



presenta

The title 'BATTAGLIA PER LA TERRA 3D' is displayed in a large, stylized font. 'BATTAGLIA PER LA' is in white, 'TERRA' is in a metallic silver 3D font, and '3D' is in a bright orange and yellow 3D font. The entire title is set against a black background.

**BATTAGLIA PER LA
TERRA 3D**

Uscita: 29 maggio 2009

Distribuzione: SONY

Per informazioni: silvia.casiraghi@mediafilm.it

Dopo la distruzione del loro pianeta, l'ultima speranza di sopravvivenza per gli esseri umani risiede nella conquista di un pianeta lontano e quindi un lotta contro un'evoluta razza di alieni.

Sinossi

Quando gli abitanti del bellissimo e pacifico pianeta Terra vengono attaccati dagli ultimi sopravvissuti della razza umana, lo scenario è fin da subito quello di una terribile battaglia per il controllo del pianeta. Ma l'improbabile amicizia tra una giovane ribelle Terriana ed un pilota umano ferito potrebbe dimostrare che la guerra non è la risposta....

Battaglia per la Terra 3D è diretto da Aristomenis Tsirbas (*The Freak, Terra*) con la sceneggiatura di Evan Spiliotopoulos (*Il Libro della Giungla 2*) e Tsirbas stesso. Il film in lingua originale è stato doppiato da un cast stellare composto tra gli altri da Evan Rachel Wood (*The Wrestler*), Luke Wilson (*Quel treno per Yuma, Due Pattini per la Gloria*), Amanda Peet (*Syriana, Sballati d'Amore*), Dennis Quaid (*Prospettive di un Delitto, Lontano dal Paradiso*), Chris Evans (*Push, Sunshine*), Danny Glover (*Shooter, I Tenenbaum*), Ron Perlman (*Hellboy, Alien: La Clonazione*) e Danny Trejo (*Halloween, Grindhouse*). Il film è prodotto da Keith Calder (*The Wackness, All the Boys Love Mandy Lane*), Ryan Colucci, Dane Allan Smith (*TankUp.US, Terra*) e Jessica Wu, con le musiche originali di Abel Korzeniowski (*Metropolis*). Gli editori sono J. Kathleen Gibson e Jim May.

Gli abitanti di Terra vivono in perfetta armonia, organizzati in città sopra le nuvole, completamente estranei alla guerra. Così, quando Terra viene invasa dagli umani che stanno scappando da una guerra civile e da una catastrofe ambientale, i Terriani li accolgono come dei. Solo la giovane Mala, dopo il rapimento di suo padre, li osteggia e combatte fino ad abbattere una navicella, traendo in salvo però il pilota, un umano di nome Jim.

Per salvarsi la vita, Jim promette a Mala di aiutarla a trovare suo padre, facendola entrare nell'Arca, la navicella madre degli umani. Durante questa avventura Mala e Jim scoprono che le loro razze non sono poi così diverse l'una dall'altra.

Gli umani sono sempre più convinti di conquistare Terra e colonizzarla, anche sapendo di renderla inabitabile dai Terriani, e Mala e Jim devono trovare il modo di far coesistere le loro diverse razze.

I PROTAGONISTI

MALA – Una bella e brillante Terriana di sedici anni. Curiosa ed indipendente, pensa con la sua testa e costantemente interroga e mette in dubbio l'autorità. È impulsiva, proattiva, spesso impaziente, ed è molto abile nell'inventare dispositivi meccanici. In un piano disperato per salvare suo padre, tratta da amico il suo nemico, un pilota soldato umano che si chiama Jim Stanton. Il suo amore per il padre, e il suo tentativo di salvarlo, sono la linea guida della maggior parte della storia.

JIM STANTON - Un giovane soldato pilota umano, intrappolato tra la sua lealtà per le Forze Terrestri, e i suoi intimi valori. All'inizio, è solo un duro soldato tra gli altri che esegue gli ordini, ma la sua relazione con Mala lo cambia. Diventa più compassionevole e si interroga. Durante il periodo che passa su Terra, si innamora della pacifica e bella cultura terriana.

GIDDY – È il robot privato di Jim. Ha una buona natura, è pronto per l'avventura e addirittura mostra segni di senso dell'umorismo. All'inizio, si fa promotore di una pace precaria tra Mala e Jim. A differenza di altri robots, Giddy è spesso in grado di leggere tra le righe degli ordini di Jim, e a volte sembra addirittura essere in grado di pensare in modo autonomo.

HEMMER – Il Generale delle Forze Terrestri. È testardo e risoluto nella sua convinzione che l'invasione sia l'unico corso di azioni che possa salvare la sua gente. Anche se non è un uomo veramente cattivo, possiede una risoluta sicurezza di sé, che a volte sconfinava nell'arroganza. Usa il suo potere e carisma per far sì che gli umani seguano i suoi piani. Vede davvero i Terraformer come la Salvezza delle Forze Terrestri, e vede se stesso come la persona che può assicurare il futuro dell'umanità.

ROVEN – Il padre di Mala. Attento e gentile, ma fermo nel definire confini e regole per sua figlia. È orgoglioso dell'intelligenza di Mala, ma ne è anche spaventato. Non vuole che si metta nei guai con gli Anziani (Elders). Viene catturato dalle Forze terrestri, e alla fine sacrifica la sua stessa vita per salvare sua figlia.

SENN – È il miglior amico di Mala, è loquace, un po' nerd, e spesso divertente. Ama sdrammatizzare situazioni di tensione. Dopo l'invasione si sente tradito dalla relazione di Mala con Jim, e cerca di portarla dagli Anziani. Ciò non perché sia un cattivo ragazzo, ma perché gli importa di Mala e vuole ciò che è meglio per lei. Alla fine si scusa con Mala e la aiuta a salvare il loro mondo.

STEWART – È il fratello più piccolo di Jim. È amichevole e disinvolto con Jim, ma è anche leale nei confronti di Hemmer. Quando suo fratello torna da Terra è un uomo cambiato, e Stewart è lacerato tra la sua lealtà a Hemmer e la relazione con suo fratello.

DR. MARIA MONTEZ – Il consulente scientifico del Presidente Chen che relaziona a Hemmer; si oppone alla campagna di Hemmer, ma si assicura di apparire razionale e rispettosa nel suo disaccordo.

DORON – È il capo degli Anziani (Elders) Terriani. È saggio e ponderato. All'inizio appare in qualche modo severo come governatore di questo mondo, ma quando impariamo qualcosa di più relativamente al passato, viene rivelato il suo lato più gentile e compassionevole. Per secoli, Doron ha mantenuto nascosto il passato violento di Terra, guidando i Terriani a condurre una vita senza guerra. Ad ogni modo, quando Terra viene attaccata, è costretto a rivelare il passato del pianeta per proteggerne il futuro.

BATTAGLIA PER LA TERRA 3D: IL LANCIO

L'idea di **Battaglia per la Terra 3D** è nata dal regista Aristomenis Tsirbas. Da giovane, leggendo "La Guerra dei Mondi" di Reading H. G. Wells, è stato affascinato da come gli alieni erano stati rappresentati. Non solo avevano lo stesso atteggiamento imperialistico avuto molte volte dagli esseri umani, invadendo, uccidendo, occupando le terre con la violenza, ma le loro motivazioni non erano minimamente approfondite ed analizzate.

"Sono sempre stato più incuriosito dalle motivazione degli alieni che dalle nostre reazioni" dice Tsirbas. "Se gli alieni in queste storie si comportavano come noi, perché non ribaltare i punti di vista e rendere loro umani, perché non sperimentare un'invasione dal punto di vista alieno?" "E una componente importante è quella di aver dato agli invasori, gli umani, una motivazione molto più profonda se non quella di essere semplicemente cattivi".

Tsirbas aveva già individuato queste linee guida; **Battaglia per la Terra 3D** è nato così. Sono dovuti passare sette anni prima che questa idea arrivasse sul grande schermo. Nel frattempo Tsirbas ha costruito le basi per la sua carriera, tra vari cortometraggi e dedicandosi in particolar modo agli effetti speciali.

Uno dei suoi progetti principali è *Terra*, un cortometraggio animato del 2003, che ha vinto l'Audience Award come miglior film di animazione al Palm Springs International Short Film Festival. Il cortometraggio ha catturato l'attenzione del produttore Keith Calder, che nel 2004 stava fondando la Snoot Entertainment, casa di produzione di animation e live-action.

"Stavamo girando per festival alla ricerca di talenti quando abbiamo notato *Terra*," spiega Calder. "Abbiamo pensato fin da subito che la visione capovolta di alieni-invasori era una premessa molto interessante e anche visivamente era qualcosa di completamente nuovo."

Mettendo insieme una squadra composta da Tsirbas, il produttore Calder, Dane Allan Smith, Jessica Wu e Ryan Colucci, si è cominciato a lavorare per rendere *Terra* un lungometraggio completo."

Battaglia per la Terra 3D è prima di tutto un'avventura per tutta la famiglia, e al tempo stesso porta in sé un potente messaggio sociale. La vera ragione per cui gli umani iniziano ad interessarsi a Terra – il nome che gli umani hanno dato al pianeta da conquistare dalla sua derivazione dal termine latino- è che hanno distrutto il loro pianeta ma anche Venere e Marte che, dopo essere state colonizzate dagli umani, hanno dato inizio ad una guerra civile interplanetaria.

"Una delle ragioni per cui gli umani hanno dovuto abbandonare il loro pianeta è quella di aver esaurito le risorse naturali" spiega Tsirbas. "Dato che una gran parte del pubblico sarà composta da ragazzi e bambini, era importante per me che l'idea della conservazione e dell'attenzione verso la natura fosse centrale". **Battaglia per la Terra 3D** ci presenta uno scenario futuro molto

preoccupante: un pianeta inospitale che spinge gli essere umani alla fuga ed alla ricerca di una casa da un'altra parte nell'universo".

Calder sostiene anche che le migliori storie di science fiction abbiano le basi nella realtà. "Abbiamo sempre considerato **Battaglia per la Terra 3D** un film per famiglie e la preservazione del nostro pianeta è un tema importantissimo che deve essere affrontato in primo luogo in famiglia"

BATTAGLIA PER LA TERRA 3D: IL VIAGGIO

Tre anni fa ai produttori di **Battaglia per la Terra 3D** è stato detto che fare un film del genere fuori dal sistema dei grandi studios era impossibile. Senza scoraggiarsi, il team fortunatamente non ha abbandonato l'idea e insieme ad Aristomenis Tsirbas, ha dimostrato che era possibile rendere realtà un progetto così ambizioso.

Secondo Calder, Tsirbas era perfetto per seguire la regia di questo film. "Ha fatto un lavoro eccellente con Terra, ha desiderato per anni di dar vita a questo progetto, e senza di lui non ci sarebbe stato nessun **Battaglia per la Terra 3D.**"

L'idea originale di Tsirbas era quella di una storia epica, un film in live action, ma quando gli è stato proposto di crearlo in 3D e svilupparlo in computer grafica, ne è stato entusiasta. L'animazione di questo tipo gli ha dato la possibilità di creare un mondo Terriano particolarmente affascinante, una forza spaziale umana visivamente potente, delle scene di battaglia coinvolgenti ed al tempo stesso rendere accessibile anche ai bambini lo svolgimento della storia.

Fin dall'inizio, Tsirbas aveva già in mente l'aspetto visivo del progetto; per esempio voleva che i personaggi fossero realistici e mantenere un'animazione con caratteristiche vicine a quella disegnata a mano.

Battaglia per la Terra 3D si avvale anche della tecnologia 3D "Il 3D è perfetto per questo film" dice Tsirbas. "L'effetto stereoscopico si presta particolarmente a far sì che lo spettatore si immerga completamente nel mondo alieno e che venga coinvolto in modo totale nelle battaglie e nelle scene di azione".

Il film è stato creato originariamente in 2D, ma girato in modo da poter dare un vero effetto 3D. "Dopo il successo riscontrato nel circuito distributivo, abbiamo deciso di dare una prospettiva in più al film creando gli effetti 3D".

Il processo, però, non è stato senza difficoltà; il regista stesso ricorda per esempio l'ansia e le paure palpabili del team creativo e tecnico anche solo nel collegare tra sé due differenti programmi di Computer Grafica (LightWave 3D e Maya)

Calder applaude l'approccio che Tsirbas ha avuto al processo di lavorazione del 3D. "Sotto la direzione di un altro regista, **Battaglia per la Terra 3D** avrebbe potuto risultare pieno di 'trucchetti' ed espedienti stilistici creati apposta per catturare l'attenzione e magari snaturare la storia stessa. "

La Snoot Entertainment ha sviluppato, finanziato e prodotto **Battaglia per la Terra 3D**, sia nelle parti in live action che in quelle 3D. "Abbiamo cercato di creare una squadra in cui ogni membro è stato coinvolto, dagli artisti ai produttori, passando per il regista, avendo così tantissimi input creativi."

Tsirbas in passato ha anche avuto esperienze in un altro medium, incrementando così l'efficienza dello staff. "Ha sicuramente aiutato il fatto che il cast ed io fossimo stati impegnati in televisione per diversi anni, prima di fare questo film", dice. "Questa esperienza ci ha aiutato a tirare fuori il meglio per il nostro bel film finanziato da indipendenti. Abbiamo impiegato molti trucchi e giochetti imparati lungo la strada, per far sì che questo film apparisse un po' meno attento a livello di budget di quanto in effetti non fosse".

Al servizio della maggior efficienza possibile – e della qualità artistica – i realizzatori del film hanno deciso di mantenere la produzione locale, creando uno studio di animazione indipendente a Los Angeles, invece di andare altrove, come invece fanno molte produzioni di film e serie animati.

"Era importante per noi fare questo film a Los Angeles, per l'incredibile squadra di artisti di talento che esistono proprio qui nella nostra città" dice Wu, aggiungendo che il team si è impegnato per acquisire persone che avessero molta più esperienza di loro, per aiutare a dare una forma alla visione di uno studio d'animazione. "Mentre per alcuni film è più efficiente a livello di costi andare da altre parti, non aveva senso per noi perché il nostro processo creativo è molto lineare, e spedire il lavoro altrove avrebbe creato confusione", dice.

"Mantenendo tutto "piccolo" e locale, speriamo di essere capaci di avere una migliore comunicazione tra tutti coloro che sono coinvolti a livello creativo a speriamo di creare un ambiente di lavoro più felice".

Per creare per il film un sound design unitario, i realizzatori si sono rivolti ad un piccolo team di artisti e tecnici molto dotati, assemblato da Wow e Flutter, una struttura vincitrice di diversi premi per la post-produzione situata vicino a Santa Monica. "Ricordiamo che ogni suono deve essere curato, e spesso va ripulito, per due mondi estremamente diversi, così la sfida era enorme", dice Tsirbas. "Il mix finale è molto dettagliato, coprendo ogni evento sullo schermo e anche molti esterni, per ampliare la portata percettiva del film, aggiungendo sostanza ad ogni inquadratura".

Tsirbas dice di essersi entusiasmato quando ha visto per la prima volta il film completato in 3D accoppiato al mix finale Dolby 5.1. "Il sound design era fatto con una gran dose di gusto, attenzione al dettaglio e anche moderazione" dice. "Nessuno degli effetti suona malposto, inadeguato o eccessivo".

Calder dice di essere stato entusiasmato dal lavoro sia di Wow che di Flutter. "Si sono

lanciati nel progetto con passione, facendo in modo di essere sicuri che ogni singola finta navicella spaziale avesse il suono perfetto e fosse in stereo, che ogni singolo movimento del robot Giddy fosse unico, e che il mondo di Terra sembrasse alieno e non solo un'altra versione della nostra Terra" dice.

Per la colonna sonora del film, i realizzatori hanno sfruttato il compositore nato in Polonia Abel Korzeniowski, che è conosciuto per aver creato la colonna sonora del 2004 composta per il film classico muto di fantascienza diretto da Fritz Lang nel 1927 *Metropolis*. Wu dice che Bryan Lawson, il supervisore musicale di ***Battaglia per la Terra 3D***, si è complimentato con entusiasmo con Korzeniowski fin dall'inizio – e con buone ragioni.

“Quando abbiamo ascoltato la colonna sonora di Abel per *Metropolis*, sapevamo che aveva l'unica voce compositiva che stavamo cercando” ricorda Wu, aggiungendo che il compositore ha usato strumentazione inusuale come armoniche a vetro e batteria a 7 piedi per costruire il mondo dei Terriani. “È stato capace di darci la sensazione familiare di una colonna sonora tradizionale di azione e avventura, dandoci anche un suono fresco, da ‘altro mondo’, che ha dato vita al mondo di Terra”.

Calder dice che ogni persona coinvolta nella realizzazione di ***Battaglia per la Terra 3D*** ha preso il progetto come un'opportunità per fare qualcosa di notevole. “Possiamo sicuramente aver fatto degli errori lungo il percorso, ma abbiamo imparato da questi errori, e dalle persone con le quali abbiamo lavorato” dice. “Ci siamo proposti di fare un film a basso budget, di alta qualità, interamente prodotto e animato a Los Angeles. Tre anni dopo, possiamo dire di aver fatto l'“impossibile”. Adesso, con la conoscenza e l'esperienza che abbiamo guadagnato, non vediamo l'ora di farlo di nuovo da capo”.

IL REGISTA

ARISTOMENIS TSIRBAS

Aristomenis “Meni” Tsirbas è nato a Montreal, Canada, dove si è laureato in produzione cinematografica alla Concordia University. Dopo diversi anni di lavoro come graphic designer e film editor, Tsirbas si è trasferito a Los Angeles, per lavorare sugli effetti visivi.

Il suo primo grande progetto è stato lavorare sugli effetti visivi del vincitore di Oscar *Titanic* di James Cameron (1997). Ha anche lavorato agli spot per la pubblicità nazionale di Nike, 7UP e Coca-Cola, prima di arrivare ad essere supervisore degli effetti visivi e digitali in progetti quali “Nelle pieghe del tempo” della Miramax (2003), e “Star Trek: Deep Space Nine” della Paramount (1993).

Nel 2000, Tsirbas fece il salto a scrittore-regista con una serie di cortometraggi animati di grande successo, inclusi *Ray Tracey in Full Tilt della SIGGRAPH*, *Mech Warrior: Vengeance* di Microsoft, e l’acclamato *The Freak* (2002), che ricevette più di una dozzina di premi internazionali. Nel 2003 ha diretto il corto *Terra* per Fox Searchlab.

Nel 2004 Tsirbas ha lavorato agli effetti visivi e alla regia di video musicali, incluso “Closest Thing To Heaven” dei Tears For Fears, prima di cominciare a dirigere il suo primo lungometraggio, ***Battaglia per la Terra 3D***, nel 2005.