



HART  
HÄRTER  
**HARDCORE**

CAPELIGHT  
www.theadapt.com

STX  
ENTERTAINMENT

**AB 14. APRIL IM KINO**

# HARDCORE

EIN FILM VON ILYA NAISHULLER

90 Minuten // Russland/USA 2016

Science-Fiction/Action

Bildformat: 2,35:1

Tonformat: Dolby Digital 5.1

mit Sharlto Copley, Haley Bennett **UND DIR**

## - PRESSEHEFT -

PRESSE MATERIAL: [presse.capelight.de/hardcore](http://presse.capelight.de/hardcore)

[www.facebook.com/Hardcore.DerFilm](http://www.facebook.com/Hardcore.DerFilm)

[www.Hardcore-DerFilm.de](http://www.Hardcore-DerFilm.de)

#HartHärterHardcore

**Trailer 1:** [https://youtu.be/gt\\_08xZR0\\_M](https://youtu.be/gt_08xZR0_M)

**Trailer 2:** <https://youtu.be/N5UD0jjEINo>

Im Verleih von capelight pictures

und Wild Bunch Germany

Im Vertrieb von Central Film

## INHALT

Besetzung und Stab	4
Mission-Briefing	5
Kurzinhalt	5
Langinhalt	6
Presse notiz	8
<b>Level 1:</b> Am Anfang war der Punkrock	9
<b>Level 2:</b> Schwung in die Sache bringen	11
<b>Level 3:</b> Von der Story zum Film	14
<b>Level 4:</b> Going Global	18
<b>Level 5:</b> Die Stadt als eigener Character	19
<b>Level 6:</b> First Person Shooter – Ein Überblick	22
Character Customization – Über die Besetzung	24
Developers Guide – Über die Filmemacher	28
Kontakt	30

# KINOSTART: 14.04.2016

CAPELIGHT  
PICTURES

WB  
wildbunch

CENTRAL  
FILM

## BESETZUNG

Jimmy .....	Sharlto COPLEY
Estelle .....	Haley BENNETT
Akan .....	Danila KOZLOVSKY
Henrys Vater .....	Tim ROTH

## STAB

Regie .....	Ilya NAISHULLER
Drehbuch .....	Ilya NAISHULLER
Produzenten .....	Ekaterina KONONENKO
.....	Inga VAINSHTEIN SMITH
.....	Ilya NAISHULLER
.....	Timur BEKMAMBETOV
Ausführende Produzenten .....	Wang ZHONGJUN
.....	Wang ZHONGLEI
.....	Jerry YE
.....	Donald TANG
.....	Robert SIMONDS
.....	Adam FOGELSON
.....	Oren AVIV
Kamera .....	Vsevolod KAPTUR
.....	Fedor LYASS
.....	Pasha KAPINOS
Musik .....	Darya CHARUSHA
Schnitt .....	Steven MIRKOVICH
.....	Vlad KAPTUR
Special Effects .....	Peter GORSHENIN
Produktionsdesign .....	Margarita ABLAEVA
Casting .....	John McALARY
.....	Ella SKOVORODINA
.....	Sandra DEZA
Stunt Choreographie .....	Alexander STETSENKO
.....	Oleg PODDUBNYY
Kostümdesign .....	Anna KUDEVICH

## MISSION-BRIEFING

Bist du auch gut angeschnallt? **HARDCORE** ist eine der wagemutigsten und originellsten Achterbahnfahrten, die die große Leinwand seit langer Zeit gesehen hat: Du erlebst den ganzen Film durch die Augen der Hauptfigur Henry. Wenn der Film beginnt, erinnerst Du dich an gar nichts. Was vermutlich daran liegt, dass Du von Deiner Frau (Haley Bennett) eben erst aus dem Reich der Toten zurückgeholt worden bist. Sie sagt dir auch, dass dein Name Henry ist. Fünf Minuten später wird auf dich geschossen, deine Frau wurde entführt, und es ist wahrscheinlich gar keine schlechte Idee, wenn Du sie zurückholst. Wer sie entführt hat? Sein Name ist Akan (Danila Kozlovsky), ein mächtiger Bandenchef mit einer Armee von Söldnern und einem Plan, wie er die Welt beherrschen möchte.

Außerdem befindest Du dich in dir unbekanntem Moskau und jeder will deinen Tod. Außer diesem mysteriösen britischen Kerl namens Jimmy (Sharlto Copley). Er könnte auf deiner Seite stehen. Aber dessen solltest Du dir nicht zu sicher sein. Wenn Du diesen Wahnsinn tatsächlich überlebst und das Rätsel löst, dann könntest Du vielleicht sogar deine Bestimmung und deine wahre Identität aufdecken. Viel Glück, Henry. Du kannst es wahrlich gebrauchen ...

## KURZINHALT

Eben noch auf der Schwelle zwischen Leben und Tod, im nächsten Moment als kybernetisch aufgemotzte Kampfmaschine auf der Suche nach der eigenen Identität und den Entführern seiner Frau Estelle: Für Henry kommt es im futuristischen Moskau hammerhart. Lediglich unterstützt durch den schrägen Jimmy, muss er es nicht nur mit Heerscharen namenloser Söldner aufnehmen, sondern auch deren psychopathischen Boss Akan in die Schranken weisen, der eine Armee biotechnisch aufgerüsteter Soldaten produzieren will. Getreu dem Motto „Blut schlucken und schlucken lassen“ bleibt Stehaufmännchen Henry nichts anderes übrig, als bis zum finalen „Game Over“ auch den letzten der „Scheißkerle“ endgültig plattzumachen.

## LANGINHALT

Nicht dein Ernst, oder? Hast Du schon mal einen Langinhalt zu „Call of Duty“, „Crank“ oder „Doom“ gelesen? Eben!



## PRESSENOTIZ

Produziert von Action-Ikone Timur Bekmambetov („Wanted“), degradiert **HARDCORE** bisherige Genrelieblinge wie „Crank“ zum harmlosen Kindergeburtstag und Konsolenkracher wie „Call of Duty“ zum lauen Nachmittagsspaziergang. Kein Wunder, dass der u. a. mit Charlto Copley („District 9“) hochkarätig besetzte „Mittendrinn statt nur dabei“-Actioner auf dem renommierten Toronto International Film Festival 2015 beim „Midnight Madness“-Publikum für Begeisterungstürme sorgte. Regisseur Ilya Naishuller landete bereits mit dem in der Ego-Perspektive konzipierten Musikvideo zu „Bad Motherfucker“ seiner Moskauer Punkband Biting Elbows einen viralen Hit. Mit **HARDCORE** präsentiert er nun sein beeindruckendes Spielfilmdebüt, in dem auch Hollywood-Star Tim Roth einen Cameo-Auftritt hat. Gewalt- und bewegungssensitiven Zuschauern wird vor dem Besuch dieses künftigen Kultklassikers dringend zur Einnahme einer Beruhigungspille geraten. Rein prophylaktisch, versteht sich!



## LEVEL 1: AM ANFANG WAR DER PUNKROCK

**HARDCORE** begann mit dem bahnbrechenden und respektlosen Musikvideo „Bad Motherfucker“ des in Russland geborenen Filmemachers Ilya Naishuller. Das Video, das als Teil seines „anderen“ Jobs als Frontmann der Punkband Biting Elbows entstanden ist, erzählt seine kompromisslose Story komplett durch den Blickwinkel der Hauptfigur. Ein wilder und hypnotisierender Trip, der mit über 120 Millionen Views auf der ganzen Welt zur viralen Sensation geworden ist. Einer der Fans war Produzent und Regisseur Timur Bekmambetov. Er kontaktierte Naishuller über Facebook und ermutigte ihn, seine Vision auf Spielfilmlänge auszuweiten. Das Ergebnis ist **HARDCORE**, eine actiongeladene immersive Erfahrung, die ausschließlich aus der Sicht eines Cyborgs namens Henry erzählt wird.

„Ich konnte nicht damit aufhören, ‚Bad Motherfucker‘ anzusehen. Ich habe Ilyas kühne und kreative Intelligenz wirklich bewundert“, so Bekmambetov. „Es gibt drei Hauptfaktoren, die mich für ein Projekt begeistern können: Originalität, Dreistigkeit und ein interessantes Konzept. Dieses Video war wirklich einzigartig und ungewöhnlich. Etwas, das zunächst wie der reine Irrsinn aussieht, entpuppt sich als gut durchdachtes und vernunftgeleitetes Projekt. Ilyas Vorgehen bei der Durchführung von Projekten ist eine seiner größten Stärken“, ergänzt er.

Fast ausschließlich mit GoPro-Kameras und handgefertigter Ausrüstung gefilmt, wendet sich **HARDCORE** vom traditionellen Filmemachen ab. Ersetzt wird es durch eine rohe und unmittelbare Erfahrung, die es dem Publikum erlaubt, eins mit dem Protagonisten zu werden und so mit Henry auf eine sehr persönliche und atemberaubende Reise zu gehen.

„Actionkino ist immer dann zu voller Entfaltung gekommen, wenn es ihm gelungen ist, das Gefühl der Teilnahme an gefährlichen Situationen zu vermitteln, welche die meisten Menschen im echten Leben normalerweise vermeiden würden. Das Ziel war es, das Ganze mit **HARDCORE** noch ein wenig weiter zu treiben, das Publikum direkt in den Körper des Protagonisten zu versetzen, damit es das ursprüngliche und aufregende Gefühl, das wir normalerweise nur aus sicherer Distanz erleben dürfen, am eigenen Leib erfährt“, so Naishuller.

„Auf Ilyas Art des Geschichtenerzählens kann man sich sehr gut einlassen. Ich denke, dass es ihm gelingt, eine einzigartige Balance aus Gewalt, Humor, Story und emotionaler Bindung zu den Charakteren herzustellen“, ergänzt Bekmambetov. „Wir haben es hier nicht nur mit 90 Minuten cooler Gimmicks zu tun, sondern auch mit einer interessanten und aufregenden Story und es war Ilya wichtig, beide Aspekte herauszuarbeiten“, so der Produzent weiter. Die enthusiastisch vorgebrachte Unterstützung Bekmambetovs sollte das Leben von Naishuller verändern und das, obwohl der Regisseur zunächst misstrauisch war.

„In der zweiten Nacht, nachdem ‚Bad Motherfucker‘ zum viralen Hit geworden war, habe ich auf Facebook eine Nachricht von Timur erhalten. Für uns in Russland ist er wirklich der Größte: ein echter Held in Sachen Filmkunst. Wir haben uns dann über Skype verabredet, er hat mir gratuliert und mich gefragt, ob ich nicht Interesse daran hätte, das Ganze zu einem Spielfilm auszuweiten. Ehrlich gesagt, habe ich zuerst noch zurückhaltend reagiert, weil ich mir nicht sicher war, ob sich die Übertragung bewerkstelligen ließe. Aber Timur hat nur gefragt: ‚Würdest Du selbst etwa nicht gerne einen großartigen POV- (Point-Of-View-) Film im Kino sehen?‘ Ich habe natürlich mit ‚Ja‘ geantwortet, woraufhin er meinte: ‚Worauf wartest Du dann noch? Mach ihn!‘“, erinnert sich Naishuller. „Je mehr ich darüber nachdachte, desto interessanter und herausfordernder erschien es mir. Meine größte Sorge war dabei weniger die Action, sondern die Frage, ob ich innerhalb der kreativen Zwänge auch eine Geschichte würde erzählen können. Mir wurde klar, dass es eine überwältigende filmische Erfahrung werden würde, wenn es mir nur gelänge, beide Aspekte auf die richtige Art und Weise herauszuarbeiten. Also bin ich nach Los Angeles geflogen, um mich mit Timur zu treffen, der wirklich eine große Unterstützung war und von Beginn an das Projekt geglaubt hat. Wir haben über die Herausforderungen gesprochen, die sich aus der Übertragung der Idee auf einen Spielfilm ergeben würden, haben ein paar Ideen skizziert und das Ganze mit einem Handschlag besiegelt. Das war die unkomplizierteste und unglaublichste Erfahrung, die man sich denken kann. Ich habe nicht nur die Gelegenheit bekommen, mit einem der angesehensten russischen Regisseure und Produzenten zu arbeiten, er hat mir auch noch freie Hand dabei gelassen, den Film zu machen, den ich mir vorstellte. Ich bin also zurück nach Moskau, habe die zusätzliche Finanzierung für den Film sichergestellt und angefangen, am Drehbuch zu arbeiten. Während dieses Prozesses hat Timur Wort gehalten. Er war der Produzent, der jederzeit zur Stelle war, wenn ich seine Hilfe oder seinen Rat suchte und der mich nie dazu gedrängt hat, etwas zu tun, von dem ich das Gefühl gehabt hätte, es wäre falsch für den Film. Es hilft natürlich außerdem, dass Timur als versierter Regisseur und Produzent genau versteht, unter welchem Druck man sich als Regisseur befindet.“

„Der beste Weg, vielversprechende Filmemacher zu unterstützen, ist, ihnen sowohl künstlerische Freiheit zu lassen als auch volle Verantwortung zu geben. Das hat Ilya die Möglichkeit gegeben, seine eigenen Fehler zu machen und dann Wege zu finden, sie am Ende selbst auszumerzen“, erklärt Bekmambetov.

## LEVEL 2: SCHWUNG IN DIE SACHE BRINGEN

Produzentin Inga Vainshtein Smith war eine frühe Naishuller-Bewunderin, die an seine Musikvideos von der russischen Produzentin Ekaterina Kononenko, mit der sie sich im Jahr vor der Entstehung von **HARDCORE** in Cannes getroffen hatte, herangeführt worden war.

„Mir war klar, wie unbestreitbar talentiert Ilya ist. Wir haben uns in New York getroffen, um den Film zu besprechen, bei dem Ilya Regie führen wollte, und ich bin als Produzentin miteingestiegen. Wir hatten gerade den ersten Entwurf dieses sehr ungewöhnlichen Films erhalten, als das Video zu ‚Bad Motherfucker‘ im Netz förmlich explodiert ist und Ilya eine Menge Aufmerksamkeit aus Hollywood beschert hat. Es gab definitiv einen Riesen-Buzz rund um dieses Musikvideo. Der Radiosender KROQ aus L.A. hat Ilyas Nummer herausgefunden und ihn angerufen, um ihn live on air zu interviewen und Samuel L. Jackson hat ein Foto von sich mit einem Schild getwittert auf dem ‚I’m A Bad Motherfucker‘ stand. Das war schon eine aufregende Zeit für Ilya. Nachdem Timur und Ilya beschlossen hatten, dass **HARDCORE** gedreht wird, kamen wir als Produzenten an Bord.“

„Ich bin nach Hause, um am Drehbuch zu schreiben. Nach ein paar Tagen Arbeit habe ich Timur angerufen und ihm von meiner Idee erzählt, einen Star für die Rolle des damals noch unbenannten Sidekicks zu gewinnen. Timur hat mich gefragt, an wen ich dachte, und ich habe sofort Charlto Copley ins Spiel gebracht. Timur hat dann ein Skype-Gespräch zwischen Charlto und mir arrangiert und ich habe ihm vom Style des Films erzählt, die grundlegende Handlung skizziert und die Rolle des Anführers und Ratgebers beschrieben, von der ich wollte, dass er sie spielt. Charlto hat gesagt, dass er vom Konzept fasziniert sei, keine Angst davor habe, an etwas so Experimentellem teilzuhaben und dass er mitmachen würde – vorausgesetzt, er mag das fertige Skript und seine Figur. Ich hatte anschließend eine sehr unruhige Woche, in der ich die Figur des Jimmy weiter ausarbeitete. Ich brauchte Charlto in meinem Film, also musste ich ihm etwas wirklich Besonderes liefern, damit er nicht mehr ‚Nein‘ sagen konnte. Schließlich ist mir der Gedanke gekommen, dass kaum ein Schauspieler der magnetischen Anziehungskraft widerstehen kann, mehrere unterschiedliche Charaktere in einem Film zu spielen. So wurde auch die Idee des multiplen Jimmy geboren“, erinnert sich Smith.

Wie Bekmambetov war auch Copley fasziniert von Naishullers ‚Bad Motherfucker‘-Video. „Timur und ich wollten schon seit Jahren etwas gemeinsam machen. Er erzählte mir dann von diesem interessanten Projekt, das er für mich im Auge habe und hat mir Ilyas Kurzfilm geschickt. Ich hab ihn ungefähr 16-mal hintereinander angeschaut und konnte meinen Augen nicht trauen. Die Idee, so einen ganzen Film zu drehen, hat mich wirklich fasziniert. Das war unverbraucht, kreativ und absolut einzigartig“, so Copley.



## LEVEL 3: VON DER STORY ZUM FILM

### (ACHTUNG: SPOILER!)

Es ist ein schmaler Grat zwischen Held und Bösewicht in **HARDCORE**. Henry – und mit ihm das Publikum – muss in Echtzeit bewerten, wer Freund und wer Feind ist. Haley Bennett muss als seine verständnisvolle Frau Estelle zunächst Henry und dann auch das Publikum davon überzeugen, dass sie seine Verbündete ist. Und für den Großteil des Films können wir und Henry das auch glauben. Bis schließlich klar wird, dass Estelle in Wirklichkeit Teil einer tödlichen Verschwörung gegen Henry ist. Die Gelegenheit, eine so doppelgesichtige Figur zu spielen, faszinierte Bennett und sie hat sich die Inspiration für ihren Part von klassischen Leinwandsirenen geholt.

„Das ist so ein herrlicher und unberechenbarer Charakter. Man erwartet von Estelle die Rolle der ‚Damsel in distress‘, bis man herausfindet, dass sie eine Meisterin der Manipulation ist, tatsächlich so etwas wie die Architektin des Bösen. Der Moment, in dem Henry genau das bewusst wird, musste deshalb ganz besonders niederschmetternd sein. Wir wollten sichergehen, dass sie zu Beginn zwar fürsorglich und unterstützend ist, gleichzeitig wollten wir aber bestimmte Nuancen vermitteln, in denen ihre Figur boshafte Seiten offenbart, die einem beinahe entgehen. Ich mag solche Aha-Momente wie diesen in Filmen. Und ich hoffe, das kommt in Estelle auch rüber. Barbara Stanwyck ist im Noir Klassiker FRAU OHNE GEWISSEN („Double Indemnity“, 1944) für mich die beste Femme fatale aller Zeiten und das versuche ich zu kanalisieren“, beschreibt Bennett ihre Rolle.

Naishullers Kreativität, Hingabe und Talent überzeugten Bennett ebenso: „Obwohl das Ilyas erster Film ist, wusste er genau, was er wollte und er hat mich dafür begeistert, ihm bei der Erfüllung seiner Vision zur Seite stehen zu dürfen. Er ist ein wirklich hingebungsvoller Künstler“, so Bennett.

Um das Konzept von einem Kurzfilm auf einen abendfüllenden Spielfilm übertragen zu können, haben Naishuller und sein Team hunderte von Stabilitätstests mit den GoPro-Halterungen durchgeführt – es musste für das richtige Gleichgewicht zwischen den hyperkinetischen und den (relativ gesehen) eher statischen Szenen gesorgt werden. Dieses Gleichgewicht herzustellen, erforderte ein hohes Maß an Forschung und Entwicklung, Herumexperimentieren und Ausprobieren, aber das Ergebnis war es wert.

„Das Beste daran war, dass es keinen Fahrplan für das gab, was wir erreichen wollten, es gab ja keine Referenz. Jedes Mal, wenn wir eine dieser komplizierten Sequenzen fertiggestellt hatten, wurde das berausende Gefühl, die Ersten gewesen zu sein, die das hinbekommen haben, zum sehr mächtigen weiteren kreativen Antrieb für meine fantastische Crew und mich“, erinnert sich Naishuller. Außerdem, so fügt er hinzu, habe die Entscheidung für die Ego-Perspektive dabei geholfen, den Ton der Geschichte und von Henrys charakterlicher Entwicklung mitzubestimmen.



„Den Film ausschließlich aus Henrys Perspektive zu drehen, bedeutete auch, dass ich nie von diesem Blickwinkel abweichen oder eine Nahaufnahme vom Gesicht des Hauptdarstellers zeigen durfte, um seine Emotionen einzufangen. Henry würde also eine physische Handlung vollziehen müssen, damit das Publikum seine Reaktion nachempfinden kann. Das hat zu einem interessanten Entwicklungsprozess geführt. Einiges vom eher körperlichen Humor und die etwas leichteren Momente im Film gehen auf diese Tatsache zurück“, so Naishuller.

Glücklicherweise wurde der spezielle Stil, den Naishuller sich vorgestellt hatte, von Anfang an von GoPro unterstützt. „Kurz, nachdem `Bad Motherfucker` sein Youtube-Debüt hatte und sich im Internet viral verbreitete, hat Gregg DiLeo, der Chef des Sport-Marketings bei GoPro, den Kontakt zu Ilya gesucht, um ihm zu gratulieren. Als wir uns dann entschlossen haben, den Film mit GoPro-Kameras zu drehen, habe ich Gregg kontaktiert, ihm von dem Film erzählt und ihn gefragt, ob er uns unterstützen wolle. David Newman, der bei GoPro als Senior Director im Ingenieursbereich tätig ist, hat uns in allen technischen Bereichen Hilfe zugesagt und auch geliefert. Gregg DiLeo hat einen Weg gefunden, GoPro-Kameras innerhalb nur eines Tages per FedEx nach Moskau zu verschicken und Dave hat mitten in der Nacht regelmäßig E-Mails mit technischen Fragen beantwortet. Ohne sie hätten wir das definitiv nicht hinbekommen“, sagt Vainshstein Smith.

Wegen schlechten Wetters und der nur partiellen Verfügbarkeit von Locations und Beteiligten, musste der Drehplan aufgeteilt werden. Es wurde in drei Etappen gefilmt, was den Einsatz von drei Kameraleuten erforderlich machte. Einer von ihnen war Vsevolod Kaptur, einer von Naishullers Freunden aus der Filmhochschule.

„Wir sind eigentlich immer gut miteinander ausgekommen und ich hab ihn gelegentlich bei seinen Videodrehs und anderen kleinen Projekten unterstützt. Er hat mich im April 2013 angerufen und mir erzählt, dass er jetzt einen Spielfilm drehen wolle, der stilistisch auf dem Musikvideo für `Bad Motherfucker` basiere. Und von mir wollte er, dass ich das filme. Ich stand zwar unmittelbar vor der Vorproduktionsphase für einen anderen Film, aber er war sehr überzeugend. Es handelte sich schließlich um seinen ersten Langfilm, der technisch sehr kompliziert werden würde. Und er wusste, dass ich mit der Art von Schwierigkeiten, mit denen wir konfrontiert werden würden, klarkommen könnte“, erinnert sich Kaptur.

Zwischenzeitlich musste Kaptur das Projekt zwar verlassen, um sich seiner anderen Verpflichtung zu widmen, aber den ersten Block des Films – immerhin über die Hälfte – konnte er im Sommer 2013 noch drehen, bevor er im darauffolgenden Jahr zurückkehrte. Zu dem Zeitpunkt hatte das Kamerateam den neuen GoPro-Stil bereits gemeistert und Kaptur hatte die ungewöhnliche Gelegenheit, sowohl Zuschauer als auch Teilnehmer des Projekts zu sein.

„Ich habe den Staffelstab zunächst an Fedor Lyass übergeben, der die Innenaufnahmen für das Finale und für die Eingangssequenzen gefilmt hat, dann an Pasha Kapinos – das war ein fließender Übergang. Im nächsten Sommer bin ich dann zurückgekommen, um die Verfolgungsjagd mit dem Motorrad zu drehen. Das hat extrem viel Spaß gemacht, weil wir zu dem Zeitpunkt endlich wussten, was wir taten, gerade im Vergleich zum Beginn des Projekts, der sich noch sehr kompliziert gestaltet hat, weil sich jeder erst einmal mit dem GoPro-Stil und der Egoperspektive beim Dreh anfreunden musste. Ich habe es wirklich genossen, zu sehen, was die Crew und die anderen Kameramänner in meiner Abwesenheit vollbracht hatten, zumal ich das Vergnügen hatte, Teile des Filmes so zu erleben, wie später die Zuschauer“, so Kaptur.



„Ein großer Teil in der Vorbereitungsphase ging für die Erschaffung magnetischer Halterungen für die Stabilisierung drauf, die es dem Team erlauben würden, die Kameras an Helmen zu befestigen und das Bild für den Zuschauer trotzdem angenehm zu gestalten“, so Kaptur. Und Ilya ergänzt: „Wir haben buchstäblich Dutzende von Stunden in Moskau gedreht und das Ergebnis dann auf der größten Kinoleinwand der Stadt unter die Lupe genommen, um herauszufinden, was wir uns im POV-Kontext alles erlauben können.“

„GoPro hat uns sogar Zugang zu damals noch unveröffentlichter Software verschafft, die es uns erlaubt hat, eine Belichtungsregelung zu nutzen, die sie erst später in die neueste Generation ihrer Kameras eingebunden haben. Außerdem haben wir fest damit gerechnet, eine ganze Menge Kameras zu schrotten, aber während meines Drehabschnitts sind nur zwei oder drei Kameras kaputt gegangen. Wir hatten ungefähr ein Dutzend GoPro HERO3 Black Editions, die uns GoPro zur Verfügung gestellt hatte. Während einer der längeren Drehpausen hat GoPro zwar die HERO3+ Edition veröffentlicht, aber wir haben uns dazu entschieden, weiter die Original HERO3 zu verwenden, um das Bild stimmig zu halten.“

Die Kamerahalterung war wahrscheinlich der technisch wichtigste Aspekt, um Look und Feel des Films richtig hinzubekommen. Wir haben einen Ingenieur und Freund von mir, Vladimir Kotihov, angeheuert, der witzigerweise auch American Football-Spieler ist und deshalb ein paar Dinge rund um Helme beizusteuern wusste. Wir haben viel Zeit damit verbracht, die Helme stets aufs Neue zu designen, während wir parallel am Stabilisierungssystem gearbeitet haben. Das war magnetbasiert und wir haben insgesamt mit fünf oder sechs Prototypen experimentiert. Der erste sah noch aus wie ein mittelalterliches Folterinstrument, bevor wir einen hatten, der viel Stabilität bot, leicht genug war, um den Träger nicht zu sehr zu belasten und stabil genug, um Schläge und sonstige Schäden während der heftigeren Drehphasen gut wegstecken zu können. Ganz zum Schluss brachten wir noch einen Teradek-Sender und ein spezielles Mikrofon an“, erinnert sich Kaptur.



## LEVEL 4: GOING GLOBAL

Die sozialen Medien haben sich als großzügiger Wohltäter für **HARDCORE** erwiesen. Schließlich wurde so nicht nur Bekmambetov auf Naishuller aufmerksam, sie erlaubten es dem Team auch, sich abermals an die Fans zu wenden, die das Video ursprünglich so gefeiert hatten. Dank einer stabilen webbasierten Kampagne haben genau diese Unterstützer die Gelder zur Verfügung gestellt, die nötig waren, um den Independent-Film angemessen fertigstellen zu können. Die Indiegogo-Kampagne wirkte fast wie eine organische Erweiterung von **HARDCORE**.

„Ilya und ich haben von Anfang an eine Indiegogo-Kampagne in Erwägung gezogen, vor allem wegen der massiven Klickzahlen und der Onlinepräsenz von `Bad Motherfucker`, aber Ilya scheute noch davor zurück, sich an die Fans zu wenden, bevor er nicht wusste, dass der Film wirklich gut werden würde. Als der erste Teil des Films fertig und Ilya mit der Richtung, in die das ging, glücklich war, haben wir beschlossen, uns doch wieder an unsere Online-Zuschauerbasis und an all die Blogger, die über `Bad Motherfucker` geschrieben hatten, zu wenden, um so die Aufmerksamkeit für das Filmprojekt zu erhöhen. Außerdem hat sich **HARDCORE** im Verlauf des Entstehungsprozesses weiterentwickelt, der Film wurde in Sachen Special Effects und Sound viel komplizierter, das hat uns wenig Budget für die Musik gelassen. Also haben wir unsere Kampagne gestartet und die war auf unterschiedlichen Ebenen sehr lohnend, nicht nur finanziell. Wir haben weltweit ein großes Presseecho ausgelöst, die potenzielle Zuschauerzahl vergrößert und wir waren in der Lage, das noch fehlende Budget auf diese Weise aufzutreiben. Laut Indiegogo war unsere Kampagne bei weitem die internationalste, die sie je auf ihrer Plattform hatten – mit Beiträgen u. a. aus Südkorea, Dänemark, Schweden, Israel und Russland“, so Vainshtein Smith.

## LEVEL 5: DIE STADT ALS EIGENER CHARAKTER

Der Film spielt on location in Moskau und er fühlt sich an wie ein Punk-Rock-Reiseführer durch die Stadt. Für Haley Bennett war Moskau einer der Hauptanreize für den Film und sie hat diese Gelegenheit, Russland zu erkunden, auch voll ausgeschöpft.

„Diesen Aspekt meines Berufs, der es mir erlaubt, fremde Länder zu erforschen und in ihrer Kultur und Geschichte aufzugehen, schätze ich wirklich ganz besonders. Russland hat so viel zu bieten. Da kann man sich schon mal verlieren. Ich war so weit weg von Zuhause. Trotzdem hat die Crew alles dafür getan, damit ich mich als Ausländerin hier wohlfühle. Das wusste ich sehr zu schätzen, zumal es da diese durchaus signifikante Sprachbarriere gab. Meine Assistentin Lidia hat mich zum Beispiel auf einen Trip außerhalb von Moskau aufs Land mitgenommen. Und hier hat uns ihre Mutter ein unvergessliches typisch russisches Gericht zubereitet. Das war ein echtes Highlight! Einfach zu sehen, wie ihre Familie lebt und einen Einblick in ihre Traditionen zu erhalten“, berichtet Bennett.

Vainshtein Smith hat zwar durchaus viel für Moskaus Charme übrig, aber wie in jeder anderen Großstadt auch, ist ein Dreh dort nicht immer einfach, vor allem, wenn es sich um die Art abenteuerlicher Set-Pieces handelt, die der Film erforderlich machte. Außerdem galt es, Rahmenbedingungen zu berücksichtigen, die sich ihrer Kontrolle entzogen, örtliche Gegebenheiten, die den Dreh behindern könnten, außerdem den russischen Winter, der einen verfrühten und unwillkommenen Start hinlegte.

„Es gab eine ganze Reihe unkontrollierbarer Überraschungen, die uns beim Dreh etwas zurückgeworfen haben. Die erste war das Wetter. Es hat bereits Mitte September zu schneien begonnen. Für das große Finale hatten wir mit einem Dreh auf einem echten Moskauer Dach geplant, aber der frühe Schnee hat das unmöglich gemacht. Also mussten wir zu Plan B übergehen – ein eigenes Set errichten und dort drehen. Das Gleiche galt für die Verfolgungsjagd mit dem Motorrad. Wir mussten sie zur Hälfte in der Post-Produktion drehen, also erst im folgenden Sommer. Auch Sharlotos Verfügbarkeit war auf ein enges Zeitfenster begrenzt und gab uns das Datum für den Drehstart vor, das nicht abänderbar war – obwohl das Wetter eben nicht mitspielte.“

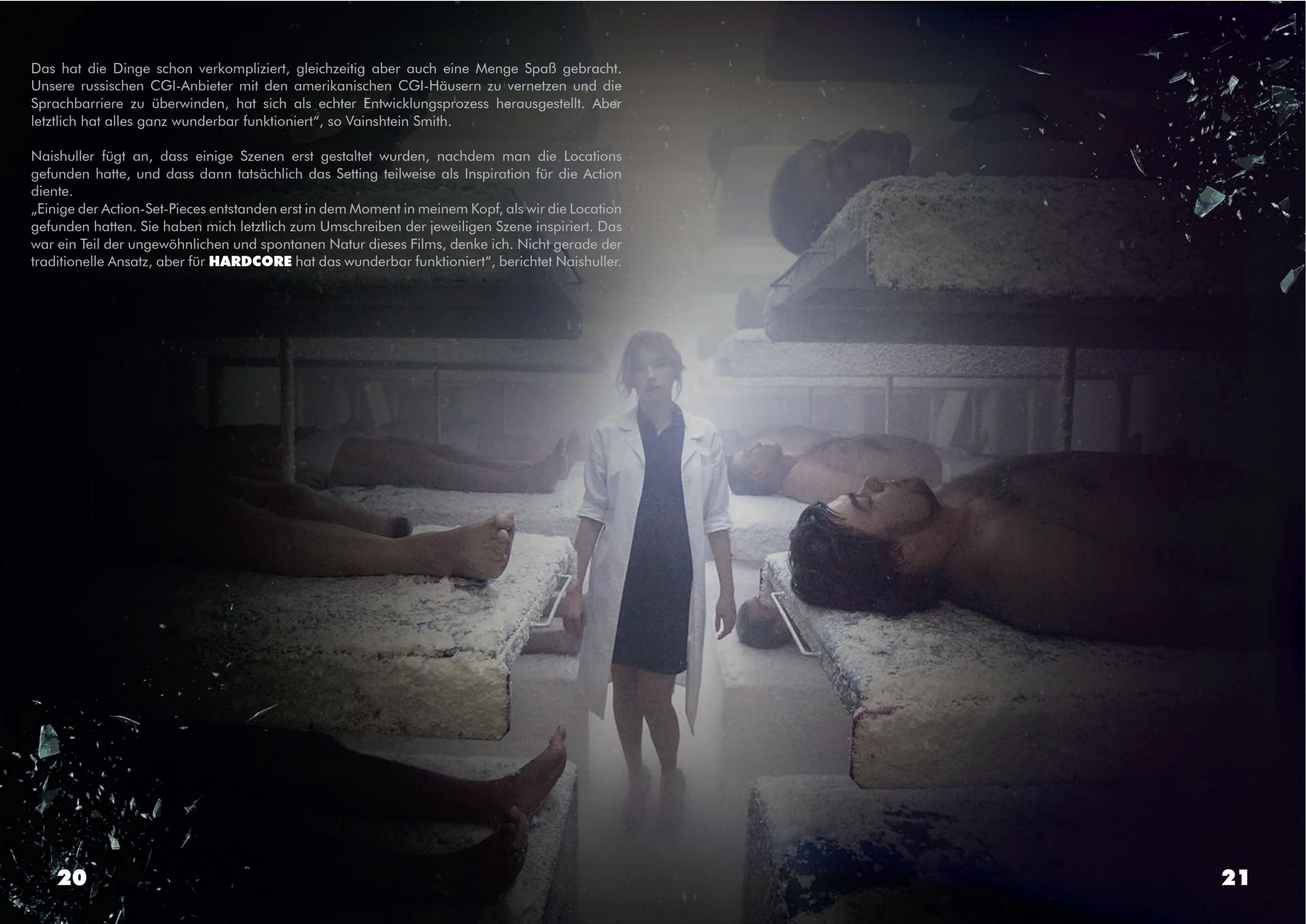
Das internationale Team der Postproduktions-Phase stellte sich ebenfalls als große Herausforderung heraus. Damit klarzukommen, war eine fast schon diplomatische Heldentat.

„Die vielleicht komplizierteste Sache war es, den Arbeitsfluss zwischen den Vereinigten Staaten und Russland zu koordinieren“, erinnert sich Smith. „Wir haben in Russland und einige wenige Tage in L.A. gedreht und dann die ganze Post-Produktion in Los Angeles abgewickelt. Der Zeitunterschied zwischen Moskau und L.A. beträgt elf Stunden. Wenn wir also Gespräche zwischen den unterschiedlichen Post-Produktions-Örtlichkeiten koordinieren mussten, musste immer jemand mitten in der Nacht arbeiten. Als wir schließlich die Dialogaufnahmen für unseren russischen Bösewicht Danila Kozlovsky durchführen wollten, verfügte die Sound Stage in St. Petersburg nicht über den notwendigen Live-Feed zu unserem Soundstudio in Los Angeles.“

Das hat die Dinge schon verkompliziert, gleichzeitig aber auch eine Menge Spaß gebracht. Unsere russischen CGI-Anbieter mit den amerikanischen CGI-Häusern zu vernetzen und die Sprachbarriere zu überwinden, hat sich als echter Entwicklungsprozess herausgestellt. Aber letztlich hat alles ganz wunderbar funktioniert“, so Vainshtein Smith.

Naishuller fügt an, dass einige Szenen erst gestaltet wurden, nachdem man die Locations gefunden hatte, und dass dann tatsächlich das Setting teilweise als Inspiration für die Action diente.

„Einige der Action-Set-Pieces entstanden erst in dem Moment in meinem Kopf, als wir die Location gefunden hatten. Sie haben mich letztlich zum Umschreiben der jeweiligen Szene inspiriert. Das war ein Teil der ungewöhnlichen und spontanen Natur dieses Films, denke ich. Nicht gerade der traditionelle Ansatz, aber für **HARDCORE** hat das wunderbar funktioniert“, berichtet Naishuller.



## LEVEL 6: FIRST PERSON SHOOTER – EIN ÜBERBLICK

Das Problem eines einsamen Schützen wie Henry, der ohne Atempause um sein nacktes Überleben kämpft, lässt sich zu einer existenziellen, dennoch simplen Formel verdichten: Ich schieße, also bin ich! Oder spezifischer auf Henrys Situation zugeschnitten: Wer nicht schießt, ist aus dem Spiel. Ob Henry im Worst Case einen weiteren Neustart oder ein paar Extraleben spendiert bekommen würde, bleibt ebenso unklar wie seine Persönlichkeit. Henry ist kein psychologisiertes Charakter, sondern ein Funktionsträger. Ein Avatar, der sich für den Zuschauer über seine Handlungen im inszenierten Spielraum des Films definiert, aber gerade deshalb viele spannungsreiche Fragen aufwirft. Wir sehen seine Hand, seine Waffen, sein Blickfeld. Mehr braucht es nicht, um Henrys Frage nach seiner Identität zum Abbild einer Sinnsuche zu erklären, die den ganzen Film als Leitmotiv durchzieht und an die Geschichte des Computerspiels andockt. Eine Geschichte, die bekanntermaßen selbst lange eine Sinnsuche zwischen Film, Literatur und Comic war, bevor Gaming der heimischen Nerd-Ecke entwachsen und alle Altersgruppen erobern konnte.

Kein Genre oder Format basiert stärker auf diesen Prämissen als der Ego-Shooter. **HARDCORE** bezieht sich mit seiner ganzen Ästhetik und zahlreichen Referenzen und Anspielungen auf Game-Serien wie „Call of Duty“, „Crysis“ oder „CounterStrike“. Nach einigen bereits sehr frühen Vorläufern wie „Maze War“ (1973) in der Pionierzeit des Computerspiels, erblickten mit „Wolfenstein 3D“ und „Doom“ (beide vom bis heute legendären Entwicklerstudio id Software) Anfang der 90er Jahre die ersten Titel das Licht der Welt, die das Genre bis heute prägen und die vorgeben, was spielerisch wie inhaltlich die meisten Ego-Shooter ausmacht.

Unter modernen Ego-Shootern (oder First-Person-Shootern) versteht man grundsätzlich eine Kategorie von Games, bei denen Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agieren und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpfen. Die Handlungen sind meist in militärischen oder dystopischen Sci-Fi-Settings angesiedelt, wobei stringentes oder emotional tiefgründiges Storytelling den verschiedenen Spielmodi und der Inszenierung bombastischer Action meist untergeordnet wird. Gerade zeitgenössische Titel wie „Counter-Strike“ oder „Battlefield“, die sich weltweit millionenfach verkaufen und längst Budgets à la Hollywood verschlingen, zeichnen sich konsequenterweise häufig speziell durch ihre Multiplayer-Modi aus. Diese werden von den Entwicklern mit zahlreichen Maps und Features intensiver weiterentwickelt und vermarktet als die Story-Kampagnen im Single-Player-Modus. Speziell im Bereich des sogenannten E-Sports, der sich besonders in Asien und Amerika als festes Turnier-Format etabliert hat, ziehen Ego-Shooter neben klassischen Sporttiteln wie EAs „FIFA“ eine stetig wachsende Gruppe an Gamern an, die sich online in Teams für offizielle Multiplayer-Turniere organisieren und im Erfolgsfall bei Events wie der CGS World Championship oder der amerikanischen Major League Gaming ein beträchtliches Preisgeld plus entsprechend viel Werbewert innerhalb der Gamer-Community erspielen können.

**HARDCORE** zeigt in jeder Sekunde, dass er sich dieses Ursprungs bewusst ist. Immer neue Räume, Waffen und Gegner-Wellen muss Henry überwinden, um an ein Ziel zu gelangen, das er im Grunde nicht kennt. Doch Naishullers Film ist bei aller Brutalität viel zu intelligent, um ernsthaft als platte Gewaltorgie missverstanden werden zu können. Ganz im Gegenteil: Er zieht die Regeln des Ego-Shooters filmisch so konsequent durch, dass **HARDCORE** zu einer Reflexion über Gewalt und deren Redundanz wird. Wenn der hundertste Feind abgeknallt und der nächste Checkpoint auf der Moskau-Map von Henry erreicht wurde, spürt man im Rausch der rastlosen Bilder ein Unbehagen, das Gewalt nicht heroisiert, sondern die Abstumpfung einer Gesellschaft gegenüber einer Beliebigkeit von Brutalität kritisch zur Schau stellt. Naishuller schuf ein Werk, das nicht nur ästhetische Grenzen des Films auslotet. Es ist eine Genre-Geschichte des Ego-Shooters. Fulminant und kritisch zugleich.

## CHARACTER CUSTOMIZATION – ÜBER DIE BESETZUNG

**SHARLTO COPLEY** als JIMMY

Sharlto Copley ist ein südafrikanischer Schauspieler, Regisseur und Produzent. Er startete seine Schauspielkarriere mit einer gefeierten Performance als Wikus Van De Merwe im 2010 vierfach Oscar®-nominierten DISTRICT 9 (2009) und war in der Folge als Howling Mad Murdock in DAS A-TEAM – DER FILM („The A-Team“, 2010), Agent Kruger in ELYSIUM (2013), König Stefan in MALEFICENT – DIE DUNKLE FEE („Maleficent“, 2014) sowie als Hauptfigur in CHAPPIE (2015) zu sehen. Anstehende und jüngst vollendete Projekte sind u. a. die Rolle des John Hollar in John Krasinskis Tragikkomödie THE HOLLARS (2016) und die des Vernon in Ben Wheatleys FREE FIRE (2016).

Sharlto begann bereits im zarten Alter von zwölf Jahren in seinen eigenen Kurzfilmen zu spielen. Seine Liebe zur Improvisation und Charakterisierung führten in der Folge dazu, dass er im Verlauf seiner Schulkarriere in Südafrika in etlichen selbst geschriebenen und inszenierten Bühnenstücken auftrat. Während dieser Zeit studierte er auch Sprache und Drama am vielversprechenden Trinity College in London. Die meiste Zeit dieser frühen Jahre verbrachte er allerdings in der Geschäftswelt. Seine erste Firma gründete er bereits mit 19 Jahren. In den vergangenen 18 Jahren war er verantwortlich für die Mitbegründung und das Management etlicher erfolgreicher Firmen im Medienbereich, inklusive einer Filmproduktionsgesellschaft, einer Visual-Effects-Company und einer Künstleragentur. 1998 war Sharlto einer der Gründerväter von ETV, dem ersten privaten terrestrischen TV-Sender Südafrikas. Bereits mit 24 war Sharlto der jüngste leitende Angestellte in der südafrikanischen TV-Geschichte, der täglich einen eigenen fünfstündigen Programmblock zu kontrollieren hatte. Während dieser Zeit betreute er über 1300 Stunden an Inhalten und hat eng mit Warner Bros. International Television zusammengearbeitet, einem Partner des Senders. Nachdem er ETV verlassen hatte, begann er, über seine unterschiedlichen Firmen als Produzent und Regisseur an zahllosen Werbeclips, Musikvideos und Kurzfilmen zu arbeiten. Zusätzlich betreute er weiterhin die Visual-Effects-Arbeit seiner VFX-Firma. Seine Arbeit brachte ihm neben Anerkennung auch zahlreiche Nominierungen und Awards in Südafrika ein, unter anderem bei den Avanti Awards, den Stone Awards und den Loeries. 2001 wurde sein Kurzfilm „2001: A Space Oddity“, bei dem er koproduzierte und Regie führte, zu Südafrikas populärstem Kurzfilm aller Zeiten im Internet. Sein nächster Kurzfilm „Hellweek“ war eine Satire auf die Animations-Ausbildung in Afrika, die gleichzeitig als Werbung für seine Visual-Effects-Firma fungieren sollte. Darin ist Sharlto selbst als amerikanischer Visual-Effects-Veteran zu sehen, neben ihm spielen die Angestellten der eigenen Firma. Beide Kurzfilme waren 2005 bei den Internationalen Filmfestspielen in Cannes zu sehen. Im gleichen Jahr produzierte er auch den Kurzfilm „Alive in Joburg“ für seinen langjährigen Freund, den mittlerweile zum Regiestar aufgestiegenen Neill Blomkamp. Sharlto übernahm in dem Film auch eine kleine Rolle, die eines Scharfschützen bei der Polizei. Kurz darauf gewann Sharlto einen vom UK Film Council ausgeschriebenen Drehbuchwettbewerb für „Judgement Day“, ein von ihm mitverfasstes Projekt, das sich aktuell noch in der Entwicklung befindet.





**HALEY BENNETT** als ESTELLE

Als Naturtalent mit eindrucksvoller Präsenz ist Haley Bennett gerade dabei, sich als eine von Hollywoods dynamischsten Darstellerinnen zu etablieren.

Demnächst wird sie an der Seite von Denzel Washington und Chris Pratt in Antoine Fuquas DIE GLORREICHEN SIEBEN („The Magnificent Seven“, 2016) zu sehen sein. In dem Film, der auf dem Westernklassiker von 1960 basiert, geht es um eine Gruppe von Revolverhelden, die sich zusammenschließt, um ein armes Dorf vor verwilderten Banditen zu retten.

Dieses Jahr ist sie neben Emily Blunt außerdem in der sehnlich erwarteten Filmadaption von THE GIRL ON THE TRAIN (2016) basierend auf dem Bestseller von Paula Hawkins zu sehen. Außerdem spielt sie an der Seite von Miles Teller in THANK YOU FOR YOUR SERVICE (2016), dem Regiedebüt des Oscar®-nominierten Drehbuchautoren Jason Hall. Weitere kommende Projekte sind Warren Beattys noch unbetiteltes Filmprojekt rund um eine Affäre, die Howard Hughes in den späteren Jahren seines Lebens hatte sowie Terrence Malicks WEIGHTLESS an der Seite von Christian Bale.

Bennett war zuletzt in Antoine Fuquas THE EQUALIZER (2014) mit Denzel Washington und Chloe Grace Moretz zu sehen. Weitere Auftritte hatte sie in Gregg Arakis Festival-Liebling KABOOM (2010) mit Thomas Dekker und Juno Temple, der zunächst in Cannes und dann in Sundance Premiere feierte; in SLEEPWALKING IN THE RIFT (2012), einer Reihe von Kurzfilmen von Cary Joji Fukunaga; und mit der Titelrolle in der Weinstein-Company-Produktion KRISTY – LAUF UM DEIN LEBEN („Kristy“, 2014), einem anspruchsvollen Genrefilm der Produzenten von HALF NELSON und BLUE VALENTINE.

Ihr Leinwanddebüt gab Bennett an der Seite von Drew Barrymore und Hugh Grant in Marc Lawrences MITTEN INS HERZ – EIN SONG FÜR DICH („Music and Lyrics“, 2007). Anschließend war sie in einer Reihe unterschiedlicher Filme zu sehen, darunter der höchst erfolgreiche MARLEY & ICH („Marley & Me“, 2008) mit Jennifer Aniston und Owen Wilson, ARCADIA LOST (2010) mit Carter Jenkins und Oscar®-Nominee Nick Nolte sowie Shekhar Kapurs Kurzfilm „Passage“, der mit Lily Cole und Julia Stiles in den Hauptrollen mit großem Erfolg auf dem angesehenen Venedig Filmfestival 2009 Premiere feierte.



**DANILA KOZLOVSKY** als AKAN

Danila Kozlovsky wurde als mittlerer von drei Söhnen 1985 in Moskau geboren. Seine Mutter war Bühnenschauspieler, sein Vater Professor an der Staatlichen Universität. Nachdem ihn seine Karriere über mehrere Musik-, Tanz- und Ballett-Schulen geführt hatte, musste sich Kozlovsky an der militärischen Kadettenschule einschreiben. Sechs Jahre später verließ er sie als disziplinierter junger Mann, der genau wusste, was er wollte. Sein Weg führte ihn nun direkt in die Staatliche Akademie für Theater und Kunst in Sankt Petersburg, wo er Schauspiel und Regie studierte, angeleitet von Lev Dodin. Sein Bühnendebüt als Edgar in „König Lear“ brachte ihm 2006 den ersten Preis für das beste Debüt ein. Noch im gleichen Jahr erhielt er auch seinen ersten Filmpreis als bester männlicher Darsteller in GARPASTUM, der im offiziellen Wettbewerb der Filmfestspiele von Venedig lief. Seither war er in mehr als 20 Filmen und sieben Bühnenstücken zu sehen. Seine Karriere ist durch eine ganze Reihe an Preisen und Nominierungen gekennzeichnet. 2012 erhielt er den National Golden Eagle Award für DUKHLESS und eine Nominierung als bester Filmschauspieler. In Russland bereits seit vier Jahren die absolute Nummer Eins unter den Darstellern, erweitert er seine Zuschauerschaft jetzt auch international. 2013 war er in einem Werbeclip für Chanel Coco Mademoiselle an der Seite von Keira Knightley zu sehen. Die Regie führte Joe Wright. Sein erster amerikanischer Film war VAMPIRE ACADEMY (2014), in dem er Dimitri Belikov verkörperte. 2015 erhielt er mit dem Stanislawski Award die höchste Theaterauszeichnung, die Russland zu bieten hat. Sie wird nur einmal im Leben verliehen und Kozlovsky erhielt sie bereits mit 29 Jahren. 2016 hat sein Film STATUS: FREE („Status: Svoboden“) in Moskau Premiere. Kozlovsky hat ihn nicht nur produziert, sondern spielt auch die Hauptrolle. Seine Interessen gehen aber über Film und Theater hinaus. Kozlovsky singt und spielt sowohl Klavier als auch Saxophon. 2015 hatte er am Bolschoi-Theater mit der Musikshow „Big Dream Of An Ordinary Man“ Premiere, in der er die Songs von Frank Sinatra, Nat King Cole sowie anderen Rat Pack-Mitgliedern zur Aufführung brachte.

## DEVELOPERS GUIDE – ÜBER DIE FILMEMACHER

### **ILYA NAISHULLER** (Regie, Drehbuch, Produktion)

Ilya Naishuller ist ein in Russland geborener Regisseur und Frontmann der Moskauer Punkband Biting Elbows. Deren bahnbrechendes und respektloses Video zu „Bad Motherfucker“ wurde zur viralen Sensation, indem es die Aufmerksamkeit von Fans rund um den Globus erreichte und insgesamt über 120 Millionen Views verzeichnete. Einer dieser Fans war der Produzent und Regisseur Timur Bekmambetov, der Naishuller auch ermutigte, seine Vision auf Spielfilmlänge auszuweiten.

### **TIMUR BEKMAMBETOV** (Produzent)

Timur Bekmambetov ist ein russischer Produzent und Regisseur, der in den unterschiedlichsten Genres und auf verschiedenen Kontinenten tätig ist. Seine letzte US-Produktion, der Thriller UNKNOWN USER („Cybernatural“, 2014), hat eine neue Ära des Horrorfilms eingeleitet. Der Film spielte fast das 30-fache seines Budgets ein. Bekmambetov befindet sich außerdem in der Post-Produktion zum von ihm gedrehten BEN HUR (2016), der auf Lew Wallaces zeitlosem Roman basiert und uns Jack Huston in der Titelrolle präsentiert – zusammen mit einer wahrhaft internationalen Besetzung rund um Morgan Freeman, Tony Kezbell, Pilou Asbaek und Rodrigo Santoro. Sein Hollywood-Debüt als Regisseur gab er mit Universals WANTED (2008), einem Action-Blockbuster über eine Geheimgesellschaft von Auftragskillern, der auf der gleichnamigen Comicreihe von Mark Millar basierte und mit Angelina Jolie, Morgan Freeman und James McAvoy hochkarätig besetzt war. Er ist außerdem für seine Filme WÄCHTER DER NACHT – NOCHNOI DOZOR („Night Watch“, 2004) und WÄCHTER DES TAGES („Day Watch“, 2006) bekannt. WÄCHTER DER NACHT war nicht nur in Russland extrem erfolgreich und wurde beim Release zum erfolgreichsten russischen Kassenschlager aller Zeiten mit einem Einspielergebnis von 17,7 Millionen US-Dollar.

Bekmambetov wurde in Gurjew, Kasachstan, im Gebiet der ehemaligen UdSSR geboren. Mit 19 zog er nach Taschkent, wo er 1987 seinen Abschluss am A. N. Ostrovsky Institut für Theater und Kunst in Set Design für Theater und Film machte. 1994 gründete er mit der Bezelevs Group eine Firma für Werbe- und Filmproduktion, Vertrieb und Marketing. Bekmambetovs erster Film PESHAWAR WALTZ („Peshavarskiy Vals“, 1994) warf einen brutalen und realistischen Blick auf den Krieg zwischen Russland und Afghanistan.

Der Kassenschlager THE IRONY OF FATE 2 (2007) zählt auch heute noch zu den erfolgreichsten Filmen in der russischen Geschichte. 2012 brachte Fox Timur Bekmambetovs ABRAHAM LINCOLN VAMPIRJÄGER („Abraham Lincoln: Vampire Hunter“, 2012) mit Benjamin Walker und Dominic Cooper heraus.

Bekmambetov hat außerdem eine ganze Reihe von Filmen in Russland und den USA produziert, darunter #9 („9“, 2009), BLACK LIGHTNING (2009), APOLLO 18 (2011) und DARKEST HOUR („The Darkest Hour“, 2011). Seine russische Filmcompany Bazelevs zählt zu den führenden im heimischen Markt. 2013 produzierte Bazelevs den dritten Teil seiner Franchise YOLKI, die in Russland zur erfolgreichsten Komödie des Jahres wurde, außerdem die Komödie KISS THEM ALL, die sich nicht nur zum profitabelsten Film 2013 mauserte, sondern auch neun Nominierungen für den russischen Filmpreis erhielt. Die romantische Komödie LUCKY TROUBLE wurde 2011 von Bekmambetov produziert und von Levan Gabriadze (dem Regisseur von UNKNOWN USER) inszeniert. LUCKY TROUBLE – DER TRAINER WILL HEIRATEN war der erste russische Film, in dem ein Hollywoodstar mitspielte: Milla Jovovich.

### **INGA VAINSHTEIN SMITH** (Produzentin)

In Russland geboren und aufgewachsen, zog Inga bereits als Kind in die USA, wo sie an der Princeton Universität ihren Bachelor in Computer Sciences machte, bevor sie ihren Abschluss in Produktion am American Film Institute erhielt. Unter den Filmen, die Inga Smith als ausführende Produzentin entwickelte, waren der Komödienhit BILL & TEDS VERRÜCKTE REISE DURCH DIE ZEIT („Bill & Ted’s Excellent Adventure“, 1989), TURTLES („Teenage Mutant Ninja Turtles“, 1990) und THE SPECIALIST (1994). Als Vizepräsidentin für Produktion bei Paramount arbeitete sie u. a. an THE SAINT – DER MANN OHNE NAMEN („The Saint“, 1997), SLIVER (1993) und DAS PHANTOM („The Phantom“, 1996), THE CROW – DIE KRÄHE („The Crow“, 1994) und DIE BRADY FAMILY („The Brady Bunch Movie“, 1995). Als Produzentin mit dem richtigen Gespür für Talent entdeckte sie auch die Singer/Songwriterin Jewel, deren Karriere sie von Auftritten in Coffeeshops bis zum Verkauf von 15 Millionen Alben weltweit und auf die Titelseiten von Time Magazine, Rolling Stone und Vogue begleitete. Neben Jewel managt Smith den Grammy-nominierten Tricky, Grammy-Gewinnerin Meshell Ndegeocello, Rust, Camus und Pseudopod, deren CD sie zusammen mit Paul Ebersol auch produzierte. Inga Vainshtein Smith hat außerdem IV Entertainment gegründet, die sowohl für Kino als auch für das Fernsehen produzieren.

### **EKATERINA KONONENKO** (Produzentin)

Ekaterina Kononenko wurde in Moskau geboren und machte ihren Abschluss am Gerassimow Institut für Kinematographie in Film- und TV-Regie. Kononenko begann ihre Karriere in der Filmabteilung des angesehenen Mosfilm Studio. 2005 startete sie den russischen Musikvideokanal o2 TV, für den sie Shows produzierte und inszenierte. 2006 kehrte sie als ausführende Produzentin für die Produktionsfirma Red Arrow in die Filmindustrie zurück. Der hier produzierte Film OXYGEN, inszeniert vom international angesehenen Iwan Wyrpajew, hat eine Reihe internationaler Preise gewonnen. Sie hatte außerdem die Ehre, mit Ivan Shapowalow zusammenzuarbeiten, dem bekannten und höchst kontroversen Musikproduzenten der berühmten Popgruppe Tatu. 2010 beendete Kononenko außerdem das „NYFA“-Programm zur Film- und TV-Produktion in Moskau. Im darauf folgenden Jahr begann sie, mit Ilya Naishuller zusammenzuarbeiten und 2013 produzierten sie gemeinsam das Video zu „Bad Motherfucker“ seiner Band Biting Elbows. 2014 gründete Ekaterina Kononenko die Produktionsgesellschaft Happy People, die Filme und Serien produziert.

# KONTAKT

## PRESSEBETREUUNG • PRINT/RADIO/TV

### public insight

**Andrea Klasterer** und **Mirja Bauer**

Boosstraße 5

81541 München

089 78 79 799 18

[aklasterer@publicinsight.de](mailto:aklasterer@publicinsight.de)

[mbauer@publicinsight.de](mailto:mbauer@publicinsight.de)

## PRESSEBETREUUNG • ONLINE

### Agentur Pure Online

**Alexander Pawelski**

Oranienstraße 185, Hof 3

10999 Berlin

030 28 44 509 17

[alexander.pawelski@pureonline.de](mailto:alexander.pawelski@pureonline.de)

## PRESSEBETREUUNG • GAMES-MEDIEN

### Koch Medien

**Cécile Schneider**

Lochhamer Str. 9

82152 Planegg

080 24 245 210

[cecile.schneider@deepsilver.com](mailto:cecile.schneider@deepsilver.com)

## VERLEIH

### capelight pictures

**Julia Göppert**

Köpenicker Straße 16/17

10997 Berlin

030 702 280 06

[jg@capelight.de](mailto:jg@capelight.de)