

PRODUCTION INFORMATION



TWENTIETH CENTURY FOX INTERNATIONAL
A UNIT OF TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION

STAR WARS™

EPISODE I

THE PHANTOM MENACE™

Tanto tempo fa, in una Galassia lontana lontana...

Ventidue anni fa, queste parole sono comparse sugli schermi cinematografici di tutto il mondo ed è nata una leggenda moderna. Centinaia di milioni di persone hanno conosciuto una saga che avrebbe cambiato le loro vite in maniera immaginabile. *Guerre stellari*, *L'impero colpisce ancora* e *Il ritorno dello Jedi*, così come le *Special Editions* di questi tre film, sono diventati degli eventi fondamentali per due generazioni di persone. Queste avventure piene di azione frenetica, ambientate in un universo nuovo ed eccitante, comprendevano scenari immensi e un gran divertimento. Le pellicole hanno ispirato tantissimi spettatori con tematiche universali e senza tempo: il conflitto tra il bene e il male e tra la tecnologia e gli esseri umani, la celebrazione dell'eroismo e le infinite potenzialità di un individuo.

La saga di *Guerre stellari* è una fiaba moderna che riflette la visione di George Lucas. Il suo creatore ha inserito in questo nuovo mito frammenti della cultura popolare americana, tra cui film western e cappa e spada, così come una spruzzatina di pellicole di samurai giapponesi. *Guerre stellari* rappresentava una reazione contro il Watergate, il Vietnam e altri momenti di tensione statunitense, che sembravano aver messo in discussione il concetto dell'eroe per gli americani, ormai disillusi.

Con la saga di *Star Wars*, Lucas ha deciso di fondere questi concetti moderni e riconoscibili, ponendo al centro la struttura mitologica classica – il viaggio dell’eroe – che esiste da migliaia di anni in centinaia di civiltà. Grazie al suo mix di tradizionale e moderno, la nuova mitologia di *Star Wars* ha eccitato ragazzi e adulti.

Ora, con *Star Wars: Episodio I - La minaccia fantasma*, Lucas ci riporta alle origini, in cui vediamo Darth Vader quando aveva nove anni ed era un ragazzino pieno di speranza, Anakin Skywalker, mentre Obi-Wan Kenobi è un giovane e determinato cavaliere Jedi. Il primo capitolo, artisticamente molto ricco grazie all’altissimo livello raggiunto da scenografie, costumi, architettura e tecnologia, segue il viaggio di Anakin, mentre lui insegue i suoi sogni e deve confrontarsi con le sue paure, in mezzo a una galassia piombata nel caos.

ORIGINI E DESIGN

Il viaggio per portare EPISODIO I sul grande schermo è durato anni, impiegati per la pianificazione e la realizzazione, tanto da essere iniziato a novembre del 1994. George Lucas si è messo a scrivere a mano la sceneggiatura su un quaderno che ha utilizzato per tutti i suoi film. Dopo cinque anni, tre nazioni, migliaia di disegni, tanti membri del cast e della troupe assunti, così come un nuovo universo di rivoluzionari effetti speciali – tra cui il primo ‘backlot digitale’ per le pellicole – il nuovo film di *Star Wars*, arrivato sedici anni dopo il precedente, sbarca finalmente nei cinema di tutto il mondo.

I semi di EPISODIO I sono stati piantati più di vent’anni fa, quando Lucas ha scritto la storia del primo *Guerre stellari*. In questo processo, ha pensato a degli antefatti accaduti una generazione prima degli eventi che stava raccontando. “Era semplicemente una piccola trama con

diversi frammenti”, ricorda Lucas. “Ma aveva una struttura che non è cambiata molto in tutti questi anni”.

Ovviamente, all’epoca non gli era passato per la mente che questi antefatti potessero diventare un film, almeno fino a quando *Star Wars* non si è rivelato un fenomeno globale. “A quel punto, tutti mi hanno chiesto quanti ne avrei realizzati”, ricorda Lucas. “Così, ho pensato che sarei potuto tornare indietro e realizzare gli antefatti della trilogia originale...”.

I personaggi e i mondi che Lucas aveva previsto per questo nuovo film non avrebbero potuto essere creati con degli effetti tradizionali. Ma quando ha visto la rivoluzione digitale provocata dalla pellicola del 1993 *Jurassic Park*, realizzata dalla Industrial Light & Magic, una società che lo stesso Lucas aveva creato negli anni settanta per gestire gli effetti di *Guerre stellari*, il realizzatore ha capito che la ILM fosse all’altezza di questa sfida incredibile, ossia integrare l’animazione digitale con il live action nella nuova avventura di *Star Wars*. “*Jurassic Park* ha rappresentato una pietra miliare”, ricorda Lucas. “Questo fatto, assieme alla realizzazione della premiata serie televisiva *Le avventure del giovane Indiana Jones*, mi ha fatto pensare a cosa avrei voluto fare in seguito”. La risposta era un nuovo capitolo della saga di *Star Wars*.

Un anno e mezzo dopo questa rivoluzione negli effetti speciali, Lucas ha iniziato a scrivere l’EPISODIO I della sua fondamentale saga, ma ha affrontato subito delle sfide notevoli. Il pubblico di tutto il mondo sapeva già come andava a finire, quindi Lucas doveva tornare indietro e dar vita all’inizio. Questa storia doveva essere coerente con le tre pellicole (Episodi IV-VI) che l’avevano preceduta, così come con le due che sarebbero arrivate in seguito (Episodi II e III).

Queste sfide rappresentavano anche una grande opportunità: la creazione di una saga ancora più ricca. Il concetto di una storia epica che continua era fondamentale sin dal debutto di *Guerre stellari*. “Alla fine, saranno sei film e circa dodici ore impiegate per raccontare questa storia”, fa notare Lucas. “Nel corso della scrittura e della realizzazione di EPISODIO I, sono sempre rimasto concentrato su quello che sarebbe avvenuto dopo dieci anni, quando la trilogia sarebbe stata completata. A quel punto, le persone avrebbero potuto vedere i sei film di fila, proprio come avevo sempre desiderato”.

Lucas paragona la struttura e le tematiche della saga a una pièce orchestrale. “La saga di *Star Wars* è, in un certo senso, profondamente sinfonica. Ci sono alcuni passaggi musicali che ripeto apposta, magari in maniera diversa, ma continuamente”.

Queste sensazioni tematiche dipendono dai paralleli tra la storia di Anakin Skywalker in EPISODIO I e quella del suo futuro figlio, Luke, nella trilogia originale. “Nei primi tre film, ho raccontato una storia di un certo tipo”, prosegue Lucas. “Con la nuova trilogia, sto raccontando praticamente la stessa storia, con dei momenti molto simili a livello emotivo, psicologico e nelle decisioni da prendere”. Un tema ricorrente è quello del coraggio – lasciare casa, abbandonare una situazione tranquilla, seguire i propri sogni e prendersi dei rischi. Nella saga di *Star Wars*, sia Anakin che Luke mostrano questo coraggio, che però li porta in direzioni molto diverse.

La struttura sinfonica di EPISODIO I riflette e aggiunge altri temi fondamentali, come l’equilibrio tra il bene e il male, il senso di scoperta e quello che Lucas definisce “un rapporto simbiotico”. Si tratta del fatto che i personaggi collaborano insieme e dipendono l’uno dall’altro per raggiungere i loro obiettivi e per sopravvivere. Quindi, ci sono diversi altri personaggi e vicende fondamentali, importanti quasi quanto quelle dei protagonisti, tutte intrecciate e studiate con attenzione per raccontare la storia.

La fascinazione di Lucas verso le strutture narrative intricate e intrecciate risale all'innovativo lavoro svolto con diverse sottotrame in *American Graffiti*, uno stratagemma ormai utilizzato spesso dai registi di tutto il mondo. In EPISODIO I, Lucas continua a sperimentare con la struttura della storia, arricchendo la trama al punto che ci sono cinque linee narrative che si sviluppano nel corso del film.

La complessa trama di EPISODIO I comprende il Senatore Palpatine, un importante politico che opera nell'ombra per consolidare il suo potere, in un periodo incerto per la Repubblica, in cui il governo si è indebolito ed è piombato in un grave caos burocratico.

Un incidente pone Palpatine al centro di un conflitto tra la gigantesca Federazione dei mercanti e il piccolo pianeta pacifico di Naboo, che viene minacciato dai grandi poteri economici, ormai incuranti delle leggi di un governo galattico indebolito.

La giovane regina di Naboo si ritrova a prendere delle decisioni difficili. Impegnata a mantenere la pace, quando la guerra si abbatte sul suo popolo deve scegliere se sacrificare i suoi ideali.

In questa crisi, per trovare un accordo vengono inviati due cavalieri Jedi, i guardiani della pace e della giustizia nella galassia. Preparati a un conflitto politico, il Maestro Jedi, Qui-Gon Jinn, e il suo apprendista, Obi-Wan Kenobi, scoprono che la Federazione dei mercanti sta per mostrare la sua forza in una lotta aperta contro Naboo. Se la missione dei due Jedi non avrà successo, il destino del pianeta è segnato.

Nel corso della loro avventura, Qui-Gon scopre un ragazzino, Anakin, che è schiavo nel pianeta di Tatooine. Qui-Gon ritiene che Anakin sia la persona destinata a portare equilibrio nella Forza e prende la decisione fatale di addestrarlo come un Cavaliere Jedi. Nello stesso periodo, Anakin diventa amico della regina di Naboo.

Per portare in vita queste storie e i personaggi, Lucas ha deciso di tornare sulla poltrona da regista dopo più di vent'anni, epoca in cui aveva terminato di girare il *Guerre stellari* originale. “Fin dall’inizio di questa avventura, ho pensato che avrei dovuto dirigere EPISODIO I, perché la pellicola conteneva tante idee sperimentali”. Lucas ha anche pensato di poter risparmiare molto tempo ed energia dirigendo il film personalmente. “Non avrei dovuto discutere o spiegare le cose al regista”, aggiunge lui sorridendo.

Una figura fondamentale per aiutare Lucas a portare la sua visione sul grande schermo è Rick McCallum, che è stato produttore de *Le avventure del giovane Indiana Jones*, così come della *Star Wars Trilogy Special Edition*. Gli sforzi e le doti di McCallum si sono rivelati determinanti per mandare avanti tutto senza problemi e fanno tornare in mente il periodo in cui i produttori avevano un ruolo più creativo. “I contributi di Rick alla pellicola sono incommensurabili”, sostiene Lucas parlando del suo infaticabile collega. “Così come sono fondamentali le sue abilità creative e organizzative”.

McCallum vede il suo lavoro complesso in maniera molto semplice. “Il mio ruolo è aiutare a trasformare la visione di George in realtà”, spiega il produttore. “Io devo dirigere tutte le operazioni e far sì che le cose vadano al punto giusto per lui”.

L’incarico di McCallum è iniziato molto presto, fin da quando Lucas stava mettendo le sue parole su carta. Per prima cosa, il produttore ha girato il mondo in cerca delle location giuste. Tra le altre responsabilità fondamentali all’inizio, c’erano quelle di trovare e assumere degli artisti concettuali per il piccolo reparto artistico, in modo da creare migliaia di progetti di costumi, creature, veicoli e set per EPISODIO I.

Questo reparto artistico avrebbe giocato un ruolo decisivo nel film. La storia di Lucas, che affronta varie culture, pianeti e stili, aveva bisogno di un design ricco e variegato. “Ho

cercato di capire come fosse ogni cultura”, rivela Lucas, “e che tipo di design si intonava a ciascuna di esse”. Le sfide comprendevano il fatto realizzare moltissimi progetti per ogni cosa, da una città sottomarina in stile Art Nouveau alle spille per la Regina, assieme a decine di navicelle spaziali, centinaia di costumi e migliaia di oggetti di scena ultraterreni. Solo l’architettura era un campo infinito, da una casa di mattoni e fango dei tunisini ibaditi agli stili di costruzione tipici del Mali, per arrivare a dei grattacieli futuristici, palazzi del rinascimento italiano e molti fantasiosi interni alieni.

Doug Chiang, un art director alla ILM, è arrivato per lavorare a EPISODIO I già nel 1994, con l’intento di supervisionare le scenografie. Tra il gruppo di talenti che affiancavano Chiang c’era Terryl Whitlatch, che grazie alla sua formazione in zoologia era la persona giusta per ideare centinaia di creature, e Ian McCaig, impegnato anche a progettare dei costumi elaborati.

Per interpretare la visione di Lucas, Chiang ha fornito un nuovo aspetto alla saga epica. All’inizio, ha studiato attentamente lo stile di *Star Wars*. Tuttavia, Lucas aveva in mente qualcosa di molto diverso. Invece di limitarsi a replicare l’aspetto della trilogia originale, voleva creare tanti nuovi mondi e ambienti. L’importanza che Lucas poneva sul design del film era evidente dal fatto di aver iniziato a vedere Chiang e il reparto artistico nelle fasi iniziali della riproduzione. “Durante il nostro primo incontro, George mi ha detto che voleva qualcosa di nuovo e diverso”, ricorda Chiang. “Ero veramente felice quando mi ha spinto a superare i limiti e a puntare su nuove direzioni”.

Questo desiderio di innovare ha definito l’aspetto di EPISODIO I, compresa l’elaborata ideazione dei costumi. Anche se il concept artist Ian McCaig e l’ideatrice dei costumi Trisha Biggar avevano una grande libertà creativa, Lucas era comunque molto coinvolto nel dar vita agli abbigliamenti del film.

In meno di un anno, la Biggar e la sua squadra hanno ideato e assemblato oltre un migliaio di costumi, da un abbigliamento formale ed elegante ai semplici ma accurati abiti che portano gli schiavi. Il reparto costumi e oggetti di scena ha anche realizzato tutti gli accessori, tra cui caschi, copricapi e fibbie di cintura.

Per i veicoli di EPISODIO I – tra cui i caccia stellari, la nave della Regina, gli sgusci, i trasporti per le truppe, i carri armati e le corazzate, spesso il pragmatismo veniva soppiantato dall'estetica. Secondo Chiang, alcuni di questi possono essere considerati delle opere d'arte, che esprimono quella che Chiang definisce “estetica pura”. Per rendere uniche le sue realizzazioni, Chiang ha evitato l'estetica contemporanea, preferendo invece trovare un legame con la storia mondiale.

Dopo che Chiang e la sua squadra di artisti hanno terminato di lavorare sull'accurato design architettonico, è stato lo scenografo Gavin Bocquet a renderlo concreto. Bocquet, che ha iniziato a lavorare al progetto nel 1996 – quasi due anni dopo che Chiang ha cominciato a occuparsi dei disegni dei progetti – era responsabile della supervisione della costruzione degli oltre sessanta set del film, che sono stati realizzati in Inghilterra, Italia e Tunisia, fornendo un contributo importante all'incredibile aspetto visivo di EPISODIO I.

GLI ATTORI E I PERSONAGGI

In tutti i suoi film, Lucas è stato molto attento a scegliere gli attori migliori per incarnare i personaggi. “La fase più importante della regia è la scelta del casting”, rivela il realizzatore. “Nel corso degli anni, sono stato molto fortunato a trovare persone che sembravano nate per incarnare i loro ruoli. Erano esattamente come avevo immaginato i personaggi mentre li stavo scrivendo”.

“Sono interessato a trovare un cast corale”, Lucas aggiunge, “e a come i personaggi recitano assieme”.

Per EPISODIO I, Lucas, McCallum e la responsabile del casting Robin Gurland hanno raccolto un gruppo impressionante, in modo da soddisfare le esigenze del regista. Ma per prima cosa, il terzetto ha dovuto affrontare delle sfide interessanti. Non solo bisognava mettere assieme un cast che s'integrasse bene, ma diversi personaggi dovevano essere collegati a incarnazioni successive di loro stessi o, in alcuni casi, ai loro figli. “Per Anakin e la Regina, abbiamo dovuto ragionare a ritroso”, spiega la Gurland. “Sapevamo che aspetto avevano i loro figli, Luke e Leia, così dovevamo fare attenzione scegliendo i loro genitori. E ovviamente, l'attore che avrebbe interpretato Obi-Wan doveva assomigliare alla versione più anziana del personaggio”.

Liam Neeson incarna Qui-Gon, una nuova aggiunta alla famiglia di personaggi di *Star Wars*. L'interpretazione di Neeson in *Schindler's List*, che gli è valsa una candidatura all'Oscar®, rappresenta forse la vetta di una carriera decisamente importante e che comprende anche *Michael Collins*, *Rob Roy* e *I miserabili*, così come un acclamato lavoro sui palcoscenici di Broadway in *Anna Christie*.

Lucas all'inizio aveva pensato a un americano per la parte, ma Neeson, che è irlandese, ha impressionato il realizzatore con le sue abilità e la sua presenza fisica. “E' magnifico avere un attore che è considerato un maestro, tanto da essere ritenuto un modello dai suoi colleghi, e che possiede le doti che sono richieste dal personaggio”.

Neeson vede Qui-Gon come un'anima saggia e senza tempo, dotata di una filosofia in stile orientale. Come Jedi, il personaggio è bravissimo anche nelle arti marziali. “Penso che sia molto simile al vecchio modello di guerriero saggio, dotato di una fiducia incrollabile”, rivela Neeson. “Qui-Gon è come un samurai, dotato di grandi poteri e umiltà”.

Neeson apprezza anche i grandi temi e le ambizioni della saga. “Queste pellicole riempiono un vuoto”, sostiene l’attore. “Abbiamo perso la tradizione orale della narrazione, dei miti e delle leggende, così Star Wars ci aiuta a colmare questa lacuna”.

L’attore scozzese Ewan McGregor incarna Obi-Wan Kenobi, interpretato da Alec Guinness nella trilogia originale. In EPISODIO I, Obi-Wan è un giovane apprendista Jedi, che talvolta si trova in conflitto con il mentore ribelle, Qui-Gon Ginn. Obi-Wan preferirebbe non disubbidire al Consiglio Jedi e vorrebbe che Qui-Gon seguisse le regole.

Uno dei giovani attori più apprezzati e versatili in circolazione, McGregor è stato impegnato in diversi ruoli memorabili, per pellicole come *Trainspotting*, *Emma* e i recenti *Velvet Goldmine* e *Little Voice* – è nata una stella. Lucas, che definisce McGregor il “giovane turco della comunità cinematografica europea”, apprezza la poliedricità dell’attore. “Ewan ha l’energia, la grazia e l’entusiasmo per essere un giovane Obi-Wan”.

La Gurland è rimasta impressionata dalle somiglianze di McGregor con Guinness, che vanno oltre all’aspetto fisico. “Alec fornisce un senso di giocosità a tanti suoi ruoli”, spiega la Gurland. “Anche se Obi-Wan è un personaggio serio e forte, lui mantiene uno sguardo pieno di entusiasmo. Ed Ewan possiede questa caratteristica”.

Per prepararsi a EPISODIO I, McGregor ha studiato diverse interpretazioni di Guinness, sia nei suoi primi lavori che nei film di *Star Wars*. “Era importante che la mia interpretazione combaciasse con quella di Guinness in tanti aspetti importanti”, fa notare McGregor. “Ho lavorato soprattutto sulla voce, immaginando come avrebbe parlato Obi-Wan da giovane”.

E’ stato semplice per l’attore accettare questo ruolo ambitissimo. “Non potevo assolutamente dire di no a questa offerta. E’ un onore far parte di questa leggenda, un mito moderno”. McGregor aveva anche dei legami familiari con l’universo di *Star Wars*, visto che suo zio è Denis Lawson, che incarnava il pilota ribelle Wedge nelle pellicole originali. Infine, la

possibilità di impugnare l'arma scelta dal Jedi si è rivelata irresistibile. “Tirar fuori una spada laser e accenderla... è impossibile spiegare la sensazione che si prova!”.

Obi-Wan è impegnato come apprendista, o Padawan, del venerabile cavaliere Jedi Qui-Gon Jinn. Nonostante il loro rapporto stretto, Obi-Wan e Qui-Gon hanno idee diverse su alcuni temi fondamentali, che cambieranno il loro destino. Per esempio, hanno un punto di vista differente su Anakin. Qui-Gon prende sotto la sua ala protettiva il ragazzino, ritenendo che porterà equilibrio nella Forza, nonostante lo scetticismo di Obi-Wan e dei membri del Consiglio Jedi.

Obi-Wan e Qui-Gon si ritrovano ad aiutare una bellissima giovane regina, il cui pianeta è stato attaccato dalla Federazione dei mercanti. La parte richiedeva una giovane donna che risultasse credibile come governante del pianeta, ma che allo stesso tempo apparisse vulnerabile e aperta. Natalie Portman, che è stata impegnata in pellicole come *Leon* e *Beautiful Girls*, oltre a essere apparsa a Broadway ne *Il diario di Anne Frank*, si cala nei panni della Regina. “Io cercavo qualcuno che fosse giovane e forte, nello stile di Leia”, spiega Lucas. “Natalie possiede tutte queste caratteristiche e molto altro”.

La Portman ha abbracciato il ruolo, mostrando un apprezzamento e una comprensione immediati del fatto che il personaggio fosse un modello di vita. “E’ stato magnifico incarnare una giovane regina dotata di tanto potere. Penso che sarà positivo per le ragazze vedere una donna forte e una leader intelligente”.

A differenza di buona parte dei suoi colleghi, la Portman non conosceva bene il fenomeno di *Star Wars* quando ha accettato di partecipare a EPISODIO I. Tuttavia, alcuni familiari le hanno fatto capire quanto erano eccitati. “I miei cugini sono sempre stati ossessionati dai film”, ricorda l’attrice, “anche se io non li avevo mai visti prima di ottenere la parte. Quando ce l’ho fatta, mi hanno detto ‘Mio Dio, sei in *Star Wars*!’”.

La ricerca di Anakin, lo schiavo di nove anni che abita sul pianeta di Tatooine, ha rappresentato la maggiore sfida per il casting. Le caratteristiche speciali del ragazzo, alcune delle quali vengono mostrate durante un'emozionante corsa degli sgusci, attirano le attenzioni di Qui-Gon e Obi-Wan, che erano rimasti bloccati nel pianeta natale del ragazzo.

Per due anni, la Gurland ha visionato centinaia di giovani per incarnare il ragazzo speranzoso e pieno di risorse, che non è consapevole del destino e delle sfide impegnative che lo attendono. Lucas voleva che Anakin fosse molto coinvolto, intuitivo, dotato di fantasia e autosufficiente. Lui doveva affascinare i giovani e i loro genitori.

Dopo questa ricerca estenuante, i realizzatori hanno finalmente deciso di puntare su Jake Lloyd. "Cercavo qualcuno che fosse un ottimo attore, entusiasta e pieno di energia. Jake è un talento naturale", sostiene Lucas. Rick McCallum concorda e afferma che "Jake aveva tutte le doti che George stava cercando in Anakin. E' intelligente, si mette nei guai e ama la tecnologia, proprio come Anakin".

Jake descrive Anakin come qualcuno che "si mette sempre nei guai. Tuttavia, Anakin è anche molto intelligente e una persona buona, che si preoccupa più per le altre persone che di se stesso". L'incarnazione futura di Anakin era ovviamente molto importante per Jake. "Per me ha un grande significato interpretare Anakin, perché Darth Vader è il mio personaggio preferito di *Star Wars*".

Il mix di umorismo, divertimento e abilità di Jake ha rapidamente conquistato i suoi colleghi. Ewan McGregor afferma di "non aver mai lavorato con un attore bambino bravo come Jake. Sembra che lui abbia sempre voluto fare l'attore, e si è dimostrato un gran professionista, anche se amava fare degli scherzi di tanto in tanto".

Come sanno bene i fan che hanno visto la trilogia originale, il destino di Anakin alla fine verrà influenzato dall'Imperatore Palpatine. Nella prima trilogia, il senatore Palpatine è un

politico potente, che fa di tutto per consolidare il suo potere. Ian McDiarmid riprende il ruolo di Palpatine, senza il make-up che invecchiava l'attore ne *Il ritorno dello Jedi*.

L'esperienza era stata memorabile per McDiarmid. "Entrare sul set di EPISODIO I per la prima volta era come ritornare indietro nel tempo, a causa della mia esperienza in *Jedi*", ricorda l'attore. "Palpatine è un personaggio interessante. Dal di fuori sembra molto convenzionale, ma dentro di sé è un demone, sempre pronto a oltrepassare i limiti".

Un altro personaggio che si trova al limite è Sith Lord Darth Maul, che assieme al suo mentore scatena una guerra brutale contro i cavalieri Jedi. A incarnare il ruolo, Ray Park, campione di arti marziali, nonché esperto schermidore e ginnasta. All'inizio, Park era arrivato per lavorare assieme al coordinatore degli stunt Nick Gillard, ma ha talmente impressionato Lucas, McCallum e la Gurland da conquistare l'ambitissima parte, che rappresenta il suo esordio come attore sul grande schermo.

Assieme ai suoi avversari cinematografici, Liam Neeson ed Ewan McGregor, Park ha lavorato a stretto contatto con Gillard sulle scene di azione, che portano un nuovo atletismo e stile di combattimento alla saga di *Star Wars*. Gillard, in effetti, ha creato una nuova arte marziale fondendo insieme diverse tecniche di combattimento con la spada, senza dimenticare dei movimenti particolari, più consueti da vedere tagliando gli alberi e giocando a tennis. Il fondamentale duello con le spade laser degli Jedi contro Darth Maul comprendeva degli stunt pianificati accuratamente e ha richiesto alcune settimane di riprese.

Un altro ritorno nell'universo di *Star Wars*, anche se in forma un po' diversa, è quello degli amatissimi droidi R2-D2 e C-3PO. Kenny Baker incarna nuovamente il corpo metallico di R2-D2, mentre Anthony Daniels rientra nella saga nei panni del droide protocollare C-3PO, che in EPISODIO I è ancora in fase di costruzione da parte di Anakin. Visto che C-3PO non ha

ancora la sua ‘pelle’, Daniels non poteva entrare nel costume come avvenuto nella trilogia originale e quindi si è limitato a prestare la sua voce, mentre un burattinaio manipolava il droide.

Un altro gradito ritorno è quello del Maestro Yoda, questa volta ovviamente in un’incarnazione più giovane. Frank Oz recita nei panni di Yoda, basandosi su una marionetta costruita dalla squadra del supervisore alle creature Nick Dudman, che in tutto ha creato circa 140 personaggi.

In EPISODIO I, Yoda fa parte del Consiglio Jedi, al fianco di un personaggio inedito della saga di *Star Wars*, Mace Windu, interpretato da Samuel L. Jackson. Prima delle riprese, a Jackson, da tempo appassionato di *Star Wars*, è stato chiesto con quali registi avrebbe desiderato collaborare. La sua risposta è stata George Lucas e l’attore ha aggiunto che gli sarebbe piaciuto lavorare al nuovo film di *Star Wars*. Così, la Gurland ha scoperto il suo interesse e lo ha contattato per interpretare Mace Windu. Questa si è rivelata un’esperienza memorabile per il veterano attore. “Mi sono ritrovato a recitare assieme a Yoda in EPISODIO I”, ricorda sorridente. “Era uno dei miei sogni che si avverava”.

L’indicazione di George Lucas di trovare l’attore migliore per ciascun ruolo era evidente anche nella scelta dell’attrice svedese Pernilla August, che incarna la madre di Anakin, Shmi Skywalker. Le scene tra madre e figlio forniscono dei momenti determinanti alla storia. Veterana attrice di alcuni film di Ingmar Bergman, la August, sostiene Rick McCallum, “possiede tutta la dignità e la forza necessaria per il ruolo della madre di Anakin”.

Un’altra nuova aggiunta alla famiglia di *Star Wars* è Jar Jar Binks, una creatura goffa e infantile che parla un linguaggio tutto suo. Jar Jar affianca Qui-Gon, Obi-Wan, la Regina e Anakin nelle loro avventure. Sullo schermo, Jar Jar è un personaggio generato al computer, che interagisce con i personaggi in live-action. E’ stata posta grande cura nella scelta di un attore che potesse rappresentare bene il personaggio a livello fisico e nella voce, per rappresentare un punto

di partenza nel lavoro da svolgere con il digitale. L'attore teatrale Ahmed Best, che è stato notato dalla Gurland nel corso di un'esibizione di *Stomp* a San Francisco, incarna Jar Jar.

“Ahmed è Jar Jar”, sostiene Robin Gurland. “Il suo lavoro ha reso possibile il personaggio”. Aggiunge Liam Neeson: “Ahmed è un attore molto divertente e bravissimo, che ha portato in vita Jar Jar”. Talvolta, le doti interpretative uniche di Best hanno colto di sorpresa i suoi colleghi. “Ci sono stati tanti ciak in cui era difficile rimanere impassibili”, ricorda Neeson, “perché lui era esilarante e fantasioso, grazie ai suoi movimenti e agli strani rumori che faceva”.

Per rendere Jar Jar il più possibile comico e divertente, Best ha fornito al personaggio una serie di movimenti inconsueti, che di solito mettono nei guai questa creatura. “Jar Jar cerca disperatamente di soddisfare tutti e risolvere i problemi”, rivela Best. “Ma nonostante i suoi sforzi, lui rompe sempre qualcosa o inciampa su qualcuno”.

Impegnati in apparizioni fondamentali in EPISODIO I sono anche il celebre attore inglese Terence Stamp nei panni del Cancelliere Valorum, che vede il suo potere come capo del Senato minacciato dal Senatore Palpatine; Ralph Brown, che incarna il pilota di Naboo Ric Olié; e Hugh Quarshie, nel ruolo della coraggiosa guardia della Regina, il capitano Panaka.

IL BACKLOT DIGITALE

Per oltre vent'anni, George Lucas è stato un pioniere nel campo degli effetti speciali. La trilogia originale di *Star Wars* ha avuto un forte impatto sul modo in cui sono stati creati gli effetti visivi, così come sul processo di postproduzione e sulla presentazione di un film al cinema.

Per realizzare le idee che aveva per gli effetti speciali di *Guerre stellari*, Lucas ha creato una società specializzata, la Industrial Light & Magic, che ha introdotto la tecnologia informatica

nell'industria del cinema e ha rivoluzionato gli effetti speciali. La ILM, che è iniziata come "un'unità di comando" (definizione di Lucas) con 45 persone e ora comprende più di 1.000 impiegati, è stata celebrata con 14 Academy Awards® per i migliori effetti visivi e 14 Scientific and Technical Achievement Awards per il suo rivoluzionario lavoro negli effetti speciali di oltre 120 pellicole.

La tradizione di effetti all'avanguardia prosegue con EPISODIO I, che punta sul lavoro digitale svolto dalla ILM in *Terminator 2: Il giorno del giudizio*, *Jurassic Park*, *Forrest Gump* e *Twister*. In EPISODIO I, la tecnologia digitale ha un ruolo più importante di quanto sia mai avvenuto con nessun altro film nella storia del cinema.

Per questo "backlot digitale", la ILM ha affrontato la sfida di realizzare diversi mondi fantastici, mentre allo stesso tempo doveva mantenere un aspetto realistico e permettere le riprese live-action con gli attori. Non solo gli sfondi fantasy, ma molti dei set, veicoli e personaggi sono generati al computer. In effetti, il 95% della pellicola, ossia quasi 2.000 inquadrature, ha richiesto un lavoro digitale, triplicando così il maggior numero di inquadrature digitali necessarie per qualsiasi altro film precedente.

Nonostante l'impegnativo compito richiesto alla ILM, Lucas non ha mai dubitato che la società fosse all'altezza. "Dopo aver lavorato con loro per più di due decenni, ero sicuro che fossero in grado di farcela".

La squadra della ILM impegnata in EPISODIO I, che comprendeva 250 artisti, ha lavorato per due anni su questo universo digitale. I compiti legati agli effetti speciali della pellicola erano talmente impegnativi, che tre dei migliori supervisor della ILM sono stati chiamati per dividersi la responsabilità, ognuno assumendosi il controllo di una o più sequenze d'azione principali, tra cui degli specifici effetti che vengono utilizzati nella pellicola, come le scintillanti lame delle spade laser. Il vincitore dell'Oscar Dennis Muren, un veterano del film che

ha aperto una strada nuova per gli effetti, *Guerre stellari*, si è occupato degli effetti delle enormi battaglie di terra e delle sequenze sottomarine. John Knoll, uno degli autori del popolare programma Photoshop, ha supervisionato la navicella e le scene con gli sgusci, mentre Scott Squires ha supervisionato la creazione delle eccitanti sequenze di Theed City, oltre agli effetti delle spade laser. Insieme, questi tre stregoni degli effetti hanno creato interi mondi nei loro computer della ILM, un risultato che apparirà straordinario sullo schermo, ma che ha costretto gli attori a lavorare in una serie di set vuoti con un blue screen alle spalle, che in seguito sarebbe stato sostituito dagli sfondi digitali.

Recitare di fronte al blue screen e agli elementi digitali è stata una grande sfida per gli attori, che spesso hanno dovuto immaginare l'ambiente in cui si trovavano, magari solo con i loro costumi e delle comparse occasionali per aiutarli a visualizzare l'universo che alla fine li avrebbe circondati nella pellicola. Sorprendentemente, nessuno degli attori aveva avuto precedenti esperienze con il blue screen, ma tutti sembravano in grado di sfruttare al meglio questo procedimento. Liam Neeson, paragonando questa esperienza a quelle svolte sul palcoscenico, sostiene che “bisogna utilizzare la propria immaginazione. Abbiamo affrontato il processo in maniera intuitiva. Da parte mia, volevo mostrarmi convinto che tutto fosse reale”.

Il reparto digitale è anche stato impegnato nella creazione di alcuni dei personaggi di EPISODIO I, tra cui una figura familiare per chi ha visto *Il ritorno dello Jedi* e *Star Wars Special Edition*, Jabba the Hutt. Tra le oltre sessanta nuove creazioni digitali, controllate dal supervisore dell'animazione Rob Coleman, c'erano Jar Jar Binks; Sebulba, il campione di corsa con gli sgusci sfidato da Anakin; e Watto, una creatura che parla in maniera strana e che ha al suo servizio Anakin. Ogni creatura digitale fornisce la sua interpretazione personale, grazie a un volto espressivo e un caratteristico linguaggio del corpo, creato dai maghi degli effetti. Anche i loro vestiti si piegano e si muovono come quelli delle persone in carne e ossa.

Anche se si tratta di un mondo digitale, era necessario che dei metodi più tradizionali fossero utilizzati in sintonia con gli effetti rivoluzionati. I modellini, supervisionati da Steve Gawley nel laboratorio della ILM, continuano a ricoprire un ruolo determinante nell'universo di *Star Wars*, al fianco del materiale digitale.

Il digitale è fondamentale nella creazione dei mondi esotici e variegati di EPISODIO I, tre dei quali rappresentano le località più importanti nella storia. Il pianeta deserto di Tatooine, già conosciuto dai fan della trilogia originale, ospita tante specie aliene che viaggiano nei suoi porti spaziali. Questo mondo di frontiera non avverte l'influenza della civiltà rappresentata dalla Repubblica galattica, che rendono Tatooine un pianeta spoglio governato dai gangster, in cui il mercato nero e le scommesse trainano l'economia, e in cui pochi ricchi posseggono degli schiavi.

Naboo è un paradiso pacifico e idilliaco, fatto di paesaggi verdi e poche città, che si trova sopra e sotto il livello dell'acqua. Questa provincia è al centro del conflitto che scatena una serie di eventi, che danno vita all'intera saga di *Star Wars*.

Coruscant è un mondo urbano, in cui l'espansione ha fatto sì che il pianeta si riempisse di enormi grattacieli, diventando così il centro dell'universo di *Star Wars*. Qui, gli Jedi hanno il loro quartier generale nell'imponente Tempio Jedi e il Senato Galattico governa la Repubblica.

LE LOCATION

Oltre al lavoro digitale svolto dalla ILM, gli ambienti remoti di EPISODIO I richiedevano set e una base speciale per la produzione. A questo scopo, i realizzatori si sono insediati ai Leavesden Studios nel Regno Unito, creando una fabbrica cinematografica virtuale sotto il suo ampio tetto. I quasi 80.000 metri quadri della struttura sono stati trasformati in dieci teatri di posa e sessanta set, oltre a contenere spazi imponenti per gli effetti degli ambienti e delle creature, così

come per la fabbricazione dei costumi. Inoltre, c'erano anche dei reparti autonomi per le attrezzature e le esplosioni.

Leavesden, che un tempo era una fabbrica di motori aerei della Rolls Royce e ospita il più grande backlot del mondo, è stata veramente una scelta ideale per le dimensioni e le necessità delle riprese di EPISODIO I. “Probabilmente, è il miglior posto in cui abbia girato un film”, sostiene Rick McCallum. “Noi siamo riusciti a girare e costruire allo stesso tempo, senza sforzi o problemi”.

Le riprese di EPISODIO I sono iniziate a Leavesden nell'estate del 1997, quasi tre anni dopo che Lucas aveva iniziato a scrivere e la sua squadra di artisti aveva incominciato a dar vita ai disegni preparativi, mentre nel 1995 era iniziata la costruzione dei set. I realizzatori si sono recati alla Reggia di Caserta per le scene ambientate nel palazzo della Regina su Naboo. Erano state visionate altre location, ma i creatori del film ritenevano che la Reggia, una delle strutture europee più belle ed eleganti, avrebbe fornito un realismo importante e una grande autenticità alle sequenze.

Nel cuore dell'estate, la squadra di EPISODIO I ha condotto quello che McCallum definisce uno spostamento ‘sismico’ ai confini del Sahara nell’Africa del nord, in Tunisia, che ospitava le scene a Tatooine. La caratteristica architettura tunisina ancora una volta ha fornito una ricchezza esotica alla cultura della pellicola, come avvenuto oltre vent’anni fa con *Star Wars*. La troupe ha effettuato dei piccoli cambiamenti in alcune location, un minimo lavoro scenografico che doveva essere svolto per far sì che Tatooine esistesse in queste strutture berbere ultraterrene.

Per ragioni logistiche, questo trasferimento e le successive riprese si sono svolte a luglio e in agosto, i mesi più caldi dell’anno in questo deserto colpito dal sole. Con temperature che si

avvicinavano ai 50 gradi, non solo bisognava costruire il set di una grande città, ma anche un villaggio che ospitasse quasi 200 membri del cast e della troupe.

A sorpresa, un membro della produzione non soltanto tollerava il caldo, ma sembrava anche felice. “Amavo quest’intensità”, rivela Ewan McGregor. “Indossavamo circa otto strati di vestiti, andando in giro nel deserto. E’ stato estremo, ma mi è piaciuto”.

Il caldo intenso si è rivelato solo il primo di tante sfide metereologiche che la squadra di EPISODIO I ha dovuto affrontare in Tunisia. Una sera di fine luglio, il cast e la troupe osservavano affascinati e preoccupati le luci scintillanti nel cielo del deserto, seguite da un muro di sabbia che arrivava verso di loro. Non appena la squadra è giunta in albergo, forti raffiche di pioggia hanno iniziato a bagnare i set.

Il giorno dopo questa tempesta notturna, il set di Tatooine sembrava un parco dei divertimenti che aveva subito un tornado. Centinaia di costumi giacevano sparsi nel deserto, mentre diverse strutture erano deformate o a brandelli. Alcuni droidi erano a terra, rotti e sparsi come dei soldati caduti sul campo di battaglia.

Fin dalle prime ore del mattino dopo la tempesta, il produttore Rick McCallum è arrivato in mezzo al disastro e ha immediatamente cercato il modo di riportare ordine nella produzione. Piuttosto che lagnarsi dei danni subiti, il cast e la troupe sono stati spinti all’azione sotto la supervisione di McCallum. All’improvviso, il compito impossibile è incominciato a divenire possibile. George Lucas ha chiesto alla prima unità di trovare una zona rimasta intatta dove poter girare. I costumi sono stati tirati fuori dal deserto e puliti, mentre i veicoli e gli edifici riparati. Tutti hanno dato una mano e, per un miracolo, il film non ha subito ritardi nella sua tabella di marcia. Lucas stesso ha fornito l’incoraggiamento migliore per una situazione percepita come un

disastro, facendo notare che oltre trent'anni prima era accaduta la stessa cosa sul set di *Guerre stellari*. A suo avviso, poteva trattarsi di un presagio favorevole.

La produzione è poi tornata a Leavesden, dove le riprese principali sono terminate all'inizio dell'autunno. Mesi più tardi, quando già era partito il processo di montaggio, i grandi studios sono stati riutilizzati come casa base, quando i realizzatori sono arrivati per le sessioni di doppiaggio e le scene supplementari, dopo che Lucas aveva capito cosa serviva visionando la copia lavoro del film.

In effetti, il montaggio, che rappresenta la fase preferita della realizzazione di un film per Lucas, è diventato anche più eccitante grazie alla tecnologia digitale della ILM. Lucas e i suoi montatori, Martin Smith e Ben Burt, ormai potevano godere di una grande flessibilità, tanto da creare delle inquadrature nella sala di montaggio, eliminando digitalmente le persone e le location o magari spostandole. “Io ero in grado di ricostruire e riscrivere completamente la storia in sala di montaggio”, afferma Lucas.

MUSICHE E SONORO

Con i film di *Star Wars*, George Lucas ha sempre voluto utilizzare un sonoro all'avanguardia. “Io sono molto attento al sonoro e alle colonne sonore”, commenta il regista, notando che le due cose vanno a braccetto nelle sue storie.

Il primo *Guerre stellari* ha ricoperto un ruolo fondamentale per rendere popolare il sistema sonoro di riduzione del rumore Dolby, così come hanno fatto i due episodi successivi della trilogia.

La tecnologia audio al cinema ha poi fatto segnare importanti miglioramenti con l'introduzione del suono digitale e del programma THX della Lucasfilm. Così, per la *The Star Wars Trilogy Special Edition*, Lucas ha creato una colonna sonora remixata digitalmente, anche migliore di quella delle copie in 70mm originali, che utilizzavano tracce magnetiche.

Considerando l'opinione di Lucas a riguardo, non è certo una sorpresa che EPISODIO I rappresenti un'altra pietra miliare nella storia del sonoro al cinema, come avviene per gli effetti digitali e il montaggio. La pellicola è la prima a contenere il Dolby Digital-Surround EX, che sfrutta un sonoro 6.1, aggiungendo un ulteriore canale al formato digitale utilizzato attualmente. La Lucasfilm THX e i Dolby Laboratories hanno sviluppato insieme il nuovo sistema cinematografico sonoro, supervisionato dal responsabile del sonoro, il premio Oscar Gary Rydstrom, presidente delle operazioni creative agli Skywalker Sound.

Il nuovo sistema sonoro mette in luce il talento di due artisti che hanno dato vita a opere acclamate in tutto il mondo. Ancora una volta, a fornire il loro contributo unico all'universo di *Star Wars* sono il compositore John Williams, cinque volte vincitore dell'Academy Award, e il responsabile del sonoro Ben Burtt.

L'importanza del contributo di John Williams alla serie di *Star Wars* non può essere certo sovrastimata. La sua musica sottolinea i personaggi, le emozioni e le azioni dei personaggi. "Ho sempre detto che questi sono come dei film muti", afferma Lucas, "e sono fortunato che John lo capisca".

Per EPISODIO I, Williams ha composto quasi due ore di musica, creando del materiale originale, ma anche delle strutture e dei legami tematici con il lavoro svolto per la trilogia originale. Così, mentre quasi tutta la musica di EPISODIO I è nuova, ci sono comunque dei temi

e delle citazioni provenienti dalle prime tre pellicole. Per esempio, il tema di Anakin fornirà al pubblico degli indizi di quello che diventerà il personaggio in seguito.

“Tuttavia, la maggiore opportunità e sfida che avevo di fronte”, sostiene Williams, “era di creare materiale inedito che offrisse un’identificazione melodica con i nuovi personaggi, come avevamo fatto nei film precedenti”. Per esempio, c’è materiale completamente nuovo per Jar Jar, Darth Maul e la Regina. “Questa sorta di libro musicale di *Star Wars* diventa sempre più grande, mentre George continua a presentarci delle nuove creature”, aggiunge Williams.

Burtt, che con le sue idee sonore ha svolto un ruolo fondamentale nelle pellicole di *Star Wars* e nelle loro *Special Editions*, ha creato oltre 1.000 nuovi suoni per EPISODIO I. Lui ha raccolto questi suoni in terre remote, ma anche nel suo cortile. La rivoluzione digitale ha svolto una parte importante nel suo lavoro, rendendo la manipolazione del messaggio sonoro molto più semplice di quanto non fosse vent’anni fa.

Mentre creava le sue nuove atmosfere, Burtt ha fatto molta attenzione a rimanere fedele al panorama sonoro del primo *Guerre stellari*. “Ci sono tanti effetti caratteristici che si possono sentire in EPISODIO I e penso che sia appropriato riproporli, perché sono familiari ai fan”, spiega Burtt. In alcuni dei suoni delle spade laser, il vecchio si mischiava con il nuovo, mentre Burtt li riadattava per funzionare nelle rapide sequenze che si svolgono in questa pellicola.

La ricca e variegata colonna sonora della pellicola, così come i rivoluzionari effetti, hanno fornito i tocchi definitivi a quello che era iniziato come un sogno per George Lucas. Ora, grazie al duro lavoro innovativo di migliaia di persone, il sogno diventa realtà. Un nuovo mondo fantastico che rimane ancora fedele ai suoi amatissimi predecessori è pronto per i milioni di fan che hanno atteso il suo arrivo per anni.

L’inizio è qui.

STAR WARS: EPISODIO I LA MINACCIA FANTASMA

L'ideazione dei costumi

La storia di George Lucas per EPISODIO I, che ci porta al centro della galassia e in pianeti che ospitano abitanti dotati di grande ricchezza, potere, influenza politica e stile, aveva bisogno di un abbigliamento e di costumi ricchi ed elaborati. L'ideatrice dei costumi Trisha Biggar e l'artista concettuale Ian McCaig hanno concretizzato la visione che Lucas aveva della moda e dei costumi di EPISODIO I.

La sfida principale era l'alto numero di costumi necessario alla storia e il breve tempo in cui le idee di Lucas dovevano diventare realtà. In meno di un anno, Biggar e la sua squadra di quaranta elementi ha ideato e ha messo assieme oltre un migliaio di costumi, che spaziano da una serie di abiti elaborati, ricchi ed eleganti, ai semplici ma dettagliati costumi degli schiavi. "Il nostro reparto dei costumi/oggetti di scena ha anche costruito tutti gli accessori, compresi caschi, copricapi e cinghie delle cinture", rivela la Biggar, che ha supervisionato il processo. "Hanno svolto un lavoro incredibile".

Molte delle idee della Biggar per i costumi sono basate sulla moda e l'aspetto di diverse nazioni o periodi storici, così come su schemi di colori che la ispiravano particolarmente. Influenze giapponesi, mongole, cinesi, nordafricane ed europee si possono notare nelle tante forme di abbigliamento di EPISODIO I. Tuttavia, ogni costume ha un proprio stile e aspetto caratteristico. La Biggar spiega che "ogni capo che abbiamo ideato per EPISODIO I ha una base storica, ma noi lo abbiamo cambiato e abbiamo giocato con i costumi, per evitare che fossero riconoscibili come etnici".

McCaig ha iniziato a creare dei concept per i costumi fin dalle prime fasi della preproduzione. “Non c’era neanche una sceneggiatura”, ricorda il professionista. “George veniva a trovarci e descriveva le scene e i personaggi, in modo che noi potessimo lavorare ad alcuni disegni”.

Mentre forniva a McCaig e alla Biggar una grande libertà di esprimere le loro idee per i costumi, Lucas era comunque molto coinvolto nella creazione di questi vestiti. “George è decisamente un ottimo ideatore di costumi”, sostiene McCaig. “Lui prendeva quello che voleva e ci indirizzava verso la strada che desiderava intraprendere”.

La Biggar conferma queste parole: “George era molto coinvolto in tutto questo processo. Lui convocava regolarmente degli incontri e discuteva ogni aspetto dei tessuti, dei colori e delle forme”.

Dopo che McCaig completava i disegni e i bozzetti, la Biggar prendeva il suo lavoro e lo trasformava in realtà, mentre intanto aggiungeva delle idee personali.

La ricchezza, la varietà e la complessità dei costumi di EPISODIO I è evidente in tanti personaggi della storia, ma soprattutto nella Regina Amidala, interpretata da Natalie Portman.

Sebbene non voglia dire quale sia il costume o il personaggio che preferisce, la Biggar ammette di aver avuto tante possibilità nell’ideazione e nella creazione della Regina e delle sue damigelle. “I costumi per il pianeta della Regina erano molto interessanti da realizzare, perché abbiamo stampato dei simboli particolari sui tessuti”, spiega l’artista. “Abbiamo anche utilizzato varie tecniche a secco che ci hanno consentito di inserire dei tessuti moderni in abiti antichi”.

La regina indossa otto costumi. In origine, dovevano essere molti di meno, ma il desiderio di Lucas di ampliare l’universo degli abiti della saga ha portato quasi a triplicare il loro numero. “George desiderava che la Regina avesse un abito diverso ogni volta che la vediamo”, ricorda la Biggar.

Ognuno degli abiti della Regina doveva avere un suo aspetto speciale. Forse il più complesso era quello della sala del Trono, che è illuminato da una serie di luci. Il lavoro sull'abito, che è durato quasi otto settimane, è iniziato con la creazione di un indumento intimo, ideato quasi come un cono rovesciato, in modo da integrarsi perfettamente al corpo di Natalie Portman. L'indumento intimo è stato realizzato con tanti strati di tessuto, rinforzati in fondo per mantenere la forma a campana.

L'abito aveva diversi strati per sopportare il peso delle sue luci e dei cavi necessari alle batterie che alimentavano le luci. In origine si era pensato di farlo con il velluto, ma le luci per le riprese hanno portato a utilizzare la seta. Per continuare a poggiarsi su basi culturali storiche, come avvenuto per tanti costumi, l'abito possiede quello che la Biggar chiama "una sorta di stile imperiale cinese" nelle sue dimensioni e nella forma.

I costumi della Regina hanno ispirato la Biggar e la sua squadra a cercare dei tessuti in tutto il mondo e addirittura a crearne di nuovi. "Noi facevamo intrecciare, dipingere e tingere i tessuti. Abbiamo fatto di tutto con ogni tessuto", ricorda la Biggar.

L'abito del primo viaggio della Regina è stato realizzato completamente a mano e utilizza un tipo di tessuto simile alle ragnatele. Per realizzarlo, una persona, che ha lavorato cinque giorni a settimana per dieci ore ogni giorno, ha impiegato un mese. Il vestito poi è stato ricucito con un tessuto molto sottile e speciale, che è stato immerso nell'acqua, portando il sostegno a fondersi completamente e lasciando i punti messi in cima. Ogni strato del vestito è stato legato a un altro senza lasciare segni evidenti. Il risultato è stato una raffinata aggiunta all'universo degli abiti di

EPISODIO I.

Biggar e la sua squadra hanno utilizzato dei pezzi antichi. Per il vestito da sera indossato dalla regina nel secondo soggiorno all'estero, la Biggar ha trovato un tessuto risalente al 1910 circa, ma di cui non conosce le origini. "Pensiamo che fosse un abito", rivela lei, "ma era

composto da tanti pezzi e quindi non ne siamo sicuri”. La Biggar ha trasformato questi motivi in un intricato ricamo.

Anche il vestito che la Regina indossa durante il combattimento ha richiesto molto tempo e lavoro, tanto che una persona è stata impegnata per un mese. Il costume è stato realizzato utilizzando dei baccelli di bachi da seta indiani, che sono stati intrecciati per formare una rete di seta. I baccelli sono stati tolti dalla parte superiore del costume, per poi essere ricuciti uno per uno, in modo da poter disegnare correttamente la forma delle spalle.

Il vestito con cui la Regina appare al Senato, formato da tre strati, è anche più intricato. La sottoveste, fatta di seta arancione con una tessitura verde – un materiale vecchio di 70 anni – è pieghettata. Così, queste pieghe catturano la luce dei colori del vestito quando il personaggio si muove.

La sottoveste era decorata di pizzo antico con perline. La parte centrale del costume era fatta di velluto rosso e verde, ricamato in bronzo. Una tecnica speciale consentiva di aggiungere struttura e profondità al materiale. Il colletto e i polsini del vestito sono decorati con trecce di oro metallico, utilizzando un metodo di cucitura chiamato trapunto, per cui dei tubicini sono cuciti in un disegno e un filo viene inserito per fornire un piccolo effetto imbottito. Anche questo procedimento ha richiesto molto tempo, per cui una persona ha impiegato una settimana per creare il ricamo e il trapunto. Sul vestito, c'è anche una mantellina di falsa pelliccia, con delle spalle imbottite a forma di piramide. Il vestito è stato poi decorato con della seta rossa.

Questo costume, come gli altri, conteneva un copricapo elaborato. Il copricapo dell'apparizione in Senato della Regina, che aveva delle influenze mongole, è stato il più complesso. Il pezzo era decorato in oro per ottenere la giusta caratteristica di colore, poi ulteriormente decorato con dei piccoli gioielli. “Noi pensavamo che il copricapo valesse gli sforzi, il peso e i costi richiesti necessari per prendere dell'oro vero”, afferma la Biggar.

Un altro copricapo è stato creato partendo da un antico pezzo, decorato con perline, di una gonna di una ballerina esotica, risalente intorno al 1920. Parte del copricapo scende sulla fronte della Portman, mentre le decorazioni vengono drappeggiate sul resto del copricapo, che ha un aspetto simile a una frangetta. Il vestito di accompagnamento era ispirato all'aspetto di un kimono giapponese, mentre la Biggar ha aggiunto delle sue ideazioni personali. Lei ha accentuato un po' le maniche, chiamandole "maniche da pinguino", perché erano così ampie che sembravano proprio le braccia di un pinguino. Per questa complessa creazione, sono stati utilizzati ricami a macchina e a mano.

I costumi rappresentavano una grossa sfida non solo per la Biggar e la sua squadra, ma anche per Natalie Portman. Per ogni copricapo, veniva preso un calco della testa della Portman, che serviva per costruire tutti i copricapi della regina.

Inoltre, far indossare alla Regina questi costumi elaborati e pesanti richiedeva uno studio creativo e pratico. Così, i realizzatori hanno trovato una maniera ingegnosa di prepararla in tempi rapidi e con poco sforzo: vestirla a 'pezzi'. Gli indumenti intimi venivano messi in camerino, poi la Portman arrivava sul teatro di posa, dove le veniva fatto indossare il resto del costume. Oltre a rendere più semplici i movimenti della Portman durante le riprese, questo procedimento impediva danni ai costumi quando venivano indossati.

Anche il seguito di damigelle che accompagna la Regina nei suoi viaggi doveva avere dei diversi abiti per stare vicino alla loro leader. I loro costumi sono sempre stati ideati tenendo a mente gli abiti della Regina, mantenendo la stessa attenzione ai dettagli e allo stile. "Abbiamo cercato", sostiene la Biggar, "di fornire alle damigelle dei costumi verticali, mentre la Regina indossava delle ampie diagonali e delle stoffe che la facevano spiccare, in modo che le damigelle apparissero piccole e di minore importanza".

Il costume da viaggio delle damigelle è stato in parte realizzato con una speciale tecnica di tintura. La tavolozza di colori del costume varia dal giallo pallido in basso a un arancione forte in alto. Per assicurarsi che il costume avesse lo stesso livello di tintura, l'operazione è stata condotta a piccoli pezzi.

Il costume delle damigelle in Senato è fatto di diversi moduli, così se l'abito doveva essere modificato, diversi moduli venivano cambiati. La sottoveste del costume è fatta di un materiale simile alla tela e di acciaio, rendendo i movimenti molto rigidi e complicati. C'è una forma precisa, quindi i tessuti esterni non si muovono. Il costume aveva anche un cappuccio formato da moduli, che venivano tagliati per adeguarsi alle diverse attrici che lo indossavano.

Un'altra opportunità di lavoro è arrivata grazie ai costumi destinati ai personaggi non umani. Anche in questo caso la Biggar e la sua squadra hanno passato molto tempo ideando e realizzando i costumi. Per un abito particolare, la Biggar e il suo team hanno inserito meticolosamente delle vere pietre, raccolte su una spiaggia, nel corpetto di gomma dell'abito. Tuttavia, il calore del deserto tunisino ha portato la gomma a espandersi e le pietre hanno iniziato a uscire fuori. Così, ci è voluto molto tempo per rimettere tutto a posto.

Ideare i costumi dei cavalieri Jedi presentava diverse sfide per McCaig e la Biggar. L'aspetto degli Jedi era ormai familiare ai tanti fan di *Star Wars*. Inoltre, una location importante del nuovo film era il pianeta di Tatooine, che era apparso per l'ultima volta in *Guerre stellari*. Questi personaggi e luoghi conosciuti hanno permesso a McCaig e alla Biggar di mantenere la coerenza nell'abbigliamento rispetto alle prime tre pellicole, ma allo stesso tempo di aggiungere le loro idee personali.

Per collegare queste immagini precedenti a EPISODIO I, la Biggar ha visitato gli archivi della Lucasfilm, dove ha studiato accuratamente alcuni dei vecchi costumi. Tuttavia, la storia di EPISODIO I richiedeva alcuni nuovi tessuti o modifiche nel design. A differenza dei film

precedenti, tutti i costumi Jedi sono stati fatti di seta, lino o lana di alta qualità. Alcune modifiche sono state effettuate negli indumenti intimi dei costumi originali, diventati più comodi e facili da indossare, anche durante le scene di combattimento e le battaglie con le spade laser del nuovo film.

Mentre il giovane Anakin Skywalker è un personaggio complesso, il suo costume era uno dei più semplici. McCaig e la Biggar hanno pensato a un costume da schiavo che fosse sostanzialmente identico a quello indossato dal futuro figlio di Anakin, Luke Skywalker, nelle scene del primo film ambientate su Tatooine. Per la rapidissima corsa degli sgusci, Anakin indossa un casco speciale e degli occhiali protettivi in stile prima guerra mondiale. A sorpresa, il copricapo della corsa era ispirato a un comune oggetto terrestre, un casco per i bambini che vanno in bici. Ovviamente, dei nuovi accessori sono stati posti in cima al casco per fornire un aspetto unico.

STAR WARS: EPISODIO I LA MINACCIA FANTASMA

L'ideazione dei veicoli e delle navicelle spaziali

Il responsabile degli artisti di EPISODIO I, Doug Chiang, ha fornito un nuovo aspetto alla saga epica di George Lucas. Interpretando la visione artistica di Lucas, Chiang e la sua squadra hanno creato migliaia di opere d'arte per EPISODIO I – tra cui bozzetti, sculture, progetti per costumi, modellini delle creature e dipinti colorati.

Un grande appassionato della trilogia originale, Chiang ha studiato attentamente lo stile di *Star Wars* prima di iniziare il lavoro su EPISODIO I. Ma Lucas aveva in mente qualcosa di molto diverso: lui voleva creare nuovi design, mondi, città, costumi, creature e veicoli.

“Siamo stati inondati di progetti legati al primo *Guerre stellari* per oltre vent'anni”, fa notare Chiang. “Quindi, ero molto contento quando George mi ha chiesto qualcosa di inedito,

come delle forme eleganti, legate all'Art Nouveau e all'arte moderna. E' stato allora che ho capito che EPISODIO I sarebbe stato qualcosa di nuovo e non soltanto un rifacimento del vecchio materiale”.

Lucas, Chiang e il reparto artistico di EPISODIO I hanno iniziato a incontrarsi fin dalle fasi iniziali della preproduzione. Durante queste prime discussioni, che si svolgevano quando Lucas stava ancora scrivendo la sceneggiatura, lui descriveva la sua filosofia sul modo in cui l'aspetto della nuova pellicola – le tavolozze dei colori, le forme e i design – sarebbe stato diverso dalla trilogia originale. Nei primi film, era facile capire, attraverso l'osservazione dei colori e delle forme, quali veicoli e personaggi facevano parte della Ribellione e quelli che rappresentavano l'Impero. Questi ultimi erano caratterizzati dal nero, bianco e rosso, mentre le loro navicelle erano pulite e spigolose. Invece, i ribelli avevano dei veicoli che sembravano consumati e vecchi.

Per EPISODIO I, Lucas è andato in una direzione completamente diversa. “George voleva confondere le acque”, spiega Chiang, “in modo che quando gli spettatori vedranno una navicella, non capiranno facilmente da che parte è schierata”.

Molte differenze tra i veicoli di EPISODIO I e i suoi predecessori sono il risultato dell'epoca diversa in cui sono stati prodotti. Secondo Chiang, i progetti della trilogia originale forniscono la sensazione di essere stati fatti in una catena di montaggio, con un'estetica di massa, angoli spigolosi e un aspetto molto freddo, come una macchina. Ma nella nuova pellicola, ambientata una generazione prima degli eventi che si svolgono in *Guerre stellari*, i veicoli e le navicelle sono trattati in maniera diversa, rappresentando le priorità e i valori di un'altra epoca. “Il periodo di EPISODIO I è pulito, individualistico e raffinato, forse anche con un eccesso di design”, afferma Chiang. “Potrebbe essere definito l'era dell'artigianato. Una grande attenzione viene posta anche sui più piccoli dettagli”.

In questo periodo, spesso il pragmatismo veniva soppiantato dall'estetica. “Molti veicoli sono decisamente eleganti e hanno un aspetto romantico”, fa notare Chiang. “Alcuni possono essere ritenuti delle opere d'arte. Ci sono dei valori artistici espressi in questi veicoli che sono un esempio estremo di abilità artigianale ed estetica. Alcuni elementi sono plateali”.

Ma Chiang è stato molto attento a non spingersi troppo oltre. C'è una linea sottile che divide qualcosa che sembra fatto a mano e un design che è troppo ‘fantascientifico’ o troppo ‘elaborato’”. Per mantenere un aspetto unico nei suoi progetti, ha evitato di inserire un'estetica contemporanea nell'universo di *Star Wars*, cercando invece di collegarli molto alla storia dell'umanità. Alla fine, lui ha iniziato puntando su cose molto diverse, tra cui i design delle auto americane degli anni cinquanta e la tradizionale arte africana. Inoltre, ha inserito in alcuni veicoli delle tracce di forme animali. “Questo mi ha aiutato a fornire una certa personalità al design”, afferma Chiang, “che è una delle cose più difficili da ottenere”.

Questi nuovi progetti spesso venivano fuori dalla combinazione di forme che, a prima vista, non sembravano integrarsi bene. “Ma è qui che viene fuori il genio artistico di George”, sostiene Chiang, “nello strano mix di immagini molto diverse tra loro. Alcuni dei nostri migliori progetti sono nati andando in direzioni che sembravano impossibili”.

Il normale processo per creare una navicella richiedeva tre settimane di lavoro. Il caccia spaziale di Naboo, pilotato da alcuni degli eroi di EPISODIO I, ha richiesto più tempo, mentre il progetto cambiava profondamente. Chiang e la sua squadra hanno creato una quarantina di disegni per la navicella. Alla fine, due progetti di caccia spaziali sono stati sviluppati grazie agli incontri tra Lucas, Chiang e il reparto artistico. I caccia spaziali finali hanno una forma elegante e morbida (con una cavità per il loro droide), che permette di aumentare la velocità in battaglia, e riflettono accuratamente le opere d'arte e la cultura che li hanno influenzati. Il progetto della

navicella mette assieme brillantemente il pragmatismo e l'eleganza della forma. "E' come un gioiello perfettamente funzionante", rivela Chiang.

Anche la navicella della Regina doveva essere molto elegante. A questo scopo, Chiang ha preso un progetto convenzionale e ha tolto le alette, ha sistemato la cabina di pilotaggio e ha utilizzato il cromo per costruire la navicella. Il suo notevole aspetto era diverso da ogni altra cosa vista nell'universo di *Star Wars*, ma si adatta bene all'eleganza e allo stile del pianeta natale della Regina, Naboo.

Una delle maggiori scene d'azione della pellicola è una corsa con gli sgusci che avviene sul pianeta di Tatooine. L'idea iniziale degli sgusci avuta da Lucas – due grandi motori da jet collegati, con un abitacolo nella parte posteriore – non è cambiata significativamente quando il design è stato ultimato. "Abbiamo cercato di andare in direzioni diverse", ricorda Chiang, "ma alla fine tornavamo all'idea originale. Mettere i motori fuori contesto, togliendoli da un jet e inserendoli nei deserti di Tatooine, ci ha permesso di ottenere un'immagine unica".

Ogni sguscio era anche realizzato in sintonia con il suo pilota e la rispettiva cultura. Il campione, Sebulba, aveva il budget maggiore, quindi il veicolo è più elegante, raffinato e minaccioso. Altri piloti invece avevano degli sgusci più modesti o invece più eleganti. I motori dello sguscio di Anakin Skywalker avevano un design semplice, che metteva assieme due piccoli motori aerei con tre scomparti davanti.

Nella creazione di tanti sgusci diversi, Chiang e la sua squadra si ricordavano sempre che questi veicoli andavano ad alte velocità e che dovevano essere riconoscibili facilmente e rapidamente. "Ci ha aiutato molto aggiungere delle forme particolari e delle alette molto evidenti", nota Chiang. "Ha reso ogni veicolo unico".

Un'altra sequenza d'azione epica è la battaglia finale, che richiedeva una flotta di veicoli meccanici pilotati da un esercito di robot. I droidi possedevano delle caratteristiche animali, che

si riflettevano in questi veicoli. Lucas ha descritto il mezzo di trasporto delle truppe, il MTT, come una grande locomotiva che attraversa i boschi. Questo ha portato a degli ulteriori sviluppi creativi. “Mi è subito venuta in mente l’immagine di un elefante alla carica”, sostiene Chiang. L’artista ha poi adattato queste caratteristiche a un design meccanico e all’interpretazione di una bestia in corsa. “Ho usato le proporzioni di un elefante nel progetto del veicolo: l’abitacolo assomigliava alla testa dell’animale, il corpo del MTT è la sua proboscide, mentre le braccia laterali del veicolo, che terminano con delle piccole mitragliatrici, sono la proboscide”.

I carri armati hanno subito un’evoluzione simile. “Mi piaceva la forma di un badile o di una pala. Pensavo che rappresentasse qualcosa di pericoloso e mortale”, commenta Chiang. “In seguito, ho aggiunto una torretta che lo fa sembrare un ferro da stiro volante, oltre a delle caratteristiche animali per quanto riguarda le linee, le superfici e la forma generale”.

Per gli STAPS, veicoli più piccoli che sono usati dai droidi da battaglia, Lucas desiderava proporre una variazione dei motospeeder visti ne *Il ritorno dello Jedi*. Chiang ha giocato con diverse idee, prima di puntare sul progetto che vedeva il guidatore in posizione eretta. Ancora una volta, l’ispirazione è arrivata dalla natura, in particolare dal colibrì. “I pedali del veicolo assomigliavano alle piccole ali del colibrì”, spiega Chiang. “Anche l’elegante ‘testa’ del veicolo sembra quella del volatile”.

Chiang ha considerato dei progetti tradizionali ed esotici per un sottomarino che ha un ruolo importante in un’altra sequenza di grande respiro. Il sottomarino contiene una bolla, dove si posiziona il pilota. Le eliche sono a forma di calamaro o di pesce pastinaca, formando così un’elegante coda. Dopo che Lucas ha approvato l’idea iniziale, il progetto è stato rivisto diverse volte. Il design originale del sottomarino era sferico, ma Lucas voleva qualcosa di più piatto, per consentire una visione migliore del veicolo, cosa che ha portato al suo aspetto da pastinaca.

Anche se molti di questi veicoli e navicelle rappresentano una nuova direzione creativa intrapresa dalla saga di *Star Wars*, altri aspetti della storia e delle location di EPISODIO I rendevano necessari qualcosa di più familiare per i fan della saga. La nave da battaglia della Federazione dei mercanti comprendeva delle strutture esterne ispirate agli Star Destroyer visti nella trilogia originale. Lucas aveva pensato a una sorta di disco volante, prima di optare per qualcosa di meno convenzionale, ossia una forma a ciambella. In seguito, una sfera è stata inserita al centro.

Anche la navicella di uno dei principali cattivi della pellicola è stata concepita partendo da quelle apparse nei film precedenti. “Ho preso dei pezzi dei progetti originali e li ho fusi insieme”, spiega Chiang. “Il risultato assomiglia a un caccia spaziale TIE, ma con delle forme e degli angoli che ricordano gli shuttle imperiali”.

Ci sono alcune versioni dei landspeeder in EPISODIO I, tra cui una più elegante di quello che Luke Skywalker aveva nel primo film. Un'altra era basata su autentici progetti automobilistici, su cui Chiang aveva inserito dei motori da jet ideati specificatamente.

Tutto il lavoro svolto da Chiang e dal reparto artistico per EPISODIO I, notevole per come va in direzioni nuove e coraggiose o per il modo in cui cita vecchie creazioni, è utile per sostenere il racconto epico di questo nuovo capitolo della serie di *Star Wars*.

“Per quanto sia meraviglioso tutto questo lavoro di design”, sostiene il produttore Rick McCallum, “un conto è vedere un bellissimo dipinto o un'immagine a effetto sulla pagina, un altro creare qualcosa di concreto. Per questo, c'era bisogno di uno scenografo che potesse prendere tutto in mano ed essere in grado di farcela. Gavin Bocquet era l'uomo giusto”. Bocquet, un veterano della produzione, che ha girato il mondo, de *Le avventure del giovane Indiana Jones*, ha affiancato i realizzatori di EPISODIO I, pronto a fornire il suo contributo e a volare alto con la

fantasia. A poco a poco, Bocquet e la sua squadra hanno costruito una galassia fantasy, colmando la distanza tra un'immagine artistica e una realtà concreta in cui Lucas potesse girare.

La dimensioni e la complessità di EPISODIO I, dotato di tanti ambienti ultraterreni, proponeva a Bocquet e alla sua squadra delle sfide straordinarie, come il fatto che diversi ambienti sarebbero stati realizzati – completamente o in parte – nei computer della Industrial Light & Magic, dopo la fine delle riprese principali.

Queste aggiunte digitali non modificavano il ruolo fondamentale di Bocquet, quello di scenografo. “Normalmente, il nostro compito è creare ogni sfondo che puoi vedere dietro agli attori, che si tratti di un set in studio o in una location, compresi gli oggetti di scena e la decorazione dei set. Noi abbiamo sempre a che fare con degli oggetti inanimati”, rivela Bocquet. In tutto, assieme agli altri scenografi e artigiani che hanno lavorato assieme a lui, sono stati costruiti circa sessanta set. “Una quarantina sono stati realizzati nei teatri di posa a Leavesden e gli altri nelle varie location”, aggiunge Bocquet.

Lo scenografo fa notare come anche negli ambienti più inconsueti, Lucas desidera dei riferimenti a posti familiari per il pubblico. “Così, noi pensiamo a luoghi geografici, ad ambienti come foreste e deserti o a stili architettonici classici o legati all'art nouveau, che forniscono degli indizi allo spettatore. Se cerchi di creare qualcosa di completamente astratto, magari di ultraterreno, ci sono meno possibilità che il pubblico ci creda. Loro hanno bisogno di qualcosa a cui fare riferimento, anche inconsciamente”.

STAR WARS: EPISODIO I LA MINACCIA FANTASMA

Stunt e azione

EPISODIO I porta un nuovo atletismo e stile di combattimento alla saga di *Star Wars*. Nick Gillard, il celebre coordinatore degli stunt della pellicola, ha creato e supervisionato le sequenze d'azione del film.

Considerando che George Lucas ha ambientato EPISODIO I nell'epoca in cui i cavalieri Jedi erano all'apice del loro potere, Gillard ha aumentato nella nuova pellicola il tasso di azione, il lavoro con gli stunt e, ovviamente, i duelli con le spade laser.

Per prima cosa, anche per giustificare a se stesso la ragione per cui gli Jedi impiegano un antico metodo di combattimento contro dei nemici che talvolta sfruttano armi più avanzate, Gillard ha creato un'arte marziale fittizia.

“Ho immaginato che se gli Jedi avevano scelto una spada laser, dovevano essere veramente bravi a utilizzarla”, rivela Gillard. “Quindi ho preso gli aspetti fondamentali delle migliori tecniche di combattimento con la spada, dal kendo alla sciabola, dall'épée al fioretto, e li ho messi insieme”.

Il lavoro di Gillard, che comprendeva mesi di studio su ogni stile di combattimento, aveva delle implicazioni che andavano ben oltre il film. Nel creare una nuova forma di combattimento per EPISODIO I, Gillard ha fatto progredire il combattimento con la spada. Mentre la popolare disciplina dell'épée (un termine francese che indica una spada da scherma o da battaglia) implica un mix di sei mosse, Gillard ha praticamente raddoppiato questo numero di movimenti per la nuova arte marziale di EPISODIO I. “Noi dovevamo trovare un nuovo linguaggio nel combattimento con la spada e nel modo di fare le cose”, spiega il coordinatore. “Ormai, siamo andati oltre l'épée”.

Per creare delle coreografie di combattimenti che dimostrassero non solo l'abilità con la spada degli Jedi, ma anche le caratteristiche individuali dei personaggi, Gillard ha studiato attentamente la sceneggiatura di EPISODIO I. Nessun maestro di spada ha esattamente lo stesso

stile e Gillard ha messo assieme le caratteristiche di diverse personalità nella coreografia delle battaglie con la spada laser. “Per me, era importante che ogni personaggio di EPISODIO I avesse un caratteristico stile di combattimento”.

Nonostante questi stili di combattimento presenti in EPISODIO I fossero una novità, rimangono comunque fedeli agli stili delle spade laser mostrati nella trilogia originale. Per Obi-Wan, Gillard ha considerato i combattimenti con le spade laser utilizzati in *Guerre stellari*, perché Obi-Wan ha addestrato sia Anakin che Luke Skywalker. Alcuni di questi metodi erano evidenti nello stile che Obi-Wan adotta da giovane, come sostiene il coordinatore.

Gillard si ritiene fortunato ad aver potuto lavorare con gli attori Liam Neeson ed Ewan McGregor, che lo hanno impressionato con la loro capacità di padroneggiare le tecniche di combattimento, anche con poco tempo a disposizione per prepararsi. “Non avrei potuto chiedere di più”, afferma Gillard. “Talvolta, riuscivano a imparare delle cose dieci minuti prima di girare. Erano veramente bravi”.

Il rapido addestramento degli attori è stato reso più semplice dalle prove svolte da Gillard con la controfigura stunt Andreas Petrides e con l'esperto di arti marziali Ray Park. Nei panni di Darth Maul, Park esordisce al cinema grazie a EPISODIO I. Gillard, Petrides e Park provavano le scene di combattimento e gli stunt per ore, in modo che tutto fosse pronto prima di iniziare a lavorare con McGregor e Neeson. “Quando sono arrivati Liam ed Ewan, avevamo provato le coreografie almeno 500 volte”, afferma il coordinatore.

Ray Park, che all'inizio era stato assunto per lavorare con Gillard agli stunt, ha conquistato il ruolo di Darth Maul quando Gillard ha mostrato a Lucas e al produttore Rick McCallum una registrazione, in cui Park provava una scena di combattimento assieme a Gillard. L'espressione malvagia di Maul aveva un aspetto sorprendente, ideata da Ian McCaig e realizzata dal responsabile make-up Paul Engelen. Un'altra aggiunta al pericolo che incute il personaggio,

era una nuova spada laser a doppia lama, che Park maneggiava in maniera molto efficace, eseguendo dei movimenti che hanno sorpreso anche Gillard.

Un combattimento complicato che prevedeva la presenza di Park, Neeson e McGregor ha richiesto quasi un mese di riprese, con i contendenti che si fronteggiavano ferocemente, saltando su tre set diversi. Neeson e McGregor hanno eseguito buona parte dei loro stunt (Park, un campione e un affermato ginnasta, li ha fatti tutti personalmente). Sebbene McGregor avesse qualche esperienza precedente di scherma, ha scoperto che le scene di combattimento di EPISODIO I rappresentavano un'avventura unica. "Abbiamo utilizzato uno stile personale", fa notare l'attore. "E' aggressivo, feroce e rapido. E' stato un lavoro duro, ma anche molto divertente".

Essendo apparso in pellicole come *Excalibur* e *Rob Roy*, anche Neeson non era a digiuno di spade al cinema. Tuttavia, è stato rapidamente conquistato dall'intensità e dall'eccitazione legata all'azione di EPISODIO I. "Quando io ed Ewan abbiamo provato un duello in cui c'erano dei nemici formidabili, abbiamo iniziato a imitare gli effetti sonori delle spade laser", ricorda Neeson divertito.

Oltre a perfezionare i movimenti di una nuova arte marziale, Neeson, McGregor, Park e Gillard dovevano affrontare l'ulteriore sfida di, come la descrive Gillard, "combattere qualcosa che non c'era, ma che sarebbe comparsa in seguito grazie agli esperti di effetti speciali della Industrial Light & Magic".

"Noi dovevamo continuamente osservare e colpire, anche se non c'era nulla da vedere", aggiunge McGregor. "E' stata un'esperienza completamente nuova". Invece, per Neeson è stata una sensazione liberatoria. "Mi ha ricordato dei giochi con i cowboy e gli indiani che caratterizzavano la nostra infanzia", afferma l'attore. "Ci vuole molta immaginazione, così puoi lasciare campo libero alla tua fantasia".

Questo tipo di immaginazione rappresenta la particolarità dell'azione di EPISODIO I. “E’ *Star Wars* e l’azione non deve assomigliare a nient’altro”, conclude Gillard. “Deve essere innovativo... come è stato la prima volta”.

STAR WARS: EPISODIO I LA MINACCIA FANTASMA

Cast e realizzatori

IL CAST

Il candidato all'Academy Award LIAM NEESON (Qui-Gon Jinn) è diventato una delle figure cinematografiche più note nella nostra epoca.

Neeson ha recentemente completato il thriller *Haunting – Presenze (The Haunting)*, diretto da Jan De Bont e che vede impegnate anche Catherine Zeta-Jones e Lili Taylor, così come *Gun Shy - un revolver in analisi (Gun Shy)*, assieme a Sandra Bullock e Oliver Platt. Entrambe le pellicole usciranno questa estate.

L'attore irlandese voleva diventare un insegnante dopo aver frequentato la Queens University, a Belfast, ed essersi laureato in fisica, scienze e matematica. Neeson ha lasciato perdere l'insegnamento nel 1976, per entrare nel prestigioso Lyric Players Theatre in Belfast (la migliore istruzione che un attore possa ricevere), esordendo a livello professionale con *The Risen People* di Joseph Plunkett. Dopo due anni passati al Lyric Players, è entrato a far parte del Teatro nazionale irlandese, l'Abbey Theatre di Dublino. Così, è apparso nella produzione dell'Abbey Theatre Festival di *Translations* di Brian Friel e in quella de *L'aratro e le stelle (The Plough and the Stars)* di Sean O'Casey al Royal Exchange Theatre di Manchester, per cui ha ricevuto un premio come miglior attore.

Nel 1980, John Boorman lo ha notato mentre interpretava Lennie in *Uomini e topi (Of Mice and Men)* di John Steinbeck e lo ha scelto per partecipare alla saga epica sulla legenda di Artù, *Excalibur*.

Dopo aver esordito al cinema in *Excalibur*, Neeson è apparso in oltre trenta film, portando in scena un'ampia gamma di personaggi, lavorando al remake epico di Roger Donaldson *Il Bounty (The Bounty)*, l'acclamato *Lamb*, che gli ha permesso di ottenere una candidatura agli Evening Standard Drama Award, *Duet For One*, *Una preghiera per morire (A Prayer for the Dying)*, *Mission (The Mission)*, *Suspect - presunto colpevole (Suspect)*, *Diritto d'amare (The Good Mother)*, *Darkman*, *Accerchiato (Crossing the Line)*, *Vite sospese (Shining Through)*, *Innocenza colposa (Under Suspicion)* e *Mariti e mogli (Husbands and Wives)*.

Tra i suoi titoli più recenti, figurano *Vendesì miracolo (Leap of Faith)*, *Nell*, *Prima e dopo (Before and After)*, *Ethan Frome* e il protagonista di *Rob Roy*.

Nel 1993, è stato candidato agli Oscar, Golden Globe e ai BAFTA Award come miglior attore protagonista, per il suo ritratto di Oskar Schindler nell'acclamata pellicola di Steven Spielberg *Schindler's List*.

Nel 1996, Neeson è stato il protagonista di *Michael Collins* di Neil Jordan, grazie al quale è stato premiato come migliore attore al Festival di Venezia (dove la pellicola ha ottenuto il Leone d'oro per il miglior film), guadagnandosi anche una candidatura ai Golden Globe® e il prestigioso Evening Standard Award come miglior attore. Lo scorso anno, è stato coinvolto nell'adattamento sul grande schermo del romanzo di Victor Hugo *I miserabili (Les Misérables)*, nel ruolo di Jean Valjean, e a Broadway, nei panni di Oscar Wilde, nell'acclamata opera di David Hare *The Judas Kiss*.

Ha esordito a Broadway nel 1993 ottenendo una candidatura ai Tony Award grazie al revival del dramma di Eugene O'Neill del 1921 *Anna Christie* al Roundabout Theater, con Natasha Richardson, una rappresentazione che faceva sempre il tutto esaurito, tanto da aver prolungato gli spettacoli rispetto al previsto.

Dopo essersi fatto le ossa al Perth Repertory Theatre, EWAN MCGREGOR (Obi-Wan Kenobi) ha studiato al Guildhall School of Music and Drama. Ha abbandonato la Guildhall nel marzo del 1992 per interpretare il protagonista di *Lipstick on Your Collar* di Dennis Potter, un dramma in sei parti per Channel 4, prima di andare in Marocco nell'ottobre del 1992 a girare la pellicola di Bill Forsyth *Le cinque vite di Hector (Being Human)*. In seguito, ha lavorato alla produzione di Penny Cineiwicz di *What the Butler Saw* di Joe Orton alla Salisbury Playhouse all'inizio del 1993.

E' stato il protagonista nell'adattamento in tre parti realizzato da Ben Bolt per la BBC TV del classico romanzo di Stendhal *Il rosso e il nero, Scarlet and Black*, mentre era anche presente in *Family Style*, un cortometraggio vincitore di un concorso per sceneggiature promosso dal Lloyds Bank Challenge, diretto da Justin Chadwick per Channel 4.

Sempre in televisione, è stato coinvolto in *Kavanagh QC, Doggin' Around, Cold War*, un episodio di *Racconti di mezzanotte (Tales from the Crypt)*, così come ospite in una puntata di *E.R. - medici in prima linea (ER)*.

McGregor è stato protagonista di *Piccoli omicidi tra amici (Shallow Grave)*, un film prodotto da Andrew MacDonald e diretto da Danny Boyle per la Figment Films, che ha ottenuto il premio di miglior pellicola al Dinard Film Festival del 1994. McGregor ha condiviso il premio

per il miglior attore con i colleghi Christopher Eccleston e Kerry Fox, mentre il lungometraggio si è aggiudicato il BAFTA Alexander Korda Award per il miglior film britannico dell'anno e il BAFTA Scotland Award per la miglior pellicola.

Nella sua filmografia, figurano anche *Blue Juice*, *I racconti del cuscino* (*The Pillow Book*), *Trainspotting* e *Una vita esagerata* (*A Life Less Ordinary*), sempre per Danny Boyle e Andrew MacDonald; *Emma*, *Grazie, signora Thatcher* (*Brassed Off*), *Nightwatch - Il guardiano di notte* (*Nightwatch*), *Il bacio del serpente* (*The Serpent's Kiss*), *Velvet Goldmine* e *Little voice - è nata una stella* (*Little Voice*).

Di recente, ha lavorato sul palcoscenico in *Little Malcolm and His Struggle Against the Eunuchs* al Comedy Theatre, oltre a dirigere il suo primo cortometraggio, *Bone*.

NATALIE PORTMAN (Regina Amidala) è diventata una delle giovani attrici di maggior talento e più richieste a Hollywood.

La Portman ha recentemente lavorato con Susan Sarandon alla pellicola di Wayne Wang *La mia adorabile nemica* (*Anywhere But Here*) per la Fox 2000 Pictures. Adattato dal romanzo di Mona Simpson dal vincitore dell'Academy Award Alvin Sargent, l'autore di *Gente comune* (*Ordinary People*), il film racconta la storia di una madre e una figlia che devono venire a patti nel loro rapporto difficile, durante un trasferimento dal Midwest a Beverly Hills.

Lo scorso anno, la Portman ha esordito a Broadway come protagonista de *Il diario di Anna Frank* (*The Diary of Anne Frank*). Diretta da James Lapine e adattata da Wendy Kesselman, la produzione ha voluto dare un'impronta originale alla rappresentazione, inserendo nuovo materiale dall'edizione definitiva dei diari di Anna Frank, uscita nel 1995.

Ha ottenuto grandi consensi in tutto il mondo per il suo esordio al cinema, avvenuto in *Leon* di Luc Besson. Interpretato anche da Jean Reno e Gary Oldman, vedeva la Portman nei panni di Mathilda, una ragazzina che cerca di trovare riparo a casa di un assassino, dopo che i suoi genitori erano morti a causa di un agente della DEA corrotto. La sua interpretazione è stata acclamata dai critici e l'ha portata a ricevere il premio di miglior attrice protagonista in una pellicola drammatica agli Young Star Awards, sponsorizzati dall'Hollywood Reporter.

L'attrice ha ottenuto grandi consensi anche per la sua interpretazione, che rubava la scena ai colleghi, nella pellicola della Miramax *Beautiful Girls*. Diretta da Ted Demme, questa commedia malinconica vedeva impegnati anche Timothy Hutton, Uma Thurman, Rosie O'Donnell e Matt Dillon.

Nella sua filmografia, figurano anche il musical di Woody Allen *Tutti dicono I Love You* (*Everyone Says I Love You*), assieme a Julia Roberts, Goldie Hawn, Alan Alda e Drew Barrymore; la black comedy di Tim Burton *Mars Attacks!* con Jack Nicholson e Glenn Close; e *Heat – La sfida* (*Heat*) di Michael Mann al fianco di Al Pacino, Robert De Niro e Val Kilmer.

JAKE LLOYD (Anakin Skywalker) è stato protagonista di *Una promessa è una promessa* (*Jingle All the Way*), una commedia per le feste su un padre (Arnold Schwarzenegger) che rinvia l'acquisto di un regalo di Natale per suo figlio, Jamie (Lloyd), fino alla Vigilia. Con suo grande disappunto, scopre che il regalo che Jamie voleva è terminato. Così, Schwarzenegger e Lloyd si ritrovano a vivere una scatenata avventura.

Ha esordito al cinema con *Una donna molto speciale* (*Unhook the Stars*) di Nick Cassavetes, interpretato da Gena Rowlands e Marisa Tomei. Nel film, Lloyd interpretava J.J., il figlio della Tomei, che restituisce voglia di vivere alla sua vicina, incarnata dalla Rowlands, che soffre per dei problemi personali.

In precedenza, aveva lavorato al film della settimana *Virtual Obsession*, diretto da Mick Garris (*L'ombra dello scorpione*, *The Shining*), in cui aveva affiancato Peter Gallagher, Mimi Rogers e Bridgette Wilson.

Il talento di Lloyd lo ha portato a un ruolo ricorrente nella serie televisiva *E.R. - medici in prima linea* (*ER*). Il suo personaggio, Jimmy, si reca abitualmente in ospedale, per via del trattamento contro il cancro che deve subire sua madre. Inoltre, è stato ospite di *The Pretender*, un episodio della serie *Jarod il camaleonte*, così come nella pellicola del Family Channel *Apollo 11*. Inoltre, è apparso in tante pubblicità nazionali.

Questo attore di dieci anni trova ancora il tempo di divertirsi come un ragazzino normale quando non lavora. Lui ama i videogiochi, uscire con gli amici e andare in bicicletta. Attualmente, frequenta la quarta elementare.

IAN McDIARMID (Senatore Palpatine) può vantare una carriera di successo come attore e regista, oltre a essere Direttore artistico aggiunto dell'acclamato Almeida Theatre a Islington, a nord di Londra.

McDiarmid ha lavorato per la prima volta con la Lucasfilm interpretando l'Imperatore ne *Il ritorno dello Jedi* (*Return of the Jedi*). Nella sua filmografia, troviamo anche *Il drago del lago di fuoco* (*Dragonslayer*), *Gorky Park*, *Due figli di...* (*Dirty Rotten Scoundrels*), diretto da Frank

Oz, *Restoration - Il peccato e il castigo (Restoration)*, *Le nuove avventure di Annie (Annie: A Royal Adventure)* e il nuovo film di Tim Burton *Il mistero di Sleepy Hollow (Sleepy Hollow)*.

A teatro, è stato coinvolto in *Ivanov*, *Tartufo (Tartuffe)*, *La scuola delle mogli (School For Wives)*, *Creditori (Creditors)* e *Kurt Weill Concerts* all'Almeida Theatre, *Enrico V (Henry V)*, *Il mercante di Venezia (The Merchant of Venice)*, *The Party*, *The War Plays*, *Crimes In Hot Countries* e *Il castello (The Castle)* per il RSC, *La morte di Danton (Danton)* per il RSC e l'Almeida, *Hated Nightfall* e *Love of a Good Man* al Royal Court, *Raft of the Medusa* al Barbican/Radio 3, *Edoardo II (Edward II)* e *The Country Wife* al Royal Exchange; *The Black Prince* all'Aldwych, e *Peer Gynt* e *Mefisto (Mephisto)* all'Oxford Playhouse.

Sul piccolo schermo, ha lavorato a *Hillsborough*, *Rebecca*, *Karaoke*, *Gwyn Thomas - A Few Selected Exits*, *Cuore di tenebra (Heart of Darkness)*, *Chernobyl - un grido dal mondo (Final Warning)*, *Creditors*, *The Nation's Health*, *Gli amori di Richard (Richard's Things)* e *I professionals (The Professionals)*.

Come regista, si è occupato di *Venice Preserved*, *Siren Song*, *A Hard Heart*, *Hippolytus*, *Lulu* e *The Possibilities* all'Almeida Theatre, *La prova teatrale (The Rehearsal)* all'Almeida e al West End, e *Don Giovanni (Don Juan)* al Royal Exchange.

L'interprete svedese PERNILLA AUGUST (Shmi Skywalker) ha vinto il premio di miglior attrice al Festival di Cannes nel 1992 per la sua prova in *Con le migliori intenzioni (The Best Intentions)*, per la regia di Bille August e la sceneggiatura di Ingmar Bergman.

Nella sua filmografia, troviamo anche *Fanny and Alexander*, diretto da Bergman, *Tuppen*, per la regia di Lasse Hallstrom, *Jerusalem* di Bille August, e *Conversazioni private (The Private Confession)*, realizzato da Liv Ullman e scritto da Bergman.

A teatro, è stata coinvolta ne *Il sogno (The Dream Play)*, *Amleto (Hamlet)*, grazie al quale ha vinto il premio di miglior attrice non protagonista ai British Drama Magazine e in cui incarnava Ofelia, *Casa di bambola (The Doll's House)* e *Racconto d'inverno (The Winter's Tale)*, tutti diretti da Bergman e messi in scena al Teatro nazionale svedese. Tra gli altri impegni sul palcoscenico, ricordiamo *Master of Strindberg*, *L'ultimo yankee (The Last Yankee)* e *Tre sorelle (Three Sisters)*.

In televisione, ha lavorato a *Play*, scritto e diretto da Bergman, *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)*, *The Wild Bird* e *Hamlet*.

AHMED BEST (Jar Jar Binks) è un artista poliedrico che ha recitato in tante produzioni diverse e in vari teatri importanti. Era uno degli interpreti principali nella produzione di *Stomp* a San Francisco, dove è stato scoperto dai realizzatori di EPISODIO I. Grazie a *Stomp*, si è anche esibito al *68th Annual Academy Awards Show*, *The Today Show*, *Good Morning, America* e *Reading Rainbow*.

E' apparso sul palcoscenico per *Channel to Channel* con la Negro Ensemble Company a New York e in diverse pubblicità televisive, oltre a essere un affermato cantante, percussionista e paroliere.

All'interno dell'universo di *Star Wars*, FRANK OZ (Yoda) è conosciuto per il suo straordinario ritratto del Maestro Jedi Yoda, a cui ha prestato la voce ne *L'impero colpisce ancora* (*The Empire Strikes Back*) e *Il ritorno dello Jedi* (*Return of the Jedi*).

Oz era noto originariamente per essere stato un ottimo burattinaio che lavorava con diversi personaggi, tra cui Bert, Cookie Monster, Grover, Animal, l'orso Fozzie, Miss Piggy e Sam l'aquila. In seguito, è diventato un affermato regista, lavorando a pellicole come *Dark Crystal* (*The Dark Crystal*, assieme a Jim Henson), *I Muppet alla conquista di Broadway* (*The Muppets Take Manhattan*), *La piccola bottega degli orrori* (*Little Shop of Horrors*), *Due figli di...* (*Dirty Rotten Scoundrels*), *Tutte le manie di Bob* (*What About Bob?*), *Moglie a sorpresa* (*Housesitter*), *La chiave magica* (*The Indian in the Cupboard*) e *In & Out*. Per il suo lavoro in televisione, ha ricevuto quattro Emmy Awards.

SAMUEL L. JACKSON (Mace Windu) ha ricevuto delle candidature agli Academy Award e ai Golden Globe come miglior attore non protagonista, oltre ad aver vinto nella stessa categoria ai BAFTA, grazie al ruolo di un killer filosofo in *Pulp Fiction* di Quentin Tarantino.

Jackson apparirà presto nel thriller *Blu profondo* (*Deep Blue Sea*), per la regia di Renny Harlin, che vedeva impegnati anche Thomas Jane, Saffron Burrows, L.L. Cool J e Michael Rappaport. Attualmente, sta girando assieme a Tommy Lee Jones *Regole d'onore* (*Rules of Engagement*) e poi inizierà a lavorare al remake del classico degli anni settanta *Shaft*, realizzato da John Singleton. Jackson appare anche ne *Il violino rosso* (*Le violon rouge*) di François Girard, che ha aperto il Toronto Film Festival.

Di recente, ha recitato ne *Il negoziatore* (*The Negotiator*), *La baia di Eva* (*Eve's Bayou*), da lui anche prodotto, e *Jackie Brown*, la sua seconda collaborazione con Tarantino. Per

quest'ultimo ruolo, ha ottenuto una candidatura ai Golden Globe e l'orso d'argento per il miglior attore in una commedia al Festival di Berlino.

Il suo lavoro nell'adattamento del romanzo di John Grisham *Il momento di uccidere* (*A Time to Kill*) gli è valso una candidatura ai Golden Globe e un NAACP Image Award. Nella sua filmografia, troviamo anche *Die hard - Duri a morire* (*Die Hard With a Vengeance*), *187 Codice omicidio* (*187*), *Sfera* (*Sphere*), *Spy* (*The Long Kiss Goodnight*), *Sydney* (*Hard Eight*), *Il bacio della morte* (*Kiss of Death*), *Lontano da Isaiiah* (*Losing Isaiah*) e *Amos & Andrew*. Grazie alla sua prova in *Jungle Fever* di Spike Lee, ha ottenuto il premio per il miglior attore non protagonista al Festival di Cannes, la prima e unica volta che la manifestazione ha assegnato un riconoscimento in questa categoria. Inoltre, ha vinto il New York Film Critics Award come miglior attore non protagonista.

In televisione, Jackson ha recitato nel prodotto di John Frankenheimer, vincitore dell'Emmy Award, *The Prison* (*Against the Wall*) per la HBO. La sua prova gli è valsa una candidatura come miglior attore non protagonista in un film o in una miniserie, così come una nomination ai Golden Globe. Inoltre, ha lavorato molto a teatro.

RAY PARK (Darth Maul) esordisce al cinema con *Episodio I* (*EPISODE I*). E' stato impegnato con le arti marziali cinesi fin da quando aveva sette anni e ha vinto numerosi campionati in questa disciplina. E' anche esperto di armi orientali, kickboxing, ginnastica semplice e acrobatica. Negli ultimi sette anni, ha fatto parte del British Martial Arts Team, partecipando regolarmente a varie competizioni ed esibizioni nel mondo.

In seguito, Park apparirà ne *Il mistero di Sleepy Hollow* (*Sleepy Hollow*), per la regia di Tim Burton. Ha lavorato come stuntman in *Mortal kombat - Distruzione totale* (*Mortal Kombat 2: Annihilation*), oltre ad aver preso parte a molte pubblicità e videogiochi.

I REALIZZATORI

GEORGE LUCAS (Sceneggiatore, regista, produttore esecutivo) è il creatore della saga di enorme successo *Guerre stellari* (*Star Wars*) e della serie di *Indiana Jones*, così come il responsabile di Lucasfilm Ltd., LucasArts Entertainment Company LLC, Lucas Digital Ltd. LLC., Lucas Licensing Ltd. e Lucas Learning Ltd.

Ha diretto la sua prima pellicola, *L'uomo che fuggì dal futuro (THX 1138)*, nel 1970. Il film è stato prodotto dalla American Zoetrope e vedeva impegnato come produttore esecutivo Francis Ford Coppola. Nel 1971, Lucas ha formato la sua società, la Lucasfilm Ltd., a San Rafael, in California.

Nel 1973, Lucas ha diretto e cosceneggiato *American Graffiti*. Il film si è aggiudicato un Golden Globe, i riconoscimenti New York Film Critics e National Society of Film Critics' Award, oltre a cinque candidature agli Academy Award.

Quattro anni più tardi, Lucas ha scritto e diretto *Guerre stellari (Star Wars)* – una pellicola che ha battuto tutti i record di incasso e conquistato sette Academy Award. Lucas ha poi realizzato le sceneggiature de *L'impero colpisce ancora (The Empire Strikes Back)* e *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi)*, oltre a essere il produttore esecutivo di questi film. Nel 1980, è stato cosceneggiatore e produttore esecutivo de *I predatori dell'arca perduta (Raiders of the Lost Ark)*, per la regia di Steven Spielberg, che ha vinto cinque Academy Award. Inoltre, è stato coproduttore esecutivo e creatore della storia di *Indiana Jones e il tempio maledetto (Indiana Jones and the Temple of Doom)*. La pellicola, uscita nel 1984, ha conquistato due nomination agli Academy Award e ha vinto un Oscar per i suoi effetti visivi.

Nel 1986, Lucas è stato produttore esecutivo del musical 3D a Disneyland *Captain EO*, diretto da Francis Ford Coppola e che vedeva protagonista Michael Jackson. Lucas è anche stato coinvolto nella creazione di Star Tours, una popolare attrazione ai Disney Theme Parks.

Il progetto successivo di Lucas è stato il film fantasy *Willow*. Tratto da una storia originale di Lucas, che era anche il produttore esecutivo, è stato diretto da Ron Howard. *Willow* è uscito nel 1988 e ha ottenuto tre candidature agli Academy Award.

Sempre nel 1988, è stato produttore esecutivo di *Tucker, un uomo e il suo sogno (Tucker: The Man and His Dream)*. La pellicola, diretta da Francis Ford Coppola, ha conquistato tre nomination agli Academy Award. L'anno dopo, Lucas ha scritto la storia ed è stato produttore esecutivo di *Indiana Jones e l'ultima crociata (Indiana Jones and the Last Crusade)*, che ha conquistato due Academy Award, tra cui quello per il miglior sonoro, diventando il maggior successo mondiale nel 1989.

In seguito, è stato autore della storia e produttore esecutivo della serie televisiva *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)*, che è stato presentato nel 1992. Il telefilm ha raccolto un Banff Award per la miglior serie, una nomination

ai Golden Globe per la miglior serie drammatica, un Angel Award per la programmazione di qualità, 12 Emmy Award e 26 candidature allo stesso premio.

Nel 1992, George Lucas è stato celebrato con l'Irving G. Thalberg Award. Il premio è stato assegnato dal Consiglio direttivo dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences per i suoi successi come produttore.

Lucas è stato autore della storia e produttore esecutivo di *Benvenuti a Radioland (Radioland Murders)* nel 1994. Per celebrare il ventesimo anniversario di *Guerre stellari (Star Wars)* nel 1997, Lucas ha aggiornato ogni pellicola della Trilogia per renderla più fedele alla sua visione originale. La *Star Wars Trilogy Special Edition* è uscita nei cinema mondiali con delle colonne sonore rimasterizzate digitalmente, delle copie restaurate, effetti speciali migliorati e alcune scene aggiunte.

La Lucasfilm, fondata da George Lucas nel 1971, è ora divisa in cinque società, ossia Lucasfilm Ltd., Lucas Online, LucasArts Entertainment Company LLC, Lucas Digital Ltd. LLC, Lucas Licensing Ltd. e Lucas Learning Ltd. La Lucasfilm comprende tutte le produzioni televisive e cinematografiche, così come le attività commerciali del THX Group, impegnato ad assicurarsi che le pellicole vengano presentate con la miglior qualità possibile nei cinema e nelle abitazioni domestiche, attraverso una serie di servizi specializzati.

La LucasArts è leader nel mondo come sviluppatore ed editore di software di intrattenimento interattivo, tanto da conquistare oltre 100 premi dell'industria per la sua qualità. La Lucas Digital, che è composta dalla Industrial Light & Magic (ILM) e dagli Skywalker Sound, fornisce effetti visivi e servizi sonori in fase di postproduzione alle industrie dell'intrattenimento e delle pubblicità. I dipendenti della ILM hanno vinto 40 Oscar lavorando a pellicole che hanno conquistato 14 Academy Award per i migliori effetti visivi e altri 14 Scientific and Technical Achievement Award. Gli impiegati degli Skywalker Sound sono stati celebrati con 28 Oscar, lavorando a pellicole che hanno ottenuto 15 Academy Award per il miglior sonoro e il miglior montaggio degli effetti sonori. La Lucas Licensing è responsabile del merchandising di ogni prodotto cinematografico e televisivo della Lucasfilm. La Lucas Learning ha l'obiettivo di creare un'esperienza di "apprendimento poco comune", offrendo dei prodotti software interattivi e stimolanti, che forniscano l'opportunità di imparare attraverso l'esplorazione e la scoperta.

George Lucas è il responsabile della George Lucas Educational Foundation. Attualmente, fa parte dei consigli di amministrazione della Artists Rights Foundation, della Joseph Campbell

Foundation e della Film Foundation. Inoltre, è un membro della USC School of Cinema-Television Board of Councilors.

RICK McCALLUM (Produttore) ha iniziato la sua carriera come produttore lavorando con uno dei più stimati sceneggiatori britannici, il compianto Dennis Potter, all'adattamento cinematografico di *Spiccioli dal cielo* (*Pennies From Heaven*), interpretato da Steve Martin e Bernadette Peters. McCallum e Potter hanno collaborato nuovamente alla miniserie della BBC *The Singing Detective*.

McCallum ha anche instaurato un rapporto stretto con il regista Nicholas Roeg e ha prodotto due sue pellicole, *Mille pezzi di un delirio* (*Track 29*) e *Castaway, la ragazza venerdì* (*Castaway*). Nella sua filmografia, troviamo *Blackeyes* di Dennis Potter, *Quel giardino di aranci fatti in casa* (*I Ought To Be In Pictures*), tratto da un testo di Neil Simon, *Heading Home* con Gary Oldman, che aveva una sceneggiatura del drammaturgo David Hare, che ha anche diretto la pellicola, e *Spalle nude* (*Strapless*), scritto e diretto ancora da Hare, con la partecipazione di Blair Brown e Bridget Fonda. Un'altra delle pellicole di McCallum, *Dreamchild*, scritto da Dennis Potter, ha conquistato tre BAFTA Award e un Evening Standard Award per la miglior attrice protagonista (Coral Browne).

In televisione, McCallum ha prodotto il film della HBO *Tidy Endings*, scritto da Harvey Fierstein e interpretato da Fierstein e Stockard Channing, che ha ottenuto quattro Cable Ace Award, tra cui miglior film, miglior regista e miglior sceneggiatura. Inoltre, ha prodotto il video dei Rolling Stones *Undercover*, che si è aggiudicato l'MTV Award per il miglior Video del decennio.

Dal 1990, McCallum ha lavorato solo con lo sceneggiatore e regista George Lucas. I due hanno collaborato alla pellicola *Benvenuti a Radioland* (*Radioland Murders*) e all'acclamata serie televisiva *Le avventure del giovane Indiana Jones* (*The Young Indiana Jones Chronicles*). Il telefilm, girato in quattro anni in 27 nazioni diverse, ha ricevuto 26 candidature agli Emmy e ha vinto 11 Emmy Award. Inoltre, nel 1993 ha ottenuto il Banff Award per la migliore serie e ha conquistato una candidatura ai Golden Globe dello stesso anno per la miglior serie drammatica. Tra i registi coinvolti nell'operazione, figuravano Bille August, Mike Newell, Nic Roeg, Carl Schultz, Simon Wincer, David Hare, Deepa Mehta, Rene Manzor, Gavin Millar e Terry Jones.

McCallum ha prodotto il restauro e i cambiamenti effettuati nella *Wars Trilogy Special Edition*, e, dopo aver prodotto *Episodio I (Episode I)*, ora è impegnato nel nuovo episodio della saga di *Star Wars*, *Episodio II (Episode II)*.

GAVIN BOCQUET (Scenografie) si è laureato al Newcastle Polytechnic, dove ha studiato design dei prodotti, e poi al Royal College of Art, dove ha ottenuto un Master in Design nel 1979. Ha iniziato la sua carriera nel mondo del cinema come artigiano nel reparto artistico in *The Elephant Man* e *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi)*. Quattro anni più tardi è stato promosso assistente art director per le pellicole *Nel fantastico mondo di Oz (Return to Oz)* e *Piramide di paura (Young Sherlock Holmes)*.

Quando Bocquet ha incominciato a lavorare a *L'impero del sole (Empire of the Sun)*, era diventato responsabile art director. Tra i suoi altri lavori in questo incarico, figurano *Le relazioni pericolose (Dangerous Liaisons)*, *Eric il vichingo (Eric the Viking)* e *Grido di libertà (Cry Freedom)*, dove ha avuto il piacere di lavorare con Stuart Craig che, assieme a Norman Reynolds, sono le persone che possono essere considerate i suoi mentori.

Come scenografo, è stato impegnato nella serie televisiva britannica *Yellowthread Street* e nel telefilm americano *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)*, che gli ha consentito di ottenere un Emmy Award e due candidature allo stesso premio, così come nelle pellicole *Delitti e segreti (Kafka)* e *Benvenuti a Radioland (Radioland Murders)*.

DAVID TATTERSALL (Direttore della fotografia) è nato e cresciuto in Gran Bretagna. Ha frequentato la Goldsmith's University di Londra, dove si è laureato in belle arti, per poi studiare alla Britain's National Film and Television School, dove si è specializzato nel lavoro con le cineprese e le luci.

I film studenteschi di Tattersall sono stati molto apprezzati e comprendono *King's Christmas*, candidato ai BAFTA del 1987 per il miglior cortometraggio; *Caprice*, selezionato per i Festival di Edimburgo e di Milano; e *Metropolis Apocalypse*, mostrato a Cannes nel 1988.

Tattersall ha lavorato regolarmente in produzioni cinematografiche e televisive. Nella sua filmografia, troviamo *The Bridge*, *Benvenuti a Radioland (Radioland Murders)*, *Moll Flanders*, *The Wind in the Willows* e *Con Air*.

In televisione, si è occupato di *Yellowthread Street* e *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)*, grazie al quale ha vinto un Emmy Award e ha ricevuto delle candidature agli A.S.C. per la miglior direzione della fotografia.

Dopo aver studiato alla Wimbledon School of Art, TRISHA BIGGAR (Ideazione dei costumi) ha lavorato con diverse compagnie teatrali britanniche, tra cui il Glasgow Citizens' Theatre e l'Opera North di Leeds.

Biggar è poi passata al cinema, occupandosi del premiato film *Silent Scream* (vincitore del British Academy Michael Powell Award per il miglior film dell'anno e del premio speciale della giuria al festival di Berlino, oltre ad altri riconoscimenti) e *Wild West* (che ha conseguito il premio del pubblico al festival di Edimburgo).

Tra i suoi impegni televisivi, figurano la miniserie *Moll Flanders* (che le ha permesso di conquistare una candidatura ai BAFTA per i migliori costumi), *The Missing Postman* e *The Mug's Game*. Ha ideato i costumi per i film della BBC *Saigon Baby* e *Truth or Dare*. Tra le altre serie di cui si è occupata, ci sono *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)*, *Love Hurts*, *Van der Valk* e *A Class Act*.

PAUL MARTIN SMITH (Montaggio) è cresciuto negli Stati Uniti, in Canada e in Europa. Ha lavorato al teatro estivo di Nantucket, in Massachusetts, prima di studiare fotografia alla Corcoran School of Art di Washington. Ha iniziato a lavorare nel mondo del cinema come assistente cameraman in alcuni documentari per la USIA. Nel 1971, ha prodotto il documentario *The Animals are Crying*, che ha ottenuto diversi riconoscimenti.

Dal 1973, Smith ha lavorato a Londra, in America e in Europa montando oltre 70 ore di prodotti drammatici, comici, documentari, pubblicità, filmati aziendali e video musicali. Tra i suoi lavori, figurano le pellicole *Born American* e *Amori e imbrogli (The Matchmaker)*, i film per la televisione *Fantasma per amore (The Canterville Ghost)* e *Unforgivable*, le serie *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)* e *Progetto Eden (Earth 2)* e i documentari *Gunfight U.S.A.* e *Cold Spring New Dawn*.

E' stato il lavoro sul sonoro svolto da BEN BURTT (Ideatore del sonoro) – come creare la voce di R2-D2, il sibilo e lo scontro delle spade laser in battaglia, e lo sfrecciare degli

inseguimenti con gli speeder bike – che ha fornito alla trilogia di *Star Wars* un livello altissimo di realismo sonoro.

Vent'anni dopo, Burtt ha lavorato per oltre sei mesi alla *Star Wars Trilogy Special Edition*, remissando e rimontando gli effetti sonori, le musiche e i dialoghi delle tracce originali.

Nato a Syracuse, nello stato di New York, Burtt si è laureato in fisica. Nel 1970, ha vinto il National Student Film Festival con un film di guerra intitolato *Yankee Squadron*. Grazie al suo lavoro nel film pieno di effetti speciali *Genesis*, ha ottenuto una borsa di studio alla USC, dove ha conseguito un Master in produzione cinematografica. Burtt lavora nell'industria del cinema da oltre 23 anni occupandosi di sonoro, missaggio, montaggio, sceneggiature e regia. Tra gli interessi di Burtt figurano “i miei figli, la storia del cinema, andare in bicicletta sulle montagne, sciare e leggere libri di storia, astronomia e scienza”.

Nei 15 anni passati da Burtt a lavorare come responsabile del sonoro alla Lucasfilm, ha conquistato degli Academy Award per il sonoro e il montaggio degli effetti sonoro con quattro film: *Guerre stellari (Star Wars)*, *E.T. l'extra-terrestre (E.T. The Extra-Terrestrial)*, *I predatori dell'arca perduta (Raiders of the Lost Ark)* e *Indiana Jones e l'ultima crociata (Indiana Jones and the Last Crusade)*. Burtt si è anche occupato del sonoro di *Indiana Jones e il tempio maledetto (Indiana Jones and the Temple of Doom)*, *L'impero colpisce ancora (The Empire Strikes Back)*, *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi)*, *Always - Per sempre (Always)*, *Willow*, *Alien*, *American Graffiti 2 (More American Graffiti)*, *Howard... e il destino del mondo (Howard the Duck)*, *The Dark Crystal*, *Nutcracker*, *The Motion Picture*, *The Dream is Alive*, *Alamo* e *Niagara*.

Nel 1990, Burtt è diventato un professionista indipendente e ha iniziato a lavorare come regista. Ha diretto la seconda unità in venti episodi de *Le avventure del giovane Indiana Jones (The Young Indiana Jones Chronicles)*, mentre è stato montatore di quattro puntate di *Young Indy*, oltre che, in alcune occasioni, responsabile del sonoro. Burtt ha diretto e cosceneggiato il film della serie di *Young Indy Attack of the Hawkmen*. Ha anche diretto il prodotto IMAX *Blue Planet* e diretto e cosceneggiato il film IMAX *Special Effects*. Burtt era uno sceneggiatore nella serie animata della Lucasfilm *Droids*, che comprendeva anche lo speciale della ABC intitolato *The Great Heep*.

GARY RYDSTROM (Responsabile delle operazioni creative/Responsabile del sonoro e del missaggio agli Skywalker Sound) è entrato agli Skywalker Sound nel 1983 come operatore

nella sala macchine. Da quel momento, ha partecipato a molti progetti come responsabile del sonoro e del missaggio, così come per il missaggio degli effetti e dei rumori. Nel 1998, Rydstrom è stato nominato responsabile delle operazioni creative per gli Skywalker Sound, supervisionando gli impegni creativi e tecnologici dell'azienda. Oltre al suo lavoro al cinema e nelle pubblicità, Rydstrom è stato impegnato in diversi progetti televisivi, così come in alcuni prodotti per parchi di intrattenimento. Si è laureato alla USC School of Cinema and Television. Ha conquistato sette Academy Award per il miglior sonoro e il miglior montaggio degli effetti sonori grazie al suo lavoro in *Salvate il soldato Ryan (Saving Private Ryan)*, *Titanic*, *Jurassic Park* e *Terminator 2 - Il giorno del giudizio (Terminator 2: Judgment Day)*.

JOHN WILLIAMS (Musiche), cinque volte vincitore dell'Academy Award, ha ottenuto il numero straordinario di 37 candidature all'Oscar, la più recente quest'anno grazie alla pellicola drammatica di Steven Spielberg sulla seconda guerra mondiale *Salvate il soldato Ryan (Saving Private Ryan)*.

Williams ha collaborato per la prima volta con George Lucas in *Guerre stellari (Star Wars)*, che gli ha permesso di conquistare un Academy Award. E' tornato nell'universo di *Star Wars* per *L'impero colpisce ancora (The Empire Strikes Back)* e *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi)*.

Ha collaborato con Spielberg a quasi tutti i film di questo regista, ricevendo tre Oscar per il suo impegno ne *Lo squalo (Jaws)*, *E.T. l'extra-terrestre (E.T. The Extra-Terrestrial)* e *Schindler's List*. Il quinto Academy Award è arrivato per le musiche dell'adattamento cinematografico de *Il violinista sul tetto (Fiddler On the Roof)*.

Williams si è dimostrato un maestro in ogni genere in cui è stato impegnato, creando alcuni dei temi più familiari nella storia del cinema. Ha composto le musiche di pellicole variegata come *Jurassic Park* e il suo sequel, *Il mondo perduto: Jurassic Park (The Lost World: Jurassic Park)*, *Amistad*, *Sette anni in Tibet (Seven Years in Tibet)*, *Sabrina*, *JFK - un caso ancora aperto (JFK)*, *Mamma, ho perso l'aereo (Home Alone)*, *Nato il quattro luglio (Born on the Fourth of July)*, *Turista per caso (The Accidental Tourist)*, *Incontri ravvicinati del terzo tipo (Close Encounters of the Third Kind)*, *L'impero del sole (Empire of the Sun)*, *Superman* e i tre film della serie di *Indiana Jones*.

Oltre al suo impegno nel mondo del cinema, Williams è stato direttore musicale della Boston Pops Orchestra per tredici stagioni consecutive e attualmente è il Direttore emerito della

celebre organizzazione. Come ospite, dirige regolarmente alcune delle più importanti orchestre del mondo. I suoi lavori non si limitano al grande schermo, avendo realizzato diverse composizioni orchestrali, tra cui delle sinfonie per flauto, tuba, violino, clarinetto, fagotto, violoncello e tromba.

ROBIN GURLAND (Responsabile del casting) ha iniziato a lavorare come responsabile del casting nella Bay Area occupandosi di quasi venti film, come *Cercasi superstar (Life With Mikey)*, *Forrest Gump*, *Piccolo panda (Little Panda)* e *Amarsi (When a Man Loves a Woman)*. Come responsabile del casting locale, è stata impegnata ne *Il circolo della fortuna e della felicità (The Joy Luck Club)*, *Pensieri pericolosi (Dangerous Minds)*, *Pronti a morire (The Quick and the Dead)*, *Redwood Curtain* e *Golden Gate*. Come responsabile del casting, ha lavorato a *James e la pesca gigante (James and the Giant Peach)* ed è stata consulente di *The Education of Little Tree*.

NICK DUDMAN (Effetti delle creature) è un veterano di diverse produzioni della Lucasfilm, tra cui *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi)*, *Willow* e *Indiana Jones e l'ultima crociata (Indiana Jones and the Last Crusade)*. In effetti, ha cominciato a collaborare con il mondo del cinema, lavorando su Yoda, come apprendista dell'artista make-up britannico Stuart Freeborn ne *L'impero colpisce ancora (The Empire Strikes Back)*.

Dopo essere stato assistente di Freeborn per quattro anni in film come *Superman II* e *Top Secret!*, a Dudman è stato chiesto di dirigere il laboratorio inglese di make-up per *Legend* di Ridley Scott. Da allora, ha lavorato a *Mona Lisa*, *High spirits - fantasmi da legare (High Spirits)*, *Intervista con il vampiro (Interview With the Vampire)*, *Batman* e *Dredd - La legge sono io (Judge Dredd)*. Nel 1995, gli è stato offerto di supervisionare il reparto di creature, che dava lavoro a 55 persone, per la pellicola di Luc Besson *Il quinto elemento (The Fifth Element)*.

Questo professionista, sempre un innovatore nel suo campo, ha ideato un nuovo materiale per le protesi, chiamato Dermplast, che viene sfruttato per creare degli ottimi effetti di invecchiamento nel make-up e che si può comprare esclusivamente attraverso la società personale di Dudman, che porta il fantasioso nome di Pigs Might Fly.

DENNIS MUREN (Supervisore effetti visivi) è il supervisore responsabile degli effetti visivi alla Industrial Light & Magic. Vincitore di otto Academy Award per i migliori effetti

visivi, Muren è coinvolto in prima persona nell'evoluzione della società, così come nel design e nello sviluppo di nuove tecniche e attrezzature.

Nella sua filmografia come supervisore degli effetti visivi ci sono *Il mondo perduto: Jurassic Park (The Lost World: Jurassic Park)*, *Casper*, *Jurassic Park*, *Terminator 2 - Il giorno del giudizio (Terminator 2: Judgment Day)*, *The Abyss*, *Salto nel buio (Innerspace)*, *Piramide di paura (Young Sherlock Holmes)*, *Indiana Jones e il tempio maledetto (Indiana Jones and the Temple of Doom)*, *Il ritorno dello Jedi (Return of the Jedi)* ed *E.T. l'extra-terrestre (E.T. The Extra-Terrestrial)*.

Come pioniere nell'utilizzo dei computer e della tecnologia digitale al cinema, SCOTT SQUIRES (Supervisore degli effetti visivi) mette assieme esperienza tecnica e un tocco molto creativo. Squires ha sviluppato tante tecniche innovative, compreso l'effetto "Cloud Tank" utilizzato in *Incontri ravvicinati del terzo tipo (Close Encounters of the Third Kind)*.

Nel 1979, è stato tra i fondatori della Dream Quest Images, che lo ha visto impegnato come supervisore degli effetti visivi e presidente della società per sei anni. I suoi progetti con la Dream Quest comprendono *Tuono blu (Blue Thunder)*, *Buckaroo Banzai (The Adventures of Buckaroo Banzai Across the Eighth Dimension)*, *L'affare del secolo (Deal of the Century)*, *Un sogno lungo un giorno (One From the Heart)* e *Blade Runner*. Squires è entrato a far parte della Industrial Light & Magic nel 1985.

Nel 1994, ha ottenuto un Scientific and Engineering Award dall'Academy of Motion Picture Arts and Sciences per il suo innovativo lavoro nel campo della scansione dei dati cinematografici. Ha conquistato una candidatura agli Oscar per i migliori effetti visivi grazie a *The Mask - Da zero a mito (The Mask)* e un'altra per *Dragonheart*.

JOHN KNOLL (Supervisore effetti visivi) fornisce un'esperienza importante e rappresenta una fonte di innovazione nel campo del digitale e della creazione di effetti speciali. Knoll e suo fratello hanno creato Photoshop, un programma per lavorare le immagini con i computer Macintosh. Simile a Quantel Paintbox, Photoshop permette agli utenti un grande controllo creativo legato al miglioramento e al montaggio delle immagini. Knoll è stato anche il responsabile degli effetti digitali di *The Abyss*, che ha permesso alla ILM di ottenere il suo decimo Academy Award per i migliori effetti visivi.

Nella sua filmografia come supervisore degli effetti visivi figurano anche *Primo contatto* (*Star Trek: First Contact*), *Star Wars Special Edition*, *Mission: Impossible* e *Star Trek: generazioni* (*Star Trek Generations*).

ROB COLEMAN (Supervisore all'animazione) è entrato a far parte della squadra di animatori della ILM nel 1993 per lavorare a *The Mask - Da zero a mito* (*The Mask*). Nella filmografia di Coleman, ci sono anche *Men in Black*, *Dragonheart*, *La chiave magica* (*The Indian in the Cupboard*), *Il seme della follia* (*In the Mouth of Madness*) e *Star Trek: generazioni* (*Star Trek Generations*).

Prima di entrare alla ILM, ha iniziato la sua carriera lavorando a *Captain Power*, la prima serie televisiva a mettere assieme personaggi realizzati in animazione digitale e live action. Il progetto ha ottenuto il Gemini Award (l'equivalente canadese dell'Emmy) per i migliori risultati tecnici. In seguito, Coleman ha prodotto animazione e grafica digitale per trasmissioni e pubblicità televisive, lavorando anche a uno speciale film d'animazione per l'Organizzazione mondiale della sanità, ha fondato il suo piccolo studio per i progetti pubblicitari e televisivi, e ha prodotto una serie di speciali, tra cui i titoli di testa e la promozione dei loghi di alcune stazioni televisive.

TM & (c) 1999 Lucasfilm Ltd..

Quotidiani e periodici hanno la facoltà di riprodurre questo testo in articoli che pubblicizzano la distribuzione del film. Qualsiasi altro utilizzo è severamente proibito, inclusi la vendita, la duplicazione o altro trasferimento del presente materiale. Questo press kit, interamente o in parte, non deve essere ceduto, venduto o regalato.