



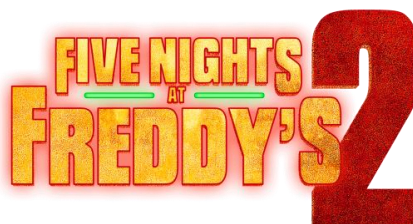


UNIVERSAL PICTURES Presenta

Una produzione **BLUMHOUSE**

In Associazione con **SCOTT CAWTHON PRODUCTIONS**

In Associazione con **MIND HIVE FILMS**



JOSH HUTCHERSON

ELIZABETH LAIL

PIPER RUBIO

con **WAYNE KNIGHT**

e **MATTHEW LILLARD**

Produttori Esecutivi

BEATRIZ SEQUEIRA

CHRISTOPHER H. WARNER

EMMA TAMMI

RUSSELL BINDER

MARC MOSTMAN

Prodotto da

SCOTT CAWTHON

JASON BLUM

Basato sulla serie di Video Game

“FIVE NIGHTS AT FREDDY’S”

creata da **SCOTT CAWTHON**

Sceneggiatura di

SCOTT CAWTHON

Regia di

EMMA TAMMI

DISTRIBUZIONE: UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL ITALY

Uscita del film: 4 Dicembre 2026

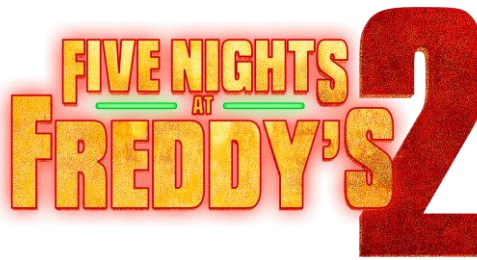
Durata del film: 1 h 44 minuti

Il materiale fotografico è disponibile sul sito www.upimedia.com

Ufficio Stampa Universal Pictures International Italy:

Matilde Marinai – matilde.marinai@nbcuni.com

Marta Salvatori – marta.salvatori@nbcuni.com



NOTE DI PRODUZIONE

INDICE

LA SINOSSI	5
GLI ANTEFATTI.....	6
I PERSONAGGI	9
MIKE — JOSH HUTCHERSON	9
VANESSA — ELIZABETH LAIL.....	10
ABBY — PIPER RUBIO	11
WILLIAM AFTON — MATTHEW LILLARD	12
NUOVI MEMBRI CAST — MCKENNA GRACE, SKEET ULRICH, FREDDY CARTER, WAYNE KNIGHT..	13
L'ANIMATRONICA E I BURATTINI.....	14
LE LOCATION E LE SCENOGRAFIE	14
I COSTUMI E IL TRUCCO	15

LA SINOSSI

Non sono più solo da Freddy's.

Nel 2023, il fenomeno horror della Blumhouse *Five Nights at Freddy's*, basato sulla serie di videogiochi di successo creata da SCOTT CAWTHON, è diventato il film horror con il maggior incasso dell'anno. Ora, inizia un nuovo sconvolgente capitolo del terrore animatronico.

È passato più di un anno dall'incubo soprannaturale alla pizzeria Freddy Fazbear. Le vicende di ciò che è accaduto in quel posto sono state trasformate in una stravagante leggenda metropolitana, che ha ispirato il primo Fazfest della città.

L'ex addetto alla sicurezza Mike (JOSH HUTCHERSON; la saga di *Hunger Games*, *Viaggio al centro della Terra*) e l'agente di polizia Vanessa (ELIZABETH LAIL; le serie TV *You*, *C'era una volta*) hanno tenuto nascosta alla sorellina undicenne di Mike, Abby (PIPER RUBIO; *For All Mankind*, *Unstable*), la verità sul destino dei suoi amici animatronici.

Tuttavia, quando Abby sgattaiola per ricongiungersi con Freddy, Bonnie, Chica e Foxy, si innesca una terrificante serie di eventi che rivelano oscuri segreti sulla vera origine di Freddy's, e scatenano un orrore dimenticato e nascosto per decenni.

Tornano nel cast di *Five Nights at Freddy's 2* i co-protagonisti THEODUS CRANE (*I peccatori*; *Don't Die*) nel ruolo di Jeremiah, e il leggendario MATTHEW LILLARD (*Scream*, il franchise di *Scooby-Doo*) in quello di William Afton. Il film presenta nuovi personaggi interpretati da FREDDY CARTER (*Tenebre e ossa*, *Pennyworth*), WAYNE KNIGHT (*Jurassic Park*, *Seinfeld*), MCKENNA GRACE (*Regretting You: Tutto quello che non ti ho detto*, il franchise di *Ghostbusters*) e l'icona dell'horror SKEET ULRICH (*Scream*, *Riverdale*).

Five Nights at Freddy's 2 è diretto dall'acclamata regista EMMA TAMMI, già alla direzione del primo film, ed è scritto dal creatore della serie di videogiochi SCOTT CAWTHON. Il film è prodotto da SCOTT CAWTHON e dal fondatore e CEO di Blumhouse JASON BLUM, che insieme hanno prodotto il primo film. I produttori esecutivi sono BEATRIZ SEQUEIRA, CHRISTOPHER H. WARNER, EMMA TAMMI, RUSSELL BINDER e MARC MOSTMAN.

Il direttore della fotografia del film è LYN MONCRIEF (*Five Nights at Freddy's*, *Vengeance*). Scenografie di MARC FISICHELLA (*Five Nights at Freddy's*, *Maze Runner- Il labirinto*) e montaggio a cura di TIM ALVERSON, ACE (*L'esorcista – Il credente*, *Halloween Ends*) e DEREK LARSEN (montatore aggiunto per *L'esorcista – Il credente*, *Halloween Ends*). La costumista del film è WHITNEY ANNE ADAMS (*Ancora auguri per la tua morte*, *Freaky*), mentre i co-produttori sono JON ROMANO (*The Black Phone*, *Speak No Evil – Non parlare con gli sconosciuti*) e JENNIFER

SCUDDER TRENT (*Five Nights at Freddy's, L'uomo invisibile*). Le musiche sono opera dei THE NEWTON BROTHERS (*Five Nights at Freddy's, La notte del giudizio per sempre*) e il supervisore alle musiche è ANDREA VON FOERSTER (*Five Nights at Freddy's, M3GAN*). Il casting è di TERRI TAYLOR, CSA (*Five Nights at Freddy's, M3GAN*) e SARAH DOMEIER LINDO, CSA (*Five Nights at Freddy's, M3GAN*).

Il primo film di Freddy's ha debuttato con la cifra record di 80 milioni di dollari al botteghino nell'ottobre del 2023, per poi raggiungere quasi 300 milioni di dollari in tutto il mondo.

GLI ANTEFATTI

All'uscita nelle sale di *Five Nights at Freddy's* nell'ottobre del 2023, il film si è rivelato essere rapidamente uno dei blockbuster dell'anno. L'adattamento della Blumhouse del fenomeno videoludico globale di Scott Cawthon ha superato le aspettative, incassando quasi 300 milioni di dollari in tutto il mondo e stabilendo un nuovo standard a cui un adattamento cinematografico di un gioco horror può aspirare. Oltre al successo cinematografico, il film ha spopolato anche sulle piattaforme di streaming, ispirando una moltitudine di contenuti ad opera dei fan e cosplay, a dimostrazione di quanto una community online appassionata possa influenzare la portata culturale di una saga.

Il successo di 'Freddy's' è dipeso dalla costante presenza del suo creatore. "Scott Cawthon è uno dei creatori più attenti con cui abbia mai lavorato", afferma il produttore Jason Blum. "È profondamente coinvolto in ogni aspetto di 'Five Nights at Freddy's': la strategia, gli aspetti commerciali e le scelte creative. Ciò che lo contraddistingue è il suo legame con la community dei fan. Cerca costantemente di sorprenderli, di appagarli senza mai allontanarsi da ciò che amano del franchise".

La regista Emma Tammi torna nel mondo di *Five Nights at Freddy's* con la stessa attenzione e suggestiva precisione che hanno caratterizzato il primo film, ora applicate a una storia con maggiore portata e tensione. "Il successo del primo film è stato surreale", afferma la Tammi. "È uscito durante lo sciopero SAG-AFTRA, quindi non c'è stata una première né tantomeno un'occasione per festeggiare. Lo stavamo vivendo tutti separatamente, ma essendoci recati al cinema a guardarlo con i fan, abbiamo potuto constatare in prima persona il suo successo. L'energia che ne è scaturita è stata la chiave per capire che sarebbe stato opportuno lavorare a un suo sequel".

La visione e l'ambizione di Cawthon per il nuovo capitolo erano chiare fin dall'inizio. "Scott ha sempre immaginato che in caso di un sequel, ogni film si sarebbe dovuto collegare al gioco

corrispondente: il primo film al gioco uno, il secondo al gioco due e così via", continua la regista. "Di conseguenza, avevamo già un'idea chiara di ciò che doveva essere incluso, dall'ambientazione all'animatronica. Oltre a questo, si trattava di fondere gli elementi del gioco con la nostra storia in corso e di capire come gli archi narrativi dei nostri personaggi si sarebbero evoluti di pari passo. Bisognava stare in bilico tra l'onorare il gioco e l'approfondire il percorso emotivo dei personaggi".

La Tammi ha mantenuto questo equilibrio ancorando ogni elemento spaventoso a qualcosa di reale. "L'equilibrio tra l'essere spaventoso e l'essere comunque attraente per un vasto pubblico è sempre stata una prerogativa del franchise di 'Five Nights at Freddy's' ", afferma la Tammi. "Sia i giochi che i libri hanno trovato quella perfetta combinazione di toni, quindi la nostra sfida è stata tradurlo in un film e mantenere vivo lo stesso spirito. Un equilibrio che abbiamo sicuramente trovato nel primo film, ma che in questo nuovo capitolo doveva esser spinto ulteriormente. Gli spaventi sono più grandi e ci addentriamo in luoghi più oscuri. Al contempo, anche il fattore divertimento è aumentato. In definitiva, al cuore di questa storia c'è stata la volontà di trovare una connessione di fronte alla paura, e da lì far nascere il peso emotivo".

Ambientato un anno e mezzo dopo gli eventi che hanno portato alla chiusura della pizzeria Freddy Fazbear del primo film, *Five Nights at Freddy's 2* si svolge in una città ancora tormentata da quel passato. Nel tempo, la tragedia si è consolidata come una leggenda metropolitana, addirittura riproposta come un evento comunitario locale chiamato Fazfest. Quel che inizia come un tributo giocoso si trasforma presto in disagio, quando il tentativo della città di celebrare la propria storia porta alla luce qualcosa che non avrebbe mai dovuto tornare.

I realizzatori hanno visto il nuovo capitolo come un'opportunità di ampliare il campo di azione, pur proteggendo l'intimità che ha caratterizzato il primo film. "Contemplando un sequel di *Five Nights at Freddy's*, il nostro obiettivo era quello di renderlo più grande, più spaventoso e persino più divertente ", afferma Blum. "Si trattava di aspettative ambiziose, ma Emma e il suo team hanno fatto un lavoro incredibile. È un grande onore contribuire alla crescita di questo franchise. Con l'espansione della trama, abbiamo potuto introdurre nuove location e personaggi, che hanno portato il mondo in nuove entusiasmanti direzioni. Tutti i soggetti coinvolti nutrono una passione autentica per l'universo di 'Five Nights at Freddy's', e lo si percepisce in ogni frame del film".

La Tammi ha tratto beneficio dal fatto di poter contare su un cast e una troupe già esperti dell'universo di 'Five Nights at Freddy's'. "Questa volta avevamo già delle basi", afferma la regista. "Tutti conoscevano i personaggi, i riferimenti e avevano una visione del mondo. La sfida è stata capire come costruire su queste premesse, mantenendo al contempo ciò che il pubblico aveva amato del

primo film. Volevamo espandere quel mondo, aggiungere nuovi personaggi e spingerci oltre i confini, mantenendo coerenza e dinamicità".

Blum attribuisce alla leadership della Tammi il merito di aver dato a questo nuovo film sia la sua portata che la sua chiarezza emotiva. "Emma è una vera collaboratrice", afferma Blum. "Tira fuori il meglio da tutti e ne comprende la profondità; è stata una fortuna averla nuovamente al timone di questo ulteriore capitolo".

Questa chiarezza ha plasmato la produzione dall'alto al basso. "Emma ha lavorato a stretto contatto con ogni reparto, spiegando esattamente cosa voleva e come lo immaginava", afferma il produttore esecutivo Christopher H. Warner. "E' stata affiancata da una squadra che la capiva appieno, e che si è impegnata pienamente per dare vita a quella visione. Questo film è più grande sotto ogni punto di vista. Sono state necessarie riprese più lunghe, con una portata più ampia e molto più ambiziosa. Ci siamo riuniti più volte per analizzare le sue idee, cercando di capire come realizzarle al meglio".

In *Five Nights at Freddy's 2* si espande persino la geografia del primo film, mostrando luoghi che i fan non hanno mai visto prima. Questo ha dato ai realizzatori la possibilità di esplorare nuovi livelli della mitologia. "Torniamo in luoghi familiari, ma scopriamo anche nuove parti di questo universo", afferma la produttrice esecutiva Bea Sequeira. "C'è una seconda pizzeria, e per di più gli animatronici escono nel mondo reale. Questo cambiamento ha permesso alla storia di creare suspense in modi nuovi ed entusiasmanti".

La Tammi ha trovato libertà creativa in questa espansione. "Era solo questione di tempo prima che gli animatronici lasciassero la pizzeria", continua. Nel sequel, li incontriamo in una nuova location, il che è già di per sé emozionante, ma poi lo diventa ancora di più quando irrompono nel mondo reale. Vederli in contesti quotidiani è tanto esilarante quanto terrificante. Mettere in scena quei momenti è stata una delle mie parti preferite della realizzazione di questo film".

Nell'ampliare il suo mondo fisico e approfondendone le trame emotive, *Five Nights at Freddy's 2* reinventa ciò che il franchise può diventare, pur rimanendo radicato in ciò che i fan amano e si aspettano da esso. "Abbiamo costruito su tutti gli elementi che hanno colpito i fan la prima volta, assumendoci altresì dei rischi", racconta la Tammi. "È più incisivo, più spaventoso e più imprevedibile, e ogni scelta è stata fatta per immergere il pubblico in questo mondo".

I PERSONAGGI

MIKE

JOSH HUTCHERSON

Josh Hutcherson torna a ritrarre Mike, l'ex addetto alla sicurezza ancora tormentato dagli orrori della pizzeria Freddy Fazbear. A distanza di un anno e mezzo, continua a fare il massimo per garantire alla sorellina Abby una vita stabile e ricostruire un senso di normalità, ma il passato continua a perseguitarlo. Sotto la sua apparente calma, Mike porta il peso di tutto ciò che ha vissuto, tenendo duro per Abby mentre silenziosamente ne subisce la pressione.

"Dopo tutto ciò che Mike insieme ad Abby hanno passato nel primo film, ora vuole solo tornare a una vita normale", dice Hutcherson. "Sta cercando di dare ad Abby un po' di stabilità, di trovare il suo posto nel mondo, di garantirle serenità per una volta, ma tutto questo non appartiene all'universo di *Five Nights at Freddy's*. Porta con sé il trauma di quello che è successo loro e, piuttosto che affrontarlo direttamente, cerca di fingere sperando di farcela. Ma ovviamente, non funziona".

In questo nuovo capitolo il legame tra Mike e Abby è ancora più forte. "Tutti gli eventi del film precedente hanno inevitabilmente rafforzato il loro legame", continua Hutcherson. "È dura per un fratello assumere il ruolo di un padre. Mike ce la mette tutta, ma sta ancora cercando di capire come comportarsi. Non è pronto per questa responsabilità, tuttavia l'amore che nutre per la sorella lo sprona a provarci comunque. È da lì che deriva gran parte della sua forza, e anche gran parte del suo tormento".

La regista Emma Tammi ha ritenuto centrale il ritorno di Hutcherson per radicare il nucleo emotivo di *Five Nights at Freddy's 2*. "Mike è il cuore e l'anima di questo film, proprio come lo era nel primo, così come Josh è il cuore e l'anima sul set", afferma la Tammi. "È un gran professionista. È gentile, coi piedi per terra e completamente in sintonia con ogni fase del processo. Frequenta i set da quando era molto giovane, quindi conosce ogni aspetto della realizzazione cinematografica e si lega a tutti i soggetti coinvolti, dal cast alla troupe. Collaborare con lui è un sogno. Non avrei potuto ambire ad un partner più premuroso e stimolante per questo franchise".

Per Hutcherson, tornare a *Five Nights at Freddy's* è stato tanto familiare quanto inaspettatamente gratificante. "È raro far parte di qualcosa a cui tante persone si sentono legate", dichiara Hutcherson. "L'avevo già sperimentato con *Hunger Games*, eppure con *Five Nights at Freddy's* è stato completamente diverso sebbene altrettanto significativo. È incredibile condividere insieme ad altre persone questo cammino e vivere insieme una nuova avventura. L'amore che i fan

nutrono per questa storia è profondo, e per me contribuire a darle vita è un onore. Anche se questo significa dover costantemente fuggire da queste creature gigantesche e terrificanti”.

VANESSA

ELIZABETH LAIL

Elizabeth Lail torna nei panni di Vanessa, un'agente di polizia che continua a cercare di sfuggire dall'ombra del padre, William Afton, l'uomo che ha creato la pizzeria Freddy Fazbear e le creature animatroniche responsabili dei suoi orrori. "Vanessa è cresciuta sotto quell'influenza e ora cerca di creare un nuovo percorso, lontano da suo padre e dal trauma che porta con sé", sostiene la Lail. "Ma deve ancora lottare per uscirne totalmente".

All'inizio di questo film, Vanessa non riesce a trovare pace. "Fa fatica ad andare avanti, a raccogliere i pezzi della sua vita e a essere normale e felice", dice la Lail. "Vorrebbe avere relazioni sane, ma è difficile perché suo padre l'ha controllata per troppo tempo".

Attraverso sogni vividi, il pubblico intravede ciò che ha sopportato Vanessa da piccola e come quei ricordi continuano a condizionarla. "Mike suggerisce a Vanessa di provare alcuni degli esercizi di sogno attivo che lui stesso usava per elaborare i propri ricordi, e lei decide di provarci", afferma la regista Emma Tammi. "Quella sequenza si trasforma in un incubo surreale in cui è costretta ad affrontare i suoi demoni e a tornare ai luoghi della sua infanzia, incluso il laboratorio di suo padre".

Per la Lail, interpretare Vanessa ha significato trovare l'equilibrio tra resilienza e vulnerabilità. "Vanessa è un'agente di polizia incredibilmente forte e coraggiosa", afferma l'attrice. "Ma è stata una bambina maltrattata, costretta alla sottomissione dal padre, e ora convive con quel passato. È avvincente vedere una persona così capace e coraggiosa alle prese con una paura così profonda da destabilizzarla completamente". L'ampliamento del ruolo di Vanessa in *Five Nights at Freddy's 2* ha dato ai realizzatori la possibilità di esplorare la sua complessità emotiva. "Questa volta, Vanessa si confronta con aspetti più oscuri e imprevedibili di sé stessa, ed è stato affascinante analizzarli insieme", afferma la Tammi. "Elizabeth si è immersa in ogni momento con grande precisione. Ha anche recitato in scene d'azione incredibili in questo film, e le ha gestite con lo stesso impegno che mette nelle scene cariche d'emozione. Vederla trasformarsi sul set è stato divertentissimo".

Anche il rapporto tra Vanessa e Mike si è evoluto rispetto al primo film. "Vanessa e Mike si trovano in quella che definirei una 'situazione', quando le cose non sono del tutto chiare", afferma la Lail. "Nel primo film, erano in disaccordo perché Vanessa cercava di proteggere Freddy's e, in un certo senso, suo padre, mentre Mike era in pericolo. Alla fine, ha scelto di aiutare a salvare lui e Abby,

e credo che il trauma vissuto li abbia legati. In questo film, cercano di rimettere insieme i pezzi e capire cosa c'è tra loro. Condividono una visione che nessun altro potrebbe avere, anche se Vanessa porta con sé un peso molto più grande di quanto lasci trasparire".

ABBY

PIPER RUBIO

Piper Rubio torna nel ruolo di Abby, la sorellina di Mike, ora un po' più grande ma sempre il fulcro emotivo della storia. "Piper è cresciuta molto dal primo film, e ha ancora la stessa energia brillante e vivace", afferma la regista Emma Tammi. "Questa volta, Abby e Mike cercano di costruire un rapporto migliore. Lui è più presente come un fratello maggiore, una figura genitoriale – o almeno crede di esserlo – che comprende alcuni inevitabili schemi familiari. È stato molto divertente riprendere da dove li avevamo lasciati. Hanno una chimica fantastica dentro e fuori dallo schermo".

Per la regista, la crescita della Rubio rispecchiava l'evoluzione di Abby nella storia. "Piper è la più grande fan della serie", afferma la Tammi. "Conosce tutto della tradizione e la affronta a un livello completamente nuovo. È divertente vedere quanto sia coinvolta. Lavorare con giovani attori come lei è affascinante perché apportano i loro punti di vista, e parte del piacere di dirigerli è proprio quella di far emergere le loro visioni. Li vedi sbocciare davanti ai tuoi occhi mentre iniziano a sperimentare, a trovare la loro voce e a sentirsi a proprio agio nel provare cose nuove".

In *Five Nights at Freddy's 2*, Abby sta imparando a muoversi in un mondo che sembra più vuoto senza i suoi amici animatronici. "Abby è cresciuta molto dal film precedente", dice la Rubio. Prima era timida; ora è più aperta. Da allora ha anche dovuto affrontare molte difficoltà. Ha perso i suoi amici, Freddy e gli altri, e si sta adattando a una nuova casa. Le mancano davvero tanto i suoi amici e vorrebbe rivederli, ma Mike non glielo permette. Così, si appassiona alla robotica e decide di creare qualcosa per la fiera della scienza della scuola, organizzata in loro onore. È il suo modo di colmare quel vuoto, e di tenerli vicini anche in loro assenza".

Josh Hutcherson elogia la profonda conoscenza della Rubio del mondo di *Five Nights at Freddy's*. "Ogni volta che Piper e io ci incontravamo sul set, mi faceva un resoconto di due o tre ore della tradizione di *Five Nights at Freddy's*", racconta Hutcherson. "Sa spiegare ogni personaggio, la sua storia e come tutto si collega nei minimi dettagli. È talmente immersa in questo mondo che è stata la mia migliore risorsa sul set. Ogni volta che avevo bisogno di chiarimenti, le dicevo semplicemente: 'Ehi Piper, spiegami di nuovo quella cosa'. Lei mi faceva un riassunto, e andavamo avanti".

Per la Rubio, tornare nel mondo di 'Freddy Fazbear' è stato surreale e nostalgico. "I set sono talmente simili al gioco che mi fa strano entrarci", racconta. "È come entrare in una nuova dimensione all'interno del gioco. E' fedele a ciò che i fan conoscono, e al contempo alcune cose hanno una nuova prospettiva dato che nei giochi appaiono solo alcune aree attraverso il sistema di telecamere. Poter vedere l'intero spazio nella vita reale, è speciale".

WILLIAM AFTON

MATTHEW LILLARD

Matthew Lillard torna nell'universo di *Five Nights at Freddy's* nei panni di William Afton, l'inafferrabile creatore della pizzeria Freddy Fazbear e delle creature animatroniche che infestano i suoi corridoi. "Lavorare nuovamente con Matthew Lillard è stato incredibile", afferma la regista Emma Tammi. "La sua energia è ineguagliabile. Quando è sul set, l'intera giornata si muove a una frequenza più alta, nel migliore dei modi. L'attuale ritratto di William Afton è diverso dal primo film. È stato emozionante trovare sempre nuovi modi per inserire la sua presenza nella storia".

Per Lillard, il ritorno al franchise gli ha offerto un'altra opportunità di esplorare le complessità del personaggio. "Interpretare il cattivo è sempre la cosa più divertente", afferma Lillard. "Certo, è bellissimo ritrarre il protagonista affascinante che salva la situazione, eppure c'è qualcosa di fantastico nel concentrare tutta la propria energia in un personaggio con cattive intenzioni. C'è una dolce soddisfazione nell'interpretare un personaggio contorto, soprattutto perché passiamo gran parte della nostra vita reale a cercare di essere brave persone".

Lillard è profondamente consapevole delle aspettative che derivano dall'interpretare un personaggio così noto. "La parte più impegnativa nell'interpretare questo personaggio è assicurarsi che i fan siano contenti", afferma Lillard. "C'è un seguito incredibile attorno al mondo di Scott Cawthon e a questi giochi, e provo un gran senso di responsabilità nei confronti della schiera di fan così appassionati ed entusiasti per ciò che verrà dopo".

Questo entusiasmo ha contribuito a dare forma alla direzione di questo nuovo film. "Dopo l'esperienza del primo, abbiamo ascoltato i fan", afferma Lillard. "Volevano più azione, più suspense, più paura e momenti più profondi per i personaggi. La buona notizia è che Scott ed Emma hanno preso atto e fatto il massimo per soddisfare le loro aspettative. *Five Nights at Freddy's 2* è avvincente, veloce e ricco di tutto ciò che i fan hanno richiesto".

I NUOVI MEMBRI DEL CAST:

MCKENNA GRACE, SKEET ULRICH, FREDDY CARTER, WAYNE KNIGHT

Fanno parte del cast di *Five Nights at Freddy's 2* diversi nuovi talenti, tra i quali McKenna Grace, una fan accanita del franchise, fin dall'infanzia. Grace interpreta Lisa, un'investigatrice del paranormale che guida una squadra nella location originale di Freddy's. "Sono una grandissima fan di 'Five Nights at Freddy's' da quando ero bambina", racconta l'attrice. "Dall'annuncio di un nuovo capitolo della saga, ho cercato in tutti i modi di farne parte. Rimanevo sveglia fino alle tre del mattino a giocare a tutti i giochi e ad annotare dettagli sulla tradizione, insieme alla mia migliore amica. Ho persino decorato la torta del mio diciottesimo compleanno con i suoi personaggi".

La Grace aveva già lavorato con la Blumhouse in *Amityville: il risveglio*. "Ogni volta che entravo nei loro uffici chiedevo: 'Ehi, come sta procedendo *Five Nights at Freddy's 2*?' ", racconta. "Alla fine mi hanno dato l'opportunità di realizzare un video per Scott Cawthon, nel quale ho esordito dicendo: 'Salve Scott, sono una tua grande fan: nel caso avessi bisogno di qualcuno per *Five Nights at Freddy's 2*, mi candido. Sei l'eroe della mia infanzia!'. In qualche modo il messaggio è arrivato a Emma e Scott. Ancora non riesco a credere che abbia funzionato".

Five Nights at Freddy's 2 vede anche la presenza dell'icona dell'horror Skeet Ulrich nei panni di Henry, un uomo con misteriosi legami con il passato di Freddy. Il film riunisce Ulrich con il suo storico co-protagonista di *Scream*, Matthew Lillard. "Sono rimasto sbalordito dal primo film", afferma Ulrich. "Aveva tutti presupposti di un horror di successo: personaggi coinvolgenti, una trama avvincente e intensa e alcune uccisioni raccapriccianti. Anche chi non conosceva il videogioco ne è rimasto affascinato. Così, quando si è presentata l'opportunità di unirmi a questo film, considerato anche il mio rapporto con Matt Lillard, mi ha riempito di entusiasmo".

L'attore britannico Freddy Carter arricchisce il cast nei panni di un giovane con un particolare interesse per la leggenda di Freddy Fazbear. "Il mio primo giorno sul set è stato indimenticabile", racconta Carter. "Mi sono presentato in costume, pronto a iniziare un'avventura completamente nuova per me. La maggior parte del cast e della troupe aveva già lavorato insieme al primo film, quindi quel che per loro sembrava normale, per me era straordinario. Se ne andavano in giro con questi pupazzi animatronici, trattandoli come la cosa più normale del mondo, mentre io ero lì completamente sbalordito a guardare uno di loro che si staccava la testa con *nonchalance* per bere un sorso d'acqua".

La leggenda della commedia di *Jurassic Park*, Wayne Knight, entra a far parte del cast nei panni del signor Berg, l'insegnante di robotica di Abby. Questo ruolo gli è valso immediatamente

credibilità agli occhi del figlio adolescente. "Avevo visto il primo film, e mio figlio quindicenne era in realtà piuttosto spaventato dal gioco", racconta Knight. "Eppure era molto emozionato quando ha scoperto che avrei fatto parte di questa nuova produzione, e anche i suoi amici ne erano entusiasti".

L'ANIMATRONICA E I BURATTINI

- Alla Jim Henson's Creature Shop, principale azienda di produzione di effetti speciali per creature al mondo, è stata nuovamente affidata la progettazione e la costruzione dei personaggi animatronici di *Five Nights at Freddy's 2*. La squadra ha impiegato 26 settimane per costruire, testare e perfezionare la gamma ampliata per il nuovo film.
- *Five Nights at Freddy's 2* presenta quasi il triplo degli animatronici rispetto al primo film. Per dar loro vita, il Creature Shop ha lavorato a stretto contatto con i reparti addetti a burattini, stuntman ed effetti visivi.
- Un nuovo personaggio animatronico chiamato Mangle è stato quello tecnicamente più complesso creato per il film. Costruito con decine di parti meccaniche interconnesse, ha richiesto dieci burattinai, diversi stuntman e il coordinamento tra Creature Shop, effetti visivi e i team di illuminazione, per funzionare.
- Un'altra new entry, la Marionetta, è stata progettata come un vero e proprio pupazzo piuttosto che come animatronico. Sono state realizzate diverse versioni per le varie scene, inclusi modelli radiocomandati, controllati da cavi e azionati da aste. La versione principale è stata costruita da un team di cinque burattinai che hanno lavorato insieme per creare il suo caratteristico e inquietante movimento.

LE LOCATION E LA SCENOGRAFIA

- La produzione di *Five Nights at Freddy's 2* ha fatto nuovamente ritorno a New Orleans, in Louisiana, dove è stato girato anche il primo film, con molti degli stessi membri della troupe.
- Questo nuovo capitolo espande il mondo del primo con set più grandi, nuove location e una scala visiva più ampia. Lo scenografo Marc Fisichella e la sua squadra hanno lavorato per creare ambienti che risultassero allo stesso tempo realistici e fedeli al tono dei videogiochi.
- I set della pizzeria sono stati costruiti come spazi continui e interconnessi, per consentire movimenti fluidi della telecamera, e per dare al pubblico la sensazione di

esplorare a fondo il mondo di Freddy Fazbear's. La geografia inizialmente rispecchia il layout del gioco, per poi espandersi in lunghi corridoi, stanze nascoste e linee visive chiare tra gli spazi adiacenti, portando il pubblico oltre il gioco.

- Il River Freddy's, la nuova pizzeria del setting del franchise, presenta un'attrazione con un battello fluviale funzionante lunga 60 metri, che contiene circa 114.000 litri d'acqua che si snodano attraverso la sala da pranzo, e un sistema di grotte di 46 metri per la giostra acquatica, il tutto costruito praticamente nei teatri di posa. Il set includeva anche una giostra funzionante a grandezza naturale, un'icona del gioco.
- Fisichella e il suo team hanno progettato due versioni distinte della River Pizzeria: una appena inaugurata e una invecchiata e abbandonata. Ogni parete, soffitto e pavimento è stato progettato in modo da poter essere sostituito, alterato o deteriorato per garantire la continuità tra le due versioni. Gli scenografi hanno manualmente applicato effetti di ruggine, muffa e danni causati dall'acqua per ottenere un senso di realismo e consistenza fisica.
- Il film contiene numerosi Easter egg tratti dai giochi originali nascosti nei set, che i fan potranno scoprire.
- Secondo il produttore esecutivo Christopher H. Warner, l'idea dell'attrazione del battello fluviale è nata dopo che il creatore della serie Scott Cawthon ha sperimentato la crociera 'It's a Small World' a Disneyland, immaginando la costruzione di un'attrazione simile all'interno di una pizzeria di Freddy's.

COSTUMI E TRUCCO

- *Five Nights at Freddy's 2* è ambientato in due periodi storici distinti, quindi la costumista Whitney Anne Adams e il suo reparto hanno reperito e ricreato capi autentici di entrambe le epoche. La Adams ha condotto ricerche approfondite e raccolto centinaia di immagini di riferimento per ogni decennio, al fine di stabilire una base visiva accurata.
- Ogni costume principale è stato replicato più volte per supportare le acrobazie, gli effetti visivi e le esigenze di continuità nelle sequenze d'azione su larga scala del film.
- Per le sequenze di flashback del film, la Adams ha consultato annuari d'epoca su eBay e ha studiato filmati d'archivio, spot pubblicitari e uniformi delle pizzerie regionali per garantire l'autenticità dei dettagli. Si è concentrata su silhouette, tessuti e palette di colori che riflettevano lo stile quotidiano di quell'epoca.

- Una delle sequenze in costume più ambiziose del film è stata quella del Fazfest, che ha richiesto al reparto costumi di progettare e creare più di 150 outfit artigianali ispirati dai fan. La Adams e il suo team hanno attinto direttamente dai cosplay reali di 'Five Nights at Freddy's' condivisi online, compilando più di 40 pagine di immagini di riferimento per celebrare la creatività della community di fan del franchise.
- Il trucco è stato affidato nuovamente a SUZY BEIQUE (*Five Nights at Freddy's, Bruiser – la vendetta non ha volto*) che ha collaborato a stretto contatto con la Adams e la hair designer AMY WOOD (*Five Nights at Freddy's, Civil War*) per creare un aspetto uniforme all'intero ensemble.

--five nights at freddy's 2---