

**ONE MOVIE**  
ENTERTAINMENT

presenta:



un film di **Gareth Edwards**

con Whitney Able, Scoot McNairy, Kevon Kane

selezione ufficiale  
**Festival Internazionale del Film Locarno 2010**  
**Toronto International Film Festival 2010**  
**SXSW Film Festival 2010**  
**Los Angeles Film Festival 2010**

durata: 94 minuti

**PROSSIMAMENTE AL CINEMA**

**contatto distribuzione**

Luca Colnaghi  
[luca.colnaghi@onemovie.it](mailto:luca.colnaghi@onemovie.it)

**One Movie**

via Andrea Costa 31  
20131 Milano  
tel. 0226116242  
fax 0226115126  
[www.onemovie.it](http://www.onemovie.it)

**ufficio stampa**

Studio Sottocorno  
tel. 0220402142  
[studio@sottocorno.it](mailto:studio@sottocorno.it)

## CREDITI

Regia	Gareth Edwards
Sceneggiatura	Gareth Edwards
Produttore	Allan Niblo
	James Richardson
Produzione	Vertigo Films
Fotografia	Gareth Edwards
Montaggio	Colin Goudie
Musica	Jon Hopkins

## CAST

<i>attore</i>	<i>ruolo</i>
Scot McNairy	Andrew Kaulder
Whitney Able	Samantha Wynden

## **SINOSSI**

Un film di fantascienza innovativo, consacrato in molti festival internazionali, pronto a diventare fenomeno di culto.

Una sonda artificiale, inaspettato habitat di microrganismi alieni, si schianta al confine tra Stati Uniti e Messico. Sei anni dopo quelle forme di vita elementari si sono adattate al nostro mondo, evolvendosi in creature mostruose. Le autorità terrestri sono costrette a mettere in quarantena la zona, creando una spaccatura tra i due paesi. Un reporter e la figlia del proprietario del giornale per cui lavora devono attraversare la zona proibita. I due si ritrovano in un paesaggio ormai completamente alieno. Rusciranno ad adattarsi e a sopravvivere?

## NOTE DI PRODUZIONE

Dopo aver lavorato con successo come creatore degli effetti visivi per Discovery Channel e per la BBC, con cui ha vinto un Bafta e un Emmy e con cui ha firmato serie importanti come *Space Race* e *Le sette meraviglie del mondo industriale*, Gareth Edwards ha deciso di intraprendere un proprio personale percorso che gli consentisse di mettere a frutto l'esperienza accumulata negli anni.

Spiega lo stesso Edwards: «Oggi giorno chiunque ha la possibilità di diventare regista; ma tutti si aspettano che qualcuno sia disposto a finanziare il loro progetto e le loro idee. Io invece ho sempre desiderato riuscire ad autofinanziarmi, per poter fare il film come volevo io, anche se questo significava avere una troupe ridotta e un budget contenuto».

L'idea di *Monsters* nasce da un'immagine colta dal regista durante una vacanza: un gruppo di pescatori alla prese con un enorme polipo impigliato in una rete, un altro gruppo che ride divertito. *Monsters* comincia a prendere forma nella sua testa: un mostro gigante che dimena i tentacoli distruggendo quello che incontra sul suo cammino e annientando ogni presenza umana, facendo proprio l'habitat che prima era dell'uomo.

Il progetto venne presentato alla Vertigo Films: si trattava di semplici spunti, tuttavia sia Allan Niblo che James Richardson non tardarono a intuire che avevano per le mani un'idea straordinaria, che combinava un'abilità narrativa sorprendente a una sbalorditiva resa visiva.

Richardson spiega: «L'agente inglese di GE ci aveva inviato vari esempi del suo lavoro, si trattava di film che avevano come soggetto uragani, inondazioni, etc. Avevamo ricevuto anche un promo di un minuto per il canale Sci-Fi. Il materiale ci piacque subito, era straordinario. Non solo aveva un talento smisurato per la computer grafica, ma aveva anche una capacità incredibile nel gestire le atmosfere e nel ricrearle».

Continua Niblo: «La cosa più incredibile è che GE aveva ricreato tutto sul suo portatile. Tutti quegli effetti speciali non li aveva realizzati in uno studio, non si era appoggiato a nessuna struttura di post produzione. Era pazzesco, non sembrava vero. Non ci abbiamo pensato nemmeno un istante a chiedergli se voleva fare un film con noi».

Riprende il racconto Edwards: «Avevo come punto di partenza l'intuizione visiva avuta in vacanza. Sapevo in che modo volevo raccontare. Mi mancava una storia, ma dopo tre mesi di lavoro abbiamo avuto anche questa, ed eravamo tutti felici perché era esattamente quello che – inconsapevolmente – avevo in testa fin da quella prima visione, e gli altri dopo un primo contatto con il mio modo di lavorare e di approcciare la narrazione mi avevano seguito».

Essendo cresciuto con film come *Jurassic Park*, *ET* e altri classici di Steven Spielberg, GE voleva fare un film che avesse come protagonisti dei mostri ma nel modo più realistico possibile. Ci voleva un giusto mix tra storia d'amore, realismo e fantascienza. Erano necessarie delle basi credibili: «Cominciai a fare qualche ricerca in cerca di spunti e venni a conoscenza del fatto che su una delle lune di Giove, Europa, secondo gli scienziati vi è maggior probabilità di trovare qualche forma di vita. La NASA aveva

inviato una sonda per cercare delle prove: era lo spunto che volevo. Immaginali una di questa sonde di ritorno sulla Terra, carica di microrganismi. E ovviamente la reazione tra il nostro ambiente e queste nuove forme di vita, che potevano proliferare indisturbate per anni. Poi mi venne l'idea del fotografo, del viaggio che dovrebbe essere un salvataggio della figlia del proprio capo e un rientro nella zona protetta, che si trasforma in un road movie nella zona infetta».

## I PROTAGONISTI SI RACCONTANO

Essendoci solo due attori principali, il casting era fondamentale per Gareth Edwards: «Per i due ruoli principali volevo una coppia che lo fosse anche nella vita reale, perché avevo bisogno di rendere sullo schermo delle sfumature che fossero il più possibile credibili. Anche perché quando si tratta di creare affinità tra due persone è sempre pericoloso, ed è sempre meglio mostrare questa tensione a partire da una condizione reale preesistente. In questo caso poi l'alchimia era fondamentale anche perché la coppia ideale avrebbe dovuto passare assieme tre settimane in un camion, senza pause».

Molto apprezzato per il suo ruolo in *In Search of a Midnight Kiss*, Scoot McNairy ha colto al volo l'opportunità di lavorare con la sua fidanzata d'allora, Whitney Able, a un progetto che si presentava non solo stimolante, ma anche imprevedibile.

Spiega Scoot: «Quando ci hanno proposto di girare un film in America Centrale ci è sembrata subito un'ottima opportunità, perché eravamo proprio alla ricerca di qualcosa da fare assieme. Poi quando abbiamo visto il corto *Factory Farm* di GE non abbiamo avuto più dubbi».

Continua Whitney: «La proposta di Gareth aveva tutto: un'idea avvincente, una storia ben sviluppata, immagini di grande impatto. Quando ci annunciò che sarebbe venuto a trovarci gli rispondemmo di non prenotare l'albergo, ma che ci avrebbe fatto piacere ospitarlo. Anche perché se dovevamo passare tanto tempo in un'intimità pressoché totale con una piccola troupe, volevamo essere sicuri di farcela innanzitutto con lui, una settimana a casa nostra. L'esperienza è stata fantastica: insieme abbiamo lavorato, chiacchierato, sviluppato il background dei nostri personaggi, ma soprattutto è stato subito chiaro che eravamo in grado di lavorare insieme, divertendoci e realizzando qualcosa di originale».

Prosegue Scoot: «L'improvvisazione è stata una sfida per me, perché spesso uscivo dal seminato. Allora Gareth mi interrompeva per rimettermi in riga e dare alla storia una spinta in avanti, ma allo stesso tempo mi chiedeva di riprendere una parte che l'aveva colpito, anche se io non ricordavo perché era uscita così. Quei momenti sono stati una sfida, forse un incubo, ma mi sarei pronto a rifare tutto!».

Scoot e Whitney si sono trovati in perfetta sintonia tra di loro, con GE e il resto della troupe. La lavorazione del film è stata in gran parte spontanea, con i due che sono riusciti a rendere sullo schermo quello che GE aveva solo immaginato: «Guardo il film ora», ricorda GE, «e mi rendo conto che il risultato è molto meglio di quel che pensavo. Il film stesso è migliore. Scoot e Whitney l'hanno arricchito con le loro incredibili interpretazioni. Ho dovuto vederlo migliaia di volte, sia durante la lavorazione che dopo, e ancora non mi ha annoiato».

Le altre comparse sono in gran parte locali che spesso fino a qualche momento prima non sapevano sarebbero finiti in un film. Racconta Scoot: «All'inizio ero spaventato da tutto ciò che non si poteva controllare o pianificare, da tutte queste persone che non erano attori e non ero sicuro di come sarebbe andata alla fine. Ma soprattutto mi preoccupavo di non essere all'altezza. Ce l'avrei fatta a dirigere una scena con attori non professionisti?»

Per fortuna abbiamo scoperto da lì a poco che eravamo di fronte a persone aperte, disponibili, e tutto è andato a meraviglia. Quelli con cui abbiamo lavorato sono stati sorprendenti da tanti punti di vista».

Composta da appena quattro persone, la troupe ha viaggiato in caravan attraverso Guatemala, Belize e Messico senza un piano preciso. Ricorda GE: «Volevamo vivere quello che i protagonisti della storia dovevano fare per necessità. Viaggiare. E nel viaggio abbiamo visto luoghi incredibili. Abbiamo scelto di girare in luoghi difficili e spesso inaccessibili, perché i due protagonisti nella storia cercano di tornare a casa, ma la situazione precipita e loro si ritrovano sempre più all'interno della zona infetta, senza più punti di riferimento. O per lo meno senza le vecchie certezze, ma con la possibilità di scoprirne di nuove».

Dice Whitney: «Il film ci ha consentito di fare un viaggio straordinario con escursioni a piedi attraverso la giungla, arrampicate su rovine incredibili, barche, auto, treni. Lo scenario intorno a noi cambiava continuamente, e ci rendevamo conto che anche noi stavamo vivendo il percorso di crescita dei protagonisti del film. C'erano zanzare, coccodrilli, serpenti, un caldo insopportabile, il rischio della disidratazione... Per non parlare della pioggia, assolutamente imprevedibile quando sei nel bel mezzo della vegetazione. E' stato incredibile, ho amato ogni minuto della lavorazione di questo film, anche perché mi ha dato la possibilità di vedere posti normalmente preclusi a un turista».

Oltre alle difficoltà incontrate e superate durante le riprese, GE ha avuto non pochi problemi anche durante la post produzione, soprattutto per rendere credibili e interessanti i mostri. «Ho passato quasi un anno intero a pensare e studiare i mostri del film, ho centinaia di bozzetti e disegni. L'idea della luce tremolante mi ha permesso di renderli visivamente più interessanti e belli da vedere».

Raccontano i produttori, Allan Niblo e James Richardson, di come dopo molte discussioni abbiano deciso di lasciare a GE la completa autonomia nell'ideazione e nella gestione dei mostri. «Quella dei mostri era la parte centrale, la più spinosa», spiega Niblo. «Il lavoro di Gareth è stato incredibile. Perché non solo bisognava inventarli, concepirli. Ma dovevano anche essere credibili. E soprattutto bisognava calarsi nei loro panni, interrogarsi su cosa provavano nel sentirsi attaccati in un territorio che consideravano loro. Gareth continuava a pensarci, ad apportare modifiche, a disegnare, ma alla fine il risultato è stato sorprendente».

«E' stato davvero geniale - continua Richardson - aveva realizzato più di 250 immagini di mostri, ed erano tutte favolose. Abbiamo capito che dovevamo farci da parte come produttori e lasciare a lui scelta: era il suo specifico. Sapeva esattamente quello che voleva e come arrivarci».

Per quanto riguarda le atmosfere, un ruolo centrale è stato giocato dalla musica. Racconta Edwards: «il supervisore musicale della Vertigo Films, aveva lavorato con un giovane compositore, Jon Hopkins, che fondamentalmente è il pupillo di Brian Eno. Aveva già lavorato e co-scritto alcuni passaggi dell'ultimo album dei Coldplay, e al film *Amabili resti* di Peter Jackson».

GE svela, ironicamente, come le scene che si è divertito di più a girare siano quelle più “normali”: «I momenti che mi hanno divertito di più alla fine sono stati quelli nelle camere d'albergo, le conversazioni banali, ma reali, tra i due protagonisti, Sam e Andrew. A un certo punto si accende la tv e si vedono scene folli con mostri che attaccano la città e Sam che sbadiglia e si stende sul letto. Era surreale, ma allo stesso tempo rendeva bene l'idea del film e offriva anche uno spunto di riflessione sulla realtà. È come se fosse un film sull'Iraq. Fuori ci sono mostri e pazzia, ma bisogna in qualche modo farci l'abitudine e andare avanti, e alla fine fare anche le cose normali».

Per Scoot, i momenti più belli del film sono quelli in cui i personaggi entrano in contatto con gli abitanti del luogo: «Ho amato molto la scena con la famiglia che ci dà la mappa e ci permette di restare con loro per la notte».

Whitney dice che è stata un'esperienza di vita fondamentale: «Ho riso, pianto, visto posti incredibili e fatto esperienze che non potrò mai dimenticare. È stato davvero costruttivo, l'esperienza a tutto tondo più complessa che io abbia mai vissuto, sia a livello professionale che personale. Lo rifarei, soprattutto con Scoot. Spero in un sequel, mi piacerebbe tanto».

«Sono veramente orgoglioso del risultato», dice Edwards. «Ci sono stati sicuramente momenti in cui credevo di non poter continuare, ma ora mi rendo conto che ho fatto un film che io stesso vorrei andare a vedere al cinema. Probabilmente è la prima storia d'amore che un mostro vorrebbe andare a vedere in sala e il primo film di mostri che una ragazza vorrebbe vedere, almeno così mi piace pensare. Colpisce il bersaglio con entrambi. E non è un film che si ferma agli effetti visivi, ma ha dietro la storia di un viaggio, letterale ed emotivo, che coinvolge due personaggi in cui si possono riconoscere milioni di spettatori».

Per Allan Niblo e James Richardson della Vertigo Films, il film rappresenta un successo. Sono entusiasti del risultato e anzi stanno cercando di riproporre questo modo di fare film anche ad altri progetti futuri. Niblo aggiunge: «*Monsters* è qualcosa di mai visto, di unico. Il fatto che una squadra di cinque persone e un regista possano fare un film di mostri che è stato venduto in praticamente ogni paese del mondo è sicuramente elettrizzante e interessante. Forse perché elementi da monster movie, storia d'amore e road movie sono mischiati insieme in una formula vincente. Il tutto con un budget che a Hollywood coprirebbe soltanto il catering di un giorno di riprese di un altro film. È un passo in avanti enorme per la storia del cinema e della produzione. È una liberazione dal vecchio stereotipo di realizzazione di una pellicola, e una via da seguire per tutti quegli studenti di cinema e aspiranti registi che continuano a cercare possibilità per produrre il proprio film indipendentemente da Hollywood».

## IL CAST

### SCOOT McNAIRY (Kaulder)

Ha iniziato il suo cammino verso Hollywood da Richardson, in Texas. I primi passi li ha mossi in un teatro locale, dove i suoi genitori lo mandarono per il dopo scuola. Tuttavia, dopo aver fatto un po' di spettacoli, venne fuori il suo amore per la natura e gli spazi aperti e passò il resto della giovinezza pescando in campagna.

Presto si trasferisce ad Austin, in Texas, dove ottiene il suo primo vero ruolo nel film *Wrong Numbers*, premiato all'Austin Film Festival. Ma la strada che lo porterà a Hollywood deve prima passare per la British Columbia, dove ha fatto la guida sui ghiacciai, fino a che un infortunio lo costringe al ritiro e al trasferimento a Los Angeles. È qui che continua il suo percorso nel cinema.

Dopo una breve parentesi come direttore della fotografia per video musicali e di collaboratore per le scenografie, Scoot diventa un attore di spot pubblicitari nazionali. Ne gira circa duecento. Oltre a *Monsters*, Scott è stato il protagonista e il produttore di *In Search of a Midnight Kiss*, che ha vinto il premio John Cassavetes agli Independent Spirit Awards del 2009. Scoot è apparso in televisione ("*Six Feet Under*", "*CSI*", "*Bones*", "*Eleventh Hour*", "*My Name is Earl*", "*The Shield*", "*Jake in Progress*", "*Close to Home*", "*How I Met Your Mother*"), in due pilot tv ("*More, Patience*" e "*Good Girls Don't...*") e in una serie di film (*Art School Confidential* dal regista Terry Zwigoff e accanto a John Malkovich; *Twisted* dal regista John Asher, in *Effetto ombra* dai registi Jared e Justin Varava; in *The Listening Party* con Selma Blair, Neil Young, e Seth Green, e *La caduta* dal regista John Krugger).

Continuando a coltivare il suo sogno di cinema indipendente, Scoot ha collaborato con il suo amico e manager John Pierce, alla fondazione di The Films Group, casa produzione con cui hanno finanziato *In Search of a Midnight Kiss*.

### WHITNEY ABLE (Sam)

Con il suo innegabile talento e la sua bellezza, Whitney Able è diventata una delle attrici più promettenti di Hollywood.

Nata a Houston, Texas, Whitney ha dimostrato da subito di avere una grande passione per lo spettacolo che ha coltivato prima nel teatro locale, poi alle scuole superiori fino a che ha deciso di trasferirsi a Los Angeles.

Da quel momento in poi Whitney è apparsa in numerosi film e show televisivi, come in *All the Boys Love Mandy Lane*, selezionato dal Toronto Film Festival e dal South by Southwest Festival, o serial di successo come *CSI: New York* e *Cold Case*.

## LA TROUPE

### **GARETH EDWARDS (regista, sceneggiatore, direttore della fotografia)**

Ha cercato di innovare e sperimentare sin dai tempi della scuola. Il suo film di diploma è stato uno dei primi a combinare live-action ed effetti digitali. Ben presto sono arrivati i primi riconoscimenti, con una nomination agli Emmy e una vittoria ai Bafta per gli effetti speciali, completamente creati da lui in maniera autonoma e indipendente. Recentemente ha diretto il dramma *Attila* per la BBC, con più di 250 effetti speciali tutti realizzati da lui. Ha partecipato e vinto il concorso del canale Sci-Fi dimostrando che è possibile fare un film senza crew, con solo un attore e in 48 ore. La brillante performance nel concorso lo ha fatto notare dalla Vertigo Films, e il resto è presente.

### **ALLAN NIBLO e JAMES RICHARDSON (produttori)**

Laureato alla National Film and Television School, Allan è stato il produttore del film *Human Traffic*, diventato un caso critico e al box office, fino a vincere un BAFTA. Ha prodotto più di 15 film, tra cui *Ajami*, poi nominato all'Oscar, *Monsters*, che ha ricevuto un successo di critica incredibile, e il primo film 3D europeo, *Street Dance*, che si è posizionato direttamente al primo posto nella classifica degli incassi al momento della sua uscita in Gran Bretagna. I progetti futuri prevedono un adattamento della leggendaria serie tv *L'ispettore Regan* e della serie cult per ragazzi *Horrid Henry*. Allan è uno dei fondatori della Vertigo Films, società di produzione fondata nel 2002 con il socio James Richardson. Il loro sodalizio è nato con *The Football Factory* e *Street Dance 3D* e si è consolidato con *Monsters*.

### **VERTIGO FILMS**

Il 2010 è stato un anno sensazionale per la Vertigo: il primo film live action europeo in 3D, *Street Dance 3D*, è balzato subito al primo posto degli incassi in Gran Bretagna, battendo *Prince of Persia* della Disney e diventando uno dei più grossi successi indipendenti di tutti i tempi. Inoltre la coproduzione di *Ajami* si è rivelata davvero interessante perché il film è stato nominato agli Oscar come miglior film straniero, mentre *The Cove* ha vinto il premio Oscar come miglior documentario. *Monsters* sin dalla sua prima presentazione ha ricevuto un'accoglienza straordinaria ed entusiasta da parte di pubblico, critica e fan molto particolari come Peter Jackson e Quentin Tarantino. Per il 2011 sono previsti gli adattamenti per il grande schermo di due serial televisivi di successo: *L'ispettore Regan*, diretto da Nick Love, e *Horrid Henry*, che verrà realizzato in 3D a partire dal concept di una serie dedicata ai ragazzi. Inoltre sempre in 3D e con lo stesso cast del primo fortunato episodio, vedrà la luce *Street Dance 2*. In più, oltre alla ben avviata attività di produzione e distribuzione, la Vertigo ha aperto The Post Republic, una compagnia di post produzione con sede a Berlino che ha un ruolo nella Protagonist Pictures, la sales company nata dalla joint venture tra Film Four e Ingenious Media. Agli inizi del 2010 con Paradise FX, società californiana leader nel 3D, Vertigo ha fondato la PFXE, una società europea di servizi ausiliari all'esperienza 3D.