



“TI PORTA PER MANO DRITTO ALL’INFERNO”

- FILM SCHOOL REJECTS



DAI PRODUTTORI DI

B A B A D O O K

# TALK TO ME

DAL 28 SETTEMBRE AL CINEMA

## PRESSBOOK

MIC  
14+



MidnightFactoryIT 00Factory #TalkToMe

# TALK TO ME

(Australia – 2022 – min. 95)

Diretto da Danny & Michael Philippou  
con Miranda Otto, Sophie Wilde, Alexandra Jensen, Joe Bird, Otis Dhanji

## DAL 28 SETTEMBRE AL CINEMA



© 2022 Talk To Me Holdings Pty Ltd, Adelaide Film Festival, Screen Australia

 <https://midnightfactory.it/film/talk-to-me>

 @MidnightFactory

 @midnightfactoryit

 @00factory

 @midnightfactoryit

 #TalkToMe

Distribuito in Italia da



Etichetta di proprietà di



UFFICIO STAMPA:

Stefania Collalto - collalto@echogroup.it 339 4279472

Lisa Menga - menga@echogroup.it; 347 5251051

Giulia Bertoni - bertoni@echogroup.it; 338 5286378

# TALK TO ME

## SINOSSI BREVE

Un gruppo di giovani amici scopre come evocare i demoni facendo uso di un'antica mano imbalsamata, finché uno di loro si spinge troppo oltre aprendo irrimediabilmente le porte al mondo degli spiriti. Perseguitato così da visioni soprannaturali, il gruppo si trova inconsapevolmente al centro di una possessione devastante che porterà a porsi una domanda importante: meglio fidarsi dei vivi o dei morti?

## SINOSSI LUNGA

Mia è una ragazza di 17 anni. È seduta da sola a casa durante l'anniversario della morte della madre. Stufa del padre sempre depresso, scappa e va a casa della sua migliore amica Jade. Vorrebbe tanto andare a vivere con la famiglia di Jade, con sua madre Sue e il simpatico fratellino Riley.

Quando un video di una possessione spiritica su Snapchat diventa virale a scuola, Mia intravede la possibilità di attirare l'attenzione di Jade, la quale ormai ha occhi solo per Daniel, che è stato il primo ragazzo di Mia quando erano bambini. Mia convince Jade e Daniel a unirsi a lei durante la successiva evocazione spiritica. Quando i loro amici tirano fuori una mano di ceramica ricavata dal braccio imbalsamato di una medium e la usano per farsi possedere dagli spiriti, i ragazzi trovano immediatamente il loro nuovo sbalzo. L'unica regola del gioco è esorcizzare lo spirito entro 90 secondi, altrimenti lo spirito cercherà di restare. Arriva il turno di Mia di pronunciare la fatidica frase "Parla con me", e subito la ragazza viene posseduta da un'entità molto scurrile che assume il controllo del suo corpo. Mia è elettrizzata: non si sentiva così viva da tanto tempo e rimane totalmente affascinata da questa esperienza.

Riley si unisce a Jade e Mia durante il successivo "party di possessione spiritica" e, dopo un litigio con Jade, convince Mia a lasciarlo provare. Viene posseduto da uno spirito che afferma di essere la madre di Mia e quest'ultima, che desidera disperatamente mettersi in contatto con lei, lascia passare più di 90 secondi. L'anima malvagia aggredisce Riley dall'interno, infliggendogli delle orrende ferite e facendolo finire in coma.

Riley viene portato d'urgenza in ospedale, dove gli adolescenti sotto shock giurano di non avergli dato alcuna droga. Mia viene incolpata e respinta dalla famiglia di Jade, mentre Riley giace catatonico in un letto d'ospedale, incapace di parlare. Mia, che ha anche lei superato i 90 secondi, viene sempre più frequentemente visitata da spiriti soprannaturali con la straordinaria capacità di imitare gli esseri umani, inclusa sua madre. Sono rimasti. E vogliono Riley.

Gli adolescenti rintracciano il ragazzo che ha dato loro la mano, e scoprono che si è suicidato pochi mesi prima. Suo fratello crede che gli spiriti lo abbiano spinto a morire per poterlo avere per sempre. Terrorizzate che questi possano uccidere Riley, Mia e Jade decidono di intrufolarsi in ospedale e di fare un esorcismo al ragazzo. Ma l'esorcismo fallisce e mentre Riley è ancora in coma, Mia intravede la sua tormentata agonia all'interno del mondo degli spiriti.

Mia lotta per non impazzire, sempre più afflitta da visioni inquietanti e da malvagie figure paranormali, eppure non riesce a smettere di usare la mano. Lo spirito che imita la madre morta supplica Mia di liberare Riley dalla sua angoscia. Un altro spirito appare, mentre suo padre la aggredisce e, mentre si difende, scambia tragicamente il suo padre per lo spirito conficcandogli una lama nel collo.

Determinata a porre fine alle sofferenze di Riley, Mia attira Jade lontano dall'ospedale con la promessa di un nuovo piano. Invece, Mia rapisce Riley, portandolo fuori dall'ospedale su una sedia a rotelle e dirigendosi verso l'autostrada. Proprio mentre Mia sta per lanciarlo nel traffico, appare Jade e Mia viene investita da un'auto in corsa.

Mia si ritrova in ospedale, dove nel frattempo Riley è miracolosamente guarito, accanto a lui ci sono Sue e Jade. Ma nessuno può sentire o vedere Mia, che viene attratta da una strana luce e sente delle voci che la invitano a "parlare con loro". Mentre stringe una mano tesa verso di lei, si rende conto che la situazione è cambiata. È entrata lei stessa nel regno degli spiriti.



# TALK TO ME

## LA PAROLA AI REGISTI

Ci ha sempre interessato l'età in cui si passa dall'essere un bambino all'essere un adulto, quando corri ancora dei rischi, ma le conseguenze sono più brutali. Quando cerchi solo di divertirti, ma le emozioni ti convincono di una negatività che non è reale. Quando sei il tuo peggior nemico.

Mia, la nostra protagonista, sta cercando di affrontare tutte le cose normali che accadono a un qualsiasi adolescente, motivo per cui non riesce ad affrontare la morte di sua madre, avvenuta due anni prima.

Le sue emozioni represses le generano un'ansia costante. Perciò, quando le viene offerta la possibilità di sfuggire all'ansia sperimentando la possessione spiritica, anche se è una cosa spaventosa, lei ci si getta dentro a capofitto e la cosa le piace molto.

Uscendo dalla sua testa, Mia può fuggire dalla triste realtà della sua esistenza quotidiana. Ma come spesso accade quando si sperimentano delle cose divertenti, queste possono facilmente trasformarsi in una dipendenza tossica.

Il desiderio di liberarsi dalle sue ansie fa sì che le sue emozioni represses si manifestino sotto forma di spiriti predatori che la perseguitano, impossessandosi di lei e convincendola che deve uccidere un ragazzino a cui tiene moltissimo.

L'orrore del mondo reale nel film deriva dalle conseguenze del comportamento sconsiderato come sfogo; e l'orrore soprannaturale deriva dalle ripercussioni generate dai sentimenti represses che si liberano.

TALK TO ME è un film sincero che parla di come sia difficile affrontare i sentimenti da adolescente e di come questo porti a trovare degli espedienti che 'incasinano' la mente. Vogliamo che questo sia il nostro primo film perché è il più vicino al nostro mondo com'è adesso e vogliamo riuscire a catturarlo.

Vogliamo fare questo film mentre siamo ancora in contatto con questi sentimenti e queste situazioni, e vogliamo che il nostro primo film sia vivido e vivo.

Il nostro punto di partenza è creare un mondo totalmente credibile: gli adolescenti riescono a fiutare l'artificio e gli atteggiamenti forzati. Abbiamo scelto adolescenti che parlano e si comportano come adolescenti, e non adulti che si comportano da giovani.



Siamo molto ispirati dai film horror psicologici intelligenti degli ultimi anni che riflettono la società attuale ma con una lente classica. Questi film non sono solo divertenti, ma fanno evolvere la forma, rispettando l'intelligenza del pubblico.

È questo il contributo alla conversazione sul cinema che vogliamo che questo film dia.

Data l'enorme popolarità del genere horror in questo momento - e l'appetito per film horror emotivamente sofisticati che raccontino il mondo in cui ci troviamo - speriamo che la combinazione di un concept potente e dei personaggi ricchi e reali in TALK TO ME non solo attiri un vasto pubblico, ma generi anche una riflessione nel pubblico internazionale di tutte le età.

"Tutto ciò che abbiamo fatto, tutto ciò che abbiamo realizzato finora è stato finalizzato a questo, a realizzare il nostro primo lungometraggio. Quindi è letteralmente un sogno diventato realtà. È stata un'esperienza incredibile. Ogni sua singola parte. Talmente stimolante che non riuscivamo a dormire la notte. Ogni volta che giravamo, tornavamo a casa e montavamo, perché era semplicemente la migliore esperienza che avessimo mai fatto. Abbiamo adorato ogni secondo. È stato un sogno per noi e non vediamo l'ora di fare un altro film".



# TALK TO ME

## COME È INIZIATO TUTTO

TALK TO ME è il lungometraggio d'esordio dei gemelli australiani Danny e Michael Philippou, meglio conosciuti online in tutto il mondo con il nome RACKARACKA, (oltre 1,5 miliardi di visualizzazioni su YouTube). Nominati FameChangers da Variety nel 2016 e al 5° posto nella Cultural Power List dell'Australian Financial Review, sono dei creatori di contenuti online di genere horror, comico e action, che hanno collezionato più di 1,5 miliardi di visualizzazioni e oltre 6,6 milioni di iscritti solo su Youtube. Tra i numerosi premi che hanno ricevuto, vale la pena citare il Best Integrational Channel Streamy Award, il premio Best Overall agli Online Video Awards e l'AACTA Award per il miglior Web Show.

TALK TO ME è un film horror, la cui ispirazione è venuta osservando i bambini del quartiere che crescono. Come spiega Danny: "Uno dei ragazzi ha sperimentato la droga, i suoi amici hanno filmato l'esperienza mentre il ragazzo era sul pavimento in preda alle convulsioni. Tutti lo stavano filmando e ridevano di lui. Ho trovato il filmato sconcertante e terrificante."

Quando un amico dei fratelli, di nome Daley Pearson, ha raccontato loro la sceneggiatura di un cortometraggio che aveva scritto su un gruppo di adolescenti che usavano la possessione per sballarsi, l'idea ha acceso subito l'immaginazione di Danny, il quale ha iniziato a discuterne con il suo co-sceneggiatore Bill Hinzman.

"Nella prima fase di stesura, la storia è letteralmente sgorgata fuori, i personaggi sembravano reali, e si è evoluta in modo molto naturale. Ho scritto le prime 80 pagine di scene, idee e personaggi, e da lì Hinzman ha iniziato ad aggiungere le sue idee per trovare il tema e la struttura.

Il film parla di un'adolescente che diventa dipendente dalla possessione spiritica, che diventa il suo nuovo sbalzo. Ma a un livello più profondo tratta di giovani che affrontano la dipendenza e la malattia mentale, e del modo in cui ciò che inizia come una fuga da un dolore soppresso può effettivamente diventare una terrificante esplosione di quello stesso dolore.

Man mano che i personaggi e la storia prendevano slancio, Danny e Michael hanno deciso che TALK TO ME avrebbe dovuto essere il loro primo lungometraggio.

## LA STORIA GIUSTA E I PRODUTTORI GIUSTI

Samantha Jennings e Kristina Ceyton della Causeway Films avevano conosciuto Danny e Michael diversi anni prima di lavorare insieme.

Kristina ricorda: "Ho conosciuto Michael quando era il nostro responsabile della produzione e Danny quando era assistente del direttore della fotografia in BABADOOK". Aggiunge Samantha: "In seguito hanno lavorato con noi in CARGO e hanno fatto parte di un workshop di Google e di Screen Australia che ho tenuto per gli YouTuber che sviluppavano script di formati più lunghi".

La Causeway Films ha esordito con il film selezionato al Sundance BABADOOK (2014) di Jennifer Kent. I loro lungometraggi successivi hanno lanciato le carriere di molti talent cinematografici, oltre a produrre una serie di progetti a livello mondiale, che hanno vinto numerosi premi ai Festival di Venezia, di Berlino, al New York Film Critics Circle e agli Australian Academy Awards (AACTA).

Kristina racconta: "Siamo rimasti in contatto con loro e quando ci hanno interpellato per alcuni concept cinematografici siamo rimasti incuriositi. Avevamo visto i loro cortometraggi e i loro contenuti online e sapevamo che avevano un legame raro con il pubblico e avevano anche il talento per essere presi sul serio come registi internazionali".

Samantha ricorda: "L'idea di TALK TO ME è stata quella che si è distinta più di tutte, perché era intrisa della loro energia contagiosa, sentivamo che sarebbe stata all'altezza del suo genere e allo stesso tempo avrebbe espresso temi rilevanti riguardo ciò che i giovani stanno passando adesso. Abbiamo tutti deciso di collaborare allo sviluppo della sceneggiatura e da lì è partito tutto". Samantha spiega: "Una delle massime priorità per noi come produttori è fare un buon film.



# TALK TO ME

Danny e Michael hanno sempre voluto essere dei registi e vogliono essere presi sul serio. Il loro lavoro su YouTube, come RACKARACKA, è incredibilmente creativo e si sono guadagnati un enorme seguito in tutto il mondo. Ma questa è solo una parte di quello che fanno.

Nel realizzare TALK TO ME, abbiamo deciso di sfruttare l'enorme talento, l'immaginazione e l'abilità che hanno sviluppato nel loro lavoro online, elevandolo. L'intero team (registi, produttori, e troupe), era costantemente consapevole del loro pubblico, oltre che di un nuovo potenziale pubblico. Volevamo realizzare un lungometraggio d'esordio che fosse intelligente, cinematograficamente ben realizzato e che fosse profondo ma anche esaltante. Mantenere tutte queste cose è stato fondamentale e per fare questo non abbiamo mai smesso di provare a spingerci oltre, dando il massimo".



## LA TRANSIZIONE DA YOUTUBE AL LUNGOMETRAGGIO

Per Danny e Michael, passare dai loro contenuti online a un lungometraggio serio è stata una sfida che hanno apprezzato, che ha permesso di portare il loro approccio energetico nel mondo incredibilmente strutturato del set di un film.

Danny dice: "Nei video di YouTube non abbiamo personaggi. Non abbiamo trama. Non abbiamo idea di cosa stiamo facendo, di dove stiamo andando, o di cosa diavolo stiamo girando o perché lo stiamo girando. YouTube è così. Non si riflette mai molto su ciò che si fa. Viene tutto inventato sul posto".

"Per questo film, avevamo più di una semplice idea. Comunque abbiamo usato la stessa energia che abbiamo nei nostri video RACKARACKA, dove siamo davvero, come dire, energici", spiega Danny.



Michael continua: "È stato bello lavorare con altri creativi e altre persone di talento e anche loro hanno potuto mettere in campo le loro capacità. È stata una grande esperienza di collaborazione. Anche gli attori, interpretando le loro scene, hanno aggiunto altre sfaccettature, che non avremmo potuto creare nella sceneggiatura e non avremmo mai potuto avere con YouTube, ad eccezione di Danny in NERF BATTLE THREE".

Fondamentale per la squadra è stato il Direttore della Fotografia.

Come spiega Danny: "Ho scoperto Aaron McClisky tramite Vimeo. Ho visto il suo cortometraggio NURSERY RHYMES e mi è piaciuto tantissimo. Lo abbiamo contattato e gli abbiamo detto: 'Ehi, vuoi girare il nostro film?' Ero entusiasta di incontrarlo e parlargliene. E poi, ci siamo trovati molto bene a lavorare insieme".

Michael continua: "Ha molto talento. Puoi descrivere qualsiasi inquadratura e lui la farà sembrare un capolavoro. Penso che sia una cosa bellissima trovare delle persone che non solo hanno talento come Aaron, ma con cui ti trovi anche bene.

La scenografa Bethany Ryan aveva lavorato con la Causeway Films in altre quattro produzioni, e Samantha sapeva che si sarebbe trovata bene con i registi. Bethany è riuscita a vedere il potenziale per costruire un mondo contemporaneo autentico in un modo che fosse cinematografico, pur mantenendo la dimensione horror credibile e immediata. Bethany e Aaron hanno lavorato a stretto contatto con il team durante la pre-produzione, costruendo l'estetica del film, dove vediamo la vita dei giovani australiani che sembra vera e attuale, con le strade bagnate, i colori, la ricchezza e la consistenza ovunque.



# TALK TO ME

## CREARE PERSONAGGI AUTENTICI

La parrucchiera e truccatrice Rebecca Buratto ha lavorato per le produzioni di RACKARACKA negli ultimi dieci anni. Michael spiega: “È stata con noi durante tutte le riprese di RACKARACKA. Lei è molto talentuosa, riesce a reggere bene la pressione e abbiamo fatto delle cose folli con lei. Sapevamo che sarebbe stata perfetta per questo film. Danny continua: “Lavoriamo con Bec da anni e lei ha sempre lavorato gratis per noi, quindi è stato bello poterla pagare finalmente!”

Bec afferma: “Ho sempre saputo che i ragazzi avrebbero realizzato un lungometraggio o una serie TV. Sono il team più talentuoso, creativo ed energico che abbia mai conosciuto, riescono sempre a rendere divertente qualsiasi cosa. C'è qualcosa nella loro energia e nel loro entusiasmo che mi ha sempre attratto, anche se mi presento a casa di loro padre alle 6 del mattino e non inizio a truccare fino alle 10 perché non hanno ancora scritto la sceneggiatura... Ero molto curiosa di vederli sul set, con una troupe professionale, un programma e dei tempi limitati... qualcosa di completamente diverso dalle solite riprese di RACKARACKA, ed entrambi hanno fatto un lavoro straordinario: la loro energia e il loro entusiasmo non hanno mai vacillato. È stato un viaggio emozionante da quando li ho conosciuti nel mio primo lungometraggio come truccatrice, quando erano dei runners, fino ad ora, lavorando con loro nel loro primo lungometraggio. Non credo di aver mai sperimentato qualcosa di così speciale!”

Le protesi erano essenziali per l'autenticità del film ed erano un elemento irrinunciabile nella missione dei registi di ottenere il maggior numero possibile di effetti speciali fisici. Amalgamare il trucco con le protesi era vitale per ottenere delle transizioni fluide dei personaggi sullo schermo. Per rendere possibile tutto questo, Paul Katte e Nick Nicolaou del Make-Up Effects Group si sono uniti al team.

Come racconta Danny: “Nick e Paul sono stati una manna dal cielo. Il trucco era talmente incredibile che ha funzionato anche nei primissimi piani.” Michael continua: “Non abbiamo dovuto nascondere nulla con la macchina da presa, le luci o gli effetti visivi. Era incredibile. Sono dei veri perfezionisti. Nick è un artista pazzesco. È un Da Vinci degli effetti speciali e anche il processo collaborativo per creare tutti gli effetti del trucco è stato fantastico”.

Costruire i personaggi è stata un'altra esperienza di collaborazione che ha coinvolto costumi, trucco, scenografie e il cast stesso.

Danny prosegue: “La nostra costumista Anna Cahill è stata fantastica perché è andata molto d'accordo con tutto il cast. Volevo che tutti si sentissero a proprio agio con il proprio personaggio e con ciò che pensavano che il loro personaggio avrebbe voluto indossare. Abbiamo creato un codice di colori per il nostro personaggio principale: avevamo il giallo in ogni singola scena di Mia per rappresentare la morte e Anna ha contribuito con delle fantastiche idee metaforiche che abbiamo inserito nel film”.

Anna descrive come ha interpretato le indicazioni dei registi: “Il mondo doveva sembrare reale, vissuto e autentico. Tocchi di colore come il giallo per Mia e le scarpe da ginnastica rosse di Riley dovevano essere dei fari in questo mondo. Ogni personaggio aveva la propria storia e la sua tavolozza di colori specifica. Mia inizia con un giallo intenso, che gradualmente sfuma in un accenno di giallo sbiadito, mentre lei stessa svanisce nel mondo degli spiriti. Jade, che all'inizio sembra un personaggio più passivo nei suoi colori pastello, poi passa a toni più forti quando ci rendiamo conto di quanto sia veramente forte. Nel frattempo i personaggi che li circondano forniscono autenticità nei loro toni più discreti e con il loro stile streetwear, che radica il film nella realtà”.

Il make-up designer Bec Buratto aggiunge: “Danny e Michael hanno trovato l'interprete perfetto per ogni personaggio e ognuno di loro ha portato il proprio stile nel film. Joe [Bird], che interpreta Riley, è un giovane dagli occhi da cerbiatto davanti ai quali si staglia il mondo intero. Volevamo che apparisse molto giovane, quindi tenere i brufoli – o aggiungerli – è stato molto importante. Sophie ha dato vita al suo personaggio da sola e Danny voleva usare il suo smalto per unghie per raccontare la sua storia; nel film vediamo per tutto il tempo Mia che si gratta lo smalto, e lo abbiamo usato per manifestare la sua salute mentale. Verso la fine del film è quasi del tutto scomparso”.



# TALK TO ME

Anna riassume: "Era molto importante che tutti i personaggi sembrassero reali e che gli attori potessero dare un contributo all'aspetto dei loro personaggi. La scenografa Bethany Ryan e io abbiamo costantemente parlato di luoghi e colori, cercando di assicurarci che costumi e personaggi fossero parte integrante del mondo. Ad esempio, la camera da letto di Jade è un'estensione del modo in cui si veste. Dove potevamo, abbiamo selezionato un particolare capo di abbigliamento rispetto a un determinato tipo di set".

## LA MANO E LE POSSESSIONI

Il supervisore degli effetti visivi e capo della post produzione, Marty Pepper, spiega: "I registi si sono impegnati per fare in modo che tutto sembrasse il più reale possibile, realizzando stunt ed effetti speciali fisici. Dato il loro background in film di YouTube che sono brutalmente realistici, sapevo dal momento in cui abbiamo firmato che gli effetti speciali fisici sarebbero stati vitali per la narrazione. In fase di pre-produzione, l'uso dei tradizionali effetti di trucco e degli stunt è stato discusso nel dettaglio per aiutare a ottenere il look giusto. Gli effetti visivi digitali sono stati usati più che altro per rimuovere i cavi di sicurezza, ricostruire le sezioni dei vari set, cambiare leggermente alcuni dettagli visivi. La macchina da presa era libera di muoversi e riprendere qualsiasi cosa fosse necessaria per raccontare la storia, e poi noi ci occupavamo del resto in post-produzione come richiesto. Per l'ultima ripresa dell'ospedale, mentre Mia attraversa il corridoio, ad esempio, abbiamo rimosso tutti i riflessi delle persone 'morte' da ogni specchio, compreso quello di Mia, e abbiamo rotto le dita di Mia, montando il tutto in un singolo piano sequenza".

Garantire che le scene di possessione risultassero più reali possibile era una priorità fondamentale per il team degli effetti visivi. Come spiega Mary: "Le scene di possessione erano molto importanti per la credibilità del film e dei suoi attori. Se quei momenti non avessero funzionato, il film non avrebbe funzionato. Come previsto, gli effetti visivi hanno svolto un ruolo secondario nella prima scena di possessione: il momento in cui viene afferrata la mano o la dilatazione della pupilla. La seconda scena di possessione è stata tutta un'altra storia, perché la sceneggiatura richiedeva che Daniel baciasse appassionatamente il cane di Jade. In un altro film, il cane sarebbe stato completamente in CGI, ma il nostro doveva sembrare reale. È stata usata la testa di un cane azionata a mano per i piani ravvicinati e poi sono state girate delle inquadrature più ampie, per cui il cane è stato ricostruito e posizionato così da creare delle riprese realistiche. La prima parte della scena di possessione di Riley ha necessitato di grandi protesi, di scenografie intelligenti e dei VFX quando è lanciato attraverso la stanza (grazie a dei cavi) rompendo la finestra. Il tutto è stato girato inquadratura per inquadratura e poi messo insieme facendo combaciare tutti i movimenti".



Questo approccio autentico è derivato principalmente dall'esperienza di lunga data dei registi nelle tecniche di ripresa, ma anche dall'esperienza di vita dei personaggi.

Come spiega Sophie Wilde: "Per Mia, la mano è una fuga dalla realtà e Mia è ovviamente insoddisfatta della sua vita, perciò la mano è un modo per lasciarsi andare".

Otis Dhanji, che interpreta Daniel, aggiunge: "La mano è una cosa soprannaturale, quasi satanica, l'antitesi di ciò in cui Daniel è stato educato a credere. Quindi è come se facesse l'esatto opposto di quello che gli è stato insegnato. È molto a disagio con se stesso e sta cercando di dimostrare alla gente che non è solo un bravo ragazzo cristiano. Sta cercando di sconvolgere la percezione che gli altri hanno di lui di bravo ragazzo, andando contro gli insegnamenti dei suoi genitori".

Contribuire al realismo della mano e delle scene di possessione è stata una priorità anche per il dipartimento del suono. Come spiega la sound designer Emma Bortignon: "La mano è un filo conduttore per tutto il film dal punto di vista sonoro. Abbiamo cercato di essere il più materici possibile con i suoni. Quando qualcuno tocca la mano o ha un'interazione con essa, si sente un suono molto specifico. Ho fatto

molti esperimenti cercando di trovare il giusto suono materico. Quando la mano cade un paio di volte sbattendo a terra, si sente un botto potente e ad un certo punto scivola persino sul pavimento. Ho usato il suono di una lapide trascinata sul cemento. Ho sperimentato molti suoni prodotti dal cuoio e dal legno, e molti altri suoni che conferiscono ulteriore consistenza. E ogni mano umana che tocca la mano doveva suonare solida e pesante, doveva avere peso e allo stesso tempo sembrare il suono della ceramica. Doveva funzionare, bisognava farlo bene e assicurarsi che passasse quasi inosservato, ma che allo stesso tempo fosse evidente. Doveva essere un'esperienza molto viscerale. La cosa che siamo riusciti a fare con questa particolare storia è stato passare tra i suoni quotidiani tipici del mondo dei nostri personaggi a quelli degli episodi di possessioni. Durante le scene delle possessioni abbiamo cambiato molti aspetti del sound design. Abbiamo tolto la base di suoni quotidiani e abbiamo aggiunto un leggero strato di terrore, ossia una specie di basso rimbombo. E poiché le possessioni avvengono in più fasi, abbiamo aggiunto via via sempre più elementi lentamente, fino al punto in cui siamo nel pieno dell'episodio di possessione e diventa più una questione di sensazioni. Penso sia interessante procedere in questo modo perché l'horror è un genere audace, ma siamo stati anche piuttosto discreti. L'obiettivo non era quello di rendere tutto udibile. Vedendolo al cinema, si coglie molto di più. A volte in modo delicato, a volte invece in maniera molto evidente".



# TALK TO ME

Bisognava anche creare le voci dei personaggi posseduti, per le quali sono stati usati dei doppiatori. Come spiega Emma: "Quando i personaggi vengono posseduti da uno spirito la loro fisicità cambia, così come il suono della loro voce. Perciò, quando parlano, parlano con la voce dello spirito. Abbiamo fatto un'audizione ai doppiatori che avrebbero interpretato gli spiriti, che vediamo nel contesto del film, ma che non sentiamo mai parlare se non attraverso i personaggi che li ospitano. Le voci sono state scelte in base al loro suono, alla loro caratterizzazione e a quanto profondamente fossero in grado di evocare il sentimento. Abbiamo chiesto ai doppiatori di ripetere le parole degli attori battuta per battuta, e mettendo una voce sopra l'altra, sembrano provenire da una sola persona. Abbiamo messo la voce dell'attore e dello spirito l'una sull'altra e a volte le abbiamo alterate leggermente, giusto un tono verso il basso o verso l'alto. E poi siamo passati lentamente dalla voce dell'attore alla voce dello spirito".

Emma è rimasta molto colpita da questo procedimento, "Michael e Danny sono molto in sintonia dal punto di vista sonoro, sentivano ogni piccolo respiro, ogni piccolo momento, ogni piccola inflessione, ed erano in grado di reagire in modo molto creativo. Abbiamo esaminato meticolosamente le voci degli spiriti e cercato di assicurarci una transizione senza soluzione di continuità dal personaggio allo spirito e viceversa, e che tutto fosse guidato principalmente dall'emozione. Sapevano riconoscere cos'era più giusto. Anche io lavoro in modo intuitivo per la maggior parte del tempo, non affronto mai una scena sapendo al cento per cento cosa succederà. Voglio cercare cose che mi sorprendano e voglio cercare cose che sorprendano anche il pubblico e la storia".

"Michael e Danny sono molto legati l'uno all'altro", ha continuato la sound designer, aggiungendo: "Si sostengono a vicenda. Inoltre ascoltano molto attentamente le idee reciproche perché, essendo gemelli, sono molto diversi e allo stesso tempo molto simili. E quindi c'è questa interazione costante tra loro due. Sono il più grande sostenitore l'uno dell'altro e anche il più grande critico l'uno dell'altro. Quindi è stato davvero dinamico da questo punto di vista".

"Quello che secondo me questo film fa davvero bene è utilizzare il genere horror psicologico per portare alla luce questioni importanti che i giovani devono affrontare oggi", ha affermato Emma, concludendo: "Inoltre, usa il linguaggio dei giovani per portare alla luce questioni di cui è difficile parlare. Tutto questo non è affatto ovvio, è intricatamente nascosto nel contesto del film. Si potrebbe facilmente guardare questo film arrivando alla fine e dicendo: 'Oh, è stato fantastico e divertente!' E poi, riflettendoci, capire che il film in realtà parla di cose che le persone, non solo i giovani, affrontano".

## IL FINANZIAMENTO E LA SCELTA DEL CAST

Samantha spiega: "All'inizio c'era un certo interesse da parte degli studi statunitensi, ma abbiamo deciso collettivamente di finanziare il film in modo indipendente. Bankside è stato il nostro agente di vendita in diversi progetti di Causeway Films e sapevamo che sarebbe stato un partner ideale anche per questo, e Screen Australia desiderava che RACKARACKA, che vedevano come "i creatori di contenuti di maggior successo nel Paese", passasse ai lungometraggi, quindi tutto il processo è stato abbastanza rapido, all'inizio".

"Il nostro ostacolo maggiore è stato il Covid. L'industria è rimasta ferma per alcuni mesi e successivamente è diventato più difficile trovare un cast internazionale. Allo stesso tempo, stavamo scoprendo alcuni talenti straordinari dell'Australia, quindi abbiamo deciso di cambiare la nostra strategia e scegliere attori che non erano nomi riconoscibili a livello internazionale.

Questo ovviamente ha avuto un impatto sulla fase di finanziamento del progetto, ma credevamo davvero che fosse l'approccio giusto per il film, quindi abbiamo ridotto il budget e con un atto di fiducia da parte dei nostri investitori, siamo partiti! Nel momento in cui è arrivato il cast, ancor prima che le macchine da presa iniziassero a girare, il nostro istinto riguardo alle decisioni di casting che avevamo preso è stato confermato".

Danny concorda: "Ci sono voluti due anni per scegliere il cast del film e ci sono voluti due anni per trovare Sophie Wilde. Inizialmente aveva fatto il provino per Hayley e la sua interpretazione era stata molto potente, ma non pensavamo fosse giusta per quel personaggio. Sam ha avuto l'idea di provarla per Mia. È stato il suggerimento perfetto ed è stato il provino perfetto, e lei è l'attrice perfetta per questo ruolo".



# TALK TO ME

Sophie Wilde afferma: "Ciò che mi ha colpito quando ho letto la sceneggiatura per la prima volta è stata la sua rilevanza, soprattutto per i giovani. I dialoghi scritti da Danny con il linguaggio e il gergo degli adolescenti australiani risultavano estremamente autentici, ho pensato che sarebbe stato davvero interessante vedere questo film sullo schermo. La storia è originale e interessante e sono rimasta molto colpita dalla complessità di Mia".

Michael aggiunge: "È un'attrice molto variegata, se le dai qualche indicazione lei è in grado di cambiare completamente il personaggio o l'idea della scena, e azzeccare ogni ripresa. Sophie e tutto il cast hanno portato una grande autenticità, è stato semplicemente fantastico vederli lavorare sul set. Ci sono davvero piaciute le prove e ci siamo anche divertiti molto. È stato fantastico vederli dare vita ai personaggi".

Samantha aggiunge: "Danny e Michael hanno reso le prove divertenti e imprevedibili, pur mantenendo un certo rigore, e questo ha creato le giuste dinamiche sul set. Tutto il gruppo di giovani si è sentito molto libero. Hanno dato tutti tanto e si sono sostenuti a vicenda. È stato un piacere lavorare con ciascun attore, ognuno di loro ha un talento eccezionale. Sophie è incredibile, può accedere a qualsiasi emozione e interpretarla con verità e complessità. Inoltre è affascinante guardarla sullo schermo. Alex, Joe, Otis, Zoe e Chris sono tutti attori straordinari ed estremamente generosi. Anche Miranda, Marcus e Alexandria sono stati incredibilmente aperti e hanno accolto l'energia che si avvertiva sul set: Miranda [Otto] è divertente e l'intero cast e la troupe sono stati ispirati dalla sua mole di esperienza".

Joe Bird, che interpreta il ruolo di Riley, è stato l'ultimo attore a essere scelto. Come spiega Danny: "Molti ragazzi erano davvero bravi a recitare in modo naturale e a parlare. Ma durante l'audizione, nelle scene di possessione, sono letteralmente crollati. Joey invece no. È stato fenomenale durante la rappresentazione della possessione e l'imitazione della mamma – l'ha azzeccata al primo colpo. Eravamo entusiasti di sceglierlo. Si è impegnato molto, nonostante le lunghe giornate di trucco e di protesi".

Joe Bird racconta: "Sono cresciuto ad Adelaide, e i RACKARACKA sono famosissimi qui, e in tutto il mondo. Sono le celebrità locali, tutti sanno chi sono e a un certo punto hanno abitato anche poco lontano da me. Era pazzesco passare davanti la loro casa per andare a scuola. È stato emozionante scoprire che erano loro i registi di questo film. La sceneggiatura era diversa e unica, e sapevo che era qualcosa di cui volevo far parte. È davvero straordinario, a ripensarci".

Miranda Otto ha portato la sua esperienza e la credibilità che vanta in questo genere nel ruolo della mamma di Jade, Sue.

Danny spiega: "Perché Miranda Otto? Perché è Miranda Otto! È stata la persona che più mi ha intimidito perché è una veterana. Ma è stato divertente collaborare con lei, è aperta alla regia ed è una grande attrice".

Miranda non aveva sentito parlare di RACKARACKA prima di leggere la sceneggiatura. Come spiega lei stessa: "Ho adorato la sceneggiatura ed ero davvero colpita dall'energia di Danny. Ammiro molto le persone che iniziano da sole, come Peter Jackson. Ha preso e ha iniziato a girare film, e io ammiro le persone che si procurano l'attrezzatura e iniziano a creare i propri contenuti".

Soffermandosi sul genere in cui rientra il film, l'attrice ha aggiunto: "Mi piace l'horror, ma penso che sia un genere difficile da fare bene. Questa era un'ottima sceneggiatura perché le voci degli adolescenti sembravano davvero autentiche. In genere, leggendo i dialoghi degli adolescenti nelle sceneggiature pensi: 'Non è vero, gli adolescenti non parlano così, non amano fare queste cose'. Con l'horror, una delle cose più importanti è far sembrare che all'inizio il mondo sia molto reale, che sia un mondo con cui ci si possa relazionare, prima che l'horror entri in scena. L'ambientazione di TALK TO ME con le feste e i ragazzi sembrava molto reale".



# TALK TO ME

Alexandra Jensen interpreta Jade, la migliore amica di Mia e sorella di Riley. Samantha riporta come tutta la squadra sia rimasta molto colpita nel vedere l'audizione di Alex: "Alex è molto naturale, non è mai forzata. E quando lei e Sophie hanno fatto il test per vedere se funzionavano bene insieme, la loro alchimia è letteralmente esplosa ed è stato facile credere che fossero amiche".

Alexandra racconta: "Mi attraeva molto il viaggio emotivo di Jade. Adoro il fatto che lei sia una forza fondamentale nel film e quando ho incontrato i ragazzi per la prima volta, la prima cosa che hanno detto di Jade è stata che lei è l'incarnazione dell'ambiente familiare. È cordiale e a suo agio con se stessa, ma allo stesso tempo può premere l'interruttore e diventare molto protettiva ed esuberante, e questo è fantastico".

Otis Dhanji interpreta Daniel, che Michael e Danny definiscono il ruolo più vulnerabile.

Michael racconta: "Avete presente quella persona che, quando è ubriaca o drogata, fa cose di cui si pente? Daniel ne era l'incarnazione". Danny concorda: "Ti dispiace molto per lui nel film. La performance di Otis è stata fantastica, lo interpreta in modo perfetto".

Otis ricorda la prima volta che ha letto la sceneggiatura: "Ero un po' preoccupato per tutte le cose strane che deve fare il mio personaggio, come baciare il cane e farmi succhiare i piedi. Ma ciò che mi è rimasto impresso è che c'era un sacco di horror folle e incasinato, ma allo stesso tempo riusciva a mantenere una narrazione con una precisa traiettoria emotiva fino alla fine, che è davvero straziante".

"Ero molto entusiasta di interpretare un personaggio che è uno tra tanti giovani che devono unirsi assieme per risolvere tutti i problemi che si presentano. In molti dei progetti a cui ho lavorato in precedenza, interpretavo il ruolo del più giovane di tutti. Recitare in un film in cui tutti hanno la stessa età, è stato davvero bello".

Anche i ruoli di Hayley e Joss dovevano essere scelti con attenzione per mantenere l'autenticità del gruppo. I registi hanno trovato due interpreti perfetti in Zoe Terakes e Chris Alosio.

Michael spiega: "Zoe ha un potere e una presenza imponente". Danny concorda: "Sapevamo sin dall'inizio di aver trovato Hayley. L'interpretazione di Zoe è stata perfetta, riuscendo ad azzeccare ogni singola cosa, ogni minima sfumatura. E nei dialoghi, ha eseguito tutto alla perfezione".

Zoe Terakes racconta: "Nessuno mi aveva mai permesso di recitare a un livello così alto prima d'ora. Ho sempre interpretato persone di poco conto, probabilmente a causa della mia età. Ho interpretato un sacco di persone trans mansuete e vulnerabili. Mentre Hayley occupa così tanto spazio ed è così grande e forte. È stato molto emozionante. Haley è un personaggio che gioca duro, con un carattere giocoso. Ma onestamente penso che abbia un buon cuore, il che potrebbe sembrare controverso, ma lo penso davvero. Penso che abbia un carattere giocoso, solo che il suo modo di giocare è un po' più 'cattivello' della maggior parte delle persone. Mi piacerebbe andare a una festa con Hayley".

Joss, il personaggio di Chris Alosio, è basato su un vero amico d'infanzia dei registi. Come spiega Danny: "Vedendo l'audizione di Chris, ci è sembrato di conoscerlo da tutta la vita. Ci ricordava tantissimo il nostro amico Tamani. Inizialmente, aveva fatto il provino per un personaggio diverso (quello di Cole), e abbiamo capito che poteva interpretare un ruolo serio".

Michael continua: "Ma quando gli abbiamo chiesto di fare il provino per Joss, abbiamo capito che era anche in grado di portare una certa comicità, ci siamo resi conto che poteva fare entrambe le cose! Ha molti talenti e le sue improvvisazioni sono semplicemente esilaranti".

Chris era attratto sia dal progetto che dai registi e dall'argomento. "L'idea che questa mano sia una droga che viene passata a una festa, è qualcosa che sta realmente accadendo, anche se la gente non ne parla. È uno sguardo reale sulla pressione che subiscono i giovani, sull'uso delle droghe e sugli adolescenti che si sentono dei disadattati. Quello che amo di più di questo gruppo di personaggi - Mia, Jade, Daniel e Hayley - è che sembriamo un gruppo di disadattati che non starebbero mai insieme in una stanza, eppure funzioniamo così bene insieme".



# TALK TO ME

Il giovane attore ha aggiunto: "Adoro Danny e Michael, sia come artisti che per il modo in cui hanno portato avanti questo progetto. Quando qualcuno si impegna così duramente e così intensamente, vuoi metterti al suo stesso livello. Penso che questo film abbia dato modo a tutti noi di dare il cento per cento di noi stessi. Come artista, come attore, è quello che desideri più di ogni altra cosa".

## LA FINE PER ORA

Samantha Jennings e Kristina Ceyton di Causeway Films affermano: "La piacevole sorpresa nel realizzare questo film è stato sperimentare quanto può essere divertente il processo stesso di realizzazione. Fare film indipendenti è difficile, richiede molto da parte di tutti i soggetti coinvolti, non c'è mai abbastanza tempo o denaro e chiedi a tutti un enorme impegno. Lavorare con questi registi è però stato un costante promemoria per tutti che può anche essere molto divertente. Può esserci un'euforia selvaggia che comunque incoraggia una riflessione su ogni elemento e un'enorme serietà. In effetti, un pizzico di follia può far lavorare ancora meglio le persone ed è stato un privilegio vederlo accadere".



## BIOGRAFIE - CAST TECNICO

Diretto da

**DANNY PHILIPPOU & MICHAEL PHILIPPOU**

I gemelli del cinema, Danny e Michael Philippou, meglio conosciuti come RACKARACKA, sono creatori di video horror, comici e action online. I loro video su YouTube hanno avuto oltre 1,5 miliardi di visualizzazioni, accumulando oltre 6,6 milioni di iscritti. Nel 2015 il loro canale è stato premiato come miglior canale YouTube internazionale in occasione della sesta edizione degli Streamy Awards. Sono stati nominati tra i Fame Changers del 2016 da Variety e si sono classificati al 5° posto della Cultural Power List di Financial Review. Hanno vinto numerosi premi, tra cui il Best Overall agli Online Video Awards e l'Australian Academy of Cinema and Television Arts Award per il Miglior Web Show.

TALK TO ME è il loro lungometraggio d'esordio.



# TALK TO ME

## A PROPOSITO DI MIDNIGHT FACTORY

In qualità di azienda leader nella distribuzione cinematografica e home video di prodotti mainstream e di nicchia, nel 2015 Plaion Pictures dà vita a Midnight Factory, nuova etichetta di proprietà che punta a raccogliere il meglio della produzione mondiale del genere horror, spaziando tra i classici contemporanei del genere e le declinazioni thriller e fantasy.

Attraverso Midnight Factory, Plaion Pictures mira a diffondere e a far conoscere al pubblico italiano i capolavori dei grandi maestri, le opere prime dei registi emergenti, i grandi classici del passato, le produzioni indipendenti e i titoli inediti. Una line-up di titoli – theatrical e homevideo – ricca e variegata, accuratamente selezionata in base alla qualità delle produzioni, all'interno della quale spiccano titoli come Babadook, The Neon Demon, It Follows, la saga di Sinister, L'armata delle tenebre, Carrie – Lo sguardo di Satana, Gretel & Hansel e X – A Sexy Horror Story.

Midnight Factory ha una vera e propria filosofia editoriale, sottolineata anche dalla scelta di presentare tutti i prodotti home-video in edizione da collezione e con contenuti rimasterizzati in alta definizione. I film, distribuiti sia in versione DVD che Blu-ray disc, sono presentati nella loro versione integrale, senza tagli di censura e arricchiti di speciali contenuti extra, come backstage, curiosità sul film, interviste al cast e al regista.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito: <http://www.midnightfactory.it/>

## A PROPOSITO DI PLAION E PLAION PICTURES

Plaion Pictures (precedentemente conosciuta come Koch Films) è la divisione dedicata alle produzioni cinematografiche, home video e digital di Plaion, un'azienda leader nella produzione e nella distribuzione di prodotti per l'intrattenimento digitale (software, giochi e film). Le attività di publishing, il marketing e la distribuzione dell'azienda si estendono in tutta Europa, negli Stati Uniti, in Australia e in Asia. Il gruppo Plaion ha oltre 28 anni di esperienza nel business della distribuzione digitale e si è affermato quale distributore indipendente numero uno in Italia e in Europa.

In ambito cinematografico e home video, Plaion Pictures rappresenta un punto di riferimento nella distribuzione sul territorio italiano. Estrema cura dei dettagli, altissima qualità dei contenuti, grande varietà di generi in grado di soddisfare i diversi gusti dei consumatori. Sono queste le parole chiave che caratterizzano il listino di Plaion Pictures. Si spazia dall'horror, con l'etichetta Midnight Factory ("Non aprite quella porta", "Babadook", "Hereditary", "L'armata delle tenebre", "X- A Sexy Horror Story"), agli anime con Anime Factory ("Dragon Ball Super: Broly", "Lupin III", "One Piece Gold", "One Piece Stampede", "One Piece Film: RED", "Belle") passando per i documentari ("Planet Earth I & II", "Amy – The Girl Behind The Name", "Domani", "Bianconeri Juventus Story – Il film"), i live action e le serie TV ("Nella tana dei Lupi", "Dallas Buyers Club", "The Last Witch Hunter", "Sherlock", "Orphan Black" e il franchise di "Star Trek"), arrivando fino all'animazione per i più piccini ("PJ Masks", "Masha e Orso", "Bing", "Shaun Vita da Pecora", "Peppa Pig") e chiudendo con la grande arte ("Michelangelo Infinito", "Caravaggio – L'anima e il sangue", "Raffaello - Il principe delle arti").

La sede centrale di Plaion è a Planegg, nei pressi di Monaco e possiede filiali in Germania, Regno Unito, Francia, Spagna, Italia, Svezia, Paesi Bassi, Austria, Svizzera, Polonia, Australia, Stati Uniti, Giappone e Hong Kong. Per ulteriori informazioni, visitare il sito [www.plaion.com](http://www.plaion.com).

Plaion è parte di Embracer Group.

