



UNIVERSAL PICTURES Apresenta

Em associação com a RELATIVITY MEDIA

Uma Produção
CHERNIN ENTERTAINMENT/MONOLITH PICTURES/RADICAL STUDIOS

Um filme de JOSEPH KOSINSKI

TOM CRUISE

O B L I V I O N

MORGAN FREEMAN
OLGA KURYLENKO
ANDREA RISEBOROUGH
NIKOLAJ COSTER-WALDAU

e
MELISSA LEO

Produtores Executivos
DAVE MORRISON
JESSE BERGER
JUSTIN SPRINGER

Produzido por
JOSEPH KOSINSKI
PETER CHERNIN
DYLAN CLARK
BARRY LEVINE
DUNCAN HENDERSON

Baseado no Romance Gráfico Original de
JOSEPH KOSINSKI

Roteiro de



Informações Sobre a Produção

*“É possível sentir falta de um lugar em que você nunca esteve?
Sofrer por um tempo em que você nunca viveu?”*

—Comandante Jack Harper

TOM CRUISE estrela *Oblivion*, um evento cinematográfico original e revolucionário do diretor visionário de *TRON: O Legado* e dos produtores de *Planeta dos Macacos: A Origem*. Em um futuro espetacular, a Terra evoluiu até ficar irreconhecível, o confronto de um homem com o passado o levará em uma jornada de redenção e descoberta, enquanto ele luta para salvar a humanidade.

2077: Jack Harper (Cruise) trabalha na manutenção de equipamentos de segurança, baseado em uma Terra que foi evacuada. Parte de uma gigantesca operação para extrair recursos vitais depois de décadas de guerra com uma aterradora ameaça alienígena que ainda recolhe o que restou do nosso planeta, a missão de Jack está quase completa. Em duas semanas, ele vai se juntar ao resto dos sobreviventes em uma colônia lunar, longe do mundo destruído pela guerra que ele há muito tempo chamou de lar.

Vivendo e patrulhando os magníficos céus, de uma altura de milhares de pés, a existência pairada nas alturas de Jack é abatida depois que ele resgata uma bela estranha de uma espaçonave abatida. Atraída para Jack através de uma conexão que transcende a lógica, sua chegada inicia uma cadeia de eventos que o força a questionar tudo que ele sabe. Com a realidade destruída quando ele descobre verdades chocantes que o conectam à Terra do passado, Jack será capaz de um heroísmo que ele não sabia que possuía. O destino da humanidade agora está somente nas mãos de um homem que acreditou que nosso mundo em breve estará perdido pra sempre.

Cruise recebe a companhia nessa aventura épica de ação e aventura do ganhador do Oscar[®] MORGAN FREEMAN (*Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, *O Procurado*) como Beech, o líder de um grupo de sobreviventes, que suspeitam

profundamente dos motivos de Jack; OLGA KURYLENKO (*007 - Quantum of Solace, Sete Psicopatas e um Shih Tzu*) como Julia Rusakova, uma viajante que cruzou o tempo e o espaço em busca do amor verdadeiro; ANDREA RISEBOROUGH (*W.E. - O Romance do Século, Simplesmente Feliz*) como Victoria “Vika” Olsen, o navegadora, toda certinha, de Jack que está pronta para deixar a Terra para sempre; NIKOLAJ COSTER-WALDAU (*Mama, Game of Thrones* da TV) como Sykes, segundo em comando da revolução e o primeiro a querer que Jack seja eliminado; a ganhadora do Oscar[®] MELISSA LEO (*O Vencedor, Rio Congelado*) como Sally, a oficial comandante supervisionando a evacuação e que tem seus próprios planos.

O diretor/produtor JOSEPH KOSINSKI reuniu um time de elite por trás das cenas de colaboradores frequentes para transformar seu romance gráfico original em um filme épico. Eles são liderados pelo diretor de fotografia ganhador do Oscar[®] CLAUDIO MIRANDA (*As Aventuras de Pi, Tron: O Legado*), o designer de produção DARREN GILFORD (*Tron: O Legado, Idiocracia*), o supervisor de efeitos visuais (VFX) ganhador do Oscar[®] ERIC BARBA (*O Curioso Caso de Benjamin Button, Tron: O Legado*), o produtor e coprodutor de efeitos visuais (VFX) STEVE GAUB (*Tron: O Legado, O Exterminador do Futuro - A Salvação*), o coprodutor BRUCE FRANKLIN (*Tron: O Legado, Exterminador do Futuro - A Salvação*) e música de JOSEPH TRAPANESE (*Tron: O Legado*).

Adições bem vindas à equipe incluem o editor RICHARD FRANCIS-BRUCE (*Harry Potter e a Pedra Filosofal, Um Sonho de Liberdade*), a figurinista MARLENE STEWART (*Trovão Tropical, Uma Noite Fora de Série*) e composições da M83.

Se juntando a Kosinski em *Oblivion* estão os produtores PETER CHERNIN (*Planeta dos Macacos: A Origem* e o ainda não lançado *The Heat*), DYLAN CLARK (*Planeta dos Macacos: A Origem, The Heat*), BARRY LEVINE (*Detroit Rock City* e o ainda não lançado *Hercules*) e DUNCAN HENDERSON (*Mestre dos Mares - O Lado Mais Distante do Mundo, Harry Potter e a Pedra Filosofal*). A equipe trabalha com um roteiro de KARL GAJDUSEK (*Reféns*, e o ainda não lançado *The Last Days of American Crime*) e MICHAEL DEBRUYN.

Os produtores executivos da aventura de ação são DAVE MORRISON (*Código de Sangue*), JESSE BERGER (*Hercules*) e JUSTIN SPRINGER (*Tron: O Legado*).

Oblivion foi filmado na incrível resolução digital 4K em locações através dos Estados Unidos e Islândia, incluindo internas em Baton Rouge e Nova Orleans, Louisiana, e externas na cidade de Nova Iorque, Nova Iorque; Mammoth, Califórnia; e através da Islândia.

SOBRE A PRODUÇÃO

Oblivion Decola: A Produção Começa

Em 2005, cinco anos antes de Joseph Kosinski dirigir seu primeiro longa, *Tron: O Legado*, o diretor escreveu uma história de 12 páginas intitulada “Oblivion.” Nessa aventura de ficção científica ambientada em 2077—seis décadas depois de uma invasão alienígena ter irradiado a Terra—nós seguimos as missões de Jack, um técnico de manutenção em um planeta quase totalmente destruído, que não tem certeza do seu lugar no universo.

Embora o ousado piloto trabalhe como o último técnico, reparando drones em nosso planeta, Jack questiona a autoridade e é estranhamente compelido a preservar o mundo que uma vez ele conheceu. Quando uma deslumbrante estranha faz uma aterrissagem forçada diante dele e subverte tudo em que ele acredita, ele acorda para verdade alternativa devastadora a qual ele deve aceitar ou rejeitar. Finalmente ele se torna um líder para as pessoas que restam na Terra, um homem movido por um propósito e um novo destino.

Era um sonho de Kosinski transformar “Oblivion” em um roteiro, mas o momento não era exatamente correto. O atraso se provaria fortuito, no entanto, quando Kosinski encontrou Barry Levine e Jesse Berger, cofundadores do Radical Studios, vários anos depois. Juntos, eles fizeram uma parceria para desenvolver a história em um romance gráfico ilustrado conhecido na indústria com um “ashcan,” escrito por ARVID NELSON, ilustrado por ANDRÉE WALLIN e com a direção de arte de Kosinski, Levine e o diretor de arte do Radical Studios JEREMY BERGER. Isso os permitiu demonstrar aos investidores as direções em que eles queriam ir com o produto.

Kosinski revela elementos desse romance gráfico: “É uma aventura de ação ambientada no ano de 2077 depois que uma massiva guerra deixou a Terra inabitável e em ruínas. A história é centrada em Jack, um técnico que repara drones que é parte integral de uma missão maior. Um maravilhoso mistério, desconhecido para ele, será o elemento-chave para salvar o que resta da humanidade.” O foco do diretor foi na brutal

honestidade da história. Ele acrescenta: “Existe uma diferença entre aqueles que ignoram a verdade e colocam tapa olhos e aqueles que decidem encarar a verdade de frente— independentemente do quão difícil é enfrentar o que isso significa.”

Kosinski admite que essa saga de ficção científica seja algo que ele há muito queria contar. Na juventude, ele se apaixonou por filmes como *A Última Esperança da Terra*, *Blade Runner - O Caçador de Androides* e *2001 - Uma Odisseia no Espaço*, livros como “Hyperion” e seriados de TV como *Além da Imaginação*. O cineasta admite que ele amava a justaposição de um cenário rude contra os estilosos resultados de uma tecnologia do futuro que era imaginada. Ele diz: “Eu sempre gostei da arte de ficção científica dos anos 70 de Chris Foss, Peter Elson e Chris Moore e sabia que com a tecnologia de efeitos visuais (VFX) avançada de hoje em dia, eu poderia combinar computação gráfica (CGI) e paisagens reais perfeitamente e criar algo único.”

Levine e Berger foram inspirados pela visão desse jovem diretor, Levine se lembra de sua primeira reação ao produto: “Quando eu li a história de Joe, eu percebi que era irresistível, original, inspiradora para a natureza e o caráter humanos. *Oblivion* é uma grande aventura de ação, mas nos seu núcleo está aquele personagem sozinho pelo qual você está torcendo e isso faz um grande filme.”

Organicamente, esse romance gráfico se tornou uma apresentação para o próprio filme. Houve um apoio poderoso dos fãs no Comic-Con International de 2010 em San Diego, no qual Kosinski estava também mostrando trechos para *Tron: O Legado*. De fato, 30.000 exemplares do romance gráfico foram distribuídos na convenção no estande da Radical Studio. Levine recorda: “Existia uma fila de 1.000 pessoas na Comic-Con esperando que Joe autografasse uma cópia de *Oblivion* ashcan. Junto com a história, nós criamos uma logo memorável e ilustrações que receberam uma resposta desde o início. Foi uma façanha dar um salto e transformar essa história em um roteiro. É uma abordagem intelectual de uma história de alto conceito com grandes sets. Ninguém viu alguma coisa assim antes.”

Logo após esse teste de campo na Comic-Con, a Universal Pictures se juntou para desenvolver o projeto com Kosinski, Radical Studios e a Chernin Entertainment, e um roteiro para *Oblivion* começou a ser criado. Peter Chernin, o produtor veterano que recriou com sucesso uma celebrada franquia com seu megafilme de 2011 *Planeta dos*

Macacos: A Origem trouxe as lições aprendidas com aquele filme—uma que se tornou o primeiro modelo contemporâneo da combinação de emoções profundas com ficção emocionante, inteligente e especulativa. Chernin explica o traço de *Oblivion*: A história de “*Oblivion* se conecta com as pessoas porque, mesmo sendo um filme de ação, sua essência é de um filme sobre um cara tentando descobrir sua humanidade. Essa é a essência e é por isso que basicamente ele é tão gratificante.”

Para o longa, Kosinski e Levine se juntaram aos produtores Dylan Clark, que havia produzido *Planeta dos Macacos: A Origem* junto com Chernin e Duncan Henderson, conhecido por trabalhar com sets épicos em filmes tão variados como *Mestre dos Mares - O Lado Mais Distante do Mundo* e *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Com um excepcional roteiro de Karl Gajdusek e Michael DeBruyn, os produtores estavam finalmente equipados para começar a enorme tarefa que se tornaria a produção de *Oblivion*.

Clark reflete sobre o design e o empreendimento: “*Oblivion* tinha esse mundo com grandes visuais que Joe apresentou. Foi algo que aconteceu com a Terra, mas não tinha a aparência poeirenta, deprimente e sombria. Era vibrante, tinha muitas cores e parecia única. Foi o que nos conquistou: o design conceitual disso tudo era algo que nunca tínhamos visto antes.”

E sua história se passa na última parte desse século, Kosinski sabia que iria precisar de uma equipe de design de alto nível para criar um mundo que era certamente futurista, mas plausível daqui a mais de 60 anos do presente. Ele trouxe as pessoas-chave que trabalharam com ele em *Tron: O Legado* para ilustrar sua versão desse mundo pós-apocalíptico.

Henderson sabia que seu diretor estaria à altura do enorme desafio, reflete: “Joe é um grande contador de histórias. Uma das coisas que me intrigou para querer fazer esse filme foi sua história original. Ela deixa a plateia seguir de uma maneira que você pensa que você sabe de algo e então você descobre que isso não faz realmente sentido. Os segredos vão se revelando aos poucos, como se você estivesse descascando uma cebola. Você descobre a história pelo caminho; você recebe mais informações e forma uma nova opinião. É uma revelação fantástica atrás da outra.”

Repopulando a Terra:
Escolhendo o Elenco para o Suspense de Ação

Enquanto muitos filmes de ação e aventura são superpovoados de atores, um dos muitos elementos que fazem *Oblivion* único é o seu elenco relativamente pequeno. Como Jack é o último reparador de drones em uma Terra abandonada, suas oportunidades de encontrar sobreviventes são praticamente inexistentes. E porque os roteiristas criaram uma narrativa concisa que contava com poucos personagens, os produtores sabiam que escolher os atores perfeitos para o elenco era crucial para soprar vida em *Oblivion*.

Quando Kosinski considerou quem seria o perfeito Jack, Tom Cruise estava certamente no topo da sua lista. Mesmo assim, o diretor quando recebeu uma ligação do agente de Cruise dizendo que o ator tinha visto o *ashcan* do Radical Studios e queria sentar e conversar sobre ele. Kosinski e Cruise se encontraram em um hangar de aviões em Burbank, onde Kosinski lhe mostrou a história e imagens do “storyboard” do projeto. Umás três horas depois, Cruise disse a Kosinski que ele queria fazer o filme. Teve início o processo de um ano do desenvolvimento do roteiro para Cruise ser a estrela do projeto.

Kosinski fala sobre a parceria: “Tom tem um senso fantástico do que faz um grande filme. Foi uma experiência incrível trabalhar com ele, não apenas durante a produção, mas desenvolvendo o roteiro e seu personagem.”

Cruise fala sobre seu interesse em fazer *Oblivion*: “Eu li a história e assisti aos comerciais que Joe havia dirigido antes, então eu liguei pra ele. Nós nos encontramos, ele me mostrou trechos de *TRON* e fiquei impressionado. Eu pensei, ‘Uau. Esse cara é um grande cineasta e é muito talentoso.’ Joe é alguém que cria novos mundos e sua visão para *Oblivion* é o que me interessou. Eu nunca vi algo assim: a maneira que ele queria dirigi-lo e todos os elementos que estavam envolvidos. Embora eu não tenha feito um filme de ficção científica desde *Minority Report - A Nova Lei*, Eu adoro o gênero e sabia que Joe trabalha bem com ele.”

Os produtores estavam empolgados que um piloto licenciado faria o papel de Jack e voando na aeronave singular especialmente projetada para o filme. Chernin comenta: “Tom é viciado em voar. Ele é um piloto. Eu acho que ele se divertiu muito com a Nave-Bolha e você poder ver isso na tela.”

Escolhidas para o elenco junto com Cruise como Julia e Victoria (aka “Vika”) estão Olga Kurylenko e Andrea Riseborough, respectivamente. Chernin caminha conosco através das escolhas da produção: “Era importante que essas duas atrizes suprissem tudo que acontece na parte emocional da história. Nós procuramos muito para encontrar as atrizes certas. Olga traz grande personalidade e profundidade para Julia, enquanto Andrea é tão revigorante e cheia de vida. Elas se complementam tão bem e levam seus personagens a um nível além das páginas do roteiro.”

Os produtores sabiam que o personagem da viajante que faz a aterrissagem forçada que alega ter forte ligação com Jack e o incita a questionar as coisas como elas são, envolveria muitos dias árduos no set. Eles encontraram sua Julia Rusakova em uma antiga Bond girl que havia feito uma grande estreia em *007 - Quantum of Solace*. Revela Clark: “Era importante escolher para Julia alguém tão forte quanto Tom. Isso é difícil de encontrar, mas Olga, uma forte mulher Ucraniana, era valente e tinha provado que poderia ser bem sucedida nisso. Nós a colocamos em situações que acho que ela nunca havia sequer imaginado estar.”

Kurylenko admite que ela foi valente com as exaustivas tarefas: “As coisas não são o que parecem nesse filme. Uma vez que Julia aparece na vida de Jack e Vika, ela cria problemas. O estilo de vida perfeito, idílico desmorona. É o caos e é divertido fazê-lo. Além do mais o personagem usa muito o físico com todos os tipos de ação, que eu nunca fiz antes.”

Antes de Julia fazer uma aterrissagem forçada na frente dele, existiu uma mulher ao lado de Jack por anos. A obediente e diligente Vika Olsen é a navegadora de Jack em sua missão de reparar drones. Embora Jack seja afetado pela incerteza, Vika o encoraja a não questionar a autoridade e aceitar as coisas inteiramente como elas são. A, nascida na Grã-Bretanha, Riseborough reflete sobre seu papel na história: “Jack e Vika estão em um ponto de suas vidas em que estão começando a perceber que querem coisas diferentes. Vika é uma grande estrategista e uma alma positiva, otimista de muitas maneiras. Suas ações, embora controladas, podem parecer um pouco radicais.”

Clark explica que Riseborough era a parceira ideal para Cruise: “Para representar Vika, nós tivemos que escolher alguém que tivesse um controle da linguagem e do

comportamento das ações que fosse treinado e preciso. Andrea apareceu e nos assombrou com seu talento.”

Quando Jack encontra um grupo de sobreviventes na Terra, ele percebe que ele e Vika não estão sozinhos. Foi trazido a bordo para representar Beech, o moralmente ambíguo líder da resistência, o ator ganhador do Oscar[®] Morgan Freeman. O ator fala sobre sua razão para aceitar o papel: “Uma das coisas que vai destacar *Oblivion* do resto como filme é sua criatividade, os figurinos, os sets e o maquinário. É um mundo a parte e Joe é um perfeccionista, o que faz com que trabalhar com ele seja uma alegria, já que ele sabe exatamente aquilo que quer.”

Oblivion marca a primeira vez que os astros Cruise e Freeman foram colocados frente a frente e os produtores sabiam que o filme oferecia a oportunidade perfeita para isso. Levine fala sobre a escolha deles para o personagem do líder da resistência, uma pessoa que sabe mais sobre o nosso herói do que ele mesmo: “Nós sabíamos que precisávamos de alguém com presença para representar Beech. O elenco deste filme é pequeno; não existe nada para se esconder atrás. Você tem que trazer suas emoções e todos ficamos impressionados com Morgan Freeman assistindo ele trabalhar.”

Cruise fala sobre trabalhar com o lendário ator: “Eu encontrei Morgan em 1990 quando nós dois fomos indicados ao Oscar[®]. Eu fui indicado por *Nascido em 4 de Julho* e ele por *Conduzindo Miss Daisy*. Eu o admirava tanto e me lembro da noite dos Oscars[®] de como eu estava ansioso por falar com ele e dizer o quanto eu adorei ele no filme e nós dissemos que devíamos trabalhar juntos algum dia. Fico triste que isso tenha demorado tantos anos para acontecer, mas estou feliz que tenha tido a oportunidade de trabalhar com ele. Ele é um homem incrível e um ator extraordinário.”

Para o personagem de Sykes, segundo em comando do grupo de sobreviventes, Coster-Waldau, conhecido pelo seu surpreendente trabalho no seriado de TV *Game of Thrones* e no recente megafilme de suspense *Mama*, representa um habilidoso guerreiro e braço direito de Beech em qualquer batalha. Freeman descreve os personagens: “Beech sabe como a vida era antes de toda essa destruição, mas alguém como Sykes passou toda sua vida nesse ambiente.”

Henderson continua a elogiar Coster-Waldau: “A lista de fãs de Nikolaj de *Game of Thrones* continua a crescer. Ele tem uma sensibilidade dura e ao mesmo tempo uma inteligência que agrada muito as plateias.”

Coster-Waldau nos acompanha por uma das trajetórias principais da narrativa e sua motivação para ter se juntado a produção: “Os sobreviventes tiveram uma vida horrível. Eles não conhecem nada diferente. O isso que faz com um ser humano é o mais interessante sobre essa história e eu gostei muito do fato de que não importa o quanto as coisas se tornem brutais, Sykes irá lutar até a última gota de sangue... e ele ainda tem esperança.”

Completando o elenco de *Oblivion*, a ganhadora do Oscar[®] Melissa Leo é Sally, a supervisora de Jack e Vika e a voz do centro de comando. Embora sua voz seja recheada de elogiosos melosos, Sally não deve ser subestimada. Ela é totalmente uma mulher da companhia e seu único interesse é que o trabalho seja feito, não importa a que custo. Leo fala sobre seu interesse em enfrentar o desafio: “Joe combinou imensos talentos em tantas áreas para criar algo que é realmente único. Quando eu abri o roteiro e entendi o que estava sendo esperado de mim, eu pude dizer que se tratava de um projeto muito especial. O núcleo de *Oblivion* é um conto humano, é o casamento da história e da tecnologia. É o futuro da cinematografia.”

Kosinski observa que Sally tem as respostas para muitas das perguntas de Jack. Ele diz: “Melissa tem essa habilidade misteriosa de parecer que possui todos os segredos do universo. Embora Sally interaja apenas como Vika e Jack remotamente, Melissa brilhantemente empurra a tensão e o suspense para nossos personagens principais. Você tem a sensação de que, a qualquer momento, ela pode ajudá-los ou destruí-los.”

Começando o Trabalho com Livros:

Construindo a Biblioteca de Nova Iorque

Oblivion começou sua produção em Março de 2012 nos enormes Celtic Studios em Baton Rouge, Louisiana. Mais de dois terços das filmagens foram feitas nesse set de filmagem (back lot) Sulista, a qualquer momento a produção estava trabalhando em cinco dos sete estúdios de filmagem, construídos ao longo dos 23 acres desse estúdio. No

estúdio 4, Kosinski e sua equipe de aproximadamente 350 pessoas começaram recriando a Biblioteca Pública de Nova Iorque. Esse set era uma extraordinária recriação da verdadeira biblioteca que fica na Rua 42 com Quinta Avenida, apenas com alguns toques pós-apocalípticos e a construção ocupou a enorme área de 30.800 pés quadrados (2.862 metros quadrados).

Mesmo sendo a primeira semana de filmagem, Cruise e a equipe de dublês, liderada pelo coordenador de dublês ROBERT ALONZO, literalmente mergulharam com força total. Do espaço de dois andares de altura, Cruise—vestindo a roupa cinza claro de Jack e com um rifle na mão—se lançou 54 pés (16 metros) no abismo escuro e cavernoso que representava as ruínas remanescentes do subsolo da Biblioteca Pública de Nova Iorque. Quando o cabo de Jack é cortado, ele se espatifa em uma mesa. Para Cruise, isso significou se chocar violentamente em uma das cinco mesas cenográficas disponíveis.

Como se isso não fosse suficiente, o roteiro pedia por explosões e para que Jack fosse arrastado pelo assoalho quando uma armadilha alienígena se fecha em torno de sua perna. Jornais e livros queimados e cinzas caem espalhados pelo chão. Depois dessa tomada, três câmeras do diretor de fotografia ganhador do Oscar® Claudio Miranda haviam filmado toda a ação enquanto Cruise e Alonzo aperfeiçoavam sua coreografia de dublagem. Uma câmera voadora sobre trilhos viajava a 18 mph (29 Km/h) sobre o set enquanto seguia toda a ação.

Alonzo explica que isso é usual para um filme com o alcance e tamanho de *Oblivion*: “Esse tipo de filmagem e esse tipo prazo representam um número de desafios. Essa produção, no que tange a ação, teve que ser realizada antes de tudo. Foi acrobacia depois de acrobacia, o que é normal para um filme de Tom Cruise. Tom é um de nós; ele é um dublê, não há dúvida disso...e um bom dublê.”

O produtor Clark elabora: “É importante para as pessoas compreenderem que Tom faz todas suas próprias acrobacias e em um filme como esse você tem acrobacias de baixa tecnologia como correr, saltar e levar um soco na cara. E você também tem as acrobacias de alta tecnologia como voar e pilotar motocicletas. Novamente, Tom é um piloto treinado, um motociclista treinado e um motorista de carro treinado. Ele pode fazer de tudo. Esse filme tem tantos componentes diferentes. É uma ação de aventura e

no centro disso tudo coloca Tom em múltiplos sets de filmagem que são ao mesmo tempo emocionantes e perigosos.”

Mesmo os dublês mais experientes têm suas limitações. O produtor de efeitos visuais Steve Gaub explica seu papel em ajudar a criar as sequências que a habilidosa equipe não poderia duplicar fora do mundo virtual: “O que não é humanamente possível de ser feito com acrobacias, nós criamos com efeitos visuais (VFX). Há algumas grandes sequências em que Jack tem que fazer algumas incríveis manobras aéreas acrobáticas. Nós filmamos parte disso na Islândia e colocamos tudo junto no mundo virtual para poder trazer para a tela.”

O set da Biblioteca Pública de Nova Iorque é enorme e incrível, o designer de produção Darren Gilford e seu departamento de arte não pouparam esforços para criar cada detalhe. Doze enormes candelabros de três amarrações pendem do teto e aproximadamente 150 lâmpadas de madeira feitas a mão foram montadas em cada candelabro. É uma sala de recreação para uma sequência de ação e Miranda passou por vários desafios curiosos utilizando esse espaço para a sequência.

Kosinski e Miranda escolheram realçar a intensidade das performances e dos sets como a biblioteca fazendo a filmagem com a recém-lançada câmera digital Sony F65. Essa câmera filma na resolução 4K que oferece uma incrível profundidade e clareza para que o filme possa ser projetado em uma tela IMAX. O resultado é uma resolução quatro vezes maior que uma imagem HD, e a flexibilidade da F65 a fez ser perfeita para a produção. Miranda conta: “Nós trabalhamos com uma intensidade de luz baixa e a F65 é ótima para conseguir uma boa exposição nessas condições de luz fraca.”

A Vida na Troposfera:

Imaginando a Torre Celeste

Com apenas dois filmes, Kosinski se estabeleceu com um dos mais visionários em estética, um criador de mundos com riqueza de design e belezas maravilhosas, que funde uma ação poderosa, ideias criativas e temas profundos e um design coeso. Isso nunca foi mais verdadeiro como na Torre Celeste.

No fim do século XXI, o mundo acima das nuvens é um duro contraste para o dilapidado estado da Terra. Como operários de acabamento, Jack e Vika se preparam para os dias finais antes que eles se juntem ao resto dos sobreviventes em uma nova colônia, eles vivem com um enorme conforto funcional e desfrutam de uma vista incrível.

Gilford explica a inspiração para esse universo: “O contraste entre esses dois mundos—acima das nuvens e na Terra—foi importante do ponto de vista do design. Nós tivemos que estabelecer esse mundo de cima, que é um ambiente de alta tecnologia, limpo e sintético. Abaixo estão as ruínas da Terra e a infestação dos catadores. As características desses dois mundos e como eles colidem é importante.”

A casa de Jack e Vika, a Torre Celeste, é dos primeiros lugares a que as plateias são apresentadas e era crucial para Kosinski que a delicada estrutura parecesse estar pendurada 3.000 pés (914 metros) acima da superfície da Terra na troposfera. Diz Gilford: “Nós queríamos a sensação de estar nos limites do que a engenharia prática pudesse criar ou suportar. Nós queríamos que a Torre Celeste parecesse uma evolução futurística da arquitetura, que a engenharia humana tivesse evoluído para que isso fosse uma estrutura estável.”

Essa moderna residência, com sua paleta de cores azul, cinza e branca, dá um vislumbre teórico de 60 anos no futuro, junto com o design e as possibilidades funcionais da vida na baixa atmosfera. A sala de estar, de jantar, o quarto, a cozinha, enfermaria, banheiro, área de ginástica e piscina da Torre Celeste combinam praticidade e imaginação. Gilford conta: “Jack e Vika vivem em um oásis acima das nuvens. Então existe esse enorme contraste entre esse mundo pacífico e lindo e a paisagem perigosa e hostil quando você desce.”

Cinco meses antes de a filmagem principal começar a construção da Torre Celeste começou no Estúdio 5 do Celtic Studios. De marceneiros a designers de iluminação, artesãos na equipe de produção trabalharam sem parar para criar um espaço que é o sonho de um designer de interiores. O produtor Henderson conta que o objetivo era manter o set sagrado: “Havia uma sensação Zen quando estávamos filmando na Torre Celeste. Ninguém usava sapatos para mantê-la a mais perfeita possível; todos usavam meias ou sapatilhas de tecido.”

Para conseguir as performances mais realísticas—assim como deixar os reflexos perfeitos—Kosinski optou por ter o set da Torre Celeste, quase toda de vidro, ter a aparência e sensação de realmente estar nas nuvens durante a filmagem... ao invés de ter que usar tela-azul em tudo, a equipe de efeitos visuais (VFX), liderada pelo supervisor de VFX ganhador do Oscar® Eric Barba e o supervisor de VFX da Pixomondo BJØRN MAYER tiveram que imaginar uma maneira inovadora de fazer esse efeito.

Kosinski e Barba sabiam que havia muito a ser aprendido com as antigas técnicas de projeção frontal, similares às técnicas utilizadas por diretores como Stanley Kubrick em *2001 - Uma Odisseia no Espaço*. Eles aperfeiçoariam esse método a novos níveis no set da Torre Celeste e Barba juntou-se a equipe da Production Resource Group (PRG) para criar o céu projetado realisticamente para o set do filme.

PRG é conhecida por criar visuais especiais para as Olimpíadas, para os Academy Awards® e para o Super Bowl e a companhia está habituada a trabalhar com os parâmetros de largas escalas. Mas para *Oblivion*, a equipe teve o desafio de criar o mesmo imaginário claro e preciso em um espaço muito menor—um que já possuía um set dentro. Foram necessárias três semanas de trabalho e testes de câmera para conseguir a impressão exata que Kosinski, Barba e Miranda queriam.

As chapas que criaram a aparência para o céu projetado ao redor da Torre Celeste foram filmadas pela equipe de VFX em uma locação no Havaí. Em Janeiro de 2012, antes das filmagens principais começarem, a equipe de VFX—ao longo de quatro dias—viajou 10.000 pés (3 mil metros) até o topo da infame cratera Haleakalā em Maui. Lá, dia após dia, eles usaram três câmeras para filmar versões dramaticamente diferentes do céu. Essas imagens panorâmicas de 120 graus foram gravadas em imagens de 1.920 pixels por 1.080 pixels de largura. No final, 10 visuais distintos foram selecionados para uso durante as filmagens.

As imagens do céu capturadas por essas três câmeras foram perfeitamente unidas e todas as montanhas ao redor da cratera foram eliminadas. Então detalhes específicos do filme, como as constelações e a lua destruída, foram acrescentados às tomadas noturnas. O resultado final foram 35 minutos de filmagem nítidas e claras que poderiam ser projetadas impecavelmente. Em suma, o céu perfeito foi criado com 20 projetores HD e 34 vídeos, usando 19 zonas de imagem em camadas, que eram conectadas a telas de

projeção de 42 pés (13 metros) de altura por 500 pés (152 metros) de largura. Adicionalmente, dois técnicos não apenas operaram esse sistema de projeção, eles inventaram uma maneira nova de usar essa tecnologia com isolamento acústico e melhor resfriamento.

Conta ZACH ALEXANDER, um dos projetoristas: “Nós usamos uma noite clara, uma tempestade, noite com nuvens que era menos brilhante que a outras duas, dois tipos diferentes de pôr do sol, duas variantes de nascer do sol, assim com um céu azul. Também tivemos metade dessas opções para o outro quarto—apenas algumas configurações de nuvens levemente diferentes baseadas no senso artístico de Joe para o que o céu que deveria estar em uma determinada tomada.”

A equipe e o elenco ficaram muito impressionados com essa criação. Conta Riseborough: “Viver e trabalhar dentro da Torre Celeste por semanas foi como viver um dia na vida normal, com exceção das vistas panorâmicas gloriosas. Para Tom e para mim, não ter que trabalhar com a tela azul fora de nossa janela e ser capaz de ver todas aquelas reflexões no set foi incrível.”

Seu protagonista concorda com a avaliação. Diz Cruise: “Não ter que trabalhar com a tela verde ajuda muito o ator. É interativo e sem dúvida alguma um dos sets mais lindos e pacíficos em que eu já fui filmado. Essa luz natural se torna nossa iluminação. Com as nuvens projetadas à nossa volta, o set ficou com uma aparência bem etérea, mas ao mesmo tempo orgânica..”

Notando que, as extensões do enorme set da Torre Celeste—como a oficina de Jack, onde ele repara um drone e a sala de controle hermeticamente selada de Vika, de onde ele recebe informações de Sally através dos sistemas de comunicação—foram construídos em estúdios diferentes no Celtic Studios.

Transporte de Outro Mundo:

A Nave-Bolha

Adjacente ao espaço principal do set da Torre Celeste existe uma plataforma para a Nave-Bolha, o principal meio de transporte de Jack para viajar para e da superfície da Terra. Kosinski ficou impressionado ao ver o veículo que ele havia imaginado vários

anos atrás—um híbrido de um caça a jato e um helicóptero Bell 47—finalmente ganhar vida. “A Nave-Bolha foi a primeira coisa que nos projetamos para o filme,” conta. “Para todos que cresceram com *Top Gun - Ases Indomáveis*, assim como eu nos anos 80, é espetacular ver Tom de volta à carlinga voando em uma aeronave como essa.”

Oblivion atinge vertiginosas novas alturas, experimentadas quando Jack pilota a Nave-Bolha, liberada do voo linear, com acrobacias de 360 graus e cenas de combate coreografadas loucamente.

Cruise fala da experiência de estar na Nave-Bolha: “Joe havia me mostrado os desenhos e os conceitos artísticos e eu pensei, ‘isso é muito legal.’ Eu sou um piloto e adorei o jeito que eles a projetaram. É tão linda como aparece na tela. Cada parte dela era tão fluida e elegante e eles a projetaram para se encaixar perfeitamente no meu corpo para toda ação.” Ele ri, “Eu quero que alguém a construa para que eu possa pilotá-la de verdade.”

O Design da Nave

Mais de um ano antes do começo das filmagens principais, a equipe em Wildfactory em Camarillo, Califórnia—liderada pelo designer DANIEL SIMON—construiu um aparato voador para o futuro. Uma vez que os designs foram aprovados, a Nave-Bolha levou quatro meses para ser construída em armazém em Los Angeles. Então foi desmontada, enviada para a filmagem e subsequentemente remontada na Louisiana, Islândia e Mammoth, Califórnia. Resume Kosinski para essa criação: “É esse híbrido de um helicóptero Bell 47 pendurado no MoMA em Nova Iorque e um caça a jato.”

Para o design, Simon foi inspirado pela tecnologia emergente da NASA. Mesmo assim, ele sabia o quão crítico seria que as plateias entendessem como a Nave-Bolha seria capaz de voar. Desde os mostradores, pedais de controle e manches até um assento com apoio lombar, a carlinga lembra a de um helicóptero, ao mesmo tempo evocando uma aeronave futurista. Feita de alumínio e fibra de vidro e pesando 4.500 libras (2.041 Kg), a Nave-Bolha viaja em sete containers, com quatro técnicos acompanhando o veículo. Ela tem que ser desmontada para a carga aérea e só pode ser levantada por uma empilhadeira. Demora cinco horas para ser montada, com uma equipe de quatro pessoas trabalhando direto em todas suas partes.

Os componentes da Nave-Bolha incluem a fuselagem, a carlinga, o cone de cauda, dois motores, superfícies aerodinâmicas e o trem de pouso; todas essas partes têm pequenos painéis que precisam ser montados à mão. O trem de pouso serve como a base da aeronave e mantém o veículo de pé, enquanto as duas portas motorizadas da carlinga se abrem simultaneamente.

Simon fala sobre a estrutura do veículo: “No conceito de todo o processo de design, ficou decidido que a Nave-Bolha seria parecida com um inseto e seria leve. Por isso criamos esse refinado e frágil trem de pouso; na verdade são três pernas. No início do design, tentamos diferente: Tínhamos duas pernas na parte de trás. É baseado em uma estrutura composta futurística e é capaz de voar no espaço e na atmosfera. É uma combinação de espaçonave e uma aeronave, criada a partir do zero.”

O designer de produção Gilford explana que a equipe teve que construir algumas encarnações da Nave-Bolha. Ele diz: “Nós tínhamos a Nave-Bolha completa, que está lá fora na plataforma de pouso do set da Torre Celeste; temos também apenas a carlinga montada em um giroscópio totalmente móvel. Nós recebemos toda a filmagem de voo, então com os efeitos visuais o resto da nave era criado ao lado da carlinga. Então nós construímos algumas outras partes. Por exemplo, nós construímos algumas Naves-Bolha espatifadas. Foi muito mais divertido do que você pode imaginar.”

O produtor de efeitos visuais Gaub ficou extremamente orgulhoso que o trabalho duro da equipe tenha tido um ótimo resultado. Ele diz: “O design da Nave-Bolha é impecável e uma das coisas mais legais que eu já vi. Em VFX nós fomos capazes de dar massa a ela—todos aqueles pequenos nuances e movimentos que fazem com que ela pareça voar e se movimentar. Nós temos familiaridade com helicópteros e temos familiaridade com aviões e ela é um híbrido. Então muita atenção foi dada aos detalhes para que as plateias acreditem que ela foi construída e pode voar de verdade.”

Giroscópio da Nave-Bolha

No estúdio 6, o giroscópio da Nave-Bolha foi construído. Abrigando uma cópia idêntica da carlinga da Nave-Bolha—embora sem vidros—essa armação era capaz de simular a viagem aérea com a ajuda de uma tela-verde de fundo. De fato, a equipe de VFX depois manipulou os detalhes da paisagem e as variações de luz. Similar a um passeio de montanha-russa, a carlinga (com dois assentos) estava fincada a uma base que podia se movimentar. Em seu eixo, o giroscópio pode girar 360 graus; portanto os efeitos da força centrífuga e da gravidade em Cruise e Kurylenko são óbvios para a plateia.

Aríetes e hidráulica, com acumuladores no meio, feitos para acumular 1.700 psi de pressão. Quando a Nave-Bolha programada e controlada por computador precisava fazer um movimento, a energia era enviada para movê-la da esquerda para a direita e de cima para baixo. A base de movimento do giroscópio lembra um simulador de voo com seis graus de liberdade e seis cilindros que formam um hexápode.

A armação do giroscópio foi rebitada no chão e tinha a capacidade de se inclinar 45 graus, 22 graus para cima e 22 graus para baixo. Para esses movimentos, o elenco não precisava ser completamente fixado, apenas usar um cinto de segurança. Com a experiência do coordenador de efeitos especiais MICHAEL MEINARDUS e o coordenador de dublês Alonzo, o giroscópio criou a ilusão de que o elenco estava realmente voando na aeronave.

A equipe de VFX colocou o vidro da carlinga e o resto da Nave-Bolha—assim como o ambiente e as paisagens sobre e dentro das quais a nave voaria—durante a pós-produção. De fato, as placas de fundo foram filmadas na Islândia e são paisagens reais específicas daquele país. Essas placas foram filmadas precisamente para se encaixar nas cenas de ação da Nave-Bolha filmadas no estúdio e algumas foram modificadas com efeitos visuais depois que a filmagem principal havia terminado.

O Voo da *Odyssey*:

A Criação do Ônibus Espacial

No estúdio 7 do Celtic Studios, o departamento de arte, sob a direção do supervisor de arte KEVIN ISHIOKA, construiu o set do interior do ônibus espacial

Odyssey. O objetivo para a equipe era que a carlinga se parecesse com a de uma espaçonave real e para Kosinski e o diretor de fotografia Miranda conseguirem uma sensação real de falta de gravidade quando estavam filmando com Cruise e Riseborough dentro do ônibus espacial.

A questão mais óbvia era: Como isso poderia ser feito na prática em um set? Para conseguir fazê-lo, uma abertura foi deixada no topo do set cilíndrico de onde um cabo vertical de 40 pés (12 metros) poderia pender livremente de um suporte horizontal de 70 pés (21 metros) que estava conectado ao teto do estúdio que começava 30 pés (9 metros) abaixo. Seu criador, o coordenador de cordames de dublagem DAVID HUGGHINS, que é parte da equipe de dublês, batizou seu sistema antigravidade de “XYZ flying rig.” Um cordame semelhante foi usado no quarto magnético para a cena crucial do personagem de Jeremy Renner em *Missão: Impossível - Protocolo Fantasma*.

Quatro dublês, que trabalharam como operadores de cabo estiveram a cargo da XYZ flying rig e os 1.500 pés (457 metros) de cabo—ligados em um motor elétrico e hidráulica—que manipulava todas as linhas. Operadores controlaram os movimentos de para cima e para baixo, esquerda e direita e para frente e para trás. Outro operador estava no comando, dando instruções específicas e checagens de segurança. Para ter segurança e desempenho, o XYZ flying rig teve que ser preciso com total exatidão. O elenco praticou com suportes por semanas com antecedência e foi ligado com ganchos de alpinismo ao cabo.

No dia das filmagens, Kosinski aconselhou Cruise e Riseborough a se segurarem nas paredes enquanto eles se penduravam sem peso dentro da carlinga. Para acrescentar um giro extra, o set cilíndrico da *Odyssey* foi criado para que pudesse girar em sentido anti-horário para dar uma ilusão adicional de movimento.

Kosinski queria que tudo fosse o mais preciso possível ao recriar uma cena-chave no ônibus espacial. Portanto, ele chamou o astronauta RICK SEARFOSS para ser um consultor técnico. Searfoss, um comandante de ônibus espacial, deu consultoria em todos os movimentos sem gravidade, na aparência da carlinga da *Odyssey* e até no diálogo do roteiro.

O Comandante Searfoss guiou o departamento de arte, depois de eles terem criado os painéis de controle dentro do set da *Odyssey* set, assim como na troca entre gráficos e

vídeo. Ele mostrou aos produtores e ao elenco como e quando cada um desses sistemas de controle seria usado na decolagem, pré-voos e aterrissagem. Searfoss diz: “Simular a falta de peso é um desafio interessante, seja no mundo real treinando astronautas ou quando você está tentando contar uma história em um filme. Mas com ângulos de câmera hábeis e a habilidade atlética dos atores, é possível torná-lo realístico. Em cima disso junte alguma tagarelice real de uma carlinga e você está no caminho certo.”

Outros sets construídos em estúdios do Celtic Studios incluem o interior da loja de lembranças do Empire State Building e um hotel na cidade de Nova Iorque. A produção fora dos sets também incluiu um Centro de Chamadas da Homeland Security/911, que serviu como Controle da Missão de onde Sally dava a Vika suas ordens.

Voltando para Casa:

Raven Rock e a Zona de Radiação

Logo no início da agenda de gravação, *Oblivion* foi até Nova Orleans para duas semanas filmando cenas que incluíam sobreviventes humanos—liderados por Beech e Sykes—que estão se escondendo em uma área conhecida como Raven Rock. Kosinski diz: “Raven Rock e a Terra tem uma estética completamente diferente da que vemos na Torre Celeste.”

A companhia filmou no terreno de seis acres da Market Street Power Plant, localizada ao longo do Rio Mississippi, que possui a distinção de ser a mais antiga usina de força em Nova Orleans. Ela foi construída em 1885 e foi fechada há quase 40 anos atrás. O visual dessa usina não poderia ter sido construído. O volume, o espaço, a ferrugem, os detalhes—tudo era único e se tornou o lugar perfeito para os sobreviventes humanos em uma Terra que foi atacada. Relata Freeman: “Raven Rock é um santuário subterrâneo que os sobreviventes usaram por muitos anos, construído da melhor maneira possível para ser sua fortaleza.”

E existia uma grande quantidade de aço dilapidado e um teto completamente aberto, a construção foi vistoriada para verificar sua segurança antes que qualquer um entrasse para trabalhar. Todo o elenco e a equipe tiveram que vestir capacetes de

segurança ao entrar na construção. O único acesso é o da rua, o que foi um desafio para levar os materiais para sua localização correta. Uma noite, sete polegadas (178 milímetros) de chuva durante a noite inundaram o set, a equipe teve que esperar a tormenta passar e bombear a água para fora do set antes que a filmagem pudesse continuar. Esse foi um pequeno revés no entanto; a tempestade não parou com as constantes bolas de fogo e explosões.

Também dentro do set de Raven Rock foi colocado o set da sala de arquivos, onde os sobreviventes empilharam obras de arte e livros que contavam a história de sua gente e onde suas crianças eram ensinadas. Para obter a ilusão de que os livros no arquivo eram muito antigos, eles foram envelhecidos em um misturador de cimento, para parecer que eram remanescentes da última guerra na Terra. Adicionalmente, existiam objetos de arte como o “Sino da Liberdade (Liberty Bell),” assim como obras de Claude Monet e Andrew Wyeth. Digno de nota, direitos para o uso da pintura de Wyeth “Christina’s World” nunca foram permitidos em um filme antes de *Oblivion*.

Uma das obras mais importantes que Jack encontra na Biblioteca Pública de Nova Iorque é um livro intitulado “Lays of Ancient Rome.” Harlocker diz: “No fim esse lindo livro com encadernação de couro de cinco por seis polegadas (13 cm por 15 cm) teve várias encarnações. Nós compramos cinco ou seis edições diferentes da Inglaterra, identificamos uma que gostamos mais e iríamos fazer apenas um desses livros. Joe decidiu que ele deveria pegar fogo depois de um ataque de drone, então tivemos fomes em frente, produzimos um e fizemos cinco cópias para pode atear fogo.”

Por décadas, os sobreviventes humanos e os catadores alienígenas ficaram longe da zona de radiação, uma área considerada tão mortal que ninguém poderia se aproximar sem morrer imediatamente. Jack descobre, assim como tantas outras coisas, que esse não é o caso. Por quatro dias a produção filmou no set da zona de radiação em St. Francisville, aproximadamente à uma hora de Baton Rouge e 15 milhas (24 km) da prisão Angola.

Os assistentes de produção no set pediram para a equipe pisar o mais levemente possível na superfície arenosa e quando eles caminharam o departamento de adereços, varreu tudo com uma vassoura para apagar suas pegadas. Várias tendas foram armadas para servir de abrigo e para os atores que estivessem usando couro, assim que o “corta”

era gritado, eles corriam para uma tenda de resfriamento onde eles eram refrescados e recebiam fluidos.

Essas dunas de areia feitas pelo homem eram completamente expostas ao sol quente e não havia onde se esconder quando Cruise filmou uma das maiores cenas de batalha do filme. Membros da equipe estavam irreconhecíveis em chapéus e rostos cobertos para protegê-los dos cruéis raios de sol. Cruise nos leva através de um dos dias mais quentes das filmagens: “Eu nunca senti um calor tão extremo na minha vida. Sua temperatura corporal subia e você tinha que resfriá-lo novamente. Claro que o tempo todo eu estava pensando, ‘Dez horas para chegar nisso e quantos minutos para resfriar o corpo?’”

Quando estávamos filmando externas na pedreira e no areal, o terreno na Louisiana tinha que ser equivalente ao que poderia ser achado na Islândia. Isso significava criar piscinas de “lava,” assim como água que borbulhava na superfície, além de fumaça e destroços.

Alguns sets na região de Baton Rouge que foram usados para sequências de ação eram na verdade grandes pedreiras cheias de areia e rochas. Elas foram cheias com fumaça, destroços e escombros trazidos do set da *Odyssey*. A chuva e o vento ajudaram a esses sets tomarem um aspecto natural, já que estavam expostos aos elementos durante a construção e a filmagem. Esses sets seriam estendidos com visuais de fundo filmados na Islândia.

O departamento de efeitos especiais (SFX) estava ocupado filmando dia após dia. Se não fosse pelo giroscópio da Nave-Bolha ou os drones consumindo o tempo dos artesãos, eram a muitas explosões e o tiroteio. Morteiros e propano, junto com titânio usado para criar faíscas, criaram poderosas, mas contidas, bolas de fogo. Recipientes de propano de tamanhos diferentes foram usados, dependendo do quão brilhante o efeito precisava ser, enquanto morteiros eram carregados com madeira-balsa, cortiça e terra. Algumas das explosões em sequência, como as do set do local da queda da *Odyssey*, usaram 15 circuitos disparados em sequência. As velocidades foram ajustadas, cronometradas e ensaiadas para que o efeito desejado fosse bem seguro.

Manobrando Nova Iorque:
O Empire State Building

O elenco e a equipe viajaram para a Cidade de Nova Iorque para filmar por três dias. Dois dias de filmagens no deque de observação no topo do emblemático Empire State Building (ESB) e um dia fora do Empire State Building na entrada da Quinta Avenida.

Oblivion foi filmado no topo de deque, no canto sudoeste do 86^o andar. A equipe se espalhou 33 pés (10 metros) em cada direção desde o canto sudoeste e fez daquele espaço sua casa, embora o deque continuasse funcionando normalmente com mais de 10.000 visitantes por dia. Muitos turistas ficaram empolgados com sua visita a uma das atrações turísticas mais populares dos Estados Unidos ao ter um vislumbre de Cruise trabalhando.

Foi um enorme desafio levar o equipamento ao 86^o andar, mas a equipe do ESB deixou a equipe usar os elevadores de carga para carga e descarga. Quando filmamos nas ruas perto da Quinta Avenida, a notícia de que Cruise estava filmando ali se espalhou rápido. Multidões de fãs de todo o mundo se juntaram para tirar fotos, acenar e dizer olá para o ator no set. Entre as filmagens, Cruise assinou autógrafos e tirou fotos.

A dualidade de recriar Manhattan não se perdeu para o diretor: “Nós construímos o deque do Empire State Building ao lado de uma colina na Islândia e filmamos as cenas de flashback no verdadeiro Empire State Building em Nova Iorque na semana anterior. Então existiram momentos surreais onde em uma semana estávamos no meio de Manhattan rodeada por 14 milhões de pessoas, filmando uma cena e olhando para essa incrível metrópole e uma semana depois estávamos de pé no mesmo set na Islândia...sem nenhuma pessoa por perto por centenas de milhas.”

Filmando na Islândia:
Externas e Unidades Aéreas

Kosinski há muito sonhava em filmar externas de *Oblivion* em locações na Islândia. Parecia um arranjo perfeito; no alto do verão, há 22 horas de luz do dia no país,

o que leva a um produtivo dia de filmagem. Diz o diretor: “A guerra jogou toda a paisagem de volta à Idade da Pedra, em um completo estado de abandono. Areia negra e cores vibrantes agarram-se às rochas e a paisagem é desolada, mas linda.” Ironicamente, o centro de comando dirigido por Sally só estava desligado à noite e quase não existia céu noturno durante as filmagens. Kosinski diz: “A maior parte desse filme se passa durante a luz do dia, então nós a tínhamos pronta ali, a natural e única luz da Islândia.”

Oblivion filmou por 10 dias na Islândia, com aproximadamente metade da equipe de 300 pessoas sendo Islandeses. Oito semanas de preparação incluiu o envio de todo o equipamento da produção e da Nave-Bolha. Mesmo assim, foi arriscado para uma agenda de filmagem ambiciosa nesses elementos.

Já que a metade de Junho até o início de Julho é o alto do verão na Islândia e, portanto o melhor clima ao longo do ano, a equipe escolheu essa época para filmar. Apesar disso, chuva e temperaturas extremamente baixas fizeram a construção do set ser desafiadora. Clark se lembra: “A Terra é o personagem principal desse filme. É por ela que Jack está lutando, a Islândia mostra uma Terra voltando à vida. Ela tem musgo debaixo das areias negras, ela tem água debaixo das geleiras e a cor e a beleza do país nos deu essa distinção e personalidade.”

Há cerca de duas horas de carro de Akueyri, 30 milhas (48 Km) do Lago Mývatn, a equipe encontrou Hrossaborg, uma cratera de 10.000 anos de idade, que tem o formato de um anfiteatro. Essa cratera que foi usada para representar um estádio no Nordeste (dos Estados Unidos), depois da destruição, era do tamanho de um campo de futebol americano. A equipe de VFX começou a preencher a paisagem vazia com assentos de estádio e um túnel de entrada para o campo.

Nas Terras Altas da Islândia, uma região conhecida por sua areia negra, um set foi criado para representar o deque de observação do Empire State Building depois da guerra. Dirigir para o set levava mais de uma hora nas areias negras e estradas de cascalho, resultando em uma base cheia de caminhões e trailers no meio do nada. Aqui, a equipe de Kosinski filmou uma cena crucial em que Jack pilota sua motocicleta em uma paisagem inusual nas Terras Altas da Islândia. Uma unidade aérea de helicópteros que foi usada na Islândia capturou essa e muitas outras sequências.

O supervisor de VFX de *Oblivion*, Eric Barba e o supervisor de VFX da Pixomondo, Bjørn Mayer, criaram um plano de voo para a unidade aérea que consistia de pedaços e trechos que seriam necessários para as placas de fundo dos set. A unidade aérea até filmou o famoso vulcão Eyjafjallajökull, conhecido pela interrupção do tráfego aéreo de 2010 na Europa com sua erupção de cinzas. A lava que ainda flui desse vulcão criou um desfiladeiro com lava quente e paredes de geleira.

Em um dia de filmagem na Islândia foi necessário o acesso de helicóptero até o topo do pico de Earl. Toda a equipe e o equipamento tiveram que ser transportados para o topo de uma montanha por helicóptero para essa localização perto da mundialmente conhecida cachoeira da Islândia chamada Gullfoss.

Transportar todo esse equipamento para e da Islândia e para localizações remotas não foi tarefa fácil. Era a função do coordenador de transporte AARON SKALKA ter certeza de que todos os caminhões, carros, barcos e aviões, para não mencionar o equipamento de filmagem, fossem transportados no momento certo e chegassem ao lugar das localizações intacto. A logística incluía alugar aviões de carga que pudessem carregar aproximadamente 70.000 Libras (32 Toneladas) de carga. Além do transporte aéreo, quinze containers navais de 40 pés (12 metros) de materiais foram despachados pelo mar até a Islândia. Esse carregamento incluía materiais de construção, sets finalizados, ferramentas de construção, equipamentos de efeitos especiais, artigos pessoais, descartáveis e madeira.

A produção terminou no verão de 2012 no tranquilo June Lake, Califórnia, onde o set da caverna de Crater Lake de Jack, seu rústico refúgio da Torre Celeste, foi construído. Lá, Jack guarda uma grande quantidade de objetos valiosos do passado da Terra. Desde itens de coleção que ele encontrou na loja de lembranças do Empire State Building, até livros que ele guardou da Biblioteca Pública de Nova Iorque, Jack criou um lar longe do lar. No meio do vale, o elenco e a equipe passaram cinco dias na localização em um remoto lago cercado por colinas verdejantes. Nessa propriedade existem várias

cabanas de férias do início do século XX, incluindo uma que foi do diretor Frank Capra no fim dos anos 30. Seus antepassados ainda desfrutaram de férias nesse local hoje em dia.

Universal Pictures apresenta em associação com a Relativity Media—uma produção Chernin Entertainment/Monolith Pictures/Radical Studios production de um filme de Joseph Kosinski: Tom Cruise em *Oblivion*, estrelando Morgan Freeman, Olga Kurylenko, Andrea Riseborough, Nikolaj Coster-Waldau e Melissa Leo. A música original para o filme de ação e aventura é do M83, a trilha foi composta por Anthony Gonzalez e Joseph Trapanese. Os figurinos são de Marlene Stewart, o editor é Richard Francis-Bruce, ACE. O designer de produção do filme é Darren Gilford, o diretor de fotografia é Claudio Miranda, ASC. Os produtores executivos de *Oblivion* são Dave Morrison, Jesse Berger, Justin Springer, o épico é produzido por Joseph Kosinski, Peter Chernin, Dylan Clark, Barry Levine, Duncan Henderson. Ele é baseado no romance gráfico original de Joseph Kosinski, o roteiro é de Karl Gajdusek e Michael deBruyn. *Oblivion* é dirigido por Joseph Kosinski. © 2013 Universal Studios.

www.oblivionmovie.com

—*oblivion*—