio Roccianera, la Vallata Roccianera e Karazhan, sono stati costruiti in parte sul set per dare agli attori un riferimento. Tuttavia, ci sono stati casi in cui tali espedienti non sono stati possibili, come ad esempio la Palude Nera, lo scenario della battaglia finale. In questo caso, l'ambiente è stato interamente realizzato in digitale.

Spade e Mantelli:

Armi e Costumi

Visivamente e logisticamente, la grandezza, la gamma e la diversità dei costumi creati per questa produzione sono mozzafiato. La premiata costumista Mayes Rubeo, che ha lavorato in produzioni grandi e complesse come *Avatar*, *Apocalypto* e *World War Z*, ha supervisionato il team responsabile di queste opere d'arte.

Dirigendo in tempi diversi dei workshop sia a Vancouver sia in Messico, ha reclutato alcuni dei migliori designer, supervisori, costumisti, sarti del settore - tra cui AUGUSTO GRASSI, uno dei migliori nella lavorazione delle pelli. Ha reperito tessuti fuori dal comune provenienti dall'Italia, Germania, Francia, Messico, India, Cina, Thailandia per creare più di 650 capi di abbigliamento sontuosi, insoliti, stravaganti e straordinari. La sua attenzione ai dettagli era indiscutibile, anche per quelle zone che probabilmente la telecamera non avrebbe mai ripreso.

Questi indumenti spaziavano dall'elaborata armatura da combattimento sia degli orchi sia degli eserciti dell'Alleanza, agli abiti opulenti e scintillanti indossati dal re Llane e dalla sua bella regina, fino ai costumi sfoggiati dai maghi di Dalaran, alti elfi, dignitari e abitanti dei villaggi.

Jones e la Rubeo sono stati aiutati da un ampio arco di tempo storico, un periodo che comprende circa 150 anni, e che ha permesso loro di dare sfoggio alla fantasia. Lavorando a stretto contatto con la Blizzard, la costumista ha abbracciato le loro linee guida visive per quanto riguarda l'estetica, gli oggetti simbolici e i colori, pur raccontando la storia che Jones ha immaginato.

Per la popolata città umana di Roccavento, la Rubeo ed il suo team hanno creato il look degli abitanti che vivono nelle baraccopoli fino ai commercianti, i dignitari ed i sovrani. Con Re Llane e Lady Taria, i produttori erano favorevoli a trovare dei tessuti esclusivi e di lusso, decorazioni, e altri dettagli, che apparissero convincenti e sontuosi sul grande schermo.

Per i capi della regina, la Rubio afferma: "Lady Taria è un personaggio molto forte; ed era molto importante per Duncan ritrarla nel modo più bello. Così abbiamo arricchito i suoi pantaloni con dei disegni, come un segno di forza".

I costumi della Rubeo hanno ulteriormente contribuito a definire Roccavento e il suo esercito, incorporando l'emblema araldico, il leone, così come il colore dominante, il blu. Le armature, ispirate al gioco, sono state impegnative. Racconta: "Nel gioco di *World of Warcraft*, le dimensioni sono enormi, quasi impossibili da realizzare. Abbiamo da subito avuto problemi con le dimensioni e le proporzioni degli spallacci (un componente di una corazza di piastre, che copre la zona delle spalle) indossati dai cavalieri, dai soldati e dalle guardie reali. Questo è un film sulla guerra e, per permetter loro di combattere e brandire la spada, devono essere in grado di muoversi senza essere ostacolati da questi enormi spallacci. Quindi, siamo dovuti scendere a compromessi sulla loro dimensione. Sono sempre piuttosto grandi, ma flessibili e pieghevoli, come un armadillo".

Sulla base dei suoi disegni, sono state realizzate quasi 100 armature dal famoso Weta Workshop della Nuova Zelanda, che ha utilizzato un composto sintetico di uretano. Il team di attori e gli stuntman indossavano delle vere maglie metalliche, dei capi comunque leggeri che gli hanno permesso di indossare l'armatura per molte ore al giorno.

"Quando s'indossa un'armatura, a fine giornata si è esausti, anche solo stando in piedi", rivela Cooper. "Nel combattimento la questione è del tutto diversa. Travis era coinvolto in molte scene di battaglie, e indossava un'armatura pesante. Io non ho fatto nulla rispetto a lui".

L'esercito invasore degli orchi tuttavia, ha richiesto una serie di accorgimenti che il regista ha dovuto costantemente adattare all'evoluzione del design. Gli orchi sono creature possenti dalla

forza brutale, e anche se i loro personaggi sono in linea generale quasi interamente generati dal computer, l'attenzione ai dettagli era altrettanto critica.

Gli orchi hanno ciascuno una personalità distinta, con proprie caratteristiche e proporzioni, quindi in base ad un grafico sono state tracciate le loro dimensioni. Poi, l'abbigliamento personalizzato di Durotan, Orgrim, Gul'dan, Manonera e degli altri, è stato realizzato dalla squadra di specialisti della Rubio, con cui ha lavorato in passato in *Apocalypto* e *Avatar* – adottando dei filati naturali e dei tessuti con modelli tribali adatti a questa razza.

Particolare attenzione merita anche il mantello corvino di Medivh. Progettato per riflettere il lato più oscuro del mago, sono state cucite a mano migliaia di piume per ottenere un aspetto sbalorditivo. I maghi del monastero magico di Dalaran sono riconoscibili per i loro abiti scintillanti che alternano toni di viola, lilla, blu e rosso. Tutto ciò è stato ottenuto grazie ad un 'effetto magico' sui loro costumi.

"Abbiamo creato i tessuti e quindi utilizzato delle tecniche simili agli origami, in modo che anche quando i personaggi si muovevano di poco, il tessuto cambiava colore", rivela la costumista. Allo stesso modo, il colore è stato utilizzato per un effetto drammaticamente diverso per gli Alti Elfi. Di verde screziato d'oro, è così che vestivano queste alte, snelle e imponenti creature, le cui combinazioni di colori e l'aspetto gioiello luminoso sono rimasti sostanzialmente fedele al gioco, e comunque complicato da ricreare.

A completamento di questi costumi straordinari, sono stati utilizzati degli oggetti di scena d'eccezione, sotto la supervisione del prop master JIMMY CHOW (*L'Uomo d'Acciaio*; *Watchmen*), che confessa che la portata di questo progetto è stata diversa da qualsiasi cosa avesse mai fatto. Egli osserva: "Stavamo cercando di riprodurre un video gioco di fantasia e Blizzard aveva delle idee ben precise sui risultati da raggiungere; così i suoi artisti concettuali hanno presentato varie alternative. Per il fucile a pietra focaia, ad esempio, hanno presentato più o meno 18 progetti iniziali".

La varietà di armi utilizzate arriva crescendo a comprendere più spade e scudi per l'esercito dell'Alleanza, molte lame letali ed asce utilizzate per i guerrieri orchi, e degli oggetti iconici come il famoso Martelfato di Orgrim e la stella da lancio di Garona.

Una volta stabilito che le spade dell'Alleanza erano di colore verde acceso, Chow e la rinomata società di prop ed effetti speciali, Weta Workshop, ne hanno create sei versioni differenti:

la spada "immagine", con una resa perfetta in acciaio ed estremamente pesante, così come varie versioni "da combattimento" in alluminio, uretano, gomma, e bambù. Queste hanno permesso agli attori ed agli stuntmen di maneggiare le armi contro i loro feroci nemici digitali, gli orchi.

In totale, sono state realizzate più di 150 tra spade e scudi (che espongono l'iconica testa di leone dell'Alleanza), insieme a molteplici lance, alabarde, ed asce. Il comandante Lothar, è stato dotato di una spada e uno scudo più elaborati, mentre le armi del re Llane erano di gran lunga le più splendide.

Ancor più impegnativi sono stati i cavalli dei soldati, che erano tenuti ad indossare un'armatura elaborata che rispecchiava quelle dei loro cavalieri. Ma, a differenza dell'armatura e delle armi dei soldati creati dalla Weta, questi particolari costumi sono stati prodotti dall'altra parte del mondo, in Inghilterra, sotto notevoli vincoli di tempo, con misure fisiche digitalizzate per ogni cavallo. Questo intricato assemblaggio consisteva di 26 pezzi fatti su misura di gommapiuma e plastica rivettata, tra cui le maschere, con le quali sono stati addestrati i cavalli per farli abituare. In aggiunta, ognuno indossava una vera e propria sella artigianale, fabbricata in Spagna.

Anche se i personaggi degli orchi erano generati al computer, sono stati comunque interpretati da attori reali e stunt, che maneggiavano oggetti di scena veri e propri. Per aiutarli nelle loro azioni, Chow ha creato delle armi di polistirolo in scala ridotta, che poi venivano digitalizzate. Ciò è stato realizzato con l'aggiunta di luci a infrarossi, collegate individualmente ad una batteria, che ovviamente ne ha aumentato il peso per l'esecutore.

Poiché gli orchi appartengono a diversi clan sul loro pianeta natale di Draenor, le armi erano composte da diversi materiali naturali come ossa, ardesia, o minerale di ferro avvolto in pelle. Per cui, il reparto addetto agli oggetti di scena ha creato un "riferimento", un modello per ciascuna delle loro armi in CGI. Queste erano di dimensioni "reali" tali da poter essere maneggiate da un massiccio orco di due metri e mezzo.

Una Prodezza Globale:

La Logistica Della Produzione

L'approccio creativo concordato per portare *Warcraft* sul grande schermo, ha stabilito che quasi tutti gli ambienti del film sarebbero dovuti essere costruiti. Così, con l'eccezione di alcune

panoramiche e di una zona fluviale, nonché di alcune sezioni degli esterni della città di Roccavento, il 98 per cento della storia si svolge in un teatro di posa, completato dagli effetti visivi. Per l'arco temporale e l'enorme dimensione e portata di *Warcraft*, si è optato per Vancouver, British Columbia, in quanto disponeva di studi con spazi sufficienti per soddisfare le esigenze maestose del film.

Di conseguenza, è stato pianificato un programma unico e complesso per consentire l'uso di ogni spazio più volte. Una volta terminate le riprese su determinato set, le squadre addette alle luci, ai costumi e alle scene lo trasformavano in qualcosa di diverso. Ciò è avvenuto in nove diverse location - ogni spazio è utilizzato in due e, in alcuni casi, in tre modi diversi.

Ma, per il produttore esecutivo Brent O'Connor, forse il miglior esempio della portata di questo film è stata la collaborazione di impiegati e fabbricanti di tutto il mondo. Oggetti di scena, costumi, tessuti, allestimenti ed attrezzature sono stati spediti a Vancouver da ogni parte del mondo: Nuova Zelanda, Spagna, Turchia, Sud Africa, Italia, Inghilterra, Messico, Stati Uniti e Canada. Egli riassume: "Non sono mai stato coinvolto in un progetto sostenuto da prodotti e soluzioni creative provenienti da così lontano".

Sebbene la maggior parte dei dipartimenti abbia funzionato normalmente, alcuni erano meno consequenziali, mentre altri hanno lavorato molto al di là degli schemi convenzionali. Ad esempio, il reparto addetto alle location ha avuto obblighi minimi, mentre il reparto artistico, quello addetto all'allestimento, alle vernici, agli oggetti di scena ed ai costumi erano considerevolmente più impegnati del normale. Questo perché, a differenza di molte produzioni in cui i prodotti possono essere acquistati o noleggiati, la maggior parte di *Warcraft* è stato fatto su misura.

Con una pre-produzione durata più di 10 mesi sia a Londra che a Vancouver, le riprese principali di **Warcraft: L'Inizio** sono iniziate i primi mesi del 2014, e sono proseguite per 18 settimane ai Mammoth Studios, ai Bridge Studios ed in diverse location a Vancouver e dintorni, e sono terminate nel mese di Maggio del 2014.

Legendary Pictures e Universal Pictures presentano una produzione Legendary Pictures / Blizzard Entertainment / Atlas Entertainment: **Warcraft: L'Inizio** (*Warcraft*), interpretato da

Travis Fimmel, Paula Patton, Ben Foster, Dominic Cooper, Toby Kebbell, Ben Schnetzer, Rob Kazinsky e Daniel Wu. La musica del film è di Ramin Djawadi, ed i costumi sono di Mayes C. Rubeo. Montaggio a cura di Paul Hirsch, ACE; Scenografie di Gavin Bocquet. Il direttore della fotografia è Simon Duggan ACS, ed i co-produttori sono Rob Pardo, Chris Metzen, Nick Carpenter e Rebecca Steel Roven. Jillian Share, Brent O'Connor, Michael Morhaime, Paul Sams sono i produttori esecutivi. **Warcraft: L'Inizio** è prodotto da Charles Roven, p.g.a., Thomas Tull, p.g.a., Jon Jashni, p.g.a., Alex Gartner, p.g.a., e Stuart Fenegan, p.g.a. Ispirato a *Warcraft* della Blizzard Entertainment, il film è scritto da Charles Leavitt e Duncan Jones. **Warcraft: L'Inizio** è diretto da Duncan Jones. [www. http:/ warcraft-ilfilm.it](http://warcraft-ilfilm.it).

IL CAST ARTISTICO

TRAVIS FIMMEL (Anduin Lothar) attualmente interpreta Ragnar nella serie originale di History Channel *Vikings*. La serie ha debuttato nel marzo 2013 ottenendo un plauso della critica ed un consenso da record del pubblico. La sua performance nella seconda stagione gli è valsa un posto nella lista dei contendenti del Primetime Emmy Award di *Variety*. La quarta stagione lo consacra una star del giovedì sera.

Fimmel a breve apparirà nella commedia romantica *Maggie's Plan*, interpretato anche da Julianne Moore, Ethan Hawke e Greta Gerwig. Il film, diretto da Rebecca Miller, è stato presentato in anteprima al Toronto International Film Festival ed è stato acquistato dalla Sony Pictures Classics.

I crediti passati di Travis includono un ruolo di supporto al fianco di Matthew McConaughey nel ritratto di Johnny Doran nella pellicola della Anchor Bay Entertainment *Surfer, Dude*, una commedia su un surfista che vive una crisi esistenziale, per la regia di S.R. Bindler. Tra gli altri film indipendenti i suoi crediti includono: *Ivory; Needle; Restraint*, al fianco di Teresa Palmer e Stephen Moyer; *The Experiment*, con Adrien Brody e Forest Whitaker; *The Baytown Outlaws - I Fuorilegge*, interpretato da Billy Bob Thornton; e *Harodim*, al fianco di Peter Fonda. Nel 2009, ha recitato con il compianto Patrick Swayze nella serie drammatica di A & E *The Beast*.

Fimmel, nativo di Echuca Victoria, Australia, risiede a Los Angeles quando non è impegnato nelle riprese.

PAULA PATTON (Garona) nota per il suo indimenticabile talento come protagonista nel film di Tony Scott "*Déjà Vu – Corsa contro il Tempo*" dove ha recitato al fianco dell'attore premio Oscar® Denzel Washington, e nell'originale musical di Bryan Barber "*Idlewild*". Tuttavia, è stato il suo memorabile ritratto della compassionevole Ms. Rain nel dramma acclamato dalla critica *Precious* che le ha fatto acquisire notorietà. La mole di lavoro della Patton è la prova che è una delle attrici più talentuose e versatili di oggi.

La Patton è apparsa ultimamente in *The Perfect Match* che ha anche prodotto, e la vedremo dal mese di maggio nella commedia di Adam Sandler *To Do Over* per Netflix. Altri suoi crediti cinematografici includono: la commedia di David E. Talbert "L'Amore in Valigia" (*Baggage Claim*) interpretato anche da Taye Diggs, e "Cani Sciolti" (*2 Guns*) della Universal Pictures,

interpretato da Washington e Mark Wahlberg. La Patton ha anche recitato al fianco di Tom Cruise e Jeremy Renner nel quarto capitolo del popolare franchise di 'Mission Impossible', "Mission: Impossible - Protocollo Fantasma". Il film ha incassato più di 694 milioni di dollari in tutto il mondo. La Patton è apparsa in *Disconnect*, il dramma indipendente di Henry Alex Rubin, interpretato anche da Alexander Skarsgård e Jason Bateman.

Nel marzo del 2011 la Patton ha partecipato alla commedia a sfondo matrimoniale "Amori e Altri Guai" (*Jumping the Broom*) con Angela Bassett, Laz Alonso e Loretta Devine. Nel 2012 la sua interpretazione le è valsa una nomination per un NAACP Image Award per "Outstanding Actress in a Motion Picture". Ha inoltre fatto parte del cast di "Rimbaldi d'Amore" (*Just Wright*) al fianco di Queen Latifah e Common.

Paula è inoltre apparsa in *Precious*, film pluripremiato ed acclamato dalla critica, diretto da Lee Daniels. La pellicola è stata premiata nel 2009 al Sundance Film dove ha vinto il Grand Jury Prize e l'Audience Award; presentato quindi al Festival di Cannes nella sezione 'Un Certain Regard'. *Precious* è la storia di Clareece Precious Jones, una ragazza Afro-Americana con dei disagi inimmaginabili subito durante tutta la vita. Paula interpreta il ruolo impegnativo di Ms. Rain, un'insegnante che cerca di dare una svolta alla vita di Clareece, e la aiuta a cogliere le opportunità che la vita ha in serbo per lei. Il film ha guadagnato numerose nomination: sei agli Academy Award®; tre ai Golden Globe tra le quali "Miglior Film Drammatico"; tre agli Screen Actors Guild Award tra cui "Outstanding Performance by a Cast in a Motion Picture", e quattro ai BAFTA compreso il "Miglior Film". Per il suo ruolo nel film la Patton si è candidata al NAACP Image Award per 'Outstanding Supporting Actress in a Motion Picture'.

Nel 2008 è apparsa nel thriller "Riflessi di Paura" (*Mirrors*) con Kiefer Sutherland. Quello stesso anno Paula appare anche nella satira politica *Swing Vote* al fianco di veterani come Kevin Costner, Dennis Hopper e Kelsey Grammer.

Nell'agosto del 2006, la Patton ha partecipato al musical *Ildewild* con un cast d'eccezione che include: Andre Benjamin e Antwan A. Patton degli Outkast, Terrence Howard, Ving Rhames e Patti LaBelle. Il musical è ambientato in Sud-America nell'era del proibizionismo, ed è diretto da Bryan Barber e prodotto da Charles Roven. Paula è la diva di St. Louis che va ad Ildewild, dove incontra un pianista di un locale (Andre Benjamin) con il quale inizia un rapporto lavorativo e d'amore. Paula in precedenza ha lavorato in "Hitch- Lui sì che capisce le donne" (*Hitch*) co-protagonista con Will Smith, Eva Mendes e Kevin James.

Cresciuta a Los Angeles, ha frequentato la Hamilton High School for the Performing Arts. E' da sempre appassionata alla recitazione ed alla realizzazione di film. Dopo il diploma di scuola superiore è stata scelta come una di quattro giovani registi per la realizzazione di un documentario per la PBS intitolato "The Ride", in cui i quattro registi hanno realizzato dei filmati sui giovani in America. Dopo aver trascorso il suo primo anno di college all'Università di Berkeley, con una crescente passione per il filmmaking, Paula si trasferisce alla prestigiosa USC School of Cinematic Arts, dove si è laureata con lode. Ha iniziato a lavorare come assistente di produzione, ed in seguito ha girato e prodotto per la serie di Discovery Channel "Medical Diaries". Una volta terminato, Paula ha coronato il suo amore per la recitazione iscrivendosi immediatamente a corsi di recitazione, e dopo un anno di studio ha deciso di intraprendere la carriera nella recitazione.

Paula attualmente vive a Los Angeles.

BEN FOSTER (Medivh) di recente è apparso nel film di Craig Gillespie "L'Ultima Tempesta" (*The Finest Hours*) con Chris Pine, Eric Bana e Casey Affleck, mentre a breve apparirà in *Hell or High Water* al fianco di Pine e Jeff Bridges, film che verrà presentato in anteprima al Festival di Cannes 2016. Alla fine di quest'anno lo vedremo al fianco di Tom Hanks ed Omar Sy nel nuovo lungometraggio di Ron Howard *Inferno*. I crediti cinematografici di Foster comprendono: *Lone Survivor*, con Mark Wahlberg; *The Program* di Stephen Frears; "Senza Santi in Paradiso" (*Ain't Them Bodies Saints*) di David Lowery, assieme a Rooney Mara; *Giovani Ribelli - Kill Your Darlings* di John Krokidas, con Daniel Radcliffe, presentato al Sundance Film Festival del 2013.

Nel 2014, Foster ha debuttato sul palcoscenico londinese nell'opera di Tennessee Williams 'Un tram chiamato desiderio' al Young Vic Theatre. Ha recitato al fianco di Gillian Anderson e Vanessa Kirby, sotto la direzione di Benedict Andrews. La produzione ha recentemente fatto la sua prima nazionale Off-Broadway al St. Ann's Warehouse. Il suo debutto a Broadway invece, è avvenuto col revival dell'opera di Lyle Kessler, *Orphans* al fianco di Alec Baldwin e Tom Sturridge. La produzione, diretta da Daniel Sullivan, ha ricevuto due candidature ai Tony Award

Nel 2009, Foster ha recitato al fianco di Woody Harrelson e Samantha Morton nel film di Oren Moverman *Oltre Le Regole - The Messenger*. Il film, è stata la selezione ufficiale del Sundance Film Festival, e ha vinto l'Orso d'Argento per la Migliore Sceneggiatura ed il Peace Film Award al Festival di Berlino, in aggiunta al Gran Premio Speciale per il Miglior Film al Deauville Film Festival. Foster torna a lavorare con Moverman nel 2011 per interpretare e produrre *Rampart*,

interpretato anche da Harrelson. Il film è stato presentato al Toronto International Film Festival, AFI FEST ed al BFI London Film Festival. Nel 2007 ha recitato nel film di James Mangold “Quel treno per Yuma” (*3:10 to Yuma*). Il cast ha ricevuto una nomination agli Screen Actors Guild (SAG) Award per la Miglior Interpretazione del Cast in un Film.

Altri crediti cinematografici di Foster includono: “Passioni e Desideri” (360) di Fernando Meirelles; *Contraband* di Baltasar Kormákur; *Here* di Braden King; “Professione Assassino” (*The Mechanic*) di Simon West; *Alpha Dog* di Nick Cassavetes; il film di Brett Ratner “X-Men: Conflitto Finale” (*X Men: The Last Stand*); “30 Giorni di Buio” (*30 Days of Night*) di David Slade; *Hostage* di Florent - Emilio Siri, e *Liberty Heights* di Barry Levinson, che ha segnato il suo debutto cinematografico.

Sul piccolo schermo Foster ha ritratto Russell Corwin per tre stagioni nel dramma della HBO *Six Feet Under*, che ha vinto il SAG Award per la ‘Prestazione Eccezionale Di Un Cast In Una Serie Drammatica’. Ha ricoperto una parte nel film TV della HBO nominato ai Primetime degli Emmy *The Laramie Project*. Foster è apparso in diversi episodi del cult *Freaks and Geeks*, e la sua interpretazione da protagonista in *Bang Bang You're Dead* di Showtime, gli è valsa un Daytime Emmy Award.

DOMINIC COOPER (Llane Wrynn) è un attore inglese nato a Londra e formatosi alla London Academy of Music and Dramatic Art. E' emerso con il ruolo del carismatico Dakin nominato ai BIFA ed ai Critics Circle nell'adattamento cinematografico di successo di *The History Boys*, sotto la direzione di Nicholas Hytner. Cooper ha precedentemente interpretato lo stesso ruolo nella famosa produzione teatrale al National Theatre di Broadway, per il quale ha ricevuto una candidatura ai Drama Desk Award.

Da allora, Cooper si è dimostrato di essere uno degli attori più impegnati del settore. Lo abbiamo visto in progetti lodati dalla critica, come *An Education* di Lone Scherfig; *Tamara Drewe – Tradimenti all'Inglese* di Stephen Frears; *The Devil's Double* di Lee Tamahori; “Marilyn” (*My Week With Marilyn*) di Simon Curtis; “L'Estate all'Improvviso” (*Summer in February*) di Christopher Menaul; “Un Ragionevole Dubbio” (*Reasonable Doubt*) di Peter Howitt; in progetti amati dal pubblico come “La leggenda del Cacciatore di Vampiri” (*Abraham Lincoln: Vampire Hunter*) di Timur Bekmambetov; *Need for Speed* di Scott Waugh, e *Dracula Untold* di Gary Shore; ed in film campioni d'incassi, come *Mamma Mia!* di Phyllida Lloyd; “Captain America: Il Primo

Vendicatore” (*Captain America: The First Avenger*) di Joe Johnston, e nel video di Louis D'Esposito *Marvel One-Shot: Agente Carter*.

La carriera di Cooper vanta anche di una vasta gamma di ruoli televisivi, tra cui il ritratto di Howard Stark nel fenomenale successo della serie *Marvel Agent Carter*. E' inoltre famoso in tutto il mondo grazie a *Fleming* di Sky Atlantic e BBC America, in cui interpreta il ruolo del titolo.

A breve apparirà nel film di Simon West *Stratton*. Cooper recentemente ha fatto parte del cast di *Miss You Already*, interpretato da Drew Barrymore e Toni Collette.

Cooper è attualmente impegnato nell'attesissima serie televisiva della AMC *Preacher*, diretta da Seth Rogen, Evan Goldberg e Michael Slovis, ed inoltre quest' estate tornerà sul palco con *The Libertine*.

TOBY KEBBELL (Durotan) ha costruito una carriera impressionante, dimostrando d'essere uno dei giovani attori più versatili di oggi, e passando senza sforzo da un genere all'altro in progetto assunto.

Di recente ha ritratto il Dottor Doom in *Fantastic 4 – I Fantastici Quattro*, e la scimmia Koba in *Apes Revolution – Il Pianeta delle Scimmie*. Quest' estate, sarà Messala nel film epico della Paramount Pictures *Ben-Hur*, e sarà protagonista al fianco di Liam Neeson e Felicity Jones nel fantasy-drama *A Monster Calls*. E' attualmente impegnato nella produzione del film d'azione e d'avventura della Legendary Pictures *Kong: Skull Island*, la cui uscita è prevista nel 2017.

Kebbell si è fatto notare quando il regista Shane Meadows lo ha scelto per il ruolo di Anthony nel film *Dead Man's Shoes – Cinque Giorni di Vendetta*. È stato nominato come Miglior Promessa ai British Independent Film Award, ed è stato ampiamente lodato per il suo sensibile e commovente ritratto di un giovane con difficoltà di apprendimento. Kebbell è poi apparso nell'*Alexander* di Oliver Stone, ed in *Match Point*, dove Woody Allen lo ha scelto senza provino essendo rimasto colpito dalla sua performance in *Dead Man's Shoes – Cinque giorni di vendetta*.

Il ruolo più acclamato dalla critica di Kebbell è stato nel 2007, per il ritratto di Rob Gretton, il manager dei Joy Division, nel premiato biopic su Anton Corbijn *Control*, diretto da Ian Curtis. Il suo lavoro gli è valso il premio come Miglior Attore Non Protagonista ai British Independent Film Award, così come la nomination come Miglior Attore Non Protagonista ai London Critics' Circle Film Award.

Nel dicembre 2007 Kebbell è stato protagonista di un episodio della serie della BBC di Jimmy McGovern *The Street*, che successivamente ha vinto il BAFTA come Miglior Serie Drammatica. Sempre per la BBC ha partecipato nella rivisitazione in chiave moderna di *Macbeth*, accanto a James McAvoy. A teatro ha preso parte del cast nella rielaborazione di David Hare, di "Enemies" di Maxim Gorky al Teatro Almeida, ed in "Journey's End", il classico di R.C. Sherriff, al Playhouse Theatre.

Nel settembre 2008 Kebbell è stato scelto per *RocknRolla* di Guy Ritchie, al fianco di Tom Wilkinson, Gerard Butler, Tom Hardy, Idris Elba e Thandie Newton, per la parte di Johnny Quid un musicista dipendente dal crack. Per il ruolo Kebbell ha imparato a suonare il pianoforte ed usare una semiautomatica. La parte ha inoltre richiesto l'astensione dal cibo per tre giorni ed un singolo pasto nelle tre settimane successive. Ma il suo sacrificio è stato premiato come Miglior Attore di The Sun con la motivazione "star del futuro", è stato inoltre nominato ai BAFTA come attore emergente.

Tra gli altri lavori di Kebbell: *Chéri*; *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*; *L'Apprendista Stregone*; *War Horse*; *La Furia dei Titani* e la serie televisiva *Black Mirror*.

Un attore di talento in ascesa, **BEN SCHNETZER** (Khadgar) dà vita a personaggi dinamici in una varietà di ruoli cinematografici, teatrali e televisivi, elevando costantemente la sua mole di lavoro.

Schnetzer è attualmente impegnato nella produzione del film indipendente di Miranda de Pencier *The Grizzlies* ad Iqaluit, Nunavut, nel territorio artico Canadese. Questo film è basato sulla storia vera di un insegnante delle scuole superiori Russ Sheppard (Schnetzer) che arriva in una comunità artica devastata dall'alcolismo, l'abuso e il più alto tasso di suicidi dell'America del Nord. Russ organizza un campionato di Lacrosse che galvanizza la città, e provoca un cambiamento negli adolescenti locali cambiando in meglio le loro vite.

Inoltre Schnetzer apparirà nel prossimo lavoro di Oliver Stone *Snowden*, in cui recita al fianco di Joseph Gordon-Levitt, Shailene Woodley, Melissa Leo, Zachary Quinto, Nicolas Cage, Tom Wilkinson, Rhys Ifans, Joely Richardson e Timothy Olyphant. Il thriller è basato sul libro di Luke Harding "The Snowden Files: The Inside Story of the World's Most Wanted Man" - che narra il viaggio di Snowden dalle Hawaii a Hong Kong, per consegnare i documenti sulla NSA al

giornalista Glenn Greenwald - e "Time of the Octopus", il romanzo dall'avvocato russo del denunciante, Anatoly Kucherena, che racconta la storia di Snowden in attesa che il governo di Mosca gli conceda l'asilo politico. Il film sarà distribuito negli Stati Uniti dalla Open Road Films il 16 settembre 2016.

Schnetzer quest'anno è apparso in *Goat* di Andrew Neel al Sundance Film Festival. Il film è un adattamento dell'acclamato libro di memorie di Brad Lend, in cui recita anche Nick Jonas. La storia segue le vicende di un diciannovenne (Schnetzer) che si iscrive al college con il fratello (Jonas) e fa il giuramento nella stessa confraternita. Quello che accade lì, in nome della "fraternità", mette alla prova il ragazzo e la sua fedeltà al fratello in un modo brutale. La performance di Schnetzer lo ha portato ad essere considerato 'breakout star of the year' del festival. Paramount Pictures e MTV Films hanno acquisito la distribuzione nelle sale ed i diritti dei video-on-demand (rispettivamente), ed hanno programmato l'uscita del film il prossimo autunno.

Dall'inizio di quest'anno Schnetzer è impegnato nel progetto di Bronwen Hughes *The Journey Is the Destination* nei panni di Dan Eldon, un fotoreporter di Reuters che è stato aggredito da una folla inferocita mentre documentava la guerra civile somala, e lapidato a morte a Mogadiscio nel 1993 all'età di 22 anni. L'uscita del film è ancora da stabilire.

Nel 2014, ha recitato nella dramedy d'epoca *Pride* diretta da Matthew Warchus. Il film è basato sulla storia vera di un gruppo di attivisti gay e lesbiche e dei loro sforzi per raccogliere fondi per l'Unione Nazionale dei minatori in sciopero nell'estate del 1984. Schnetzer ha interpretato un giovane irlandese attivista gay Mark Ashton, all'interno di un cast composto da Bill Nighy, Imelda Staunton e Dominic West. Nel 2015, il film ha ricevuto una nomination ai Golden Globe per il Miglior Film - Commedia o Musical.

Schnetzer è anche apparso recentemente in "Posh" (*The Riot Club*), l'adattamento dell'opera del West End di Laura Wade. Diretto da Lone Scherfig da un adattamento cinematografico della Wade, il film è incentrato sul mondo controverso ed esclusivo del Riot Club, un club d'élite dell'Università di Oxford. Schnetzer ne è co-protagonista al fianco di un cast che comprende Sam Claflin, Max Irons, Douglas Booth, Freddie Fox, Sam Reid, Matthew Beard, Olly Alexander, Jessica Brown Findlay, Natalie Dormer e Holliday Grainger.

In precedenza ha recitato nel film di Brian Percival "Storia di una Ladra di Libri" (*The Book Thief*) tratto dal romanzo omonimo di Markus Zusak. Il film narra la storia coraggiosa di Liesel Meminger (Sophie Nelisse), una ragazza adottata che vive nella periferia di Monaco all'inizio della

seconda guerra mondiale, e che trova conforto tra le pagine di libri rubati scoprendo ben presto che la lettura è la sua unica fuga dalla realtà. Quando i suoi genitori adottivi decidono di nascondere un rifugiato ebreo di nome Max (Schnetzer), Liesel apporta la pace alla sua situazione terribile, passandogli un libro rubato dopo l'altro. Schnetzer è co-protagonista al fianco di Emily Watson, Geoffrey Rush e Nélisse.

Il suo debutto cinematografico è avvenuto col dramma indipendente *Ben's Plan*, dove Schnetzer ha interpretato il ruolo del protagonista Ben Stephens, un ragazzo di 14 anni che vive a New York, la cui madre è scomparsa tre settimane prima durante lo shopping natalizio. Da lì, ha continuato ad apparire regolarmente nella serie della ABC *Happy Town*, un thriller focalizzato su un decennio di rapimenti che si sono verificati in una piccola cittadina del Minnesota.

Schnetzer ha studiato alla Guildhall School of Music and Drama di Londra, dove è apparso in numerose produzioni, tra cui *Oedipus*, *As You Like It*, *Merrily We Roll Along* e *Widower's Houses*. Ha iniziato a recitare all'età di 11 anni, nel ritratto di Artful Dodger in una produzione di *Oliver*.

Ben attualmente risiede a New York.

ROB KAZINSKY (Orgrim) ha debuttato sul grande schermo nel dramma ambientato durante la seconda guerra mondiale *Red Tails* sul gruppo di addestramento Tuskegee, ed ha recitato nel film d'azione-avventura fantascientifico di Guillermo del Toro *Pacific Rim*. Più di recente ha interpretato Randy, l'interesse amoroso di Cooper (Reese Witherspoon) nel film della Warner Bros. "Fuga in Tacchi a Spillo" (*Hot Pursuit*).

In televisione è apparso nella popolarissima serie della HBO *True Blood*, nei panni di Ben, l'amore del personaggio di Anna Paquin, Sookie. Attualmente interpreta Jimmy Pritchard, un ufficiale di polizia resuscitato, in *Second Chance* della FOX.

Cresciuto a Brighton, in Inghilterra, Kazinsky si è formato alla Guildford School of Acting dal 2002 al 2005, diplomandosi con tutti gli onori. Ha debuttato professionalmente in televisione nel programma per bambini *The Basil Brush Show*, dove ha interpretato un produttore musicale maniacale di nome Sven Garley. Poco dopo, è stato scelto per il ruolo del calciatore enigmatico Casper Rose nel dramma sul calcio di Sky One *Dream Team*.

Kazinsky è più noto al pubblico televisivo britannico per il suo ritratto del pericoloso ex militare Sean Slater della popolare soap opera della BBC *EastEnders*. Entrato a far parte dello show nel 2006, Kazinsky è diventato presto un beniamino del pubblico. Durante la realizzazione di 254 episodi, terminata nel 2009, è stato candidato a vari premi, tra cui quattro British Soap Award, vincendo come miglior attore nel 2009. In aggiunta è apparso in *Law & Order: LA*, ed in *Brothers & Sisters*.

DANIEL WU (Gul'dan) è un attore, regista e produttore cino-americano residente ad Hong Kong. Nato a Berkeley, in California, Wu è cresciuto nella vicina Orinda da genitori nati a Shanghai, e ha studiato negli Stati Uniti prima di sposarsi a New York e trasferirsi ad ovest. Dopo la laurea in architettura presso la University of Oregon, Wu nel 1997 si trasferisce ad Hong Kong per assistere al trasferimento di sovranità del territorio dal Regno Unito alla Cina.

Appassionato di cinema (e praticante di arti marziali cinesi della disciplina del wushu), Wu fin da giovane provava ammirazione verso Jackie Chan e Jet Li. Su insistenza della sorella, ha perseguito una carriera a Hong Kong come modello ed attore, approdando ai suoi primi ruoli da professionista nel 1998 in tre film in lingua cinese, per il quale ha ottenuto Best New Performer per il suo ruolo in *City of Glass* (*Boli zhi cheng*) per il quale è stato onorato con la prima delle quattro nomination ottenute all' Hong Kong Film Award.

Dopo il fortunato debutto del 1998, Wu è apparso in più di 60 film, compreso il suo ruolo di successo in *Gen-X Cops* di Benny Chan. Ha ricevuto altre due nomination agli Hong Kong Film Award nel 2005, come Miglior Attore in *One Night in Mongkok* (*Wong gok hak yau*), e come Miglior Attore Non Protagonista (al fianco del suo idolo Chan) in *New Police Story* (*San Ging chaat goo sI*), un ruolo che gli è anche valso un Taiwan's Golden Horse come Miglior Attore Non Protagonista. Ha vinto il prestigioso premio di Hong Kong come Miglior Regista per il suo film del 2006 *The Heavenly Kings* (*Sei dai tinwong*), il suo debutto alla regia che gli ha fatto guadagnare anche il Chinese Film Media Award come Miglior Nuovo Regista.

I suoi successi cinematografici internazionali includono: *Night Corridor* (2003, nominato come Migliore Attore al 40° Golden Horse Award di Taiwan); il remake del 2004 di Frank Coraci de "Il Giro del mondo in 80 Giorni", dove ancora una volta appare con Chan; *Blood Brothers*; *Overheard*; *Overheard 2*; *Like a Dream* (*Ru meng*, nominato ai Golden Horse Award nel 2009); "L'uomo Con i Pugni di Ferro" (*The Man With the Iron Fists*); *Europa Report*; e *Chinese*

Zodiac di Chan. Nel 2015, ha recitato nella prima stagione di *Into the Badlands* della AMC. L'8 marzo 2016, la AMC ha rinnovato lo show per una seconda stagione.

Oltre al suo lavoro di fronte alla telecamera, Wu ha prodotto cinque progetti: *Night Corridor*; *Like a Dream*; *The Heavenly Kings*; *Tai Chi Zero*, e *Control*. Ha inoltre curato la produzione esecutiva della prima stagione di *Into the Badlands*.

I REALIZZATORI

DUNCAN JONES (Regista /Sceneggiatore) è un premiato regista noto per raccontare storie audaci ed emozionanti, piene di personaggi multidimensionali ed interessanti.

Jones in passato ha vinto un British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) Award per *Moon*, il suo debutto alla regia, incentrato su un astronauta ed il tempo che trascorre in solitudine sulla luna. Jones ha anche co-scritto questo dramma fantascientifico interpretato da Sam Rockwell, vincendo molti premi e candidandosi al premio Top Independent Film of the Year del National Board of Review. Presentato in anteprima al Sundance Film Festival nel 2009, il film è stato distribuito dalla Sony Pictures Classics, rimanendo nelle sale per ben cinque mesi.

In aggiunta, Jones ha diretto il thriller *Source Code*, interpretato da Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan e Vera Farmiga. Il film, acclamato dalla critica e che narra di un soldato che si risveglia e scopre di esser parte di un programma governativo sperimentale, è stato presentato in anteprima al South by Southwest (SXSW) Film Festival del 2011, ed è stato un successo ai botteghini quando è stato rilasciato nello stesso anno da Summit Entertainment.

Jones è attualmente impegnato nella pre-produzione del suo prossimo film, l'attesissimo film di fantascienza *Mute*.

CHARLES LEAVITT (Sceneggiatore) ha scritto le sceneggiature per l'acclamato dramma del 2006 *Blood Diamond – Diamanti di Sangue*, e più recentemente, per l'epico lungometraggio del 2015 di Ron Howard *Heart of the Sea – Le Origini di Moby Dick*. Tra i suoi crediti cinematografici: *Basta Guardare il Cielo* (The Mighty) di Peter Chelsom, interpretato da Sharon Stone; *K-PAX – Da Un Altro Mondo* di Iain Softley, interpretato da Kevin Spacey e Jeff Bridges; e il dramma sportivo basato su una storia vera *The Express*, interpretato da Rob Brown e Dennis Quaid, sotto la direzione di Gary Fleder. Inoltre in passato ha collaborato con la Legendary Pictures ne *Il Settimo Figlio* (Seventh Son). Leavitt sta attualmente ultimando il lavoro in *Thirst*, un film della HBO per la Pearl Street Films di Matt Damon e Ben Affleck, sulla crisi idrica globale.

Un produttore candidato all'Oscar, vincitore del Golden Globe e leader nel settore dello spettacolo da oltre tre decenni, **CHARLES ROVEN, p.g.a.** (Produttore) è il fondatore della Atlas

Entertainment. Nel corso degli anni, Roven si è costruito una reputazione nella collaborazione creativa e nell'innovazione, e ha raccolto il plauso internazionale per il suo lavoro nel cinema, in televisione e nella musica. Durante la sua illustre carriera di produttore, fondatore e membro del consiglio di diverse grandi società del settore dell'intrattenimento, Roven ha contribuito a produrre ricavi per svariati miliardi di dollari.

Roven è un produttore e membro chiave di DC Cinematic Universe Brain Trust per i film Justice League di DC Comics distribuiti dalla Warner Bros. Il film più recente è stato *Batman v Superman: Dawn of Justice* di Zack Snyder, che ha recentemente battuto i record di incassi con oltre 420 milioni di dollari in tutto il mondo nel suo primo week-end d'apertura. Facevano parte del cast stellare: Ben Affleck, Henry Cavill, Amy Adams, Gal Gadot, Jesse Eisenberg, Diane Lane, Jeremy Irons e Laurence Fishburne. *Batman v Superman: Dawn of Justice* è il follow-up di un altro film campione d'incassi *L'Uomo d'Acciaio* (Man of Steel). *Suicide Squad*, il nuovo film d'azione ed avventura attualmente in post-produzione, porterà la squadra dei supercattivi di DC Comics sul grande schermo sotto la direzione di David Ayer. Il film, che uscirà il 5 agosto, ha come protagonisti l'attore due volte candidato all'Oscar® Will Smith, Margot Robbie, il premio Oscar® Jared Leto, la due volte candidata all'Oscar Viola Davis, Joel Kinnaman, Jai Courtney e Cara Delevingne. Attualmente è in produzione del film di Patty Jenkins *Wonder Woman*, che vede come protagonista Gal Gadot e Chris Pine, la cui uscita è prevista per il 23 Giugno 2017. Ad Aprile è iniziata la produzione di *Justice League: Part One* di Snyder, in uscita a fine 2017.

Roven ha recentemente collaborato per la seconda volta con David O. Russell (i due hanno già lavorato insieme in *Three Kings*) nell'acclamato successo al botteghino *American Hustle – L'Apparenza Inganna*. Il film ha vinto 3 premi BAFTA, è stato candidato a 10 premi Oscar®, tra cui una nomination come Miglior Film per Roven e Richard Suckle di Atlas Entertainment. Ha inoltre ricevuto sette nomination ai Golden Globe vincendone tre, incluso Miglior Film - Commedia o Musical.

Durante la sua carriera, Roven ha lavorato come produttore di decine di film che si sono contraddistinti, che vanno dai più importanti franchise come *Batman Begins* di Christopher Nolan; *Il Cavaliere Oscuro* (The Dark Knight) e *Il Cavaliere Oscuro – Il Ritorno* (The Dark Knight Rises), ai campioni d'incassi *Scooby-Doo* e il suo sequel *Scooby-Doo 2: Mostri Scatenati*, così come film acclamati dalla critica come *La rapina Perfetta* (The Bank Job), il romanzo di fantasia *City of Angels – La Città degli Angeli*, e il film candidato all'Oscar *L'Esercito delle Dodici Scimmie*

(Twelve Monkeys) che è stato adattato per una serie televisiva prodotta dalla Atlas, *12 Monkeys*, la cui seconda stagione è andata in onda in anteprima su Syfy lo scorso Aprile.

Gli imminenti progetti di Roven e della Atlas Entertainment includono primo film in lingua inglese di Yimou Zhang *The Great Wall* della Legendary Pictures e Universal Pictures, che ha come protagonisti Matt Damon, Willem Dafoe, Andy Lau e Pedro Pascal, ed è previsto per l'uscita il 17 Febbraio 2017, oltre ad un film d'animazione di *Scooby-Doo* per la Warner Bros., che è attualmente in produzione ed uscirà il 21 settembre 2018.

THOMAS TULL, p.g.a. (Produttore) è il Presidente e CEO della la Legendary Entertainment, un'azienda leader nel mondo dell'intrattenimento, con divisioni nel campo del cinema, televisione, digitale, realtà virtuale ed editoria. La Legendary, si è affermata come un marchio di fiducia, che fornisce costantemente alta qualità, intrattenimento commerciale, tra cui alcune delle proprietà intellettuali più popolari del mondo. Nel gennaio 2016, l'azienda è stata acquisita dal Dalian Wanda Group Co., Ltd. per formare la società cinematografica più redditizia al mondo.

Nel corso della sua carriera, Tull ha prodotto e curato la produzione esecutiva di più di 30 film che insieme hanno incassato più di 12 miliardi di dollari ai botteghini di tutto il mondo. Di recente, è stato produttore esecutivo di *Straight Outta Compton* e del film record d'incassi *Jurassic World*. Altri crediti passati includono: *Krampus- Natale Non è Sempre Natale*; *Crimson Peak*; *Godzilla*; *Pacific Rim*; *42: La Storia Della Leggenda Del Baseball*; *Batman Begins*; "Il Cavaliere Oscuro" (*Dark Knight*); "Il Cavaliere Oscuro – Il Ritorno" (*The Dark Knight Rises*); *300* ed il suo sequel "300: L'Alba di un Impero" (*300: Rise of an Empire*); il successo di pubblico e critica *The Town*; il premiato dramma d'azione *Inception*; il successo mondiale "Scontro Tra Titani" (*Clash of the Titans*) ed il suo sequel, "La Furia dei Titani" (*Wrath of the Titans*); ed i tre film della saga "Una Notte da Leoni" (*The Hangover*). La Legendary Pictures è attualmente impegnata nella post-produzione di *The Great Wall*, il più grande film mai girato interamente in Cina, per la distribuzione globale.

Attraverso la sua Tull Media Ventures, Tull investe anche nelle tecnologie che migliorano l'universo dell'intrattenimento, come il Magic Leap e l'Oculus Rift.

JON JASHNI, p.g.a. (Produttore) è un content producer ed investitore dei media che di recente ha fondato la Raintree Ventures, un fondo di investimento e di incubazione che opera nel settore dell' intrattenimento.

In precedenza, Jashni è stato Presidente e Chief Creative Officer della Legendary Entertainment, dove ha svolto la supervisione dello sviluppo e della produzione di progetti come *Krampus- Natale Non è Sempre Natale*, *Crimson Peak*, *Godzilla*, il biopic di Jackie Robinson *42 – La Vera storia di una Leggenda Americana*, e *Pacific Rim*. E' entrato a far parte della compagnia nel 2006 ed è stato integralmente coinvolto nel corso di un periodo di 10 anni nella continua evoluzione dell'azienda, che è passata dall'essere un' entità di finanziamento cinematografico ad una società mediatica diversificata e multi-piattaforma.

Precedentemente alla Legendary, Jashni è stato Presidente della Hyde Park Entertainment, una compagnia di produzione e finanziamento che si è occupata prevalentemente di lavori con la 20th Century Fox, Walt Disney Pictures e MGM. In quegli anni, ha supervisionato lo sviluppo e la produzione di film come: *Shopgirl*; “Dreamer: La Strada per la Vittoria” (*Dreamer: Inspired by a True Story*); “A Testa Alta” (*Walking Tall*) e *Premonition*.

Prima dell'incarico alla Hyde Park, Jashni è stato produttore della commedia romantica del regista Andy Tennant, “Tutta Colpa dell'Amore” (*Sweet Home Alabama*). La sua collaborazione con Tennant è iniziata con la favola di “La leggenda di Un Amore: Cinderella Story” (*Ever After: A Cinderella Story*), in cui Jashni ha supervisionato lo sviluppo e la produzione in qualità di senior production executive per la 20th Century Fox.

Jashni ha inoltre coprodotto due film candidati agli Oscar®: il dramma osannato dalla critica, “Hurricane: Il Grido dell'Innocenza” (*The Hurricane*) per il quale Denzel Washington è stato nominato come Migliore Attore, e *Anna and the King* (la reinterpretazione non musicale di “Anna e il Re del Siam”), con Jodie Foster, candidato a due premi Oscar®.

Jashni in precedenza ha collaborato con il powerbroker Irving Azoff presso la Giant Pictures con sede alla Warner Bros. Oltre a “Hurricane: Il Grido dell'Innocenza” (*The Hurricane*), hanno prodotto *Jack Frost* e *The Inkwell*. Jashni si è unito ad Azoff dopo un periodo lavorativo come produttore esecutivo alla Columbia Pictures, dove è stato coinvolto nello sviluppo e nella produzione di film come “Ricomincio da Capo” (*Groundhog Day*) e *Dracula di Bram Stoker*. Jashni ha iniziato la sua carriera presso La IndieProd Company di Daniel Melnick, dove si è

occupato della produzione di *Roxanne*, *Air America*, “Le Montagne della Luna” (*Mountains of the Moon*) e *Punchline*.

Jashni è membro della Academy of Motion Picture Arts and Sciences, del Producers Guild of America oltre ad essere Fiduciario dell’American Film Institute. Ha una laurea in Scienze della University of Southern California ed un master di business administration Anderson School of Management della UCLA.

ALEX GARTNER, p.g.a. (Produttore) è un partner di produzione della Atlas Entertainment. Dal suo ingresso alla Atlas nel 2004, Gartner ha lavorato a fianco del fondatore Charles Roven per sviluppare e produrre film criticamente e commercialmente acclamati, e progetti televisivi. Durante la sua carriera nel settore dello spettacolo, Gartner è stato sia produttore che senior executive di due importanti studios.

Con la Atlas, Gartner è stato produttore esecutivo del primo film in lingua inglese di Yimou Zhang *The Great Wall* della Legendary Pictures e Universal Pictures, che ha come protagonisti Matt Damon, Willem Dafoe, Andy Lau e Pedro Pascal, la cui uscita è previsto il 17 Febbraio 2017 .

Sotto la bandiera della Atlas Entertainment, ha anche prodotto con Roven: *Agente Smart – Casino Totale* (Get Smart), interpretato da Steve Carell; *L’Ultimo dei Templari* (Season of the Witch), interpretato da Nicolas Cage; ed è stato produttore esecutivo dell’ acclamato heist-thriller di Roger Donaldson *La Rapina Perfetta* (The Bank Job). Tra i progetti in via di sviluppo: l’adattamento del gioco *Uncharted* di Sony Pictures e Playstation / Naughty Dog; *Triple Frontier* per la Paramount Pictures che sarà diretto da J. C. Chandor; e *Keep Calm* di Mike Binder per la New Line, tra gli altri progetti della lista della Atlas Entertainment.

Per la Atlas Entertainment Television, Gartner sta producendo esecutivamente *Sketchy* di Olivia Samms, ed *IQ* di Joe Ide in collaborazione con Alcon Television Group.

All’inizio della sua carriera, Gartner ha lavorato nel mondo delle pubblicità televisive e con registi come Martin Brest (*Scent of a Woman* – Profumo di donna) e il tedesco Volker Schlöndorff (Il racconto dell’Ancella - *The Handmaid’s Tale*). Dopo la produzione esecutiva di *Proposta Indecente* di Adrian Lyne per la Paramount Pictures, Gartner è diventato Vicepresidente esecutivo della Fox 2000 Pictures, assieme al presidente e produttore Laura Ziskin agli esordi della nuova divisione della 20th Century Fox. Alla Fox 2000 Pictures, ha contribuito allo sviluppo e la

produzione di film come *I Sapori della Vita* (Soul Food) e *Men of Honor – L'Onore degli Uomini* con il regista George Tillman, Jr.; il film sulla guerra irachena di Ed Zwick, *Il Coraggio Della Verità* (Courage Under Fire); e la pellicola di Terrence Malick candidata all'Oscar® *La Sottile Linea Rossa* (The Thin Red Line), oltre a molti altri film prodotti durante il suo mandato.

Gartner in seguito è stato nominato Presidente della Produzione alla MGM Studios, dove ha supervisionato progetti come il film di successo di 007 *La Morte Può Attendere*, *La Bottega del Barbiere*, *La Rivincita Delle Bionde* e *Heartbreakers – Vizio di Famiglia*. Al suo ritorno nel campo della produzione, ha prodotto per MGM *La Bottega del Barbiere 2* (Barbershop 2: Back in Business), che ha riunito Ice Cube e Cedric The Entertainer; è stato produttore esecutivo del crime - thriller di Carl Franklin *Out of Time*, interpretato da Denzel Washington, Eva Mendes e Sanaa Lathan; e ha prodotto per la New Line Cinema la pellicola di Mike Binder acclamata dalla critica *Litigi d'amore* nel 2005, il film drammatico sulla famiglia interpretato da Joan Allen, Kevin Costner, Erika Christensen, Evan Rachel Wood, Alicia Witt e Keri Russell, ed è stato premiato dal National Board of Review con la loro onorificenza "Excellence in Filmmaking".

Gartner è sposato con Judith Dewey, un' autrice televisiva e scrittrice e ha due figli, Samantha e Oliver Dewey-Gartner.

STUART FENEGAN (Produttore) è un produttore candidato ai BAFTA che fa film che stimolano la riflessione ed acclamati dalla critica, pur ponendo attenzione sulla loro sostenibilità finanziaria.

Fenegan ha fondato la Liberty Films con il suo amico e collaboratore Duncan Jones, nel 2005. Ha prodotto il debutto alla regia di Jones *Moon*, per il quale Fenegan ha ricevuto una nomination ai BAFTA per l' Alexander Korda Award per il Miglior Nuovo Film Britannico, e ha vinto il Best New British Feature al Festival Internazionale di Edimburgo. *Moon*, interpretato da Sam Rockwell, ha debuttato al Sundance Film Festival del 2009 ottenendo grandi consensi, ed è stato distribuito dalla Sony Pictures Classics. E' stato anche nominato come Top Independent Film dell'Anno da parte del National Board of Review. Il lavoro di Fenegan sul film lo ha portato ad essere onorato come uno dei 10 Producers to Watch di Variety.

Fenegan dopo *Moon* ha prodotto il secondo film di Jones, *Source Code*. Il thriller, interpretato da Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan e Vera Farmiga, è stato presentato in

anteprima al South by Southwest (SXSW) Film Festival del 2011, ed è stato un successo sia della critica che del pubblico quando è stato distribuito nello stesso anno dalla Summit Entertainment.

Attualmente è in fase di sviluppo sotto la bandiera della Liberty una pellicola originale di fantascienza scritta da Jones, una serie televisiva fantasy scritta da Fenegan, e due ulteriori lungometraggi con nuovi talenti alla regia.

Fenegan ha iniziato la sua carriera a Londra, nella produzione di innumerevoli campagne pubblicitarie televisive per clienti come Virgin Atlantic, Heinz, T-Mobile, Coors, French Connection e Microsoft.

JILLIAN SHARE (Produttore Esecutivo) è una executive ed una produttrice che ha supervisionato lo sviluppo e la produzione di molti film su larga scala. Recentemente ha ricoperto la carica di vice presidente senior agli affari creativi presso la Legendary Entertainment, dove ha prodotto e supervisionato molti dei film di punta dell'azienda. Nata a Los Angeles, la Share ha sempre avuto una passione per il cinema. Dopo essersi laureata con il massimo dei voti all'Università della California, Berkeley, la Share ha iniziato la sua carriera come stagista per Scott Rudin, seguito da un periodo di lavoro presso l'International Creative Management e la William Morris Agency come assistant in talent. La Share è rimasta alla Legendary Pictures per quasi 10 anni, partendo come assistente del Chief Creative Officer e poi del Presidente Jon Jashni. E' stata promossa alla carica di dirigente creativo nel 2008 e, successivamente, è diventata direttrice dello sviluppo nel 2010, vice presidente nel 2011 e vice presidente senior nel 2013.

La Share è attualmente impegnata nella produzione esecutiva di *Spectral* di Nic Mathieu, la cui uscita è prevista nel mese di Agosto 2016, così come nella prima co-produzione della Legendary Pictures e Legendary East *The Great Wall*, diretta da Yimou Zhang, interpretata da Matt Damon, Pedro Pascal, Andy Lau, Tian Jing e Willem Dafoe. Recentemente ha lavorato come produttore esecutivo nella pellicola di Guillermo del Toro *Crimson Peak*. Precedentemente ha co-prodotto diversi film per la Legendary Pictures, tra cui *Pacific Rim* sempre di del Toro; *Il Settimo Figlio* (Seventh Son) di Sergei Bodrov, interpretato da Jeff Bridges e Julianne Moore; ed il biopic su Jackie Robinson ad opera di Brian Helgeland *42 - La Vera Storia Di Una Leggenda Americana* (42), interpretato da Chadwick Boseman e Harrison Ford. Oltre ai suoi progetti alla Legendary Pictures, la Share segue la produzione esecutiva della serie televisiva live-action per bambini *Spooksville*, basato sulla collana di libri di Christopher Pike, attualmente in onda su Netflix.

BRENT O'CONNOR (Produttore Esecutivo) nativo di Vancouver (nella vita ha svolto lavori come elettricista, macchinista e agente d'affari), che ha scalato la vetta nell'ambito della produzione fino a diventare un top unit production manager avendo messo piede sul set di un film alla giovane età di 14 anni. Agli inizi della sua carriera come unit production manager ha lavorato in una varietà di film tra cui il premio Oscar di Gus Van Sant, *Will Hunting – Genio Ribelle* (Good Will Hunting) interpretato da Matt Damon, Robin Williams e Ben Affleck; il thriller con Arnold Schwarzenegger *Il Sesto Giorno*; la commedia *Rat Race*, interpretata da Cuba Gooding, Jr.; *Sette Anni in Tibet*, interpretato da Brad Pitt, e *Jumanji* di Joe Johnston, l'adattamento cinematografico del classico per bambini di Chris Van Allsburg.

O'Connor ha continuato a curare la produzione esecutiva di titoli come: i sequel *Elektra* e *Scooby Doo 2: Mostri Scatenati*; il dramma ispirato ad una storia vera sul football *We Are Marshall* di McG, interpretato da Matthew McConaughey; il thriller *Firewall –Accesso Negato*, interpretato da Harrison Ford; *X-Files: Voglio Crederci*, basato sulla famosa serie soprannaturale della Fox; e la commedia *Una Spia Non Basta* (This Means War), interpretato da Reese Witherspoon. Nel 2008, è stato produttore esecutivo dell'adattamento cinematografico della sitcom televisiva degli anni '60 di Mel Brooks *Agente Smart – Casino Totale* (Get Smart), interpretato da Steve Carell e Anne Hathaway.

Di recente ha lavorato come produttore esecutivo (insieme al figlio Cecil, come unit production manager) nel progetto della Legendary Pictures *Il Settimo Figlio* (Seventh Son), interpretato da Jeff Bridges e Alicia Vikander. Nel corso degli anni i suoi crediti nella co-produzione comprendono: *K-19: The Widowmaker*, interpretato da Ford e Liam Neeson; e *Il Monaco* (Bulletproof Monk), interpretato da Chow Yun-Fat e Seann William Scott.

In qualità di presidente, CEO e co-fondatore della Blizzard Entertainment, Inc., **MIKE MORHAIME** (Produttore Esecutivo) si è impegnato a mantenere l'elevato standard di qualità che ha spinto la Blizzard Entertainment ai vertici del settore dei giochi, ed il riconoscimento a livello internazionale di una azienda leader nel settore dell'intrattenimento interattivo.

Nel febbraio del 1991, Morhaime ha co-fondato Blizzard Entertainment con Allen Adham e Frank Pearce. Sotto la direzione di Morhaime -prima come vice presidente della società e poi come presidente dalla primavera del 1998 – Blizzard è passata dall'essere uno Studio di sviluppo per terze parti, ad una delle principali società di edizione e sviluppo di software per l'intrattenimento, con un

record che comprende 19 primi posti nelle vendite di videogiochi, e numerosi premi Game of the Year. Negli ultimi dieci anni, Morhaime ha anche assistito alla trasformazione della Blizzard in un'impresa globale. L'azienda ad oggi ha numerosi uffici in Nord America, Asia, Europa e America Latina, con migliaia di dipendenti in tutto il mondo.

Al di là delle sue responsabilità di leadership, Morhaime è intervenuto in prima persona nello sviluppo di ciascuno dei franchise di successo della Blizzard. Ha lavorato come programmatore e / o produttore di giochi, come gli acclamati "Warcraft", "Diablo" e la serie "StarCraft", così come nel servizio online di gioco della società, Battle.net, e inoltre è stato produttore esecutivo del più popolare gioco multiplayer del mondo basato su abbonamento on-line, "World of Warcraft". Di recente, ha guidato l'espansione della Blizzard in nuovi generi e franchise con "Hearthstone: Heroes of Warcraft", "Heroes of the Storm" e "Overwatch".

Morhaime ha conseguito un Bachelor of Science in ingegneria elettrica presso l'Università della California, Los Angeles, nel 1990. Nel suo tempo libero, suona il basso nella metal band Elite Tauren Chieftain. La band è formata da impiegati della Blizzard.

Come CEO degli Studios Ready at Dawn, **PAUL SAMS** (Produttore Esecutivo) è responsabile delle attività e le operazioni di business globale dell'azienda. Ciò include settori diversi come lo sviluppo del business, gestione dei partner, espansioni di mercato e piattaforme, go-to-market e attività di co-publishing, risorse umane, finanza, operazioni IT e network, tra gli altri. Sams è un senior executive leader, operational specialist e decision maker per lo Studio oltre ad essere Capo della strategia aziendale.

In aggiunta al suo ruolo in Ready at Dawn, Sams è membro di un certo numero di comitati consultivi, nell'ambito commerciale ed accademico. Sams è stato consulente di Blizzard Entertainment per quanto riguarda la produzione del film di *Warcraft* con la Legendary Pictures.

Dal 1996 al 2015, Sams ha ricoperto dei ruoli chiave alla Blizzard Entertainment: ha supervisionato lo sviluppo del business nel 1996, ed in maniera crescente ha assunto grandi responsabilità culminate con la piena proprietà di tutte le operazioni globali della Blizzard. E' diventato ufficialmente chief operating officer della Blizzard nel 2004 e, contemporaneamente, è stato presidente di Blizzard SAS all'inizio nel 2012. Sams è stato determinante nella rapida ascesa dell'azienda dopo il lancio di "World of Warcraft". Sotto la guida di Sams, infatti è cresciuta in

maniera esponenziale partendo da meno di 50 dipendenti nell'ufficio di Irvine ad oltre 4.000 dipendenti sparsi in più sedi a livello internazionale. Il valore e la performance finanziaria della società è andata alle stelle sotto la guida di Sams, con una crescita di ricavi annui da decine di milioni di dollari a ben oltre un miliardo. Al momento della fusione di Blizzard con Activision nel 2008, Blizzard è stata valutata al di sopra degli otto miliardi di dollari. Le forti capacità operative di Sams e la coscienziosità finanziaria hanno permesso alla Blizzard di far fronte ai maggiori margini operativi del settore durante la maggior parte della sua permanenza.

Sams ha contribuito personalmente all'espansione globale di Blizzard in tutta l'Asia, l'Europa e l'America Latina. Inoltre ha condotto e negoziato innumerevoli opportunità di business più complesse, tra cui l'accordo del film di *Warcraft* con Legendary Pictures. Sams è stato un leader chiave, portavoce, esperto operativo e decisivo per l'azienda, in veste di leader delle strategie aziendali per tutte le proprietà di Blizzard Entertainment, tra cui "Warcraft", "Diablo", "StarCraft", "Hearthstone", "Overwatch" e "World of Warcraft". Inoltre, è stato responsabile della gestione dello sviluppo di uno dei più grandi servizi di videogiochi di tutto il mondo, la piattaforma Battle.net della società, che è la spina dorsale per tutti i giochi on line Blizzard, seguita da migliaia di giocatori al giorno. Sams ha contribuito a guidare la crescita di Blizzard annoverandosi tra le principali società di edizione e sviluppo di software per l'intrattenimento di fama mondiale, con un record che comprende 17 primi posti nelle vendite di videogiochi dai suoi esordi. Sams ha apportato un livello di esperienza, conoscenza, passione e senso degli affari, unico e profondamente benefico per la crescita del business e della cultura di Blizzard in tutto il mondo.

Sams è un grande appassionato di sport, soprattutto dei Pittsburgh Steelers, ed un forte sostenitore dell'educazione al formal game-development, essendo intervenuto o comunque sostenendo una serie di iniziative di formazione ed orientamento nel settore, ed eventi accademici. Ha conseguito un Bachelor of Arts in Economia e Commercio presso l'Università della California, Santa Barbara.

SIMON DUGGAN, ACS (Direttore della Fotografia) ha iniziato la sua carriera nel cinema a Sydney, in Australia, prima di impegnarsi negli Stati Uniti nel film di Alex Proyas *Garage Days*, a cui sono seguiti *Io, Robot* e *Segnali dal Futuro* (Knowing). Ha curato la fotografia dei film di Len Wiseman *Die Hard – Vivere O Morire* (Live Free or Die Hard) e *Underworld: Evolution*; *La Mummia: La Tomba Dell'imperatore Dragone* di Rob Cohen; *Killer Elite* di Gary McKendry; *300*:

L'Alba di un Impero di Noam Murro; *Il Grande Gatsby* di Baz Luhrmann e, l'imminente *Hacksaw Ridge* di Mel Gibson.

Simon ha iniziato la sua carriera come direttore della fotografia presso uno studio cinematografico di spicco a Sydney, presto freelance ha poi lavorato in spot pubblicitari, pur continuando a portare avanti progetti cinematografici negli Stati Uniti e campagne internazionali. Simon è un membro sia dell'Australian Cinematographers Society (ACS) che della Society of Camera Operators (SOC). Ha vinto numerosi premi nel corso della sua carriera, tra i quali un ACS Golden Tripod Award ed un Film Critics Circle of Australia's Best Cinematography Award. Di recente ha vinto un Australian Film Institute's (AFI) Award per la Migliore Fotografia grazie a *Il Grande Gatsby* di Luhrmann.

GAVIN BOCQUET (Scenografo) si è laureato al Newcastle Polytechnic, dove ha studiato Scenografia, ed al Royal College of Art in London, dove ha frequentato un Master in Design nel 1979.

Ha iniziato la sua carriera nel cinema come progettista della navicella spaziale in *Saturn 3*. Successivamente ha lavorato come disegnatore ed assistente del direttore artistico in *The Elephant Man*; *Il Ritorno dello Jedi*; *Grido di Libertà*, e *L'Impero del Sole*.

Quando Bocquet ha iniziato a lavorare su *Le Relazioni Pericolose* (Dangerous Liaisons) era già un affermato Art Director. Ha avuto il piacere di lavorare diverse volte con gli scenografi Stuart Craig e Norman Reynolds, che considera i suoi mentori.

Bocquet ha ottenuto il suo primo incarico da scenografo nel cinema, nel film di Stephen Soderbergh *Kafka*, seguito dalla serie televisiva americana *Le avventure del giovane Indiana Jones*, per la quale ha ricevuto un Primetime Emmy Award e due nomination.

Questo lo ha portato a lavorare come scenografo nel film di George Lucas *Benvenuti a Radioland* (Radioland Murders), seguito da *Star Wars – La Minaccia Fantasma* e successivamente da *Star Wars – L'attacco dei Cloni*, e da *Star Wars – Il Ritorno dei Sith*. Durante la lavorazione nei film di "Star Wars", ha lavorato anche nel film prodotto da Robert De Niro *Le Avventure di Rocky e Bullwinkle*, e nel film diretto da Rob Cohen *xXx*.

Negli anni più recenti, ha lavorato come scenografo nel film di Lee Tamahori *xXx: State of the Union*; in *Stardust* di Matthew Vaughn; in *Una Rapina Perfetta* di Roger Donaldson; nel film di

Rob Letterman *I Viaggi Di Gulliver* con protagonista Jack Black; e *Il Cacciatore di Giganti* (Jack the Giant Killer) di Bryan Singer. Bocquet di recente ha ultimato la produzione di *La Casa per Bambini Speciali di Miss Peregrine* (Miss Peregrine's Home for Peculiar Children) di Tim Burton.

Bocquet è stato scenografo anche di molte pubblicità televisive, e nel 2004 ha vinto il premio di Regista dell'Anno della BTAA UK Commercial. Inoltre ricopre la carica di membro onorario del Royal College of Art di Londra.

PAUL HIRSCH, ACE (Montaggio) ha curato il montaggio di più di 40 film, tra i quali *Guerre Stellari* (Star Wars: Episode IV – A New Hope), scritto e diretto da George Lucas, per cui ha ricevuto un Academy Award® nel 1978, e *Star Wars: Episodio V - L'impero Colpisce Ancora*; undici film di Brian De Palma, tra cui *Carrie – Lo Sguardo di Satana*; *Blow Out* e *Mission: Impossible*; quattro per Herbert Ross tra cui *Footloose*, *Il Segreto Del Mio Successo* e *Fiori d'acciaio*; tre per John Hughes compreso *Una Pazza Giornata di Vacanza* (Ferris Bueller's Day Off) e *Un Biglietto in Due* (Planes, Trains & Automobiles), e *Un Giorno di Ordinaria Follia* (Falling Down) per Joel Schumacher. Nel 2005, ha ricevuto la sua seconda nomination all'Oscar per *Ray* di Taylor Hackford, un film biografico basato sulla vita di Ray Charles. Nel suo curriculum sono presenti vari generi inclusi dramma, azione, horror, commedia musicale, fantasia, suspense, mistero e commedia. Nel 2010, si riunisce a Hackford per *Love Ranch*, un dramma interpretato da Helen Mirren. Nel 2011, ha montato *Source Code* di Duncan Jones, interpretato da Jake Gyllenhaal e Michelle Monaghan, prima del sequel di Brad Bird *Mission:Impossible - Protocollo Fantasma*. Attualmente sta curando il montaggio di *The Mummy*, che ha come protagonista Tom Cruise.

Nato a New York, il padre, Joseph Hirsch, era un noto pittore le cui opere sono presenti nelle collezioni permanenti di importanti musei degli Stati Uniti, tra cui il Metropolitan Museum of Art, il Museum of Modern Art e il Whitney Museum. La madre ed il patrigno, Ruth e Leonard Bocour, erano importanti collezionisti di dipinti americani del 20° secolo. Ha trascorso parte della sua infanzia a Parigi; parla correntemente francese, e un po' d'italiano. Ha studiato musica presso la High School of Music & Art di New York, dove ha imparato a suonare i timpani, e ha sviluppato una sensibilità musicale, che gli è servita nella scelta della sua professione. Si è laureato in storia dell'arte alla Columbia University, che lo ha educato a vivere seduto in stanze buie criticando immagini proiettate su uno schermo. E' sposato, e ha due figli adulti che lavorano nel mondo del cinema, e ha vissuto gli ultimi 32 anni a Pacific Palisades.

Ha origini messicane **MAYES C. RUBEО** (Costumista), nata a Città del Messico nel 1962, figlia del fotoreporter Silvio Castillero, ed Esperanza Botello, una casalinga.

Dopo il diploma preso a Guadalajara, in Messico, la Rubeo ha studiato fashion and costume design al Los Angeles Trade Technical College, poi all'UCLA e all'Istituto Statale d'arte in Italia.

Poco dopo, ha iniziato la sua carriera lavorando come assistente costumista e supervisore ai costumi di molti costume designers, tra i quali Shay Cunliffe, Erica Phillips ed Ellen Mirojnick. Ha inoltre collaborato con il talentuoso Enrico Sabbatini divenuto il suo mentore. Mayes ha lavorato in molti generi, tra cui dramma, fantascienza, western e contemporaneo.

Le sue quattro collaborazioni con il regista indipendente John Sayles e la produttrice Maggie Renzi, le hanno insegnato l'arte di fare film di qualità con un budget ridotto. Sia John Sayles che Maggie Renzi sono stati importantissimi per la formazione cinematografica di Mayes.

Nel film TV *Fidel* della Hallmark, la costumista ha dovuto creare un abbigliamento che copriva un arco di tempo che andava dagli anni '30 al 2000.

Nel 2006, ha disegnato i costumi per *Apocalypto* di Mel Gibson, in cui, con una squadra di 70 persone, ha creato il mondo dei Maya e della civiltà in un modo che non era mai stato rappresentato prima.

Tra gli altri suoi crediti cinematografici: il film di James Cameron *Avatar* interpretato da Sam Worthington e Zoe Saldana; *John Carter* di Andrew Stanton con Taylor Kitsch; ed il film di Marc Forster *World War Z*, con Brad Pitt.

Tra i progetti di prossima uscita: *The Great Wall*, che ha come protagonista Matt Damon; e *Thor: Rangnarok*, che ha come protagonista Chris Hemsworth.

Mayes è stata felicemente sposata con Bruno Rubeo per 29 anni, fino alla sua scomparsa nel novembre 2011. Insieme passavano il tempo tra progetti di film a Los Angeles, California, e in Umbria, Italia.

La Rubeo è un membro del Costume Designers Guild of America, dell'Art Directors Guild e dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

RAMIN DJAWADI (Musiche di) è un compositore tedesco conosciuto per le sue colonne sonore, le sue melodie memorabili. Le sue composizioni spaziano stilisticamente da pezzi classici e

orchestrali a brani più elettronici, rock e moderni. Djawadi cura tutti gli elementi con un'attenta considerazione dell'emotività e della narrazione di ogni scena. Tre volte nominato per i Primetime Emmy Award e per un Grammy Award, il compositore sfida i propri limiti in ogni progetto.

Djawadi è il compositore che ha curato l'iconica colonna sonora dell'acclamata serie di HBO *Trono di Spade - Game of Thrones*, creata da Dan Weiss e David Benioff. Oltre ad aver composto il tema principale della serie, Djawadi ha composto tutte le musiche di sottofondo della serie, oltre alle musiche della sua sesta stagione in onda dal 24 Aprile.

Djawadi si è anche occupato delle musiche della popolare serie di Jonathan Nolan *Person of Interest* della CBS, ed insieme collaboreranno anche nella nuova serie della HBO *Westworld*, in uscita nel 2016.

Attualmente sta lavorando con Guillermo del Toro su *The Strain*, dopo aver già curato le musiche del suo epico *Pacific Rim*.

Tra gli altri lavori del compositore: *Prison Break* per Fox e *Flash Forward* per ABC, quest'ultimo è valso a Djawadi una nomination ai Primetime Emmy Award per Miglior Musica Originale per una Serie. La prima nomination per un Primetime Emmy Award Per Miglior Tema Musicale Principale per una Serie è arrivata per *Prison Break*, mentre la terza per *Trono di Spade - Game of Thrones*.

Djawadi è famoso anche per la nomination ai Grammy per la colonna sonora riconoscibile per la sua chitarra, composta per il blockbuster *L'Uomo d'Acciaio* (Iron Man). Da allora ha composto le musiche di film come *Dracula Untold*; *Safe House – Nessuno è al sicuro*; *Fright Night – Il Vampiro della Porta Accanto*; *Red Dawn – Alba Rossa* e *Scontro tra Titani - Clash of the Titans*. Djawadi ha anche lavorato per l'eterea colonna sonora del thriller *Mr. Brooks*, interpretato da Kevin Costner e William Hurt. La colonna sonora gli è valsa una nomination come Discovery of the Year ai World Soundtrack Awards.

Nel mondo dell'animazione, Djawadi ha curato la colonna sonora di *Boog & Elliot a caccia di amici - Open Season*, il primo progetto della Sony Pictures Animation, seguito poi dal sequel *Boog & Elliot 2 - Open Season 2*. Il suo lavoro in questi due film ha conquistato gli autori della NWave Pictures, società con sede in Belgio, che ha creato i primi cartoni animati in 3D, come *Fly Me to the Moon*, *Le Avventure di Sammy - A Turtle's Tale: Sammy's Adventures*, *Sammy 2 – La*

Grande Fuga - A Turtle's Tale 2: Sammy's Escape From Paradise e *Il Castello Magico - Thunder and the House of Magic*.

Il compositore vanta di frequenti collaborazioni con l'autore e regista David Goyer su numerosi film e serie televisive, tra cui *Blade: Trinity*, per New Line Cinema, per la quale ha lavorato al fianco di RZA, l'horror-thriller *Il Mai Nato - The Unborn*, prodotto da Michael Bay, così come anche il già menzionato *Flash Forward*.

Djawadi ha studiato al Berklee College of Music e, dopo la laurea, si è trasferito a Los Angeles dove ha avuto come mentore il compositore vincitore del Premio Oscar® Hans Zimmer.

—*Warcraft: L'Inizio*—