

NEW LINE CINEMA presenta

una produzione PRACTICAL PICTURES/PARALLEL ZIDE

un Film di  
David R.Ellis

# T H E FINAL DESTINATION 3D

(The Final Destination 3D)

Bobby Campo

Shantel VanSanten

e

Mykelti Williamson

Musica  
Bryan Tyler

Supervisione musica  
Dana Sano

Montaggio  
Mark Stevens

Scenografie  
Jaymes Hinkle

Direttore della fotografia  
Glen MacPherson,Asc,csc

Produttori esecutivi  
Richard Brener  
Walter Hamada  
Sheila Hanahan Taylor

Co Produttore  
Art Schaefer

Scritto da  
Eric Bress

Prodotto da  
Craig Perry  
Warren Zide

Diretto da  
David R. Ellis

---

WARNER BROS. PICTURES ITALIA

Durata: 1h 20min

[www.thefinaldestination3d.it](http://www.thefinaldestination3d.it)

Uscita Italiana: 21 Maggio, 2010

# T H E FINAL DESTINATION 3D

Nell'agghiacciante premonizione di Nick O'Bannon (Bobby Campo) una giornata di corse e divertimenti si trasforma in una serie di eventi da incubo: varie auto da corsa restano coinvolte in un incidente all'interno di un autodromo e i detriti in fiamme vengono scaraventati sui palchi, uccidendo brutalmente gli amici di Nick e causando il crollo del palco proprio addosso a lui. Quando torna in sé, il ragazzo è nel panico più totale e convince la fidanzata Lori (Shantel VanSanten), e i loro amici – Janet (Haley Webb) e Hunt (Nick Zano) – a lasciare l'autodromo evitando per pochi secondi il momento preciso in cui la visione del ragazzo si trasformerà in una terribile realtà.

Pensando di aver evitato la morte il gruppo riprende ad assaporare la vita ancora più di prima ma sfortunatamente per Nick e Lori è solo l'inizio. Infatti, mentre le premonizioni continuano a verificarsi e ad uno ad uno i sopravvissuti muoiono nel peggiore dei modi, Nick deve capire come sfuggire alla morte con certezza e una volta e per tutte, prima che anche lui raggiunga la sua “destinazione finale”.

Il film è l'ultimo della popolare serie “Final Destination” e la scelta del 3D offre ai fan dell'horror un viaggio unico da brivido intenso.

“The Final Destination 3D” è diretto da David R. Ellis da una sceneggiatura di Eric Bress. Gli interpreti principali sono Bobby Campo, Shantel VanSanten, Nick Zano, Haley Webb e Mykelti Williamson. È prodotto da Craig Perry e Warren Zide, con Richard Brener, Walter Hamada e Sheila Hanahan Taylor nel ruolo di produttori esecutivi, co-produttore Art Schaefer e produttore associato Tawny Ellis-Lehman.

La squadra creativa annovera il direttore della fotografia Glen MacPherson e il capo scenografo Jaymes Hinkle; montaggio di Mark Stevens, costumi di Claire Breaux e musica di Brian Tyler.

## **LA PRODUZIONE**

*Non si può raggirare la morte.*

In “The Final Destination 3D”, quarto sequel del celebre *franchise* di grande successo, un gruppo di ventenni cerca di evitare la Morte, ma la Morte tornerà a cercarli più volte, mentre loro seguitano ad evitare il proprio destino. “In ‘The Final Destination 3D’, il ‘cattivo’ è la Morte”, osserva il regista David R. Ellis. “Se tocca te, devi morire. Tutto qui”.

E questa volta, la Morte è in 3D.

La storia è centrata su Nick, che insieme alla fidanzata Lori e agli amici Hunt e Janet, sono spettatori di una corsa d’auto. Mentre i motori girano e le macchine sono in pista ad altissima velocità, Nick ha un’agghiacciante premonizione: un banale cacciavite rotola dai box sulla pista, creando un effetto a domino che porta ad un terribile incidente, scagliando le auto contro i palchi strapieni di gente. Scioccato, Nick incita gli amici ad andare via, riuscendo a convincere loro e pochi altri ad uscire dall’autodromo poco prima che la sua premonizione diventi realtà... e poco prima che tutti patiscano una morte orrenda.

I precedenti film della serie si aprivano con un disastro aereo, l’incidente di un camion e il crollo di una montagna russa. Il produttore Craig Perry – la forza trainante di tutt’e quattro questi viaggi – commenta questa nuova illuminazione. “I film del *franchise* “Final Destination” sono noti per la loro sequenza d’inizio e abbiamo quindi cercato non solo di eguagliare quelle precedenti, ma addirittura di portarle ad un altro livello”. Si è così deciso per una corsa d’auto, uno degli eventi sportivi più seguiti degli Stati Uniti. “C’è energia cinetica nella corsa”, osserva Perry. “Possono accadere cose pericolose. Eppure di solito lo spettatore pensa di essere lontano dal pericolo, perché qualunque cosa accada, di solito accade all’interno della pista”.

Non in questo caso. “Mentre le macchine girano sul circuito, una in particolare viene colpita da un cacciavite che le buca la ruota, facendo schiantare l’auto contro le altre. Si crea così la reazione a catena”, racconta Ellis, facendo riferimento all’effetto domino che negli altri episodi di “Final Destination” hanno inizio con un banalissimo evento, apparentemente senza nesso. “E così, ecco macchine volare per il circuito, dentro i box, sui palchi. Tettini si staccano, tagliando di netto gli spettatori, e motori si liberano dalle carrozzerie cadendo sulla gente. Enormi pezzi di metallo finiscono sugli spalti, facendo in modo che le impalcature della sezione superiore delle gradinate cedano, crollando sulle persone in panico. È completo caos e distruzione – in 3D”.

Poiché la decisione di Nick di mettere in salvo sé e i suoi amici non era parte dei piani della Morte, i sopravvissuti si ritrovano ad essere perseguitati dalla Morte stessa, ben determinata a riscuotere le anime – nell’ordine precedentemente prestabilito – di coloro che non avrebbero mai dovuto sopravvivere alla tragedia.

Il regista Ellis, per la seconda volta sul *franchise*, non è l’unico privilegiato a tornare su un sequel. Perry, infatti, ha pensato di riunire il regista con Eric Bress, sceneggiatore di “Final Destination 2”, in quanto entrambi già sapevano come muoversi e, ancor più, come dare continuità al tono della storia in modo che i fan potessero sentire che il nuovo film era attendibile rispetto ai precedenti. “Oltre a ciò, sapevamo che Eric Bress ha una mente contorta e morbosa ed eravamo certi avrebbe nuovamente apportato questo suo contributo al film”, sogghigna Perry, scherzando solo per metà.

Ellis è stato più che felice di essere coinvolto di nuovo ed avere la possibilità di unirsi ad un progetto di cui conosceva già tutti gli operatori. “È stato un rapporto di vera collaborazione”, sostiene Ellis, “come pure il sogno di qualunque regista, grazie a tutte quelle incredibili scene d’azioni”.

Bress ammira l’entusiasmo del regista. “David Ellis è il regista perfetto per un film morboso come questo, indipendentemente che lo ammetta oppure no. Ha un bambino interno che salta di gioia ogni volta che una di quelle piccole buste di sangue esplodono abbastanza vicino alla macchina da presa, oppure una palla di fuoco cresce ad oltranza”, ridacchia Bress. “Si diverte troppo a fare questo tipo di film e porta il suo entusiasmo sul set”. Bress aggiunge anche un esempio del suo umorismo. “Dopo una importante scena di stunt, dove magari due o tre personaggi vengono schiacciati da qualche mega oggetto, dagli speaker si sente la sua voce ‘Ahia, sono caduto e non riesco a rialzarmi’”. Tutti scoppiano a ridere e credo che questo permetta al cast di fidarsi ancora di più di lui e dare una marcia in più ai propri personaggi. È un tripudio di omicidi e mutilazioni”.

Avendo già lavorato con Ellis, Bress aveva già scoperto quanto l’entusiasmo del set si trasforma presto in quello del pubblico. “Questo tipo di film si rivolge ad un pubblico assetato sia di scene di sangue che di umorismo”, osserva Bress. “Il trucco è essere certi di dare al pubblico quanto richiede”. In quanto a me, scrivere le sceneggiature di “Final Destination” è praticamente il lavoro più divertente che mi possa capitare, soprattutto questo sequel, visto che l’intento finale era quello di superare la violenza dei tre film precedenti, obbedendo allo stesso tempo alla legge del *franchise*, meno interessato a come la Morte eserciti il proprio potere che a come situazioni correlate portano alla morte di singoli individui”.

***“Questa è una situazione completamente diversa. Forse è il Fato, o addirittura la Morte. Qualunque cosa sia, ci vuole morti a tutti i costi”.***

Costringere i personaggi a riflettere sul dove e come della propria mortalità, influenzava naturalmente le loro azioni nella storia. “Ogni personaggio, una volta incontrata la morte, cambia un po’”, osserva Perry. “Alcuni diventano più sfrontati rispetto alla vita, altri invece si ritraggono e diventano più cauti. Il nostro personaggio principale, Nick, è decisamente spaventato da quel che potrebbe accadere ai suoi amici, perché è l’unico che sa chi sta per essere colpito. La sua, quindi, è una missione nel tentativo di salvarli. Sapendo inoltre che la fidanzata è in fondo alla lunga lista della Morte, ha un preciso interesse affinché gli altri restino in vita”.

Bobby Campo interpreta Nick O’ Bannon: “Un minuto prima, Nick è seduto a divertirsi con Lori, Janet e Hunt e un minuto dopo scivola in una dimensione completamente diversa e riesce a vedere quanto accadrà. Per un momento diventa chiaroveggente”, spiega Campo, interprete di un personaggio benedetto o maledetto – a seconda dal punto di vista – capace di prevedere la morte violenta di amici... e di se stesso.

L’attore ha raccontato che questa tensione dava al personaggio uno spazio emotivo che non vedeva l’ora di esplorare. “Nick si è appena laureato al college e sta ad un bivio nella vita: fare la cosa giusta e responsabile, ossia iniziare a pensare ad una carriera, oppure concedersi del tempo per esplorare i diversi aspetti della vita”, riflette Campo. “Quando inizia ad avere queste visioni e cerca di capire il senso di quanto vede, inizia pure a credere che forse c’è una motivazione superiore nella vita. E la sua missione per tentare di salvare amici e persone a lui sconosciute diventa anche un viaggio verso la conoscenza di se stesso. Naturalmente, questo è un film dell’horror, quindi non diventa mai *troppo serio*”, rassicura.

Perry aggiunge, “Bobby Campo è il tipo di ragazzo che va d’accordo facilmente coi ragazzi e piace alle ragazze – ha questa innata dote di simpatia. Quando lo abbiamo messo accanto a Shantel, insieme esprimevano una forte attrazione chimica. Sembrava una coppia che si frequentava da anni ormai. È questa la base della trama del film. Volevamo che il pubblico facesse il tifo per loro contro la morte e il caos che regnano ovunque”.

Shantel VanSanten interpreta il ruolo della fidanzata di Nick, Lori Milligan, non certo una femminuccia. “Lori è una ragazza forte”, afferma. “Sostiene Nick durante le sue terribili visioni e cerca di aiutarlo a capire cosa li determini, in modo da poter salvare gli altri e loro stessi”.

Prima di accettare il ruolo, l'attrice non aveva mai visto altri episodi di "Final Destination". "Sono una gran fifona", ammette la VanSanten. "Per la maggior parte del tempo, quando guardo un film dell'horror, mi copro gli occhi e lascio quel tanto di spazio tra le dita per vedere quanto basta". Nondimeno, è riuscita ad apprezzare la particolare attrattiva di questa serie. "C'è un mistero in questa serie. La Morte continua a rincorrere alcune persone e non si capisce perché o cosa accadrà o in che ordine. Quindi c'è l'elemento sorpresa che ti tiene sempre sul chi-va-là e pensi, 'Morirà o no questa persona? Tocca a lui? A lei?'"

Chi spera che non sia giunta la sua ora è Janet Cunningham, la migliore amica di Lori, interpretata da Haley Webb. "All'inizio del film, Janet è alquanto tradizionalista", fa notare Webb. "È fissata con l'ordine e la pulizia. Tutto deve stare al posto giusto. Ma mentre il film va avanti, lei si trasforma. Messa di fronte alla propria morte, si rende conto che il suo stile di vita era troppo perbenista. Invece di rassegnarsi, decide di affrontare la Morte faccia a faccia. Così, in un certo qual modo, la Morte la rende libera".

I filmmaker ritengono Webb una vera scoperta, una ragazza comune incredibilmente divertente e accattivante. Il suo personaggio è affiancato da Hunt Wynorski, un potenziale 'Romeo', per il quale però necessitavano di un attore che avesse confidenza e spirito arguto. Hanno trovato queste qualità in Nick Zano.

Zano era già un fan della serie. "Non trovo che 'Final' debba essere considerato un film dell'horror. Per me, è più propriamente un rincorrersi con la Morte, come fanno gatti e topi. È come cercare di sfuggire a qualcosa cui è impossibile sfuggire". Hunt, il suo personaggio, non è una gran simpatia. "È un po' grossolano, alquanto rude, ma c'è qualcosa in lui che vien voglia di salvare. Tutti hanno un amico come Hunt nella loro vita".

"Eravamo alla ricerca di giovani facce nuove", chiarisce Ellis. "E siamo stati davvero fortunati ad aver trovato quattro attori molto dediti alla propria arte e capaci di apportare davvero tanto ai personaggi".

Accanto al giovane cast, c'è l'attore veterano Mykelti Williamson. "Siamo stati molto fortunati a poter lavorare con un attore della mole di Mykelti, perché sotto molti aspetti il suo personaggio è il nucleo emotivo dell'intero film", sostiene Perry.

Williamson interpreta George, una guardia di sicurezza che sopravvive all'autodromo grazie alla prima premonizione di Nick. "Mi è subito piaciuta la sceneggiatura", osserva l'attore. "Aveva un cuore e un'anima e mi ha dato la possibilità di apportare questo al mio personaggio".

Secondo Ellis, “c’è molto nella storia personale di George che lo lega al tema del film”.

Williamson conferma. “George è un alcolista in via di recupero e ci sono cose che sta cercando di affrontare. Vorrebbe fare il massimo per gli altri, perché è perseguitato dai propri errori passati. Quando ‘inciampa’ nella vita di questi giovani, si ritrova nel turbine della storia e affianca Nick nel viaggio nel tentativo di salvare altra gente”.

Perry nota che il viaggio di “The Final Destination 3D” è in un certo qual modo diverso da quello dei film precedenti. “Abbiamo aggiunto qualcosa di nuovo”, sottolinea il produttore, “nel fatto che gli elementi descritti nelle premonizioni di Nick non sembrano direttamente correlate con quello che poi effettivamente accade nella realtà. In questo modo, per i protagonisti (e per il pubblico) diventa un dilemma cercare di capire come queste visioni siano correlate agli eventi mentre accadono (o stanno per accadere) e come questi indizi potranno salvare Nick e gli altri”.

Cercare di ingannare il destino non è cosa facile. “Nick è alle prese con tante emozioni e in un periodo di tempo molto breve: va in giro come un pazzo cercando di evitare terribili catastrofi, sebbene neanche lui capisca bene cosa stia accadendo”, spiega Campo.

“È come mettere insieme i pezzi di un puzzle”, chiarisce VanSanten. “Si cerca di capire la logica dietro il piano della Morte e avvertire le prossime vittime che a breve toccherà a loro. Ma cercare di svelare lo schema secondo la quale la Morte colpirà e raggiungerà le proprie vittime prima che sia troppo tardi... è una corsa contro il tempo”.

***“Non è fantastico? È il più veloce e più pericoloso sport del mondo”.***

La dura corsa di Nick e Lori ha inizio quando la giornata all’autodromo si mette male. L’imponente scena di apertura del film, tecnicamente e logisticamente incredibile, ha coinvolto una squadra di esperti e lo sforzo collettivo di tutti i reparti. La scena è stata girata in due diversi stati americani: nella Louisiana, in periferia di New Orleans, in un parcheggio abbandonato oltre il ponte Industrial Canal, dove sono stati allestiti i palchi dell’autodromo e poi – non essendoci autodromi nelle zona limitrofe a New Orleans – nell’Alabama, a Mobile, all’Autodromo Mobile International Speedway, dove sono state girate le scene con le auto da corsa.

Come spiega Perry: “Abbiamo costruito una sezione di tribuna di 43 metri a New Orleans identica a quella del vero autodromo a Mobile e poi accoppiato le scene. Di fatto, nella Louisiana abbiamo girato la scena in una direzione e in Alabama nell'altra”.

Ellis è orgoglioso di raccontare che “Il 95% delle scene sono vere, pochissime sono state girate con lo schermo verde. La maggioranza sono scene d'azione con i soli effetti necessari al perfezionamento dell'immagine. Dove possibile, volevamo dare agli spettatori vero spettacolo”, afferma.

Il capo scenografo Jaymes Hinkle osserva: “Ci sono fiamme, esplosioni, macchine che si scontrano, palchi che crollano addosso agli spettatori – tutta una serie di cose folli. L'impegno maggiore comunque è stata la concettualizzazione. Ho costruito tantissimi modellini in modo da poterli visualizzare e capire meglio cosa avrebbe e cosa non avrebbe funzionato”.

Hinkle spiega che il migliore modo per costruire i palchi è stato usare gomma espansa. “Abbiamo ritagliato ed incollato la gomma espansa, facendo in modo che coprisse l'intera struttura. Poi Larry Spurlock, del nostro reparto, ha realizzato un composto che si poteva spruzzare sulla gomma, in modo da farlo sembrare cemento. Poi gli abbiamo dato l'aspetto logoro e aggiunto le panchine ed altri elementi mancanti. Credo che ci abbiano lavorato una settantina di persona per quattro settimane intere. Abbiamo costruito una tribuna di 43 metri a due piani capace di contenere 14.000 persone, oltre ad un piccolo tratto di strada che il responsabile degli effetti speciali Erik Henry è riuscito a far sembrare lungo 150 metri. È stato emozionante mettere insieme il tutto, perché non volevamo che gli spettatori fossero distratti da qualcosa che non avesse continuità o fosse fuori sincrono”.

Il regista della seconda unità, nonché coordinatore degli stunt Jeff Dashnaw ha trovato degli incredibili piloti stunt e veri piloti professionisti. “Quando ti accappotti a 130 chilometri all'ora su un circuito in salita, il problema sussiste senz'altro”, osserva Dashnaw. “Fortunatamente a gestire gli accappottamenti c'erano Buddy Joe Hooker e Mic Rodgers. Sapere che alla guida c'erano loro ci rassicurava”.

Hooker, membro della Hall of Fame degli Stuntman di Hollywood, è leggendario nell'ambiente del cinema. La sua vita e il suo lavoro sono stati fonte d'ispirazione per il personaggio interpretato da Burt Reynolds nel 1978 nel film “Hooper”, proprio sul tema degli stunt.

Per il regista Ellis, che ha iniziato a lavorare come uno dei più ambiti stunt di Hollywood, il fatto di restare a guardare le riprese della corsa da dietro la macchina da presa è stata dura. “Stare fermo è stato difficile per me, perché volevo essere in una

macchina a correre per la pista come gli altri. Il mio ricordo più bello da stuntman è stato lavorare in “Giorni di tuono”, in giro per Daytona. È chiaro che volessi stare lì in mezzo a ‘giocare’ con loro”, afferma sospirando. “Ma avere Buddy Joe lì con me, proprio lui che mi ha introdotto nell’ambiente, è stato fantastico perché lui è un icona del cinema e a 66 anni è ancora il migliore del suo campo”.

***“Se si perde la concentrazione anche per un istante,  
c’è il rischio di essere grattati via dal muro con una pala.  
Questo sì che è divertimento!”***

Naturalmente, una delle più grandi sfide nel girare “The Final Destination 3D” è stato proprio il 3D, un procedimento che – sebbene usato da decenni – grazie alle innovazioni più recenti è cambiato completamente.

La Morte non è mai stata così viva! L’odierna tecnologia 3D in alta definizione creato dalla PACE Fusion System, è avanti di anni luce e offre un’esperienza visiva completamente nuova, sia dal punto di vista della prospettiva che della profondità di campo e questo farà in modo che gli spettatori verranno catapultati in una nuova dimensione.

Perry descrive l’uso della tecnologia rivoluzionaria Fusion System in “The Final Destination 3D” come una svolta. “Questo *franchise* si presta perfettamente al 3D grazie alla natura del set. Il pubblico in sala avrà la sensazione che tutto accade a distanza ravvicinata con un coinvolgimento quasi fisico, ma non solo... penserà addirittura d’essere dentro lo schermo, completamente risucchiato dall’immagine e dal mondo che descrive”.

Per Ellis che ha girato anche “Final Destination 2”, il desiderio maggiore è stato offrire al pubblico un’esperienza ancora più interattiva. “Il 3D era l’unica soluzione. Sapevo che questa sarebbe stata l’occasione migliore e desideravo tantissimo confrontarmi con questa nuova tecnologia”, racconta. “Ho fatto molte ricerche sul 3D e appena saputo che Vince Pace e James Cameron gestivano la Fusion 3D, ho capito che avevamo fatto bingo”.

Vince Pace, uno storico collaboratore di Cameron, ha definitivamente a cuore il suo lavoro e fa notare che la Fusion 3D non aiuta soltanto a produrre e non si limita a fornire aiuto tecnico: la società viene coinvolta nel progetto cinematografico e si instaura un rapporto creativo, dove filmmaker e PACE lavorano braccio a braccio, collaborando a diversi livelli di produzione.

Il direttore della fotografia Glen MacPherson spiega in modo semplicistico il concetto di base dietro il 3D: “In modo da creare immagini in 3D, bisogna avere due

macchine da prese: uno rappresenta l'occhio destro e l'altro l'occhio sinistro", spiega. "Bisogna poi puntare entrambi le macchine sullo stesso oggetto, un processo che si chiama "conversion", conversione. Queste due immagini, riprese ad angoli appena diversi, diventano una singola immagine grazie agli occhiali 3D che creano la percezione della profondità – nello stesso modo in cui funziona l'occhio umano".

Dal racconto di MacPherson, si deduce che la sua squadra di operatori avrebbe avuto il suo da fare. "È senza'altro diverso che girare un film in 2D", esclama. "In ogni scena c'è un grande impegno mentale per essere certi che ogni singola immagine in 3D sia ben centrata e quindi funzioni".

Oltre alle macchine da presa Sony F23, usate per la prima volta per girare in 3D, e con soltanto 5 prototipi di "rig" costruiti appositamente per quelle macchine, la produzione ha avuto anche la grande fortuna di avere sul set un'Unità mobile post-produzione PACE Fusion. Grazie a questo originale trailer, regista e produttori vari potevano terminare una scena e rivederla subito dopo in perfetto 3D. Per Ellis e MacPherson, rivederlo sull'istante significava poter apportare qualsivoglia correzione necessaria prima di riprendere a girare una scena nuova.

MacPherson ha spiegato quanto fosse inestimabile avere il trailer mobile: "Nel trailer c'è un sistema di proiezione 3D. Si poteva girare un provino, correre al trailer e guardarlo al volo per vedere se avevamo effettivamente realizzato l'effetto desiderato. Ci saranno sempre imperfezioni nel 3D, quindi se l'immagine era allungata o l'immagine non era a fuoco, si poteva aggiustare subito. Questo ci ha permesso di girare molto più in fretta e con maggiore sicurezza, sapendo che alla fine della giornata avremmo potuto correggere qualunque difetto.

Una volta che gli attori prendevano gusto a guardare le scene proiettate nel trailer, era difficile farli uscire ma, come spiega Mykelti Williamson: "Rivedere le scene subito dopo averle girate era una gran figata ed è stato anche utile per l'aspetto creativo della recitazione".

"Ho cercato di non abusare di quelle proiezioni, ma vi assicuro che mi hanno aiutato molto a recitare nel mondo a 3D", racconta Williamson. "Una volta compreso quanto cambia la prospettiva e la propria percezione, diventa inevitabile voler tornare a lavorare di corsa per vederne di più. Con questa nuova tecnologia e grazie agli innovativi occhiali 3D, si dimentica completamente di averli indosso e ci si sente presenti nella vita dentro lo schermo, consapevoli del fatto che gli attori non sanno che tu sei lì. È davvero impressionante".

In passato, Ellis si era fatto valere come uno dei più stimati registi di seconda unità per le scene d'azione. In questo "Final Destination", la tecnologia 3D viene usata per girare scene d'azione incredibilmente coinvolgenti, compresa la scena d'apertura del film all'autodromo.

Nelle parole di MacPherson, "David voleva girare un film molto divertente ed elettrizzante senza essere limitato dalla tecnologia 3D. E così abbiamo dovuto trovare modi per far funzionare bene le scene d'azione, la qual cosa non è stata facile. Queste enormi macchine da presa 3D a volte andavano piazzati in spazi angusti, stretti, li abbiamo montati su Steadicam, portati a mano; sono stati sommersi in piscina o calati con funi da palazzi, sono stati a stretto contatto con incendi ed esplosioni, e per le scene nell'autodromo, le abbiamo montate su una macchina in corsa a circa 160 chilometri all'ora. Insomma, abbiamo piazzato queste macchine in diversi posti dove non credo nessuno abbia mai messo una macchina da presa 3D prima d'ora – almeno non questi nuovi modelli.

"Prima di cominciare a girare, abbiamo montato le macchine da presa sulle auto da corsa nel parcheggio a Magic Mountain per vedere come reagivano, considerando che la scena d'apertura si svolge in un autodromo. Abbiamo così scoperto che le vibrazioni delle auto da corsa sballavano l'allineamento delle macchine da presa che sono ipersensibili. Così abbiamo capito che era impossibile montare le macchine da presa sulle auto da corsa. Per la maggior parte, le abbiamo montato su delle macchine a parte, in modo da poterle rendere stabili ma a parte questo piccolo dettaglio, non abbiamo mai perso troppo tempo a causa di queste macchine da presa", sottolinea Ellis. "Credo che ciò dica tanto della nostra squadra e del sostegno che abbiamo ricevuto da Vince".

### ***"Ti dispiace se la mia fidanzata usa il tuo binocolo?"***

Non si può raggirare la morte... o l'alta definizione. Elementi creativi della produzione, compreso trucco, effetti speciali, effetti visivi e scenografia, dovevano essere eseguiti tenendo in mente l'alta definizione 3D.

Per il supervisore Mike McCarty, della KNB EFX, responsabile del trucco, l'alta definizione poneva una serie di sfide, naturalmente a partire dal tanto sangue necessario. "L'alta definizione ha una tonalità di colore totalmente diversa dalla solita pellicola", fa notare McCarty. "Di solito, con l'alta definizione, le cose sono più arancioni e così all'inizio, il sangue sembrava il sangue vecchio che si usava negli anni '70 e '80. Abbiamo dovuto scurire il liquido e farlo sembrare quasi sangue secco. Con l'alta definizione è lecito

esagerare con il colore o fare un trucco più teatrale rispetto a quanto non si faccia per la pellicola. È lecito e necessario.

Anche lo scenografo Hinkle ha avuto le sue sfide per creare set utili alle scene ma anche al 3D. “All’inizio è stata un’enorme sfida. Abbiamo fatto delle prove con le macchine da presa per determinare lo spazio, ossia le distanze necessarie tra le macchine, gli attori, lo sfondo, le quinte, il dettaglio, ecc. Man mano che collaboravo sempre più a stretto contatto con il direttore della fotografia Glen MacPherson, i set diventavano più grandi. E quando dico più grandi, intendo proprio nel senso fisico: si espandevano per offrire lo spazio necessario tra la macchina da presa, gli attori e il resto del set. Nella sceneggiatura avevamo delle meravigliose sequenze che a questo punto erano diventate imponenti imprese”.

Perry aggiunge: “L’alta definizione è un format terribilmente implacabile. Si vede tutto. Per esempio, spesso nel 2D al posto di vere comparse si usano bambole gonfiabili o ritagli di cartone. Ma col 3D il cartone risultava piatto e con l’alta definizione le bambole gonfiabili sembravano finte, sebbene avessero contorni reali. Il 3D rende la scena altamente contrastata e nitida. Non c’era modo di ingannarlo”.

Sia il 3D che l’alta definizione rendono l’immagine sullo schermo il più realistico possibile: i dettagli diventano veritieri e i nostri sensi vengono coinvolti di più. Il supervisore agli effetti visivi, Erik Henry, ha subito capito che girare in 3D significava rimettere tutto in discussione. “Ciò che ho imparato parlando con Vince Pace è che il futuro del 3D non sta tanto nei trucchi, per esempio nel modo in cui le cose ti volano incontro dallo schermo”, spiega Henry. “Il futuro del 3D sta nel comporre una scena in modo che la profondità dell’immagine venga riprodotta il più fedelmente possibile. Un’inquadratura in 3D diventa più interessante perché il 3D rende la scena più realistica. Ho lavorato nel mondo del 2D per vent’anni e ciò che lì viene spesso preso per scontato, qui non può funzionare”, osserva. “Fare il *compositing* delle scene per gli effetti visivi è stata la nostra sfida maggiore. Di solito per il 2D basta sovrapporre le scene o togliere qualcosa dall’inquadratura. Ma ora ci sono due macchine da presa piazzate in due diverse posizioni e quindi bisognerà ricomporre completamente la sovrapposizione delle immagini o rimuovere gli artefatti dall’oggetto rimosso dalla seconda macchina da presa, o “punto di vista”. In poche parole, non c’è una facile via d’uscita nel cercare di ripulire il lavoro tra due punti di vista”.

Malgrado gli sforzi, Henry pensa che la stretta collaborazione tra il reparto degli effetti visivi con quello degli stunt, degli effetti speciali, del trucco e degli altri reparti

creativi sia stata un'esperienza gratificante. “Tutte le riprese con effetti visivi sono state decisamente difficili da realizzare ma è stato fantastico avere la collaborazione di tutti i reparti. Così ogni cosa cadeva al suo posto e insieme si decideva il modo migliore per raggiungere lo meta”.

Sebbene dal punto di vista tecnico lavorare in 3D è stato entusiasmante, dal punto di vista della narrazione, i filmmaker erano risolti affinché le storie individuali e i punti di svolta non tenessero conto dell'elemento 3D. Il film da questo punto di vista doveva funzionare come una chiara e semplice storia da 2D. Quindi, si può dire che siano stati girati due film: uno in 2D e l'altro in 3D. “In realtà, c'è ancora un numero scarso di sale cinematografiche che offre la possibilità di fruire del 3D”, osserva Ellis. “Se ne deduceva, dal mio punto di vista, che il film dovesse offrire una storia fantastica e personaggi in cui immedesimarsi. La versione 2D doveva bastare a se stesso. Se in 2D avesse spaventato il pubblico, in 3D avrebbe eventualmente disseminato il terrore”.

Poi, Perry aggiunge: “Vince Pace è riuscito a contagiare la nostra intera squadra con la sua passione per entrambi, sia le immagini che le storie, la qual cosa ha funzionato alla perfezione in questo film. Anche se la sensazione di un oggetto che ti vola in faccia è intenso, il 3D deve essere uno strumento della narrazione e non un mezzo. Bisogna usufruirne in modo decisamente strategico”.

Secondo i filmmaker ogni inquadratura esprimeva talmente tanta profondità, da avere la sensazione di avere davanti a sé la realtà. In una scena, per esempio, il personaggio di Williamson, George, sta parlando della sua vita con Nick e Lori. “Sembra di stargli accanto sul divano e di ascoltarlo. Il pubblico non si aspetterà mai quanto possa essere potente il 3D nei momenti di calma”, osserva Ellis.

Lo sceneggiatore Eric Bress fa notare che “questi film hanno la meglio quando la sala è piena, perché come per la risata, anche per la paura esiste il fattore contagio. Ora più che mai, il pubblico è davvero parte di un'esperienza comune mentre una realtà intensificata li trascina sempre più vicino al braccio della Morte.

***“Se hai ragione tu su questa storia dell'incidente, voglio vivere al massimo ogni momento che mi è rimasto. Potrei essere il prossimo, vero?”***

Con la Morte che grazie al 3D sembra letteralmente allungarsi per raggiungere il pubblico, “The Final Destination 3D” gioca sulla convinzione che tante gente ha molta più paura di *come* morirà, piuttosto che di *quando*. “Una volta che la Morte diventa un vero e proprio personaggio, il fattore ‘mistero’ viene un po’ meno”, considera il produttore Craig

Perry. “Nella serie “Final Destination”, non si vede un assassino, nessuna persona fisica insegue i personaggi, quindi si gioca molto sulla nozione di quello che significa la morte a livello personale. È questo ciò che ognuno si chiede a qualche punto della propria vita e “The Final Destination 3D”, con questo killer invisibile, gioca proprio sulle paure di ognuno di noi”.

L’attore Bobby Campo sostiene: “Nella vita siamo tutti contro la Morte, una forza inarrestabile. In questo film siamo le vittime prescelte che cercano di ingannare la Morte, la qual cosa in fondo è il sogno di tanti. Credo che sul set ognuno di noi abbia avuto il suo momento “Final Destination”, ossia prendere coscienza del fatto che nella vita, in qualunque momento, la cosa più semplice potrebbe andare per il verso sbagliato”.

Come sostiene Shantel VanSanten: “Ora a volte mi chiederò, ‘Se colpissi quella matita sul tavolo e cadesse per terra, potrebbe forse colpire quel pannello che potrebbe cadermi sulla faccia.’ Ora quando vedrò qualcosa di innocuo, penserò ad una serie di eventi casuali che potrebbero possibilmente uccidermi”, dice ridendo. “Perché sono questi gli eventi quotidiani raccontati nel film... e non si sa mai... È questo ciò che terrorizza la gente”.

Riguardo alcuni momenti particolarmente agghiaccianti, Webb ricorda: “In alcune scene, non stavo recitando. David e la troupe avevano rappresentato le cose in modo così realistiche e creato scene talmente adrenaliniche da farmi dimenticare di essere circondato da persone che controllavano la mia sicurezza e giravano le scene per puro intrattenimento”.

“Ciò che rende grande la serie “Final Destination” è che mentre si guarda una scena, si pensa: ‘Bene. Ci sono quattro modi in cui si potrebbe morire questa volta.’ Ma è la quinta, quella neanche lontanamente immaginata, che accade, sconvolgendoti. E ne abbiamo molte di queste sorprese nel sequel 3D”, dice sorridendo Nick Zano.

Il regista David R. Ellis aggiunge: “A volte cerchiamo di confondere il pubblico, che in fondo è parte del divertimento e dell’adrenalina di questo *franchise*. Sono questi gli elementi di sorpresa che i fan adorano e uno dei motivi per cui la serie ha avuto un tale successo”.

# # #

## CAST ARTISTICO

**BOBBY CAMPO** (Nick) ha di recente lavorato con Milly e Becky Rosso nella commedia “Ufficialmente bionde” diretto da Savage Steve Holland. Il terzo sequel del *franchise* “La rivincita delle bionde” è centrato sulle cugine di Elle Woods, Annie e Izzy, che dall’Inghilterra si trasferiscono in California e per essere accettati nella nuova scuola dai compagni americani dovranno usare furbizia e charm.

Campo in precedenza aveva lavorato nella commedia “99” diretto da Pete Guzzo. Il film è la storia di un ragazzo carino che trascorre 4 anni di college cercando di vincere una scommessa fatta il primo anno, secondo la quale avrebbe dovuto andare a letto con almeno 100 donne prima della laurea.

Per la televisione, Campo è stato guest star nella serie drammatica FOX “Mental”, nella serie sugli adolescenti “Greek” e nella serie per la UPN “South Beach”. È stato anche protagonista del TV Movie per la CBD “Vampire Bats”, la storia di pipistrelli vampiri che mutano a causa dell’inquinamento delle riserve d’acqua e iniziano ad uccidere tutti in una piccola cittadina della Louisiana.

Attualmente, vive a Los Angeles.

**SHANTEL VANSANTEN** (Lori) ha ricevuto ottime recensioni insieme a Mischa Barton nell’acclamato lungometraggio di Roland Joffe “You and I”. Basato su un celebre romanzo russo, il film è ambientato a Mosca e racconta la storia di un’adolescente americana ed una russa legate da profonda amicizia per l’ossessione di entrambe per un duo musicale pop russo.

Di recente, la VanSanten ha lavorato nel drammatico “In My Pocket”, miglior film del Premio del Pubblico al Festival Internazionale di Palm Beach di quest’anno. Ha appena terminato di girare il thriller “Something Wicked”, antagonista a Brittany Murphy, di prossima uscita.

Per la televisione, ha lavorato accanto a Robert Buckley e Sophia Bush, oltre al resto del cast fisso, nella serie di successo CW “One Tree Hill”, dove interpreta il personaggio di Quinn James. È stata inoltre guest star di un episodio di CSI: NY, lavorando con Melina Kanakaredes ed Eddie Cahill. È apparsa nel TV Movie “Three Wise Guys” e in “Sports Illustrated Swimsuit Model Search” per la NBC.

**MYKELTI WILLIAMSON** (George) ha raggiunto la notorietà grazie alla sua toccante interpretazione di Bubba nel film vincitore di più Oscar® “Forrest Gump” con Tom Hanks. Attualmente uno dei più ricercati attori di Hollywood, deve la sua fama al suo costante lavoro e alla propria dedizione al mestiere fin dall’inizio della sua carriera professionale a 18 anni. Williamson ha fatto il suo debutto al cinema con “Streets of Fire” di Walter Hill, accanto a Diane Lane, Michael Paré e Willem Dafoe. È poi apparso nei lungometraggi “The First Power” con Lou Diamond Phillips, “Miracle Mile” con Anthony Edwards e Mare Winningham, “Number One with a Bullet”, “Una bionda per i Wildcats” e “Free Willy – Un amico da salvare”.

Dopo il celebre ruolo acclamato dai critici in “Forrest Gump”, Williamson è stato protagonista del film di Forest Whitaker “Waiting to Exhale”; ha affiancato Al Pacino in “Heat” di Michael Mann; è tornato al suo ruolo precedente in “Free Willy 2: The Adventure Home”; ed affiancato da co-protagonista Nicolas Cage in “Con Air”. Dopo un ruolo cameo nel dramma politico di Mike Nichols “I colori della vittoria”, ha poi lavorato in “Three Kings” antagonista di George Clooney, Mark Wahlberg e Ice Cube; “Slevin – Patto criminale” con Bruce Willis e Morgan Freeman; “The Assassination of Richard Nixon”, con Sean Penn; e “August Rush” con Robin Williams e Terrence Howard. Lo vedremo presto nella commedia “Black Dynamite”, “High School” e “Ball Don’t Lie”.

Per la televisione, è stato protagonista insieme a Delroy Lindo e Blair Underwood dell’acclamata serie “Soul of the Game” per la HBO, ricevendo notevoli recensioni per la sua avvincente interpretazione del leggendario giocatore di baseball del Campionato dei Neri (la Negro League), Josh Gibson. Williamson è stato protagonista de “The Buffalo Soldiers” per la TNT e di “Twelve Angry Men” per Showtime, come pure della serie “The Hoop Life” e del pluripremiato dramma NBC “Boomtown” elogiato dalla critica. La sua carriera di attore ha avuto inizio in televisione in serie quali “Starsky e Hutch”, “Hill Street Blues” e “China Beach”, tra gli altri. In autunno, Williamson avrà un ruolo ricorrente nell’acclamata serie FOX “24”.

A teatro, ha affiancato Samuel L. Jackson, D.B. Sweeney, Ellis Williams, Matt McGrath e Richard Riehle nell’elogiata produzione del 1995 a Los Angeles del dramma “Distant Fires”, regia di Clark Gregg. Il cast ha vinto il prestigioso premio L.A. Weekly Theater Award per miglior cast.

Tifoso di vari sport e devoto marito e padre, nel tempo libero Williamson adora restaurare macchine d’epoca ed andare a cavallo. Attualmente vive a Los Angeles con la moglie e due delle sue tre figlie.

**NICK ZANO** (Hunt) è stato visto lo scorso anno in diversi lungometraggi: la commedia familiare di successo internazionale “Beverly Hills Chihuahua” con Piper Perabo e Jamie Lee Curtis, la divertentissima commedia “College” e l’horror “Radio Killer 2: fine della corsa”. Tra le sue precedenti partecipazioni, ricordiamo la commedia romantica “My Sexiest Year” e la commedia familiare “Fat Albert”. Il suo debutto cinematografico è stato in “Catch Me If You Can”, film di Steven Spielberg candidato agli Oscar®.

Per la televisione, Zano è stato produttore e presentatore della prima stagione del reality MTV “Why Can’t I Be You” con Amanda Bynes, e parte del cast della stagione finale di “7<sup>th</sup> Heaven”, sempre per MTV. È poi stato protagonista con Shiri Appleby della romantica commedia familiare ABC “Everything You Want” e della commedia “Ernesto” per la FOX.

Ha appena finito di girare “Operating Instructions”, un TV Movie per la USA Network diretto da Andy Tennant.

**HALEY WEBB** (Janet) ha fatto il suo debutto cinematografico con il thriller d’azione “Big Game” accanto a C. Thomas Howell. Presto la vedremo antagonista di Nick Stahl nel thriller “In NorthWood”.

Per la televisione, l’abbiamo vista nelle serie CBS “Close to Home” e “Shark”, protagonista di serie James Woods.

Nel 2003, è stata tra i concorrenti di Talent America, vincendo entrambi le categorie di danza e recitazione. Più tardi nello stesso anno si è trasferita a Los Angeles e ha continuato a studiare con i leggendari insegnanti di recitazione Howard Fine, Joanne Barron e D.W. Brown.

In precedenza, nel 2001, Webb si era trasferita dalla nativa Virginia a San Diego, dove è sempre stata molto attiva con il gruppo teatrale del liceo, vincendo vari premi per le sue interpretazioni.

## **CAST TECNICO**

**DAVID R. ELLIS** (regista) è noto come uno dei migliori regista di seconda unità di Hollywood, con oltre 30 anni di esperienza come stunt, coordinatore stunt e regista di

seconda unità. I suoi crediti comprendono, come regista di seconda unità, “Master and Commander: Sfida ai confini del mare”; “Matrix Reloaded”; “Harry Potter e la pietra filosofale”; “Rock Star”; “La tempesta perfetta”; “Deep Blue Sea”; “Il negoziatore”; “Desperate Measures”; “The Devil’s Own”; “Waterworld”; “Clear and Present Danger”; “Made in America”; “Sliver”; “Amore per sempre”; e “Thunderheart”, oltre a tanti altri.

Ha fatto il suo debutto alla regia con la commedia “Homeward Bound II - Lost in San Francisco”. Tra altri film, ricordiamo “Final Destination 2”, “Cellular”, “Snakes on a Plane” e “Asylum”. Attualmente è in fase di pre-produzione con i lungometraggi “Six Days Till Midnight” e “Humpty Dumpty”.

Nato in California, Ellis ha cominciato a lavorare nel cinema eseguendo stunt sull’acqua nel film “Superdad”, protagonista Kurt Russell. Da qui è diventato uno dei più importanti stunt e coordinatore stunt di Hollywood, con crediti quali il blockbuster “Attrazione fatale”, “La famiglia Addams” e “Patriot Games”. Ellis è uno dei primi cinque stunt a far parte della Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

**CRAIG PERRY** (produttore) è partner della società di produzione cinematografica e televisiva Practical Pictures fondata nel 2004 con Sheila Hanahan Taylor.

In precedenza, nel 1997, Perry aveva fondato la Zide/Perry Entertainment con Warren Zide. Il primo lungometraggio girato dalla società è stato “The Big Hit” e poi le *franchise* di grande successo “American Pie”, “Final Destination” e “Come cani & gatti”, come pure i film “Little Black Book” e “Repli-Kate”.

Tra i suoi futuri progetti, ben tre lungometraggi: la commedia “The Pet” che sarà diretto David Silverman; la magica commedia familiare “Hours of Fun”; e la commedia sci-fi “Wreckage”. È inoltre in fase di sviluppo con il thriller per adolescenti “The Seminar”; il thriller al femminile “Westward” che sarà diretto da Joel Schumacher; ed un remake di un classico dell’horror, “Motel Hell”, per la futura regia di Steven C. Miller.

Perry è stato Vice Presidente Sviluppo Progetti per la Scott Rudin Productions e Direttore Sviluppo Progetto per la Silver Pictures. È stato produttore associato del film “Il club delle prime mogli” e ha collaborato allo sviluppo di tanti altri lungometraggi, tra cui “Regole d’onore”, “Il mistero di Sleepy Hollow”, “Soldi sporchi”, “The Truman Show”, “In & Out”, “Ransom”, “Ragazze a Beverly Hills”, “Arma letale 3”, “Executive Decision”, “Richie Rich” e “Demolition Man”.

**WARREN ZIDE** (produttore) è Presidente della Parallel Zide, una società cinematografica attualmente in produzione con le commedie “Demoted” e “High School”.

Recentemente è stato produttore della commedia estiva 2009 “The Pool Boys”, come pure della commedia “Extreme Movie”. In precedenza è stato socio di Craig Perry nella società Zide/Perry Entertainment, fondata nel 1997. La società ha debuttato con il film di grande successo “The Big Hit”, procedendo poi a realizzare le *franchise* “American Pie”, “Final Destination” e “Come cani & gatti”, come pure i film “Little Black Book” e “Repli-Kate”.

**ERIC BRESS** (sceneggiatore) lavora dal 1994 a quattro mani con J. Mackye. Nel 1997 hanno prodotto, sceneggiato e diretto il film indipendente “Blunt”, migliore commedia al New York Independent Film e Video Festival del 1998, selezionato inoltre al New Orleans Film Festival. La grande occasione di Bress si presenta nel 1999 quando vende una puntata pilota all’ABC dal titolo “KYLE XY”. Sebbene la serie sarebbe stata messa in onda solo 7 anni dopo, Bress e Gruber non tardano a farsi conoscere.

Dopo il successo della sceneggiatura di “Final Destination 2”, Bress e Gruber firmano una co-regia per “The Butterfly Effect”, che in effetti era stata la prima sceneggiatura scritta insieme. L’anno successivo, Bress si dedica alla televisione, dando vita alla sua creazione “KYLE XY”, per la quale è stato produttore esecutivo della prima stagione, prima di tornare al cinema.

Bress ha di recente scritto la sceneggiatura per il fantasy “The Alchemist: Secrets of the Immortal Nicholas Flamel”, tratto da un best-seller di Michael Scott per la produzione del giovane Mark Burnett. Attualmente, è in fase di casting per il lungometraggio “Blindsight”, ancora una volta co-sceneggiato con Gruber con cui condividerà anche la regia.

Laureato nel 1992 all’Università di Syracuse S.I. Newhouse School of Communication, Bress è nato e cresciuto a New York. Ha iniziato a lavorare nel mondo dello spettacolo come reader per la Creative Artists Agency e poi come tecnico del suono per il cinema indipendente. Vive a Marina del Rey, in California.

**RICHARD BRENER** (produttore esecutivo) è attualmente Presidente del Settore Produzione alla New Line Cinema, dove ha supervisionato alcuni dei maggiori film di successo della società.

Durante la sua permanenza, è stato anche produttore esecutivo di vari lungometraggi di grande successo di botteghino, quali “Sex and the City”, che ha riunito il cast originale della serie televisiva, e “Wedding Crashers”, campione d’incassi 2005. È stato inoltre produttore esecutivo per diversi generi di film, tra cui “Un amore all’improvviso”, le commedie “American Trip - Il primo viaggio non si scorda mai”, “Quel mostro di suocera”, “Cellular”, “The Butterfly Effect”, “Austin Powers in Goldmember”, i vari “Final Destination”, “Boiler Room” e “The Wedding Singer”.

Nato e cresciuto a Short Hills, New Jersey, si è laureato in Storia all’Università di Yale nel 1994. Ha poi iniziato a lavorare come sostituto alla New Line per poi scalare rapidamente la vetta, passando da editor e Vice Presidente Senior del Settore Produzione a Presidente del Settore Produzione.

**WALTER HAMADA** (produttore esecutivo) è Vice President Senior del Settore Produzione per la New Line Cinema. È responsabile per lo sviluppo di vari progetti, tra cui un remake di “Escape from New York”, una versione cinematografica di “MacGyver” e un adattamento del videogioco Xbox “Gears of War”. Attualmente supervisiona la produzione di “A Nightmare on Elm Street” prodotto da Michael Bay. È stato inoltre responsabile per il remake di “Venerdì 13”, campione d’incassi del week-end d’uscita di un film horror vietato ai minori non accompagnati.

Prima di legarsi alla New Line nel 2007, ha trascorso 4 anni come partner della società H2F Entertainment dove ha lavorato a stretto contatto con sceneggiatori quali Chris Morgan (“Fast&Furious - Solo parti originali”), Bradd Gann (“Imbattibile”) e Matt Allen & Caleb Wilson, (la squadra di sceneggiatori di “Tutti insieme inevitabilmente”).

Come produttore, sempre per la H2F, ha avviato una serie di progetti, tra cui il film di prossima uscita “Coxblocker” con Seann William Scott e Topher Grace; “Tough Love” per la regia di Thomas Carter, interpretato da Ice Cube; e il film sul soprannaturale “Il respiro del diavolo”.

Ha iniziato a lavorare nel cinema come assistente presso la TriStar Pictures dove ha velocemente fatto carriera. Di recente è stato Vice Presidente del Settore Produzione per la Columbia Pictures dove ha supervisionato lo sviluppo e la produzione di film quali “The Big Hit”, “Vertical Limit”, “Godzilla” e “S.W.A.T”.

Ha conseguito una laurea alla UCLA, University of California Los Angeles.

**SHEILA HANAHAN TAYLOR** (produttore esecutivo) è partner e produttrice della Practical Pictures, una società di produzione cinematografica e televisiva fondata nel

2004 con Craig Perry. Alla Practical Pictures segue una vasta gamma di progetti cinematografici e televisivi avviati per alcune Major, tra cui la commedia “The Pet” che sarà diretto da David Silverman; la commedia familiare “Hours of Fun”; il thriller “The Seminar”; e la commedia “All You Can Eat”.

Dirigente del Settore Sviluppo alla Zide/Perry Entertainment, Hanahan Taylor ha preso parte a vari progetti tra cui il *franchise* “American Pie” e “Come cani & gatti”. Negli ultimi tempi ha lavorato anche come co-produttrice e produttrice associata per film quali “Repli-Kate”, “Final Destination 2” e “Final Destination 3”. Ha inoltre supervisionato la stesura di varie sceneggiature eventualmente pluri-premate.

Prima di lavorare per la Zide/Perry, ha affiancato Garry Marshall e i Fratelli Zucker in film quali “Il matrimonio del mio migliore amico” e “Rat Race”. Ha iniziato a lavorare nella sua città di origine, Detroit, nel Michigan, dove è spesso apparsa in pubblicità e ha gestito programmi radio a livello nazionale. Durante il liceo e il college, ha lavorato alla Steppenwolf Theatre di Chicago, poi sotto contratto all’agenzia Ford, è stata attrice di teatro e pubblicità a New York.

Di recente è stata invitata dalla Cal State Fullerton ad organizzare ed insegnare un corso di Film Business sia per la Facoltà di Cinema che per quella di Comunicazioni. Ha trascorso sette anni da Visiting Professor e poi Professore di Cattedra alla UCLA Film School dove ha insegnato diverse classi e supervisionato progetti di tesi di laurea nel Settore Produzione. Oltre a tenere corsi presso altri college ed università, essere membro di diverse commissioni, e gestire workshop a vari film festival in giro per il paese, è membro di giuria di diversi concorsi di sceneggiatura. Viene spesso invitata a tenere corsi presso la Sorbonne di Parigi.

Vive a Santa Monica con il marito filmmaker, Paul.

**GLEN MACPHERSON** (direttore della fotografia) ha di recente lavorato per il thriller d’azione “John Rambo”, per l’horror “Chiamata senza risposta”, e in “Trick ‘r Treat”, film amato ai festival del genere. Nato in Canada, tra i suoi crediti ricordiamo “Solo due ore”, “Un allenatore in palla”, “Walking Tall”, “Il padre di mio figlio”, “Friday After Next”, “All About the Benjamins”, “Exit Wounds”, “Camouflage”, “Romeo Must Die”, “Il fuggitivo della missione impossibile” e “Cadillac Girls”.

MacPherson è stato candidato ad un Genie Award per migliore fotografia del film storico e biografico “Regeneration” ed è stato nominato ad un Gemini Award per migliore fotografia per “Captains Courageous”.

Per la televisione, MacPherson ha illuminato TV Movie quali “Max Q: Emergency Landing”, “Calm at Sunset, Calm at Dawn”, “Doctor Who”, “First Degree”, “Bye Bye Birdie”, “Johnny’s Girl”, “Serving in Silence: The Margarethe Cammermeyer Story”, “Shock Treatment”, “Voices from Within”, “Flinch”, “For the Love of Aaron”, “Dying to Remember”, “The Substitute”, “The Sea Wolf”, “Miracle on Interstate 880”, “The Amy Fisher Story”, “Miles from Nowhere”, “Deadly Surveillance”, “Deadly Betrayal: The Bruce Curtis Story”, “Conspiracy of Silence” e “Betrayal of Silence”.

Tra i suoi lavori per la TV, ricordiamo il pilota di “Sliders” ed un episodio di “Magic Hour” per la CBC.

**JAYMES HINKLE** (capo scenografo) è alla sua quarta collaborazione con il regista David R. Ellis per il *franchise* “Final Destination”. In precedenza è stato scenografo per altri film di Ellis, “Cellular”, “Snakes on a Plane” e “Asylum”.

Ha iniziato a lavorare nel reparto di scenografia in film quali “Die Hard” e il *franchise* “Arma Letale”, come pure “Blade Runner”, “I cancelli del cielo”, “Strade violente” e “48 ore”. Ha poi proseguito in veste di scenografo per la serie HBO “Racconti di mezzanotte” e poi di capo scenografo per il TV Movie “Parker Kane”. Come capo scenografo, tra i suoi crediti ricordiamo “What Love Is”, “Un allenatore in palla”, “The Perfect Score”, “Hard Ball”, “Pronti alla rissa”, “A Texas Funeral”, “Varsity Blues”, “Palle in canna”, “Passenger 57” e “Ricochet”.

Nel passato, tra un lavoro e l’altro, Hinkle si è divertito a creare le scenografie di pubblicità e video musicali. Ora è dedito alla pittura *en plein air* e al restauro del suo trailer d’epoca Airstream.

**MARK STEVENS** (montaggio) ha lavorato spesso col regista Joel Schumacher, montando i lungometraggi “The Number 23”, “Phone Booth”, “Tigerland”, “Flawless”, “8MM – Delitto a luce rosse”, “Batman & Robin” e “Batman Forever”, come pure il thriller di prossima uscita “Town Creek”. Ulteriori crediti comprendono il thriller “Stay Alive”, l’horror di successo “Freddy vs. Jason” e il thriller d’azione “Reazione a catena” diretto da Andrew Davis, con Morgan Freeman e Keanu Reeves. In precedenza, è stato assistente al montaggio nel film campione d’incassi “Il fuggitivo” candidato a ben otto premi Oscar®, tra cui miglior montaggio.

Per la televisione, ha montato i film TV “The Hunt for the BTK Killer”, “Who Gets the Friends?” e “My Wicked, Wicked Ways: The Legend of Errol Flynn”.

**BRIAN TYLER** (compositore) è pianista, percussionista, chitarrista e bassista di successo che preferisce registrare le sue composizioni dal vivo e spesso dirige le proprie orchestre da sé – una rarità nel mondo delle colonne sonore generate dal computer. La sua prima colonna sonora di grande interesse è stato per il film “Six-String Samurai” divenuto un cult dopo la proiezione al Sundance Film Festival del 1998. Si è poi guadagnato la fama di autore di colonne sonore grazie a film quali “The 4<sup>th</sup> Floor”, “Panic”, e “Frailty – Nessuno è al sicuro”, un thriller di Bill Paxton del 2001 che gli è valso le lodi del pubblico e della critica internazionali.

Oltre ad essere direttore d’orchestra, compositore e arrangiatore, Tyler è un cantautore legato alla Sony Music. Le sue canzoni rock, pop, elettroniche e hip-hop inserite ormai nel catalogo Sony Music sono molto popolari e hanno fatto da colonna sonora al campione d’incassi “The Fast and the Furious” nel 2001.

Tyler ha poi composto colonne sonore per il film d’azione di William Friedkin “The Hunted”, protagonisti Tommy Lee Jones e Benicio Del Toro; per un viaggio nel tempo in “Timeline” diretto da Richard Donner e prodotto da Michael Crichton; per il thriller “Al calare delle tenebre”; “The Greatest Game Ever Played” regia di Paxton; “The Fast and the Furious: Tokyo Drift”; “Bug”, film rivelazione di Friedkin al Festival di Cannes del 2006; “Annapolis” di Justin Lin; nel film epico “Partition”; e nella reincarnazione di “John Rambo” di Sylvester Stallone nel 2008.

Recentemente, ha scritto le musiche per “Fast & Furious”, campione d’incassi al botteghino di quest’anno; per “Dragonball: Evolution” un fantasy giapponese; per “Bangkok Dangerous” con Nicolas Cage; e per il thriller di successo “Eagle Eye” di D.J. Caruso.

Nel 2001 Cinemusic lo ha eletto “miglior compositore rivelazione dell’anno” e nel 2006 ha vinto il premio ASCAP Film and Television Music Award per le sue musiche in “Constantine” con Keanu Reeves.

Per la televisione, ha musicato la miniserie “Children of Dune” per il canale Sci-Fi, offrendo all’edizione Varese Sarabande il titolo di colonna sonora più venduta. È stato candidato ad un Emmy per le sue composizioni nel TV Movie per la Showtime “Last Call”. Tra i crediti, annovera una lunga lista di lavori per film e serie televisive.

Tyler ha conseguito un Master all’Università di Harvard ed una laurea breve alla UCLA.





Secondo assistente operatore MdP "B" .....	MICHAELE SHAPIRO
Operatore MdP "C" .....	MICHAEL APPLEBAUM
Primo assistente operatore MdP "C" .....	PETER ROOME
Primo assistente operatore/Convergenza MdP "C" .....	ALLEN KEFFER
Secondo assistente operatore MdP "C" .....	TROY WAGNER
Tecnico MdP Sistema 3D .....	JEFF RIOS
Tecnici Digital Imaging .....	MANINDER "INDY" SAINI NICK THEODORAKIS
Fotografo di scena .....	JIM SHELDON
Operatore Technocrane .....	KENNY DEZENDORF
Missaggio suono .....	JEFFREY HAUPT
Operatore giraffa .....	RUBY C. HAUPT
Addetto cavi .....	GREGORY BLACK
Supervisione monitor di scena .....	VICTOR BRUNETTE
Contabile di produzione .....	PETER McMANUS
Assistente contabile .....	RICK MARCENA
Contabile post-produzione .....	SCOTT PARKER
Organizzatore generale .....	S.J. "JOJO" FIEGER
Assistente organizzatore generale .....	RUTH KESLER
Coordinatore viaggi .....	RACHAEL MEADOWS
Segretaria di produzione .....	CASEY MOORE
Assistente ufficio di produzione .....	CHRISTOPHER AGUGLIA
Secondo assistente alla regia .....	PAUL UDDO
Segretaria di edizione .....	PAM FULLER
Coordinatore reparto scenografia .....	SARA HOLMAN
Capo tecnico luci .....	DAN CORNWALL
Assistente capo tecnico luci .....	DALE FOWLER
Caposquadra elettricista .....	MICHAEL TYSON
Assistente caposquadra elettricista .....	MIKE ROBERTSON
Capo macchinista .....	EDDIE EVANS
Assistenti capo macchinista .....	TOM BARRETT MICHAEL L. SMITH
Carrellista MdP "A" .....	ROGER SHERER
Carrellista MdP "B" .....	WILLIAM F. BOONE III
Capo tecnico luci .....	CHARLES H. HARRIS
Assistente capo tecnico luci .....	BILLY SHERRILL
Attrezzista .....	CURTIS AKIN
Assistente attrezzista .....	KEITH WALL
Aiuto montaggio .....	CHRIS JACKSON JAMES DURANTE
Assistenti al montaggio .....	RAY BONIKER JAVIER MARCHESELLI
Assistenti alla post-produzione .....	KATIE OSBORN JOHN FAHRENDORF
Montaggio suono fornito da .....	SOUNDELUX
Supervisione montaggio suono .....	DAVE McMOYLER
Progettista Suono .....	JON TITLE, M.P.S.E.
Assistente supervisore montaggio suono .....	GAYLE WESLEY
Montaggio effetti sonori .....	DINO DIMURO BRUCE TANIS, M.P.S.E. HECTOR GIKA, M.P.S.E.
Editor dialoghi .....	KIMAREE LONG
Montaggio doppiaggio ADR .....	MICHELLE PAZER
Rumoristi .....	JAMES MORIANA, JEFFREY WILHOIT CATHERINE HARPER, CHRISTOPHER MORIANA
Missaggio rumori .....	BRETT VOSS, NERSES GEZALYAN
Assistente montaggio suono .....	XAVIER HORAN
Missaggio .....	424, INC.
Tecnici del missaggio .....	JOHN ROSS, C.A.S. BOB BEEMER
Missaggio doppiaggio ADR .....	ROBERT DESCHAIINE, C.A.S.
Fonico doppiaggio ADR .....	TAMI TREADWELL

Casting voce doppiaggio ADR ..... TERRI DOUGLAS  
 Capo reparto trucco..... ROBIN MATHEWS  
 Capo truccatore ..... SAMANTHA CAPPS  
 Truccatore ..... KRYSTAL KERSHAW  
 Truccatori effetti speciali..... GREG NICOTERO  
 HOWARD BERGER  
 Supervisore KNB EFX ..... MIKE McCARTY  
 Truccatori KNB EFX ..... ALEX DIAZ, KEVIN WASNER  
 CAREY JONES, GINO CROGNALE  
 Responsabile reparto acconciature..... PAUL ANTHONY MORRIS  
 Capo parrucchiere ..... AMY WOOD  
 Parrucchiere ..... MARCOS GONZALES  
 Supervisione costumi ..... ANTHONY SCARANO  
 Capo sarto ..... JOHNNY H. SMITH  
 Sarte ..... PATRICIA GORMAN, AMY LYNCH  
 CLAIRE HEDLUND, CATHERINE TERRANOVA  
 Location Manager..... GARY HUCKABAY  
 Assistente Location Manager ..... MICKEY LAMBERT  
 Assistente Produzione Location ..... MICHAEL DITTMAR  
 Coordinatore alle costruzioni..... RANDALL S. COE  
 Caposquadra costruzioni..... JOHN B. CLAREY III  
 JAMES B. DUPUY, GERALD J. LAJAUNIE  
 Caposquadra costruttori ..... BYRON DENSON  
 Supervisor costruttori..... RUSSELL AMDAL  
 RICHARD DORRITY, MARVIN PERRY  
 Falegname..... MATTHEW G. ZERINGUE  
 Supervisore attrezzisti ..... LEO E. LAURICELLA  
 Assistente supervisore attrezzisti ..... VIRLE S. REID  
 JENNIFER POMMERENKE, KRISTINE E. GRIPPO  
 Attrezzisti ..... RUSS ANDERSON, DERICK BRODERMAN  
 KEN WING CHIN, RONALD COOKSON  
 DAVID GAGNEAUX, KEVIN HARBER  
 JOHN JACKSON, MICHAEL MAXWELL  
 MICHAEL O'NEILL, DALE ROBERTSON  
 Capo pittore scene ..... LAWRENCE V. SPURLOCK  
 Supervisore piante ..... DAVID TUREAU, ROBERT JOY  
 Controllo budget ..... JON DAVIDSON  
 Supervisore investimenti ..... ANDREW MATTHEWS  
 Ottimizzazione risorse ..... JOSHUA RAVETCH  
 Supervisione coordinamento di produzione ..... EMILY GLATTER  
 Assistenza legale ..... Avv. CAMRIN CRISCI  
 Manager, imprese e affari legali..... NICHOLAS G. PAPPAS  
 Sviluppo esecutivo ..... JASON KOFFEMAN  
 Assistente Sig. Ellis ..... KIM BARNARD  
 Assistente Sig. Mr. Schaefer/Mr. Lewis ..... RACHEL PEREZ  
 Assistenti di produzione ..... KARA K. PARKER, JOHN WHITE  
 TAYLOR WEEKS, JONATHAN WARREN  
 Casting associato ..... JULIE SWISTAK  
 Coordinatore effetti speciali..... GUY CLAYTON  
 Co-coordinatore effetti speciali..... DAVE NAMI  
 Montaggio effetti visivi ..... PAUL WAGNER  
 Coordinatore effetti visivi..... ERIC TORRES  
 Assistente effetti visivi ..... LAUREN RODRIGUEZ  
 Coordinatore marketing di scena ..... JACKIE BISSLEY  
 Medico di scena ..... AMY ELLINS LAW  
 Catering..... MARIO'S CATERING  
 Coordinatore catering..... LIZ LANDERS  
 Assistente coordinatore catering..... JEFF OVERCASH  
 Coordinatore trasporti..... WELCH LAMBETH  
 Capo reparto trasporti ..... CINDI RANDALL

## SECONDA UNITÀ

Regia seconda unità.....	JEFF DASHNAW
Direttore della fotografia .....	VERN NOBLES, JR.
Supervisore alla produzione.....	S.J. "JOJO" FIEGER
Aiuto regia .....	JAMES ROQUE, JR.
Assistente alla regia .....	JIMI WOODS
Primo assistente operatore .....	RICK OSBORN
Primo assistente operatore/Convergenza MdP .....	MICHAELE SHAPIRO
Secondo assistente operatore.....	JOSH LARSON
Operatore aggiunto .....	J. STEVEN MATZINGER
Capo elettricista.....	DAVE McLEAN
Assistente capo elettricista.....	REID ANDREWS
Capo macchinista.....	FRANK BOONE
Assistente capo macchinista .....	JASON EMORY
Attrezzista.....	KEITH WALL
Missaggio suono .....	KENNY DELBERT
Coordinatore Stunt .....	CASEY O'NEILL
Segretaria di edizione.....	LOIS KING
Segretaria di produzione .....	ARVID CRISTINA
Supervisione monitor.....	THOMAS E. CONRAD

## CAST TECNICO FLORIDA

Regia seconda unità.....	MARK HELFRICH
Direttore di produzione seconda unità .....	WAYNE MORRIS
Coordinatore ufficio di produzione .....	GINA SCHIFANO
Assistente coordinatore ufficio di produzione.....	KELLY TINSLEY
Segretaria di produzione .....	ALYSHIA SARGENT
Assistente ufficio di produzione.....	SAMIYYAH BAILEY
Assistente del regista .....	TIGHE ARNOLD
Aiuto regia .....	FRANK FALVEY
Assistente alla regia .....	MICHAEL FINN
Secondo assistente alla regia .....	MEAGHAN McLAUGHLIN
Runner.....	KRYSTIAN LAGOWSKI
	JACQUELINE HERMAN, JON BONACCORSE
	BRIAN BURGER, KYLE BLACKMAN
Convergenza MdP "A" .....	RUSTY BURRELL
Secondo assistente operatore MdP "A" .....	ERIK CURTIS
Primo assistente operatore MdP "B" .....	CHRIS FISHER
Secondo assistente operatore MdP "B" .....	ROBERT VELIKY
Operatore MdP "C" .....	BOB SCOTT
Primo assistente operatore MdP "C" .....	STEVE LATHAM
Secondo assistente operatore MdP "C" .....	MEGAN MORRIS
Tecnico Computer Grafica .....	RYAN NGUYEN
Scenografo .....	MARK GARNER
Coordinatore reparto scenografie .....	D'ASIA GRACE
Grafico.....	BRIAN LATIMER
Contabile .....	JOAN FOGLIA
Primo assistente contabile .....	CAROLINE PICCININI
Catering.....	COOKIE JAR CATERING
Capo servizio catering.....	MICKEY McCARTHY
Capo costumista.....	CLAUDIA COMBEE
Costumisti.....	CHRISTINE SONNENBERG
	CANDACE RICE
Capo tecnico luci.....	MARC WOSTAK
Assistente capo tecnico luci .....	KEN PALLADINO
Medico di scena .....	VIVIAN ENFINGER
Capo macchinista.....	PATRICK MENG
Assistente capo macchinista .....	CHRIS MURRAY
Assistente carrellista .....	MARVIN HAVEN



## Effetti visivi ZOIC STUDIOS

Sequenza finale.....	ENTITY FX
Capo Supervisione VFX.....	MAT BECK
Supervisione VFX.....	BRIAN HARDING
Produttore esecutivo.....	DANIEL RUCINSKI
Direttore generale.....	ELLYN LEWIS
Produttore creativo VFX.....	TRENT H. SMITH
Produttore Associato VFX/Coordinatore.....	JACK LILBURN
Capo Compositor.....	ROB REINHART
Compositor.....	JEREMY RENTERIA, BRANDON FLYTE
Capo CG Stereoscopic.....	RIK PANERO
Artisti grafica 3D.....	JUNJI HIRANO
	MIKE "PHARAOH" BARRETT, KAZ YOSHIDA
Ingegneria grafica.....	VIET NGUYEN
Data I/O.....	NATE SMALLEY, AARON LEICHTER
Supervisore Musiche per New Line.....	PAUL BROUCEK
Esecutivo musiche.....	ERIN SCULLY
Rapporto edizioni musicali.....	LORI SILFEN
Montaggio musiche.....	GARY L. KRAUSE
Anteprima montaggio musiche.....	CHARLES MARTIN INOUYE
Coordinatore musiche.....	LIBBY UMSTEAD
Tema originale "Final Destination" composto da.....	SHIRLEY WALKER
Interpretato da.....	THE CZECH PHILHARMONIC
Orchestrazione.....	BRIAN TYLER, DANA NIU
	ROBERT ELHAI, BRAD WARNAAR
	ANDREW KINNEY, PAKK HUI
Arrangiamenti e Programmazione.....	BRIAN TYLER
	KEITH POWER, TONY MORALES
	STUART THOMAS, PAKK HUI

## Colonna Sonora pubblicata da VARÈSE SARABANDE

### "Devour"

di Dave Bassett e Brent Smith

interpretato da Shinedown

per gentile concessione Atlantic Recording Corp.

da accordi con Warner Music Group Film & TV Licensing

### "How the Day Sounds"

composto e interpretato da Greg Laswell

per gentile concessione Vanguard Records, A Welk Music Group Company

### "Burning Bridges"

composto da Steve "Lips" Kudlow, Robb Reiner e Glenn "G5" Gyorffy

interpretato da Anvil

### "Why Can't We Be Friends"

composto e interpretato da WAR

per gentile concessione Avenue Records

### "Don't You Know"

composto da Ali Theodore, Alana da Fonseca e Joseph Katsaros

interpretato da The DeeKompressors

per gentile concessione DeeTown Entertainment

### "Faraway"

composto da Ali Theodore e Vincent Alfieri

interpretato da Dara Schindler

per gentile concessione DeeTown Entertainment

“Dream of Me”

composto da Ali Theodore, Zach Danziger e Alana da Fonseca

interpretato da Perfect

per gentile concessione DeeTown Entertainment

“The Stoop”

composto da Imani Coppola, Mike Mangini e Adam Pallin

interpretato da Little Jackie

per gentile concessione S-Curve Records

da accordi con Zync Music Inc.

“Sweet Music”

composto da Ian Bromfield

interpretato da Garrison Hawk

“Corona and Lime”

composto da Cisco Adler e Aaron Smith

interpretato da Shwayze

per gentile concessione Suretone/Geffen Records

su licenza Universal Music Enterprises

“Make You Crazy”

composto e interpretato da Brett Dennen

per gentile concessione Dualtone Music Group