

NOTE DI REGIA:

L'idea del film è nata leggendo delle esperienze di vita reale dei migranti che attraversano il confine tra Turchia e Bulgaria e Rashid ha iniziato a discuterne con alcuni. È interessante notare che la Bulgaria è il paese in cui il padre del regista si è recato per la prima volta in Europa, quando è scappato dall'Iraq nel 1978. Sebbene il suo viaggio fosse diverso da quello che intraprende il protagonista di EUROPA, in qualche modo è sembrato ancora più giusto raccontare questa storia.

La sceneggiatura

La prima stesura della sceneggiatura è stata scritta nell'arco di circa cinque o sei notti in modo molto viscerale. Questo ha dato la struttura iniziale per la storia e il personaggio.

La volontà era di usare elementi di genere nella struttura e nel ritmo della storia, evitando qualsiasi tipo di retorica e pietismo concentrandosi sul personaggio, sia narrativamente che in termini di rapporto con la macchina da presa. Si voleva che il pubblico conoscesse abbastanza il personaggio da provare empatia nei suoi confronti, ma il meno possibile, in modo che questa non fosse solo la storia di una persona, ma dei tanti che hanno vissuto questa orribile esperienza, a volte senza farcela. L'obiettivo era creare un'esperienza che avvolgesse gli spettatori con un forte senso di presenza.

La prima stesura della sceneggiatura non ha subito modifiche sostanziali per circa un anno, durante la fase di finanziamento del film. Nel frattempo sono stati svolti sopralluoghi in Bulgaria e il regista ha potuto incontrare persone sul campo - migranti, ex funzionari pubblici, avvocati per i diritti umani - visitando anche la foresta e l'area in cui si è svolta la storia. In questa fase del progetto è stata riscontrata la veridicità della storia, ma sono emersi lati più oscuri e raccapriccianti della questione, che sono stati poi integrati nelle successive stesure della sceneggiatura, scritte da Haider Rashid e Sonia Giannetto, regista diplomata al Centro Sperimentale di Cinematografia, qui anche in veste di co-montatrice insieme al regista Haider Rashid e aiuto regia.

Una collaborazione fondamentale e centrale nella realizzazione del film che è stata importante anche per la concezione del suono, che già nella fase di scrittura è stato concepito e sceneggiato, in modo tale da avere una valenza narrativa che potesse contribuire al racconto in maniera fondamentale. Sonia Giannetto ha diretto la prima produzione mixata in Dolby Atmos del Centro Sperimentale di Cinematografia.

Il suono

Il suono è una parte fondamentale del film e un personaggio a sé stante, che accompagna il protagonista in alcune parti della storia, mentre altre volte si contrappone a Kamal, creando una tensione contro la quale dovrà combattere. L'intera storia e il lavoro della macchina da presa sono focalizzati da vicino sul nostro protagonista, l'intenzione è sempre stata che la macchina da presa potesse "respirare" con il protagonista, guidando con i suoi movimenti anche il movimento all'interno del suono del film. Al contrario di come viene solitamente montato e mixato i per "Europa" deriva in parte dalle esperienze passate del regista con la realtà virtuale. Il suo documentario "No Borders", il primo film italiano in VR, che ha vinto il Premio MigrArti alla Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia 2016, è stato il banco di prova tecnico per molti dei concetti espressi poi nel suono di "Europa", che adotta un approccio tridimensionale. "Europa" è una chiara evoluzione

dell'approccio scelto in "No Borders": l'approccio visivo è tornato a quello del cinema lineare, ma con la spiccata intenzione di mantenere un approccio immersivo sul personaggio.

Il protagonista



Per quanto riguarda il ruolo principale, Kamal, la volontà era di trovare un attore che potesse capire il senso di perdita e spaesamento che volevamo rappresentare a livello emotivo. La scelta è caduta su Adam Ali, che col suo volto da cinema muto, riesce a condurre la storia. Il primo incontro con Adam Ali è avvenuto in videochiamata mentre Adam era in Canada per interpretare un ruolo nella serie Apple+ "Little America". Condivide quindi con il protagonista la lingua e un certo senso di spaesamento identitario. Adam ha spesso affrontato sfide fisiche ed emotive notevoli durante le riprese, senza mai fare uso di controfigure, ma rimanendo sempre in scena anche nelle situazioni più ardue. Il contributo dello Stunt Coordinator Ally McLelland è stato fondamentale nel permettere ad Adam di affrontare le scene di scontro fisico.

La location



Le riprese sono avvenute nel luglio 2019 in un bosco selvaggio chiamato Alpe della Luna, in provincia di Arezzo, Toscana. Inizialmente il film doveva essere girato nella foresta di Strandzha in Bulgaria, dove si svolge la storia, ma la produzione era legata ai finanziamenti italiani. I sopralluoghi sono durati svariate settimane, alla ricerca di luoghi in Toscana in modo da poterne trovare uno che corrispondesse alla foresta originale. Siamo stati fortunati a trovare un posto praticamente identico in termini di terreno, alberi e piante. In questo compito siamo stati aiutati da Denitza Stefanova, una regista bulgara con base a Roma. Ovviamente le sfide sono state molte: non volevamo fare scelte facili e abbiamo sempre privilegiato la natura selvaggia e il realismo rispetto alla praticità logistica, il che ovviamente ha reso più difficile il lavoro del team di produzione. Il budget vincolava la produzione a 18 giorni di riprese e questo è stato estremamente arduo per una location del genere; inoltre, la scelta era di girare il film in sequenza per consentire alla performance di crescere coerentemente con la storia e in modo che si potesse adattare la storia a seconda delle location e di eventuali cambiamenti forzati. Le tre settimane di set sono state difficili, ma più tempo la troupe trascorrevano nella foresta, più si isolava dal mondo esterno, entrando in qualche modo a far parte del film. È stata un'esperienza umana unica per l'intera troupe.

Per quanto riguarda i VFX, nonostante il film contenga poche inquadrature con effetti visivi, l'aspetto tecnologico impiegato nella realizzazione di tali inquadrature è di grande innovazione. Daniele Bernabei, VFX supervisor, e Luca Prestini, senior compositor, hanno utilizzato le nuove funzionalità del software Nuke di Foundry, la più importante società di software per VFX al mondo, dedicate

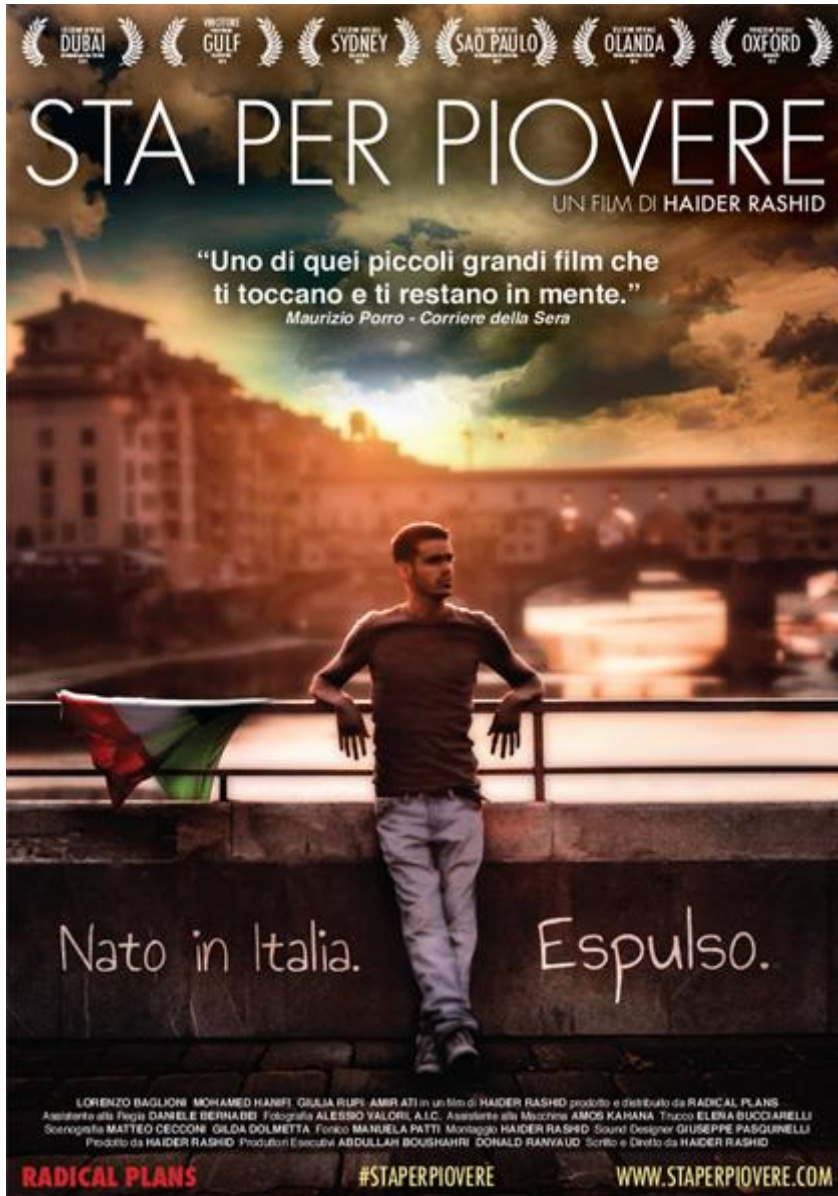
all'elaborazione mediante l'utilizzo di reti neurali e intelligenza artificiale. Questo ha abbattuto considerevolmente i tempi di realizzazione dei VFX, rendendoli quindi adatti al budget del film, utilizzando questa tecnologia avanzata per ridurre considerevolmente le ore-uomo e quindi i costi. Bernabei e Prestini, entrambi ricercatori interni a Foundry e collaboratori della società di produzione di "Europa", Radical Plans, hanno quindi usato i VFX di "Europa" come un progetto sperimentale, intorno a cui è poi stato realizzato un case study.

ALCUNE NOTE SCRITTE IN PRIMA PERSONA SU HAIDER E IL PERCORSO PER ARRIVARE A EUROPA:



Ho iniziato a fare cortometraggi quando avevo diciotto anni con i miei amici del liceo. Mi sono poi trasferito a Londra per studiare cinema ma presto ho abbandonato la scuola e tra lavori saltuari, facendo montaggio e sottotitolaggio, ho iniziato a scrivere il mio primo film e poi l'ho diretto e prodotto a 23 anni. Era un dramma ambientato a Londra chiamato "Tangled Up in Blue" sul figlio di un noto scrittore iracheno alle prese con la morte del padre a Baghdad. Sono riuscito a ottenere un'uscita in un unico schermo a Londra, ma il film ha viaggiato in un paio di dozzine di festival in tutto il mondo, uno dei quali è stato il Dubai International Film Festival, che è stato un centro straordinario per i registi arabi o di origine araba, insieme a il suo evento annuale del Gulf Film Festival. Quegli anni sono stati incredibilmente preziosi per me perché il mio lavoro non riceveva molta attenzione in Europa. Poderlo condividere in una community appassionata come quella creata da Masoud Amrallah Al Ali, ex direttore artistico del Dubai International Film Festival, mi ha dato l'opportunità di crescere come regista.

Dopo un documentario musicale chiamato "Silence: All Roads Lead to Music", che ha debuttato anche a Dubai e poi ha viaggiato in altri festival come Seattle, sono tornato in Italia, ho fondato la mia casa di produzione Radical Plans e nel 2013 ho prodotto il mio secondo lungometraggio di finzione intitolato "Sta Per Piovere" con un micro budget.



Il film racconta la storia di Said Mahran, un giovane nato in Italia di origini algerine, che ha dovuto affrontare un decreto di espulsione perché suo padre ha perso il permesso di soggiorno e l'intera famiglia è stata quindi invitata a lasciare il Paese, ma Said e suo fratello Amir non era mai stato in Algeria, l'Italia era il loro paese e ora li respingeva. Questo è stato il primo film italiano ad affrontare questo tema, a me molto caro e importante, in quanto il tema della cittadinanza e dell'identità è stato un tema costante nella mia famiglia e nel mio ambiente. Anche se abbiamo ottenuto una piccola uscita, che per noi è sembrata incredibile dato che era un film così piccolo, l'accoglienza è stata sorprendente ed è ancora proiettato mensilmente da qualche parte nel paese. Abbiamo avuto modo di proiettarlo anche al parlamento italiano durante le discussioni sulla legge sulla cittadinanza, che non è stata ancora modificata per includere l'ormai grande numero di figli di immigrati nati e cresciuti in Italia. Nel 2013 ho poi deciso di fare un film che desse una mia personale interpretazione della scena rap italiana lungo 20 anni.

Abbiamo trascorso due anni on the road con alcuni dei più grandi rapper del paese e siamo usciti nel 2015 con "Street Opera" che è stato presentato in anteprima al Festival del Cinema di Roma. Quel film mi ha insegnato molto sulla musica, sulla cultura giovanile e sul guadagnarsi il rispetto della tua comunità, che è ciò su cui si basa la cultura del rap underground.



In quel periodo ho finito "Street Opera", nel 2015 la realtà virtuale stava tornando e sembrava che questa attuale iterazione fosse destinata a rimanere. Ho iniziato ad armeggiare con la realtà virtuale, facendo il primo esperimento con le riprese a 360 gradi e utilizzando il suono immersivo. Non c'era così tanta tecnologia per far funzionare la realtà virtuale come c'è oggi e la parte che è stata più divertente è stata inventare soluzioni. Ho avuto la grande fortuna di lavorare con due persone che sono state fondamentali in questo processo: Daniele Bernabei, con cui lavoro da anni ma che ora lavorava a Londra presso Foundry, una delle software house VFX più importanti al mondo, precisamente sugli strumenti VR per Nuke, la loro suite VFX; e Gabriele Fasano, il mio sound designer che da anni lavora e ricerca il suono spaziale ed è sceso nella tana del coniglio con me per capire come affrontare questa nuova straordinaria tecnologia. Una cosa di cui ero sicuro però era che il miglior uso della realtà virtuale per me non sarebbe stato solo un espediente per provocare un "effetto wow", ma per metterlo comunque a buon uso narrativo. È stato allora che ho avuto l'idea per "No Borders", volevo immergere il pubblico nei centri di accoglienza per migranti autogestiti a Roma e Ventimiglia, al confine con la Francia non troppo lontano da Cannes, per provare a mostrare le persone dall'interno le fatiche che queste giovani donne e uomini stavano affrontando nel viaggiare attraverso il Paese, dopo essere arrivati sulle coste del sud Italia, per raggiungere il Nord Europa. È stato un progetto entusiasmante ma artisticamente pensato per lasciarmi alle spalle le regole del cinema lineare, l'idea del fotogramma e della composizione nel modo in cui ero abituato a pensarci. È stato liberatorio quando è successo, perché ho iniziato a pensare alla vista a 360 gradi

sia in termini di immagini che di suono. Ci sono stati molti tentativi ed errori e la post-produzione ha richiesto mesi in quanto Daniele, Gabriele ed io abbiamo fatto ricerca e sviluppo sulle tecnologie coinvolte, la cosa divertente è che gran parte della ricerca e sviluppo che abbiamo fatto è stata poi utile per lo sviluppo degli strumenti Nuke VR, poiché "No Borders" è stato ampiamente utilizzato per i test da Foundry.

Allo stesso tempo mi ha colpito sentire storie di persone - a volte adolescenti da soli - che attraversano il Mediterraneo per raggiungere l'Europa, non solo mi ha informato come cittadino, ma ha anche ricordato storie e ricordi della mia famiglia. Leggendo, discutendo e studiando sempre di più mi sono imbattuto in ciò che stava accadendo al confine orientale dell'Europa, a terra, dove i migranti venivano cacciati dai cosiddetti "cacciatori di migranti". È stato allora che ho avuto l'idea per EUROPA; il titolo è venuto insieme all'idea, l'uno non potrebbe vivere senza l'altro.

