

SINOSSI

Clive (Adrien Brody) ed Elsa (Sarah Polley) sono due giovani e ambiziosi scienziati. Segretamente decidono di mescolare DNA umano e animale: il risultato è qualcosa di straordinario, un ibrido, una chimera chiamata DREN; dopo poco tempo quella che sembrava essere una scoperta in grado di rivoluzionare il mondo della scienza si rivelerà il più grande errore mai commesso. Il film è prodotto da Guillermo Del Toro e segna il ritorno alla regia di Vincenzo Natali autore di "The Cube".

Sceneggiatura: Vincenzo Natali, Antoinette Terry Bryant e Doug Taylor

Regia: Vincenzo Natali

Cast : Adrien Brody, Sarah Polley, Delphine Chaneac

IL CAST

ADRIEN BRODY (Clive Nicoli) Oscar come miglior attore ne IL PIANISTA di Roman Polanski, il più giovane di tutti i tempi in questa categoria. La sua interpretazione della vera storia di Wladyslaw Szpilman sopravvissuto all'Olocausto gli è valsa anche il premio come Miglior Attore per la National Society of Film Critics, la Boston Society of Film Critics, un Cesar (equivalente francese degli Oscar) nomination ai Golden Globe, ai BAFTA e agli Screen Actors Guild (riconoscimenti decisi dai membri del sindacato americano degli attori).

Ha recitato in THE BROTHERS BLOOM di Rian Johnson e ha interpretato lo psichiatra Ed nella commedia HIGH SCHOOL scritta e diretta da John Stalberg, Jr. Dario Argento l'ha voluto per interpretare l'ispettore Enzo Lavia accanto a Emmanuelle Seigner ed Elsa Pataky nel suo thriller/horror GIALLO di cui è anche uno dei produttori. E ancora: nel dramma romantico MANOLETE scritto e diretto da Menno Meyjessul sul più famoso torero di Spagna, Rodriguez Sánchez, in cui recita accanto a Pénélope Cruz; e lo vedremo presto nel remake di un classico dell'horror, Predators, diretto da Robert Rodriguez..

Brody è nato e cresciuto a New York City dove ha frequentato la Scuola Secondaria Superiore per le Arti e lo Spettacolo e l'Accademia Americana di Arte Drammatica. Il suo primo ruolo importante è stato quello del protagonista in PICCOLO GRANDE AARON di Steven Soderbergh, per essere poi diretto da Eric Bross in TEN BENNY e RESTAURANT, per cui Brody ha ottenuto una nomination agli Independent Spirit Award.

Tra i film da lui interpretati LA SOTTILE LINEA ROSSA di Terrence Malick; BREAD AND ROSES di Ken Loach, LIBERTY HEIGHTS di Barry Levinson, S.O.S. SUMMER OF SAM di Spike Lee, THE JACKET di John Maybury, THE VILLAGE di M. Night Shyamalan; il remake di Peter Jackson di KING KONG, vincitore di un Oscar, HOLLYWOODLAND di Allen Coulter, IL TRENO PER IL DARJEELING di Wes Anderson e CADILLAC RECORDS di Darnell Martin.

SARAH POLLEY (Elsa Kast) Sarah Polley ha iniziato a recitare a quattro anni, ma si è fatta strada da adulta in *Il Dolce Domani* di Atom Egoyan per cui ha ottenuto una nomination ai Genie Award come miglior attrice dall'Academy of Canadian Cinema & Television, e come miglior attrice non protagonista dalla Boston and Chicago Societies of Film Critics. Tra gli altri ruoli da lei interpretati il remake di Zack Snyder di *L'Alba dei Morti* di A. Romero, *Go-Una notte da dimenticare* di Doug Liman, *Il Peso dell'Acqua* di Kathryn Bigelow, *eXistenZ* di David Cronenberg, *No Such Thing* di Hal Hartley, *The Event* di Thom Fitzgerald, *La mia vita senza me* (Genie Award, Miglior Attrice) e *La vita segreta delle parole* di Isabel Coixet, *Guinever* di Audrey Wells, *Non Bussare alla mia porta* di Wim Wenders e *Le bianche tracce della vita* di Michael Winterbottom, *Exotica* di Atom Egoyan e *Le avventure del Barone Munchausen* di Terry Gilliam. Tra i progetti recenti figurano *Mr. Nobody* di Jaco van Dormeal e la premiata mini serie *John Adams*.

Polley ha debuttato alla regia con *Lontano da lei-Away From Her*, per cui ha anche scritto la sceneggiatura nominata all'Oscar del breve racconto di Alice Munro, *THE BEAR CAME OVER THE MOUNTAIN*. *Lontano da lei* ha ottenuto il successo della critica mondiale e una selezione ufficiale al Sundance e al Toronto Film Festival. Il Sindacato dei Registi del Canada ha onorato Sarah e *Lontano da lei* con premi come Miglior Regia e Miglior Film. L'opera ha ottenuto nomination anche ai Golden Satellite Award come Miglior Film Drammatico, Miglior Regia, Miglior Attrice Drammatica e Miglior Sceneggiatura non originale. La sua più recente interpretazione è in *Mr. Nobody* di Jaco van Dormael.

DELPHINE CHANEAC (Dren adulto) *Splice* segna il debutto nordamericano della parigina Delphine Chaneac che ha da poco terminato la produzione del dramma di Xavier Ruiz, *Verso*, girato in Svizzera e della mini serie *Die Patin*. In precedenza Chaneac aveva recitato solo in un film in lingua inglese, *La Pantera Rosa*, accanto a Steve Martin. In Europa, la Chaneac aveva recitato in commedie come *Incontrôlable* e *Brice de Nice*. Per la televisione ha recitato in *Trenhotel*, *Madame Hollywood*, *La vie devant nous*, *Retour aux sources* e *Pas vu, pas pris*.

DAVID HEWLETT (Barlow) Vincitore di uno Spacey Award come miglior personaggio televisivo, David Hewlett ha recitato nel ruolo dell'amato/odiato Dr. Rodney McKay in *Stargate Atlantis*. Hewlett ha iniziato la sua carriera da ragazzo assieme ad alcuni dei suoi ex compagni di scuola appassionati di fantascienza. Hewlett ancora dirige lo stesso gruppetto di realizzatori e lavora con loro in film come *Cube-Il Cubo*, *Get Down*, *Cypher*, *Foolproof* e *Nothing*.

Oltre al ruolo in *Atlantis*, tra i suoi successi televisivi alcuni ruoli come guest star in *ER*, *Senza Traccia* e *The District*, e ruoli ricorrenti in *Kung Fu: La leggenda continua*, *Beyond Reality* e la serie di successo canadese *Traders*, per cui ha ottenuto due nomination Gemini. Hewlett ha anche recitato da protagonista in *The Triangle*, e *Never Let Her Go*, *The Penthouse* e il successo di critica di *The Boys of St. Vincent* e due film per il canale SCI FI: *Darklight* e *Boa vs. Python*.

Per il grande schermo Hewlett ha recitato in *Nothing*, *Get Down*, *Cypher*, *Cube-Il Cubo*, *Clutch*, e *Dalla parte del cuore* di John Boorman come anche nei cult *Scanners*

Il- il nuovo ordine, Desiderio e passione al Sunset Motel e Chi c'è in fondo a quella scala.

Il debutto alla regia e alla sceneggiatura di Hewlett è *A Dog's Breakfast* distribuito dalla MGM & FOX. *A Dog's Breakfast* è un film-commedia sul matrimonio con maltrattamenti, ossa rotte, la follia e l'omicidio. Hewlett recita assieme ai colleghi di Atlantis Paul McGillion (Dr. Carson Beckett) e Rachel Luttrell (Teyla Emmagan) come anche Christopher Judge (Teal'c) di SG-1, sua sorella Kate Hewlett e il cane prodigio Mars. Il film è uscito nel 2007.

BRANDON MCGIBBON (Gavin Nicoli) è entrato nella Soulpepper Training Company subito dopo la Scuola di Teatro Ryerson. Poi è comparso in show televisivi come *Odyssey 5*, *Sue Thomas: F.B. Eye*, e *Tracker*, e come Marlon in *Little Mosque on the Prairie* e in *At the Hotel* di Ken Finkleman. In teatro, McGibbon è apparso con Carmen Ghia in "The Producers" al Canon Theatre di Toronto, nel ruolo di protagonista di Glenn Gould nell'ultima produzione di David Young "The Prodigy" al Theatre Centre du Maurier, al centro Harbourfront, in "Escape from Happiness" di George F. Walkers al Factory Lab Theatre, e "Home Is My Road," la nuova commedia di Florence Gibson al Factory Theatre. Si è aggiudicato il premio come miglior attore non protagonista al Film Festival di Sacramento per il ruolo in "Production Office". Nel tempo libero McGibbon è il chitarrista Slickfinger Flash del gruppo Elastocitizens.

I REALIZZATORI

STEVEN HOBAN (Produttore) fondatore della società di produzione cinematografica di Toronto Copperheart Entertainment, Hoban ha appena completato il corto di animazione in Computer Grafica THE SPINE, con le voci di Gordon Pinsent e Alberta Watson e diretto da Chris Landreth, che ha diretto anche RYAN il corto della Copperheart premiato con un Oscar nel 2005.

Intuizione creativa, buon senso negli affari e dedizione alle ultimissime tecnologie sono le basi su cui Steve ha costruito la propria carriera. Da scrittore di fumetti all'università a creatore di uno studio di animazione Imax3D, da dirigente di una completion bond company a produttore di un corto in Computer Grafica premiato con l'Oscar sorprendentemente creativo e tecnologico, da fautore di una complessa co-produzione internazionale a produttore del film con gli effetti speciali mai realizzato in Canada, Steve rappresenta il futuro della produzione cinematografica internazionale.

Tra i film da lui prodotti compaiono successi internazionali come la trilogia GINGER SNAPS, il remake del 2006 di UN NATALE ROSSO SANGUE e uno degli ultimi successi di pubblico canadesi a basso costo YOUNG PEOPLE FUCKING. Nel 2000 Steve ha prodotto e scritto il primo film al mondo completamente animato della Imax3D CYBERWORLD, con i personaggi dei SIMPSONS e le voci di Woody Allen, Sylvester Stallone, e Sharon Stone.

Grazie all'ottima rete di rapporti finanziari, di distribuzione e creativi che Steve ha in Canada, Europa, Asia e Stati Uniti, tra cui l'essere rappresentato dall'Agenzia Creative Artists di Los Angeles, la Copperheart è nella posizione di finanziare e produrre un

nutrito numero di film di animazione, live-action, prodotti in studio per il mercato internazionale.

Tra i film in uscita l'horror animato in 3D biografico/psicologico LOVECRAFT, diretto da Chris Landreth; un film d'animazione per la famiglia in 3D dal titolo ROCK THE BOAT, la più grande co-produzione Franco-Canadese di questo tipo; e DRAGONLIFT, un adattamento di *Dragonriders of Pern*, la serie di successo mondiale di romanzi di fantascienza di McCaffrey.

VINCENZO NATALI (sceneggiatore/regista) Il regista di fantascienza canadese Vincenzo Natali non è estraneo alla distopia. Natali è balzato sulle scene nel 1997 con il thriller surreale, a basso costo, fantascientifico *Cube-Il Cubo*. Il film ha impressionato il pubblico e la critica per la capacità di ampliare i confini cinematografici con un budget contenuto. Il film ha ottenuto diverse nomination ai Genie per l'art direction, il suono e la colonna sonora originale e con il tempo è diventato un cult. Con il sequel *Cypher*, con Jeremy Northam, Lucy Liu e David Hewlett, Natali si è insediato stabilmente nel reame del postmodernismo. *Cypher* è il racconto di un uomo che assume una nuova identità per prepararsi alla carriera di spionaggio, ma che invece dopo un lavaggio del cervello sistematico e si ritrova intrappolato in una traballante realtà paranoica. Il terzo film di Natali, *Nothing*, è descritto dal regista/sceneggiatore come una "commedia con due amici maschi ambientata nel vuoto". Anche questo film è stato acclamato dalla critica di tutto il mondo. Due anni dopo, Natali ha diretto *Getting Gilliam*, il documentario sulla produzione di Terry Gilliam del film *Il mondo capovolto-Tideland* del 2005, che è uscito in concomitanza con il film. Natali ha poi partecipato alla lavorazione di un capitolo del film-à-sketch *Paris, Je t'aime* del 2006.

TETSUO NAGATA (Direttore della fotografia) è nato a Nagano, Giappone. Si è poi trasferito a Tokyo dove ha proseguito gli studi e si è immediatamente interessato al cinema, soprattutto al cinema francese cui ha dedicato la creazione del Cinema Club presso l'istituto Franco-Giapponese di Tokyo. Nel 1972 si è trasferito in Francia per studiare cinema all'Università di Parigi VIII. Nel 1975 è tornato in Giappone e ha lavorato come assistente operatore con il Direttore della Fotografia H. Segawa (Direttore della Fotografia del film *La femme de sable* di H. Teshigahara) in vari film. Questa esperienza gli ha permesso di entrare a lavorare con Toho e gli Studios Toei. Nel 1982 ha deciso di trasferirsi nuovamente a Parigi dove ha incontrato Ricardo Aronovich di cui è diventato assistente. Ha poi lavorato in diverse produzioni francesi per il cinema e la pubblicità. Nel 1988 ha deciso di lanciarsi come Direttore della Fotografia. Fino al 1995 Nagata ha lavorato soprattutto in pubblicità, video musicali e cortometraggi. Ha collaborato con diversi registi: Jean-Pierre Jeunet, Jean-Paul Rappeneau, Jan Kounen e molti altri. Il debutto in un lungometraggio come Direttore della Fotografia è stato con Rock Stephanik, in *Stand By* (Miglior film al Montreal World Film Festival, Grand Prix al festival di Kiev e César per la Miglior Attrice). Nagata ha poi incontrato François Dupeyron con cui ha fatto due film: *C'est quoi la vie* (Grand Prix al San Sebastian) e *La Chambre des officiers* (selezione ufficiale a Cannes). Per il secondo film Nagata ha ottenuto un César nel 2002 per la Miglior Fotografia. Da allora la carriera di Nagata si divide tra la Francia e il resto del mondo. Ha girato *Riders* in Canada con il regista francese Gérard Pirés e *Blueberry* in Messico con Jan Kounen. Nagata è poi tornato in Giappone per il film *Until The Night Comes Back* diretto da Takashi Minamoto. In Giappone ha poi incontrato Vincenzo Natali il regista canadese con cui aveva girato una parte di *Paris, Je t'aime*. Con Olivier Dahan, in *La vie en rose*, Nagata ha ottenuto un secondo César nel 2008.

GUILLERMO DEL TORO (Produttore esecutivo) Dopo aver vinto il Premio della Critica a Cannes nel 1993 e nove Mexican Academy Awards con il suo primo film, la co-produzione Messico-Americana CRONOS, Guillermo Del Toro si è insediato tra i registi/sceneggiatori più ricercati e ammirati del mondo. Con l'uscita del suo film in lingua spagnola IL LABIRINTO DEL FAUNO, premiato al Festival di Cannes nel 2006, Del Toro ha suggellato il suo successo commerciale e di critica.

IL LABIRINTO DEL FAUNO è uscito in Messico per la Picturehouse nel Dicembre 2006 ricevendo sei nomination agli Academy Award (incluso Miglior Film in Lingua Straniera e Miglior Sceneggiatura Originale a Del Toro) e ha vinto tre oscar. Ad oggi è il film in lingua spagnola più venduto di tutti i tempi negli Stati Uniti, con 37,6 milioni di dollari al box office.

Del Toro dirige poi MIMIC l'horror fantascientifico che scrive per la Dimension Films per poi tornare a un soggetto in lingua spagnola con il film di fantascienza sulla Guerra Civile spagnola, che esce nel 2001 per la Sony Classics. Nel 2004, dopo aver completato il film di vampiri BLADE II per la New Line, Del Toro inizia a lavorare a HELLBOY per i Revolution Studios.

Il successo della collaborazione con la Universal in HELLBOY 2: THE GOLDEN ARMY del 2008 fa guadagnare a Del Toro un contratto con gli studios come regista e per altri realizzatori. Tra i vari progetti HATER, l'adattamento del romanzo di David Moody, DROOD, tratto dal romanzo di Dan Simmons, MIDNIGHT DELIVERY da un soggetto originale di Del Toro e CRIMSON PEAK, sceneggiatura di Del Toro e Matthew Robbins. Inoltre Guillermo Del Toro intende creare il remake di vari film dell'Universal: tornerà alle origini e reinventerà il FRANKENSTEIN di Mary Shelley, il DR JEKYLL E MR HYDE di Robert Louis Stevenson e MATTATOIO N.5 di Kurt Vonnegut.

Nel 2007, Del Toro ha prodotto il thriller paranormale spagnolo THE ORPHANAGE, il più grande successo locale nella storia di Spagna. Il film è uscito negli Stati Uniti nel Dicembre 2007 per la Picturehouse. Inoltre produrrà l'horror gotico DON'T BE AFRAID OF THE DARK per la Miramax. Tra gli altri progetti THE WITCHES, tratto dal romanzo classico di Roald Dahl, per la Warner Bros., che produrrà con Alfonso Cuaron, e LA MANO SINISTRA DELLE TENEBRE con gli American Zoetrope di Francis Coppola.

Inoltre, Del Toro e altri realizzatori messicani come Alfonso Cuaron e Alejandro Gonzalez-Inarritu, hanno dato vita a Cha Cha Cha, una società di produzione che produrrà cinque film per la Universal Studios e la Focus Features. I tre realizzatori dirigeranno un film ciascuno e supervisioneranno la produzione degli altri due film. Il primo ad uscire sarà RUDO Y CURSI, diretto da Carlos Cuaron con Gael Garcia Bernal e Diego Luna. L'ultimo è stato BIUTIFUL presentato a Cannes, con Javier Bardem.

Di recente Del Toro ha iniziato a collaborare con il mondo dell'editoria. Con il romanziere Chuck Hogan ha scritto il romanzo horror THE STRAIN pubblicato dalla William Morrow nel 2009. Il libro è entrato al 9° posto della classifica dei bestseller del New York Times. La Palace Press pubblicherà l'edizione illustrata dei suoi appunti personali sottolineando la maestria che sta dietro ai tre film in lingua spagnola e il passaggio dai disegni ai film.

MICHELE CONROY (Editor) torna a lavorare con Vincenzo Natali con cui ha già lavorato in *Paris, je t'aime*, *Nothing* (con cui Conroy ha vinto un DGC Craft Award per il montaggio nel 2004) e il documentario su Terry Gilliam girato da Natali, *Getting Gilliam*. Conroy è stata nominata per il Miglior Montaggio per *La nuova famiglia Addams*. Tra gli altri successi cinematografici *Who Loves The Sun* diretto da Matt Bissonette, *Ginger Snaps:Unleashed*. Per la televisione la Conroy ha montato *Flashpoint*, *Sophie*, *Billable Hours*, *Getting Along Famously*, *This is Wonderland*, *Playmakers*, e *Relic Hunter*.

TODD CHERNIAWSKY, IDSA (Production Designer) Diplomato con il Programma AFI Production Design, Todd ha maturato più 10 anni di esperienza nella produzione cinematografica. Facendosi strada come set designer, illustratore e assistente art director, Todd ha avuto l'opportunità di lavorare a molti successi cinematografici tra cui *Ocean's 13*, *La leggenda di Beowulf*, *La Guerra dei Mondi*, *Monster House*, *Lemony Snicket - Una serie di sfortunati eventi* e *Polar Express*. Tra i recenti successi alla direzione artistica figurano *Nancy Drew* e l'ultimo film di James Cameron, *Avatar*. Tra i contributi di Todd come Production Designer del cinema indipendente citiamo la trilogia *Ginger Snaps* e *100 giorni nella giungla* diretto da Sturla Gunnarsson. Todd è stato l'Art Director di *Alice in Wonderland* di Tim Burton.

DON MURPHY (Produttore esecutivo) (nato a Long Island, New York) cresciuto con il sogno di fare cinema. Solo dopo aver ottenuto il diploma MFA alla Scuola di Cinema e Televisione dell'Università della California del Sud, Don Murphy si rende veramente conto di cosa vuol dire fare il produttore. Armato di passione per il cinema, Don esordisce nella produzione di **Assassini Nati** (tratto dalla sceneggiatura di Quentin Tarantino e diretto da Oliver Stone). Da allora si concentra sulla produzione dei film che piacciono a lui come **L'Allievo**, **La vera storia di Jack lo Squartatore** e **Hard Night**. Don Murphy torna a studiare (per modo di dire) quando incontra l'ex compagno di università Michael Davis con cui produce **Shoot 'Em Up-Spara o muori** che Davis scrive e dirige. Il successivo è un film scritto e diretto da Susan Montford con Kim Basinger: **Legittima offesa**. Don lavora poi a **Transformers**. Per lui il film è il primo di una trilogia di successi per l'estate: e non si sbaglia: **Transformers 2: Revenge of the Fallen** è in uscita questa estate.

SUSAN MONTFORD (Produttore esecutivo) ha sviluppato la passione per le arti a Glasgow, Scozia, dove è cresciuta. Dopo il diploma conseguito alla Scuola d'Arte, ha lavorato per molti anni come Fine Artist esibendo opere nella sua città natale e non solo. La sua prima avventura cinematografica è stata con due corti **Hairpin** e **Strangers** girati grazie ai contributi del Scottish Film Council che l'hanno fatta arrivare al Toronto Film Festival dove ha presentato un progetto "**the family Jam**" che scriverà e dirigerà con Chris e Roberta Hanley. Susan si è poi trasferita a Los Angeles dove ha lavorato con Don Murphy alla Angry Films. Ha poi prodotto il cult d'azione **Shoot 'Em Up-Spara o muori** (2007). La rapida ascesa nella Angry Film l'ha portata a lavorare con Guillermo Del Toro in **Le montagne della follia**, con Alex Proyas in **The Tripods** fino al progetto della Dreamworks **Real Steel** il cui regista è ancora un segreto. Susan ha scritto e diretto **Legittima Offesa** con Kim Basinger.

BOB MUNROE (Visual effects), co-fondatore e AD della C.O.R.E. Digital Pictures, Bob Munroe ha più di vent'anni di esperienza nell'industria cinematografica e televisiva. La capacità di unire conoscenze tecniche e creatività lo hanno portato a lavorare alla regia, produzione, supervisione visual effects, animazione digitale e sviluppo software. Dopo il diploma conseguito con il programma Fine Arts presso l'Università dell'Ontario Occidentale con un BFA e un diploma in Computer Animation presso lo Sheridan College, Bob si è fatto rapidamente strada come Direttore Tecnico e Animatore in varie società di produzione di Toronto.

Nel 1993 i successi di Bob hanno attirato l'attenzione di William Shatner, che lo ha chiamato a dirigere un gruppo di animatori per i visual effect e l'animazione 3D di una serie di quattro episodi di un film per la televisione tratti dai famosi romanzi di fantascienza TEK dello stesso Shatner. Gli effetti al computer generati dalla squadra di Bob sono premiati con il premio per i Migliori Effetti Speciali in una Serie TV Originale agli International Monitor Award nel 1995, e un Gemini Award per i Migliori Visual Effects nel 1996.

Nel 1994, con John Mariella, Kyle Menzies e William Shatner, Bob fonda la C.O.R.E. Digital Pictures che grazie alla leadership di Bob diventa società leader nella produzione di visual effects digitali e animazione per il cinema e l'industria televisiva che oggi conta 300 dipendenti in quattro divisioni: C.O.R.E. Visual Effects, C.O.R.E. Toons, C.O.R.E. Feature Animation e C.O.R.E. Film Productions.

Come Supervisore agli Effetti Visivi, Bob ha diretto il team della C.O.R.E. che ha creato gli effetti 3D in progetti per la Paramount Pictures come *Snow Day*, per la Universal Pictures come *Caveman's Valentine*, e per la Fox Television come *The Rats*, dando vita a una serie di visual effect pieni di suspense e da togliere il fiato.

Nel suo ruolo di mentore di talentuosi realizzatori, Bob ha lavorato con l'allora studente Vincenzo Natali al film canadese *Il Cubo-Cube* uscito nel 1996. Nel 2001 Bob ha ritrovato Natali lavorando come Supervisore agli Effetti Visivi nel thriller *Cypher* e di nuovo come Produttore degli Effetti Visivi in *Nothing*, sempre di Natali, gestendo più di 250 effetti visivi con un budget striminzito. Consapevole della passione per il racconto di Bob, Natali lo ha reclutato per dirigere la seconda unità di *Nothing* per cui ha girato decine di riprese essenziali per il film. *Cypher* e *Nothing* sono apparsi al Festival di Toronto del 2003 e in molti altri festival del cinema in Europa e Giappone.

All'inizio del 2006, in qualità di Supervising Producer, Bob e il suo team hanno curato l'animazione di *Uno Zoo in Fuga* per la Walt Disney Pictures. Il film, uscito nella primavera del 2006, è stato animato completamente negli studi della C.O.R.E. nel centro di Toronto e ha visto il contributo di più di 290 collaboratori tra artisti, animatori, system engineers, sviluppatori software e altro staff per quasi tre anni di lavorazione.

Negli ultimi due anni Bob VFX ha prodotto e diretto la seconda unità in Irlanda per la nuova serie drammatica della Showtime, *The Tudors*. Nella serie recita Jonathan Rhys-Meyers nel ruolo Henry VIII. Desideroso di condividere le proprie conoscenze, Bob è relatore alquanto attivo nei vari circuiti pubblici e membro del Consiglio di Amministrazione del Canadian Film Centre, e professore associato allo Sheridan College.

HOWARD BERGER (Creature Effects Supervisor) a 13 anni incontra uno dei suoi idoli, Stan Winston che lo mette sotto la propria ala protettiva e lo incoraggia a fare l'artista esordiente. Insistendo sempre sull'importanza dell'istruzione, Stan promette di assumere Howard al termine degli studi con la promessa che avrebbe mantenuto un buon andamento scolastico e la giusta devozione. Stan mantiene la promessa e assume Howard dopo il diploma per farlo lavorare a *Predator* e *Alien*, i primi di tanti sogni divenuti realtà. Howard inizia a farsi conoscere e inizia a lavorare con un altro idolo, Rick Baker a *Harry e gli Henderson* con cui Rick vince l'Oscar come Miglior Trucco. Negli anni Howard ha lavorato con diversi studios facendo carriera rapidamente. Nel 1988 lui e Gregory Nicotero decisero di fare il grande salto e creare la K.N.B. EFX GROUP, INC.

Negli ultimi 20 anni Howard e la sua società hanno lavorato con praticamente tutti i registi di Hollywood e a alcuni tra i migliori film inclusi i vincitori di Oscar *Balla coi Lupi*, *Casino* con Martin Scorsese, i *Kill Bill* di Quentin Tarantino, *L'armata delle tenebre* di Sam Raimi, *Sin City* di Robert Rodriguez e, di recente, l'ultimo della saga di *Le Cronache di Narnia, il Principe Caspian*. La più grande sfida di Howard è stata l'adattamento del romanzo classico di CS Lewis, LE CRONACHE DI NARNIA, IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO in cui Howard ha diretto un team di più di 120 artisti alla KNP di LA e 42 artisti nelle location in Nuova Zelanda per ricreare gli abitanti di Narnia sotto la regia di Andrew Adamson. Per l'eccellenza ed elevato livello del suo lavoro Howard è stato premiato con un British Academy Award, un BAFTA, per il miglior Trucco e primo Academy Award per il film.

ALEX KAVANAGH (Costumista) Tra i tanti successi di Alex figurano *La terra dei morti viventi* diretto da George A. Romero per la Universal, *America Trip – il primo viaggio non si scorda mai* (New Line), i capitoli *Gingersnaps: the Beginning* e *Gingersnaps: Unleashed* per la Lions Gate, *Nothing* diretto da Vincenzo Natali, e *Saw II, III, IV* e *V*. Tre dei film in cui Kavanagh ha lavorato hanno debuttato ai TIFF 2007; l'indipendente *Weirdsville* di Allan Moyle con Scott Speedman e Wes Bentley, *Le cronache dei morti viventi* di George A. Romero e la commedia indipendente *Young People Fucking* diretta da Martin Gero. Alex ha lavorato al film indipendente *Real Time* (Serendipity Point Films) che ha aperto lo SlamDance Festival nel 2008 e l'ambizioso musical *Repo! The Genetic Opera* con Anthony Head, Alexa Vega e Sarah Brightman.

YVES CHEVALIER (Produttore esecutivo) Yves Chevalier ha iniziato la carriera come direttore vendite alla MK2 nel 1989 comprando per questa società *Kill me again* di John Dahl. Per TF1 ha distribuito *The lost reductio* sempre di John Dahl e ha collaborato a TF1 International e TF1 video per 4 anni. Nel 1997 ha creato la Sagittaire Films con cui sono usciti più di 40 film di cui 25 in collaborazione con la Bac Films. Tra questi *Requiem per un sogno*, *Buena Vista Social Club*, *Slam*, *Chopper*, *Bully*, *Cavalcando col diavolo*, *Echi mortali*, *Austin Power*, etc... Dal 2005 collabora con la Gaumont e ha distribuito *Earth o Planet earth* e *Cashback*. Il rapporto privilegiato instaurato con registi di talento come David Koepp, Christopher Nolan, Darren Aronofsky, Larry Clark, Joe Carnahan, Rodrigo Garcia o Nicholas Refn sono stati sviluppati con la Gaumont international.

CHRISTOPHE RIANDEE (Produttore esecutivo) Diplomato alla Paris Business School, Christophe Riandee nel 1990 diventa AD della France Animation, una società di produzione di programmi televisivi dopo aver lavorato 7 anni al dipartimento Media di Ernst & Young. Nel 2001 lavora per France Telecom a capo della divisione canali televisivi tematici di Wanadoo prima di creare la propria società di servizi. Nel 2003 entra alla Gaumont di cui diventa AD nel 2004.

Christophe Riandee è il produttore esecutivo di *Last Night* diretto da Massy Tadjedin con Keira Knightley e Guillaume Canet.

SIDONIE DUMAS (Produttore esecutivo) Nel 1988 mentre studiava Legge, Sidonie Dumas inizia la sua carriera nell'industria cinematografica come assistente nella società di produzione di Luc Bessons, *Films du Loup*, per cui ha lavorato alle riprese di *Atlantis*. Dopo aver lavorato alle acquisizioni e alla produzione di lungometraggi per la Warner Brothers a Los Angeles, torna in Europa dove lavora al post-synch ne *Il viaggio del Capitano Fracassa* di Ettore Scola. Sidonie scopre il mondo della regia con le *The Keys to Paradise* di Philippe de Broca. Nel 1991 inizia a lavorare per la Gaumont come Project Supervisor, (sviluppo sceneggiature). Nel 1998 inizia a promuovere nuovi talenti producendo lungometraggi e scegliendo di produrre *Milestones*, di Alain Beigel.

Da luglio 2004 è Presidente del Consiglio di Amministrazione di Gaumont e incoraggia la produzione di film, di tutti i generi, come *Virgil* di Mabrouk El Mechri(2005), *You Are So Beautiful* di Isabelle Mergault (2006), *OSS 117: Cairo, Nest of Spies* di Michel Hazanavicius (2006), e altri film di noti realizzatori come *L'Arte del sogno* di Michel Gondry.

Intervista con VINCENZO NATALI Regista e sceneggiatore

In realtà SPLICE è stato concepito alla fine degli anni 90 ...

Sì. Effettivamente ho lavorato su questo film per più di 10 anni. L'ho fatto nel 2000, subito dopo CUBE-IL CUBO. Ho lavorato come un cane per un anno intero al progetto, lo storyboard, ed ero pronto a girare. Poi, all'ultimo minuto il produttore mi ha detto che il progetto era troppo costoso. Ho pensato che il film non avrebbe mai visto la luce, io ero troppo ambizioso e in pochi erano pronti ad assumersi il rischio di un film come questo.

Mi sembra che la maggior parte dei film siano fatti per le ragioni sbagliate. E' così che vanno le cose in questo mondo, nessuno fa un film solo perché la sceneggiatura è brillante, quella può essere una ragione non LA ragione! (Ride). No, i film si fanno per ragioni stupide. Se un anno vanno di moda le mucche, allora si fa un film sulle mucche. E' così che funziona. Io credo che SPLICE sia stato salvato dalla prontezza degli sceneggiatori. I nostri sostenitori finanziari avevano due opzioni: fare il film subito o non farlo mai. Se le circostanze non li avessero obbligati ad agire il film non ci sarebbe mai stato.

Da cosa è stato scatenato?

In un certo senso era destino che SPLICE fosse girato oggi. Se l'avessimo fatto dieci anni fa non avremmo avuto la tecnologia e io non sarei stato capace di gestire adeguatamente il soggetto. Inoltre, fatto ancora più importante, la scienza non era arrivata a questo punto dieci anni fa. I concetti indicati nella sceneggiatura erano fantascienza più che fatti. La ricerca in campo genetico ha fatto passi da gigante, ha recuperato rispetto al mio soggetto. Oggi l'ingegneria genetica è più attuale che mai. Questi tre fattori e un po' di fortuna hanno fatto cadere SPLICE nelle mani giuste e l'hanno fatto diventare una realtà.

“Elevated”, il tuo corto, CUBE-IL CUBO e SPLICE hanno tutti in comune un tema simile: la capacità di un essere umano di diventare un mostro....

Credo di essere attratto dal mostro che è in tutti noi. In un certo senso, quel mostro fa molta più paura di qualsiasi altra cosa si possa immaginare in un film horror. E in SPLICE i creatori della creatura sono decisamente più temibili della creatura stessa. Forse ancora di più perché sembrano essere persone buone, corrette. Ecco perché ho scelto Adrien Brody e Sarah Polley. Non puoi non amarli, qualsiasi cosa facciano.

E' un film su un mostro, come Frankenstein... Hai cambiato genere?

Sono cresciuto con il FRANKENSTEIN di James Whale. Ma non farei mai un remake. Quei film appartengono all'epoca in cui sono stati fatti. Però mi interessava acquisire nozioni da questi classici e modernizzarle. In realtà più che da un film sono stato ispirato da un *topo*. Un topo che sembrava avere un orecchio umano trapiantato sul dorso. Certo, non era un vero orecchio, ma un oggetto fatto di polimeri. Il topo poi ha sviluppato cartilagine che potrebbe essere usata per trapiantare tessuto umano. L'immagine mi ha colpito. Come un quadro di Salvador Dalì, ho saputo subito che c'era una storia dietro. Quindi non ho pensato a Frankenstein, Mary Shelley o al mito di Prometeo, anche se questi sono i temi esplorati nel film.

Questo dimostra anche il fatto che ci ho messo del tempo per scrivere la sceneggiatura; gli scienziati ci hanno messo meno tempo a mappare il genoma umano di quanto non ci abbia messo io a finire la sceneggiatura! (Ride). Questo dimostra anche i progressi esponenziali compiuti dalla scienza.

Come si fa a fare un buon film su un mostro?

Ci sono tanti film di mostri. Uno dei miei preferiti è ALIEN di Ridley Scott, un film quasi perfetto. Ma SPLICE non ha niente a che vedere con questo. In ALIEN il mostro è una minaccia nascosta, che si annida nell'ombra. Nel mio film il mostro è sempre sullo schermo, è un altro personaggio. SPLICE è una pièce da camera. Ci sono solo cinque parti che parlano. Inoltre è un triangolo amoroso. Man mano che la storia si sviluppa, cresce la parte emotiva... Ho deciso di fare questo film subito dopo CUBE-IL CUBO perché CUBE parlava di un gruppo di innocenti di fronte a un orribile dilemma che li obbliga a perdere il senso dell'innocenza. La storia di SPLICE nasce dalle necessità dei suoi personaggi che sono direttamente responsabili del loro destino. Il mostro nasce dal desiderio di Elsa di avere un figlio, cosa di cui è incapace psicologicamente. Alla fine, l'intento di SPLICE è mostrare come si crea un mostro piuttosto che mostrare l'atto di ira del mostro.

Ci parli ancora del rapporto tra Dren, Clive ed Elsa. Sembra che dietro si celino non poche emozioni disonorevoli...

Il triangolo amoroso è il motore del film, ne è la *raison d'être*. Il rapporto complesso tra le creature e il loro creatore fa muovere SPLICE in acque inquietanti ma eccitanti.

In superficie, il rapporto tra Clive ed Elsa e il loro rapporto con Dren è meramente scientifico. Vogliono spingere la tecnologia un gradino più in su e Dren è il loro mezzo per inventare nuove cure mediche. La motivazione più profonda però, alla base della curiosità scientifica, è complessa e altamente personale. Nel caso di Elsa, deriva da un'infanzia infelice e un rapporto difficile con una madre violenta. Tutto questo le impedisce di avere figli con Clive. Creando Dren, Elsa scopre altri mezzi di soddisfare il suo desiderio di maternità. Dimostra a sé stessa di poter gestire una situazione che normalmente non saprebbe gestire. Quando Clive a un certo punto le dice: "Non hai mai voluto avere un figlio, ma un esperimento non è la stessa cosa". Clive, dal canto suo, non considera Dren sua figlia. Ma quando cresce acquisisce una bellezza esotica e, soprattutto, una perversa sessualità latente. E' un triangolo amoroso e un dramma familiare allo stesso tempo. E' incestuoso, edipico, e assolutamente orribile... E noi scopriamo che gli esseri umani possono agire più mostruosamente dei mostri stessi. Ecco ciò che distingue SPLICE dagli altri film di mostri.

Guillermo del Toro, il produttore esecutivo di SPLICE, afferma che il vero horror è moralmente pericoloso e che lei lo ha capito molto bene ...

Credo che questa sia una delle ragioni per cui ci sono voluti dieci anni per fare questo film. Nessuno studio voleva finanziare un film in cui si evoca tanto chiaramente il rapporto sessuale tra un essere umano e una creatura. Tuttavia io credo che sia una parte eterna, significativa della psiche umana. L'idea di un centauro o di una sirena esiste da secoli. Ora forse siamo in grado di dar vita a queste creature. In Gran Bretagna hanno già creato un essere metà umano, hanno creato ibridi per metà animali anche se non si è andati oltre la fase embrionale. Cosa succederà quando la tecnologia aprirà le porte della nostra psiche rimaste chiuse per secoli? Io credo che dietro una di queste porte si nasconda l'idea di accoppiarsi con qualcosa che non è umano. Forse c'è un legame con l'evoluzione, con il nostro desiderio di evolvere? Ho trovato molte entusiasmante lavorare su un soggetto così antico e profondamente radicato nel subconscio come questo e dargli fondamento scientifico.

Come è stato incontrare Guillermo del Toro?

Guillermo è un grande impresario dell'horror e del fantasy. L'ho incontrato a un festival del cinema e mi ha detto: "Sai, mi piacerebbe produrre uno dei tuoi film". Ho pensato a SPLICE. Non ho osato dirglielo all'epoca, ma più tardi, Don Murphy, un altro produttore, gli ha fatto avere la sceneggiatura. E Guillermo ha deciso di produrre il film. Allo stesso tempo, il film è stato suggerito ad alcune persone che conoscevo alla

Gaumont, e a Steve Hoban, il mio produttore canadese. Sebbene non si conoscessero fra di loro hanno trovato il modo di lavorare insieme. Il risultato è SPLICE, una co-produzione franco-canadese con molte madri e molti padri. Guillermo non è stato direttamente coinvolto nel film ma il fatto che il suo nome sia stato associato a SPLICE ha dato credibilità al film e ha contribuito molto a farlo diventare una realtà.

Come è andato il casting?

Adrien Brody è stata una benedizione, ha tutte le qualità giuste. E' famoso, naturalmente, ed è un attore eccellente ma soprattutto è simpatico e sensibile per natura. In circostanze normali il suo personaggio sarebbe disprezzabile. Ma lui trasforma Clive in qualcuno con cui si può rapportare. E poi ha l'età giusta, né troppo vecchio né troppo giovane. Nel fare il casting per Clive, Elsa e Dren abbiamo dovuto fare delle scelte estremamente difficili, impressionanti. Il film è franco-canadese quindi abbiamo dovuto inserire un canadese o un europeo in uno dei ruoli chiave. Ma quando si tratta di trovare una donna per il ruolo di una genetista tra i 27 e i 35 anni non c'è molta scelta. Fortunatamente Sarah Polley, che è canadese, e che è da sempre stata nel mio elenco, era libera. Alla fine, sono entrambi credibili, Sarah e Adrien, non solo come scienziati ma anche come coppia. C'è un'alchimia sorprendente fra loro.

Avete deciso di utilizzare una creatura fisica e non digitale. Perché?

In realtà non è mai stata una scelta. Innanzitutto sarebbe stato troppo costoso avere una Dren completamente computerizzata. Ma, cosa più importante, io sono convinto che il legame che si crea con un personaggio digitale non potrà mai essere forte come quello che si crea con un attore vero. Ho fatto tutto quanto in mio possesso per utilizzare personaggi veri ed effetti speciali meccanici. Sono un grande fan degli effetti speciali digitali ma li considero migliori quando hanno qualcosa di fisico. Non volevo che Dren fosse una creatura magica, doveva essere totalmente reale, totalmente plausibile biologicamente.

La ragione per cui Gollum funziona nel RE DEGLI ANELLI è perché è un film eroico-fantastico e quindi noi che lo guardiamo siamo spontaneamente portati a cancellare ogni incredulità. Un po' come nei film di Ray Harryhausen. Ma in SPLICE si parte con l'idea che Dren potrebbe esistere davvero. Non ho mai smesso di dire alla troupe che non stavamo girando un film di fantascienza. La storia si svolge nel mondo di oggi e i laboratori ritratti nel film sono impressionanti. Sono stato molto attento a NON riprodurre un laboratorio di genetica in stile Hollywood. Mentre facevo le ricerche per il film ho passato molto tempo nei laboratori veri, sono molto simili ai laboratori di scienza del liceo. Forse un pochino più sporchi con le provette, i frigoriferi e le stufe a gas. Non ci sono poi quelle grandi attrezzature hi-tech. Volevo restare fedele a tutto questo, volevo che il pubblico sentisse davvero che siamo nel mondo di oggi e che la creatura è vera in quell'ambiente. Quando abbiamo fatto il casting per Dren sapevamo che si trattava di un passo fondamentale.

Che criteri avete adottato per scegliere l'attrice?

La linea di confine era molto labile: volevo che fosse amata sia dagli uomini sia dalle donne. E che tutti si sentissero colpevoli in qualche modo. Un equilibrio molto difficile. Se mi fossi spinto troppo oltre con il lato mostruoso di Dren avrebbe potuto diventare un essere ripugnante, ma se avessimo spinto troppo sul suo aspetto umano non sarebbe stata abbastanza mostro. Dren doveva personificare questi due elementi alla perfezione. E Delphine aveva entrambe queste qualità. E' una donna bellissima con qualcosa di androgino che le dà quel qualcosa di non esattamente umano. Sono sicuro che un giorno gli uomini muteranno verso una razza più polimorfa.... Nella mia testa, Dren è il prossimo gradino sulla scala evolutiva. Eppure, non sapevo

esattamente cosa cercavo. Me ne sono accorto solo quando l'ho vista. L'ironia è che quando sono andato a Parigi per il casting la prima persona ad entrare in quella stanza è stata proprio Delphine. Ma era troppo perfetta, allora mi sono imposto di vedere altri attori. (Ride) Alla fine ho comunque scelto lei. E' incredibile. E recita in maniera sorprendente.

Come l'avete preparata per quel ruolo?

In realtà non l'abbiamo presa subito. E' venuta a Toronto. Il team per gli effetti speciali doveva fare dei test, farle delle foto perché dovevamo sviluppare il progetto di Dren partendo dalla reale fisiologia di Delphine. Ho deciso che sarebbe stata Dren solo dopo questa fase. Ho anche testato la sua resistenza fisica perché il ruolo è molto, molto fisico e avevo bisogno di qualcuno che fosse all'altezza.

Quanti effetti speciali utilizzate su Dren?

A parte Dren bambina (prime due fasi), lei è un mix tra umano, effetti digitali e protesi. Ho sempre saputo che sarebbe andata così, anche dieci anni fa. In effetti ho fatto altri test con un'altra attrice... E' un aspetto molto sottile. Per esempio, in che modo cammina l'attore? Sui piedi oppure sui trampoli? Quanto avanti dobbiamo spingerci? Alla fine penso che abbiamo fatto la scelta giusta. Abbiamo deciso di fare il meno possibile. Di sottrarre piuttosto che aggiungere. Nella maggior parte dei film in cui si utilizzano creature si inizia con un umano e si aggiunge qualcosa. Noi abbiamo pensato che fosse più interessante togliere alcuni aspetti e modificarne leggermente degli altri. Io credo che una leggera modifica al viso di qualcuno, come quella che abbiamo fatto con Delphine, è più scioccante di qualsiasi cambiamento importante. E' diventato il nostro motto e il tono del film.

Come si crea una creatura che prima ti tocca e poi ti terrorizza?

Dren deve fare entrambe le cose. E' una questione di equilibrio. Non volevo fare E.T. anche se non posso negare che non ci sia un po' di E.T. in Dren. Volevo che la creatura fosse moralmente complessa. Sa essere molto dolce ma anche pericolosa e vendicativa. Questa è stata la chiave. Inoltre pensavo che fosse importante che Clive ed Elisa dessero vita a una creatura in continua evoluzione in modo che non si sa mai che creatura può diventare.

Solitamente lei fa film molto grafici, perfino geometrici ...

SPLICE è un po' così. Ma ho tentato di non farmi influenzare molto dalla mia regia. Al contrario, CYPHER è stato un esercizio di stile espressionista. Con SPLICE un approccio più naturalistico sarebbe stato molto più potente. Ho deciso di essere come Rene Magritte: volevo dipingere il fantastico come un accademico. Ho preso questa decisione nel bene e nel male. Per me è più difficile fare un film più convenzionale. Ho tentato di controllare la mia strana sensibilità.

Qual è stata la linea guida del film?

Il film si divide in due mondi: il laboratorio e il fienile, cioè la casa di Dren. Due ambienti opposti. Il laboratorio è freddo e sterile proprio come ci si immagina che sia un laboratorio mentre il fienile è caldo e organico. Ho pensato che ciò riflettesse l'essenza del film: i protagonisti creano qualcosa di cui pensano di avere il controllo, come fanno tutti gli scienziati, ma, naturalmente, la vita è più complicata. E l'esistenza di Dren ha un impatto non solo sul mondo ma anche sulle loro vite. Il film quindi segue l'evoluzione di Dren, dal mondo limitato del laboratorio a quello poroso, aperto del fienile. E, eventualmente, nel mondo naturale.

Questo si percepisce anche nell'atmosfera, soprattutto nella luce...

Assolutamente sì. Anche se il film si svolge in un ambiente sigillato, si ha l'impressione di passare da un mondo a un altro. L'ho provato con CUBE-IL CUBO. Cambiando il colore della stanza, si ha la sensazione che cambi il posto. Sono assolutamente consapevole del fatto che le storie con pochi personaggi e poche location devono evolvere dal punto di vista visivo. E ho applicato questa teoria a SPLICE.

E' per questo che ha scelto Tetsuo Nagata (Direttore della fotografia in LA MUMMIA) come Direttore della Fotografia?

Ci avevo già lavorato nel mio capitolo di PARIS, JE T'AIME. Volevo che la luce fosse ricca e piena di poesia. E Tetsuo è soprannominato "Il Principe delle Ombre". Non ha eguali quando si tratta di dare forma alle ombre. E' stata una scelta ovvia.

Tra il suo primo film, CUBE-IL CUBO, e questo, il budget è stato moltiplicato per 100 (\$300.000 per CUBE-IL CUBO contro i 27 milioni di dollari per SPLICE). E' cambiato anche il suo modo di lavorare?

Non c'è assolutamente nessuna differenza. Perché SPLICE era 100 volte più grande e 100 volte più difficile, forse anche 200. Onestamente la cosa più difficile che mi sia mai capitata di fare nella mia vita è stata CUBE-IL CUBO. Non posso dire lo stesso di SPLICE, con il budget che avevamo, ma quasi. Davvero. Perché Dren non vive nell'ombra. Non potevamo mentire con lei. Ridley Scott, con la sua brillantezza, fa vedere l'Alieno solo per qualche secondo ogni tanto, un po' come Steven Spielberg ha fatto con lo squalo de LO SQUALO. E' una tecnica classica. Ma Dren non può essere nascosta in un angolo buio. E' un effetto speciale dal 20° al 110° minuto del film. Questo ci ha portato via buona parte dei 27milioni di dollari. E doveva essere così perché Dren doveva essere perfetta. E io spero che lo sia, tocchiamo ferro! La verità è che quando abbiamo iniziato il film non sapevamo come sarebbe finita con il budget che avevamo. Ogni fotogramma di Dren ha un cartellino con il prezzo, e ognuno di essi contava qualcosa. Alcuni registi dicono di conoscere ogni fotogramma del film che fanno, io conosco ogni singolo pixel! (Ride).

Mi fa male dirlo ma credo che le restrizioni mi obblighino ad essere creativo. Tutto ciò non fa che migliorare la storia. Quindi, in fin dei conti, sono convinto che tutte le frustrazioni tecniche che mi hanno torturato come regista sono prive di significato se confrontate a quello che alla fine vediamo sullo schermo. Sono la storia e i personaggi a contare, a decidere se il film avrà un pubblico o meno.