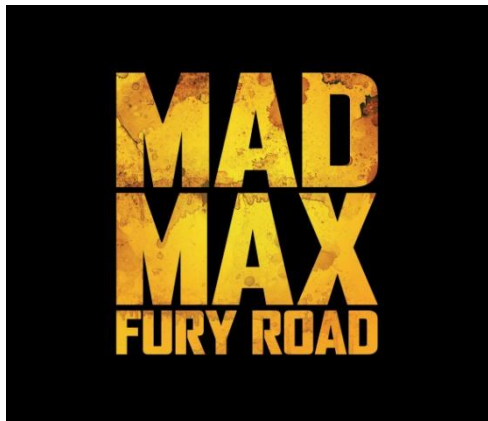


WARNER BROS. PICTURES presenta
in associazione con VILLAGE ROADSHOW PICTURES
una produzione KENNEDY MILLER MITCHELL
un film di GEORGE MILLER



TOM HARDY
CHARLIZE THERON
NICHOLAS HOULT
HUGH KEAYS- BYRNE
ROSIE HUNTINGTON- WHITELEY
RILEY KEOUGH
ZOE KRAVITZ
ABBEY LEE
COURTNEY EATON

Edito da MARGARET SIXEL
Scenografie di COLIN GIBSON
Direttore della fotografia JOHN SEALE, ASC, ACS
Musiche di JUNKIE XL
Costumi di JENNY BEAVAN
Produttori esecutivi IAIN SMITH, GRAHAM BURKE, BRUCE BERMAN
Scritto da GEORGE MILLER, BRENDAN McCARTHY, NICO LATHOURIS
Prodotto da DOUG MITCHELL, GEORGE MILLER, PJ VOETEN
Diretto da GEORGE MILLER

Distribuzione
WARNER BROS. PICTURES
Uscita italiana: 14 Maggio 2015
Durata: 120 minuti

www.warnerbros.it/madmaxfuryroad
www.facebook.com/MadMaxIT
<http://twitter.com/warnerbrosita>
#MadMaxIT

Per informazioni stampa di carattere generale siete pregati di visitare:
<https://mediapass.warnerbros.com/>

Ufficio Stampa Warner Bros. Pictures

Riccardo Tinnirello riccardo.tinnirello@warnerbros.com Emanuela Semeraro emanuela.semeraro@warnerbros.com
Cinzia Fabiani cinzia.fabiani@warnerbros.com Antonio Viespoli antonio.viespoli@warnerbros.com
Egle Mugno egle.mugno@warnerbros.com



Il regista George Miller, ideatore del genere post-apocalittico e della leggendaria serie di “Mad Max”, dirige “Mad Max: Fury Road”, il ritorno del Guerriero della Strada, Max Rockatansky. Ossessionato dal suo turbolento passato, Mad Max crede che il modo migliore per sopravvivere sia muoversi da solo, ma si ritrova coinvolto con un gruppo in fuga attraverso la Terra Desolata su un blindato da combattimento, guidato dall’imperatrice Furiosa. Il gruppo è sfuggito alla tirannide di Immortan Joe che, furibondo per il tesoro che gli è stato portato via, ha sguinzagliato tutti i suoi uomini sulle tracce dei ribelli. Ha così inizio la Guerra di Strada. Tom Hardy (“Il Cavaliere Oscuro”) è il protagonista di “Mad Max: Fury Road” –il quarto capitolo della serie, mentre il premio Oscar® Charlize Theron (“Monster”, “Prometheus”) interpreta l’imperatrice Furiosa. Nel film anche Nicholas Hoult (“X-Men: Giorni di un Futuro Passato”) nel ruolo di Nux; Hugh Keays-Byrne (“Mad Max”, “Sleeping Beauty”) in quello di Immortan Joe; Nathan Jones (“Conan il Barbaro”) è Rictus Erectus; Josh Helman (“X-Men: Giorni di un Futuro Passato”) interpreta Slit; nel ruolo delle Mogli, Rosie Huntington-Whiteley (“Transformers 3”) è Splendid Angharad, Riley Keough (“Magic Mike”) è Capable, Zoë Kravitz (“Divergent”) è Toast, Abbey Lee è The Dag, e Courtney Eaton è Fragile. Altri interpreti sono John Howard, Richard Carter, il cantautore iOTA, Angus Sampson, Jennifer Hagan, Megan Gale, Melissa Jaffer, Melita Jurisic, Gillian Jones e Joy Smithers.

Il premio Oscar® George Miller (“Happy Feet”) dirige il film da una sceneggiatura scritta da lui stesso con Brendan McCarthy e Nico Lathouris. Miller ha anche prodotto il film, con il suo socio storico, il candidato all’Oscar® Doug Mitchell (“Babe”, “Happy Feet”), e P.J. Voeten. Iain Smith, Chris deFaria, Courtenay Valenti, Graham Burke e Bruce Berman e Steve Mnuchin sono i produttori esecutivi.

Nel team di creativi dietro le quinte il direttore della fotografia premio Oscar® John Seale (“Il paziente inglese”), lo scenografo Colin Gibson (“Babe”), al montaggio Margaret Sixel (“Happy Feet”), la costumista premio Oscar® Jenny Beavan (“Camera con vista”), il coordinatore stunt e regista delle scene d’azione Guy Norris (“Australia”), e al trucco Lesley Vanderwalt (“Knowing”).

LA PRODUZIONE

“Che giornata! Che giornata fantastica!” - Nux

Con “Mad Max: Fury Road”, il regista/scrittore/produttore George Miller porta sullo schermo un mondo perduto nella follia con la forza stordente di una Guerra di Strada che solo lui poteva realizzare. L’ideatore della trilogia di “Mad Max” ha spinto in avanti i limiti del cinema contemporaneo per reinventare la bellezza e il caos del mondo post apocalittico che aveva creato e il mitico Guerriero della strada in fuga in quelle lande desolate.

Miller ha sempre avuto in mente un film che sarebbe stato un inseguimento all’ultimo respiro dall’inizio alla fine. “Penso ai film d’azione come a una sorta di musica visuale, e ‘Fury Road’ è qualcosa tra un concerto rock estremo e un’opera”, commenta Miller. “Voglio trascinare via gli spettatori dalle loro poltrone e coinvolgerli in un viaggio intenso e turbolento, lungo il quale potranno conoscere i personaggi e gli eventi che hanno portato a questa storia”.

Il produttore Doug Mitchell, socio di Miller da 35 anni, dice che il decennale lavoro che ha portato sullo schermo “Mad Max: Fury Road” è stato anch’esso una corsa stimolante e divertente. “George ha una mente creativa brillante, ma questa creatività è accompagnata anche da un indubbio pragmatismo e un progetto di queste dimensioni poteva essere reso possibile solo dalla combinazione di questi due elementi. Lungo la strada ci siamo trovati a volte con le spalle al muro, ma abbiamo avuto anche tanti momenti divertenti e per me è stato un fantastico privilegio essere con lui nel suo epico percorso”.

Per Miller, la strada porta molto indietro nel tempo. Alla fine degli anni ‘70, era appena uscito dalla facoltà di medicina quando, spinto dall’amore per il cinema d’azione, allora ai suoi inizi, con quegli inseguimenti, decise di riscoprirne il linguaggio visivo. Grazie alla sua esperienza di medico di pronto soccorso, ideò la storia di un uomo solitario in un mondo desolato dopo il crollo della società, i cui abitanti sono terrorizzati da bande di psicopatici motorizzati.

“Sono sempre stato affascinato da come si evolve la società, il che talvolta può essere fonte di grande ispirazione, ma anche profondamente disturbante. Quando raschi via la complessità del mondo moderno, ne trovi uno molto primordiale, essenziale, e racconti storie che sono allegorie di base”, dice Miller.

Con un budget ridotto all’osso, Miller mise insieme un rombante luna park di moto e macchine coi motori truccati, scelse un attore sconosciuto che si chiamava Mel Gibson ed era appena uscito dall’Accademia di recitazione, e usò le desolate autostrade dei dintorni di Melbourne, Australia, per catturare l’energia grezza di una serie di catastrofiche scene d’azione, con gente che guidava macchine vere a una velocità folle.

“Abbiamo una vera cultura delle auto qui in Australia, le vetture da noi sono virtualmente un’arma”, sostiene lo sceneggiatore Nico Lathouris, amico di Miller fin dai giorni della scuola, che nel primo film aveva interpretato Grease Rat. “George aveva curato tanti ragazzi coinvolti in incidenti terribili e, invece di prenderla seriamente, qui da noi la gente ha la tendenza a vantarsi di un’esperienza in cui qualcuno è rimasto ferito seriamente o addirittura ucciso. Lui, come medico, aveva l’impressione di star applicando un cerotto su un problema che era molto, molto più grande e quella storia era il suo modo per cercare di inquadralo”.

Il risultato è stato “Mad Max”, che è comparso sugli schermi all’improvviso nel 1979 ed è esploso con un impatto molto forte sul pubblico. Mentre la leggenda di “Mad Max” diventava sempre più popolare, Miller ha rafforzato l’unicità e la forza dell’azione in quel mondo così estremo con i due film seguenti – l’iconico “Mad Max 2: The Road Warrior” e il travolgente “Mad Max: Beyond Thunderdome”.

“Una delle idee alla base del primo ‘Mad Max,’ e di ‘Fury Road’, è legata a ciò che diceva Alfred Hitchcock, secondo il quale bisogna realizzare film che possano essere visti ovunque nel mondo, senza bisogno di sottotitoli”, riflette Miller. “Si deve ottenere lo stesso risultato dei grandi brani musicali – non importa quale sia il tuo umore o a cosa stai pensando, loro ti portano altrove e ti fanno vivere un’esperienza intensa. E’ esattamente quello che ho cercato di fare con i miei film”.

Paesaggi desolati e rovine, azione mozzafiato, dialoghi essenziali e un cast caleidoscopico di personaggi di cui Miller ha seminato la trilogia di “Mad Max” hanno fatto nascere un nuovo genere e sono stati fonte di ispirazione per artisti di ogni settore. Tom Hardy, che interpreta il ruolo del protagonista Max Rockatansky in “Mad Max: Fury Road”, afferma: “In sostanza George ha inventato l’atmosfera post apocalittica che ora vediamo in tanti film e videogame. È la sua tela, su cui continua a dipingere con tutti i mezzi che ha a portata di mano. Lavorare in questo film è stato come entrare nella stanza dei giochi di George e sedersi accanto a lui, la sua immaginazione è così illimitata che non sei in un film, sei nella testa di George”.

Charlize Theron, che interpreta un nuovo personaggio, quello dell’imperatrice Furiosa, afferma che, con questo film, Miller ha elaborato una visione totalmente nuova, che lo rende autonomo anche rispetto alla tradizione della trilogia. “George ha realmente reinventato un mondo che ama con questo film. Tutti potranno apprezzarlo e vivere un’esperienza spettacolare. Ci sono anche alcune piccole perle per chi ama il cinema e, nello stesso tempo, penso che abbia creato qualcosa che avrà un impatto forte sulla nuova generazione che non è cresciuta con ‘Mad Max’. E’ questa la bellezza di ‘Fury Road’”.

Nicholas Hoult, che interpreta il guerriero Nux, e fa parte della nuova generazione, è d’accordo. “E’ incredibile, George riesce a creare opere enormi, ma che conservano una dimensione molto intima”, dice l’attore. “C’è così tanta profondità in ogni frammento di questa saga che perfino il minimo dettaglio è in grado di rivelarti quello che hai bisogno di sapere sui personaggi e sull’ambiente in cui vivono”.

E’ un universo che vive nell’immaginazione di Miller e che, afferma Mitchell, “Non ha limiti di ampiezza e profondità. ‘Fury Road’ è in realtà la punta di un iceberg; c’è molto di più sotto la superficie. George ha passato parecchi anni a pensare a questo mondo, che ora comincia appena a rivelarsi”.

Portare il pubblico di oggi a immergersi nel folle futuro di Miller con “Mad Max: Fury Road” ha significato attraversare i continenti e oltre un decennio di lavoro. Ha richiesto il talento di centinaia di artisti per progettare e realizzare un autentico universo post apocalittico, dalla creazione di 3,500 storyboards a migliaia di oggetti di scena e costumi. Con uno sforzo logistico senza precedenti, la produzione ha messo in movimento il cast, la troupe e 150 veicoli, costruiti uno a uno in officina perché fosse possibile guidarli, attraverso il deserto della Namibia per 120 giorni e poter così girare la Guerra di Strada grazie a varie unità.

“E’ davvero sorprendente che George sia sempre concentrato al 100% sul film”, dice il produttore e primo aiuto regista PJ Voeten, un veterano di “Mad Max” sin da “Mad Max: Beyond Thunderdome”. “Focalizza la sua attenzione anche sui minimi particolari e vuole sempre il massimo, alzando così il livello di tutti”.

“Nei sei mesi in cui abbiamo girato il film non abbiamo avuto un attimo di respiro”, sostiene Theron. “Ma realizzare qualcosa che sia una sfida epica è tipico di George. Vede delle occasioni, delle possibilità che invece gli altri non notano neppure”.

La leggenda di “Mad Max” si basa sul fatto che gli attori sono veramente al volante dei loro veicoli, e Miller e il suo team di collaboratori hanno spinto l’azione dal vivo ai livelli massimi. “Il mondo di ‘Mad Max’ è amplificato, ma non è un universo fantastico”, spiega Miller. “Fury Road’ è stata un’opportunità per unire le sue dimensioni e la sua energia con le tecnologie d’avanguardia. Abbiamo potuto mettere le macchine da presa dove prima non sarebbe stato possibile con quel magnifico sistema che è l’Edge Arm. Se c’è una lotta su un veicolo, possiamo mettere i cavi agli attori e poi cancellarli in CGI. Quando vediamo Max appeso a testa in giù tra due veicoli, quello è Tom Hardy. Quando Furiosa si aggrappa a lui, è Charlize Theron aggrappata a Tom. E quando vediamo Nux arrampicarsi sul cofano di un veicolo, quello è Nicholas Hoult”.

Per Hoult, è stata adrenalina pura. “Non c’è niente come il motore di una potente 8 cilindri sotto i piedi, il rombo dei camion che ti sorpassano, bombe che esplodono ovunque e gente che si agita in cima ai pali”.

“Se pensi che una scena d’azione sia troppo estrema o un’esplosione troppo spettacolare vi dico che...io ne ho viste”, sostiene Hardy. “C’era azione pura dalla mattina alla sera. E’ stato pazzesco ed immensamente epico, tutto merito di George”.

Per l’uomo al centro di tutto questo, alcune cose non cambiano mai. “C’è un intenso e strano divertimento nel vedere delle vetture che si schiantano nel deserto. Perdi ogni consapevolezza, è istinto, è una cosa di pancia. Questo non vuol dire che non sia folle”, dice sorridendo Miller. “Ma per parafrasare un vecchio detto, ‘Non devi essere pazzo per girare un ‘Mad Max’, ma aiuta””.

IL FUTURO APPARTIENE AI FOLLI

*“Mentre il mondo crolla, ognuno di noi va in pezzi.
Era difficile dire chi era più pazzo...io o gli altri” – Max*

Sono passati 45 anni dalla fine del mondo. Non esiste più legge, non c’è una rete di energia elettrica, non c’è acqua e non c’è pietà. In “Mad Max: Fury Road”, la civiltà è un ricordo, e solo per alcuni. I grandi sistemi economici si sono polverizzati, le città lungo la costa sono state rase al suolo e dopo le guerre per l’acqua e il petrolio, il cibo è insufficiente e l’aria contaminata. Ciò che resta del genere umano sono poche tribù che vagano nella Terra Desolata, o che cercano di sopravvivere ai piedi della Cittadella, una fortezza con un sistema di caverne dove viene pompata l’acqua dall’unica falda acquifera presente sul territorio. Controllando questa risorsa essenziale, la Cittadella e i suoi alleati, Gas Town e Bullet Farm, controllano di fatto la Terra Desolata.

“Quando ti addentri in un futuro così devastato, sembra di essere tornati al medioevo”, dice Miller. “La gente cerca di sopravvivere. Non c’è dignità e davvero poco tempo da concedere all’empatia o alla compassione. Le gerarchie sono molto chiare – pochi potenti che sono al di sopra degli altri e al di sopra della morale. E in questo mondo arriva Max, che cerca semplicemente di sfuggire ai suoi demoni”.

Max Rockatansky è apparso per la prima volta nel film di Miller del 1979, e il successo che ha avuto il personaggio ha colto di sorpresa anche i suoi creatori. “Ho capito che inconsciamente avevo individuato un archetipo classico della mitologia”, dice. “In Giappone Max è un Ronin, un Samurai solitario. In Francia considerano il film un

‘Western motorizzato’ e Max il pistolero solitario. In Scandinavia, alcuni dicono che Max ricorda un guerriero vichingo solitario, che vaga in un paesaggio desolato”.

Quando ha scelto Tom Hardy per il ruolo, Miller sapeva di aver trovato un attore che avrebbe portato una dimensione autentica a quella mitica figura e dice: “E’ facile essere cauti quando si fa l’attore, ma ce ne sono alcuni che sono guerrieri in fondo al cuore, come Tom. Lui è impavido. Aspettavo che arrivasse qualcuno come Tom e sapevo che avrei trovato in lui l’anima di Max”.

Miller ha intuito in Hardy quella tempra e quell’energia che aveva scoperto in Mel Gibson quando trent’anni fa lo aveva voluto per il ruolo di Mad Max. “E’ un carisma che nasce dal paradosso che lo rende così interessante da guardare”, continua il regista. “Tom può essere disponibile, ma misterioso; duro, ma vulnerabile. C’è grande cordialità, ma anche una sottile sensazione di pericolo”.

Hardy aveva solo sei settimane quando è uscito il primo film, ma è cresciuto conoscendo la leggenda del Guerriero della strada. Quando si è concentrato sulla visione del regista, ha capito che non gli chiedeva di rivisitare il personaggio, ma di reinventarlo. “Il Max di Mel è un’icona”, afferma Hardy. “Ma quando George m ha chiesto di interpretare questo personaggio, ho iniziato a collaborare con lui per il Max di *questo* film. E’ stato un grande onore per me interpretare questo ruolo”.

Poi Hardy ha incontrato Gibson per avere la sua benedizione. “Abbiamo pranzato insieme ed è stato piacevole. Mi ha passato il testimone”.

Max Rockatansky, nell’interpretazione di Hardy, è un veterano delle guerre del deserto, con una serie di abilità che gli permettono di sopravvivere da solo, avendo imparato che gli affetti provocano solo dolore in un mondo ostile. “Max è qualcuno che vuole solo tornare a casa, ma in quel mondo non esiste alcuna casa”, dice Hardy. “C’è solo silenzio, tristezza e distruzione. Vive in un posto in cui non c’è umanità, e lui ne ha tanta nostalgia. Ma i rapporti umani hanno un costo in quel mondo”.

Nel film, troviamo Max che contempla il vuoto della Plains of Silence, dove lo ha portato la sua Interceptor, l’ultima cosa che gli è rimasta del suo passato. “Ha vissuto traumi e orrori e tutto ciò che amava è perduto”, dice Hardy. “Ma per quanto la sua vita, per molti aspetti, non valga la pena di essere vissuta, c’è qualcosa che lo costringere ad andare avanti. Non sarà pronto a morire fino a che non riuscirà a fare giustizia per tutto quello che gli è stato strappato”.

Ma un rombo di motori sovralimentati interrompe questo momento e Max è assalito da una banda di predoni, i War Boys, che lo trascinano alla Cittadella – la fortezza più inaccessibile della Terra Desolata – dove la sua macchina verrà restaurata e lui trattato come una bestia.

Ed è nella Cittadella che incontriamo Furiosa, la cui rabbia farà scoppiare la Guerra di Strada. Il percorso di Furiosa, guerriera in un mondo che rende schiave le donne, è stato il primo elemento che ha spinto Miller alla realizzazione di “Mad Max: Fury Road”, e il regista dice che Theron rende la sua lotta molto reale. “Charlize è una donna forte, non solo fisicamente, ma anche spiritualmente”, dice. “Nello stesso tempo ci si rende conto della sua vulnerabilità. Non è una maschera. Charlize è indiscutibilmente una donna, ma il suo è un personaggio che non fa concessioni alla femminilità. La sua è stata una vita di dolore e tristezza, ma non ha tempo per pensarci. Deve solo affrontare la vita ed essere dura, Charlize, come attrice, ha passione e talento per affrontare tutto questo senza paura”.

Theron pensa che Miller abbia fatto di Furiosa una femmina alfa più forte di tutti i personaggi femminili visti fino ad ora al cinema. “Quando George mi ha detto che voleva creare un Guerriero della Strada donna che poteva stare alla pari con il suo omologo maschile, gli ho creduto e lui non mi ha deluso. La storia parla di due personaggi che non finiscono con l’innamorarsi e che non diventano neppure amici, perché non c’è posto per questo tipo di rapporti nel loro universo”.

Questa relazione conflittuale è diventata ancora più esplosiva con Hardy nel ruolo di Mad Max. “E’ eccitante dar vita a queste dinamiche con un attore come Tom Hardy, che possiede un grande talento”, dice l’attrice. “Vuoi essere alla sua altezza”.

Dal canto suo Hardy è stato colpito dall’emozione che Theron ha saputo far esprimere al suo personaggio, malgrado l’intensità dell’azione e i dialoghi ridotti al minimo. “Charlize è un’attrice assolutamente di primo piano”, afferma. “Sono pochi gli attori che possono recitare con la sua presenza e la sua forza, e con una tale vulnerabilità”.

Imperatrice e membro dell’élite della Cittadella, Furiosa guida il War Rig—una macchina da guerra che è il veicolo più importante al servizio del signore della Terra Desolata: Immortan Joe.

Per immaginare questo personaggio di cattivo complesso e impressionante, Miller si è chiesto che livello di intelligenza, di capacità e di inestinguibile sete di potere deve possedere un individuo non solo per sopravvivere al declino della civiltà, ma anche per trarne guadagno. Immortan Joe trova la risposta nell’acqua, Aqua Cola. E’ una delle poche monete di scambio nella Terra Desolata, e lui se ne serve per ottenere altre risorse—carburante da Gas Town e munizioni da Bullet Farm—e per soggiogare le folle di ammalati e affamati che si rifugiano nella Cittadella.

In cima alla fortezza ci sono le stanze più protette, è lì che Immortan gestisce le sue operazioni e chiuse in una sorta di cassaforte vivono le sue cinque mogli, il suo bene più prezioso. Lui è consapevole che la sua supremazia ha poche speranze di sopravvivere dopo la sua morte attraverso i due figli, il primo, Rictus Erectus, interpretato da Nathan Jones, è un bimbo in un corpo da gigante; il secondo, Corpus Colossus, interpretato da Quentin Kenihan, è uno spirito adulto imprigionato nel corpo di un bambino. “Nessuno dei due potrà succedergli e quindi lui ha imprigionato delle giovani donne in buona salute in quella cella climatizzata e cerca di fecondarle per ottenere finalmente un erede maschio sano”, dice Miller.

Il regista non è dovuto andare lontano per trovare l’attore giusto per il ruolo del Signore della guerra. Nel primo “Mad Max” aveva voluto Hugh Keays-Byrne per il ruolo dello psicopatico Toecutter. All’epoca l’attore, che amava prendere iniziative, si era proposto per aiutare Miller a mettere insieme il cast e, se il regista avesse accettato di inviargli le moto, lui avrebbe organizzato un rally di tre giorni da Sydney al set di Melbourne di “Mad Max”. Con grande sorpresa di Miller, al loro arrivo, Keays-Byrne aveva trasformato un gruppo di attori in una vera banda di motociclisti.

“Era il genere di carisma di cui avevo bisogno per ‘Fury Road’”, dice Miller. “Hugh indossa una maschera nel film, quindi nessuno potrà scambiarlo per Toecutter, e poi ha uno sguardo incredibile e una voce potente. In fondo è una persona dolcissima e dà molto al suo personaggio, grazie alla forza della sua personalità aggiunge un’altra dimensione al film. Ha infuso una grande energia ai nostri War Boys”.

Immortan ha indottrinato the War Boys e ha fatto credere loro di essere un immortale tornato sulla Terra per permettere ai suoi seguaci di entrare nel Paradiso dei guerrieri, il Valhalla, quindi loro si lanciano in combattimento con fervore religioso. L’altra loro religione sono i motori 8 cilindri e, come i Black Fingers, si occupano dell’arsenale

di guerra ai piani inferiori della Cittadella, rigenerandosi alla Banca del sangue per prolungare la loro flebile speranza di vita.

“Immortan crocifiggerà chiunque oserà mettere in dubbio la sua natura divina”, dice Keays-Byrne. “Dal suo punto di vista, la gente muore in massa per le conseguenze dell’inquinamento e quindi ha organizzato un programma di riproduzione, banche del sangue, banche del latte, colture idroponiche, insomma tutto quello che può far continuare la specie. Nutre con sangue non contaminato i suoi War Boys, perché altrimenti non potrebbero combattere per lui se morissero di malattia. Lui ama i suoi ragazzi. E’ quello che fanno i dittatori”.

“E’ un dilemma morale”, afferma lo sceneggiatore Brendan McCarthy. “Immortan cerca di salvare la specie umana dal suo crollo genetico, ma vuole anche preservare la sua discendenza, visibilmente indebolita. Usa metodi brutali e criminali per farlo e si inventa perfino una religione per tenere sotto controllo i suoi War Boys”.

Nicholas Hoult è Nux, arrivato al culmine di quello che un War Boy può sperare nel corso della sua breve esistenza – la posizione di autista, possiede un proprio bolide personalizzato e lo guida, sul petto ha inciso il disegno di un motore V8. “Tutti in questo film hanno una funzione e in Nux vediamo la vivacità della giovinezza”, dice Miller. “Anche se conduce un’esistenza miserabile e sa che non vivrà a lungo, è capace di entusiasinarsi e Nick possiede questa energia. E’ un magnifico attore, molto disciplinato, forte e tremendamente divertente. Nick possiede quell’esuberanza della giovinezza che definisce precisamente il suo personaggio”.

Molto prima dell’inizio delle riprese, Miller ha aperto un sito protetto con i video delle prove costume, i test delle scene d’azione e delle fonti documentarie che servissero agli attori come punto di riferimento per conoscere la storia dei loro personaggi, una vera miniera d’oro per Hoult. “Mi ha aiutato a capire perché Nux cerca sempre di essere ottimista”, dice l’attore. “Non conosce molto del mondo e tutto ciò che sa è che non gli rimane molto da vivere. Ha dei tumori sul collo che lui chiama Larry e Barry, come fossero amici, che però lo stanno uccidendo. La sua relativa innocenza e il suo entusiasmo spiegano il perché del suo percorso nel film”.

Tutti i War Boys hanno il cranio rasato, tatuaggi, incisioni e il corpo dipinto di bianco, il segno distintivo di Immortan, quindi Hoult si è rasato il cranio e tutti i giorni si è sottoposto a cinque ore di sedute di trucco per prepararsi alle riprese. “Una trasformazione così radicale aiuta ad approfondire altre sfaccettature della propria personalità”, dice. Anche se ha apprezzato il processo, ammette di aver invidiato il modo in cui si preparava Theron. “Charlize entrava, si metteva del grasso e se ne andava. E io mi dicevo ‘Dai, aspetta un attimo...’”

“Per me si trattava solo di sapere dov’era il barattolo del grasso”, conferma l’attrice. Poiché passava molto tempo nel War Rig di Furiosa, portava con sé una trousse per il trucco e uno specchietto per dei ritocchi all’ultimo minuto.

Quando Furiosa dirotta il War Rig e il suo convoglio lungo la strada per Gas Town, è chiaro che ha un piano in mente ed è in quel momento che il regno di Immortan piomba nell’anarchia più totale. Quello che lo fa infuriare non è tanto perdere Furiosa o il War Rig... quanto il carico che trasporta. Nella cella dove tiene prigioniera le sue riproduttrici è rimasta solo Miss Giddy (Jennifer Hagan), loro figura materna e insegnante, sulla parete hanno scritto queste semplici parole: “Non siamo oggetti”.

Theron non considera il gesto di Furiosa eroico o motivato dalla compassione. “Lei è un anti-eroe nel senso classico”, afferma. “E’ animata da sentimenti molto umani. Secondo me, quello che all’inizio l’ha spinta è che ne ha abbastanza di sentirsi inutile, in quanto vive in un mondo in cui le donne sono ridotte alla loro funzione

riproduttrice. E poi vuole rubare a Immortan quello cui lui tiene di più, perché lui ha tolto a lei ciò che aveva di più caro quando l'ha strappata alla madre prima di sbarazzarsene. Per lei si tratta soprattutto di non farla passare liscia a quei delinquenti ed è questo che amo di lei".

Lathouris sottolinea che i parallelismi tra Furiosa e Max non sono casuali. "Hanno la stessa tempra e le loro storie si assomigliano un po'. Anche lei ha sofferto per la perdita dei suoi cari e come lui è passata dal dolore per il lutto al desiderio di vendetta".

E Immortan risponde con estrema violenza.

Quando i tamburi di guerra iniziano a rullare, Nux è nella Banca dal sangue, dove Organic Mechanic (Angus Sampson) lo cura a forza di iniezioni di "sangue speciale completamente puro", proveniente dal nuovo donatore universale della Cittadella—Max. Ora è rasato, mascherato, tatuato e messo a testa in giù, il suo sangue passa per via endovenosa a Nux. "L'unico motivo per cui lo hanno tenuto in vita è che il suo sangue è sano e non canceroso", spiega McCarthy. "Il sangue gioca un ruolo importante nel film ed è quasi un gioco di parole rispetto all'idea di 'fare il pieno'. Come si fa il pieno di 'guzzoline', così viene chiamato il carburante delle macchine nel mondo di 'Mad Max', così si fa il pieno di sangue ai War Boys".

Nux è consapevole che non vivrà a lungo e la ribellione di Furiosa è la sua ultima occasione per morire da eroe e Max la sua fonte di salute. "Nux vuole partecipare a quell'inseguimento frenetico e quindi deve portarsi dietro la sua sacca di sangue", spiega Hardy.

"Nux ha bisogno di Max, ma con lui si diverte anche molto. Max è terrorizzato e sconvolto e questo è divertente per Nux", aggiunge Hoult.

Max si ritrova nella Guerra di Strada appeso al tettuccio di un bolide, perde sangue a ogni battito cardiaco, mentre tonnellate di metallo passano a pochi centimetri dal suo viso. L'esercito della Cittadella, insieme alle bande guidate dai capi di Gas Town (Richard Carter) e Bullet Farmer (John Howard), si scatenano sulle dune per accerchiare il War Rig e attaccarlo da tutti i lati. E a sovrastare questo fragore si sente Doof Warrior (iOTA) che raduna gli squadroni della morte urlando al microfono rock n' roll hardcore, diffuso a tutto volume attraverso la Plains.

L'armata non è l'unica minaccia per il War Rig nella Terra Desolata: ogni scossone, buca, canyon comporta dei potenziali pericoli, come la tribù sotterranea dei Buzzard o i Rock Riders che si appostano nei pericolosi canyon attraverso cui devono passare i ribelli. Anche il cielo li minaccia, quando un tornado di polvere e fuoco, una tempesta tossica, rischia di abbattersi su di loro.

Dopo la battaglia Max si ritrova vivo ma ancora incatenato al War Boy, e viene lasciato per morto vicino a Furiosa e alle Mogli. Sono belle e pure, rispetto all'ambiente circostante, ma lui ha occhi solo per il War Rig—la sua unica possibilità di fuga. Ma prima deve vedersela con Furiosa.

Dopo un epico scontro, con i due combattenti che tentano di utilizzare tutte le armi che si trovano a disposizione, compreso Nux e tutte le cinque Mogli, capiscono che si tratta di una partita finita in parità. "Max e Furiosa all'inizio sono avversari e vogliono veramente la morte uno dell'altro", sostiene McCarthy. "Sono come due animali selvaggi e le loro forze sono veramente alla pari".

Riconoscendo che insieme le loro possibilità di sopravvivenza aumenterebbero, Max e Furiosa si accordano per una pace fragile e improvvisamente Nux si ritrova coinvolto anche lui. "Nux vuole uccidere Furiosa e riportare

indietro le ragazze, ma non ci riesce”, dice Hoult. “Quando capisce che è impossibile, si unisce a loro e insieme tentano di ritornare alla vita”.

Per trovare le cinque mogli di Immortan, Miller ha lavorato con la direttrice del casting americano Ronna Kress e, in Australia, con Nikki Barret, che ha messo insieme talenti molto diversi. Ha considerato le mogli come una sorta di melodia e voleva un insieme di personalità, ciascuna delle quali potesse contribuire con una nota. “Le cinque Mogli nel film sono le classiche MacGuffin, che tutti cercano”, dice Miller. “Devi essere capace di afferrarle al volo durante la folle attraversata della Terra Desolata”.

Per interpretare Angharad la Splendida, diventata la leader delle mogli, è stata scelta la modella diventata attrice Rosie Huntington-Whiteley, mentre Riley Keogh interpreta il ruolo del suo luogotenente, Capable. Zoë Kravitz interpreta l'intelligente e coriacea Toast the Knowing; Courtney Eaton è invece Cheedo the Fragile e Abbey Lee ha il ruolo di The Dag.

Tutte e cinque hanno passato tre settimane a Sydney per le prove costumi, per lavorare alla gestualità con la coreografa australiana Meryl Tankard, e per esplorare i loro personaggi con degli incontri diretti da Nico Lathouris. In quel periodo di ricerche hanno anche incontrato la drammaturga femminista Eve Ensler, che ha lavorato in Congo con le donne vittime di stupro.

Questo è stato particolarmente illuminante per Huntington-Whiteley, l'unica delle Mogli che è rimasta incinta dopo lo stupro. “Eve Ensler è stata fantastica e ha reso tutto reale”, dice. “Splendid è la leader e ha una personalità molto forte. Ha un atteggiamento materno nei confronti delle sue compagne di sventura e prova sentimenti contrastanti rispetto alla sua gravidanza. Ho svolto molte ricerche e ho discusso con Eve e George sul rapporto conflittuale con il bimbo che porta in grembo. Dimostra un grande coraggio e spesso è temeraria e io vedo questo come un'espressione del dolore per ciò che ha subito da Immortan e la possibilità che possa, malgrado tutto, amare questo bambino”.

Capable, interpretata da Riley Keogh, ha un lato tenero e compassionevole che scopriamo quando trova Nux nascosto sotto il War Rig, nel tentativo di sacrificarsi per fermarla. “Poiché le Mogli hanno visto Immortan in un momento di vulnerabilità, Capable sa che non è un dio come crede Nux. Lei prova compassione per lui e l'incontro dà un nuovo senso alle loro vite. Vogliono iniziare a prendersi cura l'uno dell'altro”, dice l'attrice.

“Nux è cresciuto in un mondo ostile e fa fatica a capire che Capable si occupa di lui e lo ascolta. E' un po' come un cucciolo. Da quel momento in poi non vede che lei. Capable pensa che lui possa cambiare vita e aprire la mente a cose che non ha mai conosciuto”, aggiunge Hoult.

Toast invece è diversa, vuole diventare una combattente come Furiosa. “Queste ragazze non hanno mai fatto niente per loro stesse e ora sono in lotta contro il tempo per salvare la vita. Improvvisamente devono imparare a proteggersi e caricare le armi per Furiosa, e Toast è quella pronta a battersi. Non c'è tempo per pensare troppo o per esitare”, commenta Kravitz.

Lee, una modella al suo esordio nel cinema, ha attirato l'attenzione di Miller per il ruolo di Dag durante il casting. Per comprendere la personalità delle attrici, aveva chiesto loro di leggergli delle battute di film o di serie televisive invece dei loro testi. “Se qualcuno ha scelto delle parti dinamiche di 'Network' o qualcosa di comico come le scene del pappagallo nei film dei Monty Python, questo mi fornisce molte indicazioni sulla personalità di un attore”, rivela Miller.

Lee è stata l'unica che ha scelto i Monty Python, ed è dunque diventata il clown del gruppo. "Dag è rilassante con la sua comicità", dice Lee che, essendo australiana è cresciuta nel mito di "Mad Max". "C'è un lato cupo in lei ed è da lì che nasce la sua comicità, è l'istinto di sopravvivenza. Il suo nome deriva dal termine 'daggy', che indica qualcuno un po' strano, maldestro. E' sempre in fibrillazione, potrebbe sembrare nervosismo, ma è la sua ipersensibilità che la rende cosciente di quello che succede intorno a lei".

La vita imita l'arte, in effetti Lee ha avuto una specie di attacco di panico quando ha visto Keays-Byrne avventarsi contro il War Rig con tutte le insegne e le decorazioni di Immortan Joe. "Ha detto che vedere Hugh per la prima volta nei panni del personaggio le ha risvegliato sensazioni terribili. E questo è Hugh: una persona molto gentile, ma quando ti fissa con quello sguardo penetrante con indosso quella maschera incute davvero terrore", ricorda Miller.

Eaton, che aveva solo 16 anni durante le riprese, interpreta Fragile, la più giovane e ingenua delle Mogli. "Fragile non è nata nel mondo esterno, ma dentro la Cittadella, e non conosce altro che quella vita. Trovarsi all'esterno la angoscia molto, vuole tornare in un posto sicuro e stabile, dove c'è da mangiare e da bere e dove non rischia di morire. E' un po' come quelle donne vittime di violenze familiari che tornano sempre dal marito, malgrado tutto", spiega Eaton.

"Tutte le donne sono vulnerabili perché non sono mai state nella Terra Desolata, e, come dice Furiosa, 'Si soffre laggiù'. Fragile è la più fragile appunto, ma trova la forza nel corso della storia", dice Miller

Fragile è la meno motivata a trovare la Terra Verde, un'oasi lussureggiante di cui Furiosa si ricorda come di un luogo in cui le Mogli e il bambino che avrà Splendid potranno godere di una vita migliore. "Furiosa non è disperata come Max", continua Miller. "Anche lei è provata, ma vuole fuggire attraversando la Terra Desolata, non per salvare se stessa, ma per quelle giovani donne che hanno ancora un avvenire. Cerca di farle arrivare alla Terra Verde per dare un senso alla propria vita".

Come Max, Furiosa non concede facilmente la sua fiducia, ma gli eventi li portano a creare una certa confidenza. "Il viaggio di Furiosa subisce dei cambiamenti quando incontra Max", osserva Theron. "Improvvisamente si ritrovano insieme in questo viaggio della speranza, in un mondo in cui non c'è posto per la speranza".

"Max e Furiosa hanno caratteri molto simili e sviluppano un legame che non ha bisogno di parole, il che è caratteristico di chi si sente molto vicino", fa notare Hardy. "Afferzionarsi a qualcosa o a qualcuno può essere molto pericoloso, e questo li riguarda entrambi. Non è una storia d'amore, ma si capiscono e si aiutano ad andare avanti".

Quando Immortan scatena l'inferno per ritrovare ciò che considera suo, Max si lancia in una controffensiva per conservare il War Rig e tenere lontano il Signore della guerra. "All'interno di quel piccolo gruppo Max riesce a dimenticare un po' le sue angosce per la prima volta dopo tanto tempo", dice Hardy. "In un mondo in cui si lotta per la sopravvivenza e in cui non c'è nulla cui aggrapparsi, i momenti che offrono calore umano sono eccezionalmente profondi".

Lathouris sottolinea come l'umanità di cui Max è testimone lo faccia uscire dal suo isolamento e lo faccia sentire parte di qualcosa. "Max si è allontanato dalla sua parte migliore, ma sul War Rig questa parte riemerge con Furiosa. Cominciano con il volersi uccidere, ma alla fine Max è pronto a sacrificare la propria vita per lei e la sua causa. Le sue ferite possono essere curate solo dall'amore".

“Vediamo la sua evoluzione, nel corso della quale diventa un uomo più nobile, in cui si può avere fiducia”, dice Miller. “Vediamo come potrebbe essere il suo lato migliore. Furiosa è già così. Ed è determinata. Rischia di avere il cuore spezzato nel corso del viaggio, ma insieme troveranno un modo per affrontare il caos del mondo e trovare una forma di redenzione”.

IL RITORNO DI UNA LEGGENDA

“Grazie alla mia mano rinascete dalle ceneri di questo mondo” – Immortan Joe

Fin dall’inizio Miller ha concepito “Mad Max: Fury Road” come una narrazione visiva. Invece di scrivere una sceneggiatura tradizionale, il regista ha contattato Brendan McCarthy, un autore di fumetti, grafico e artista, che gli inviava i suoi lavori da anni. Quella che era iniziata come una collaborazione di arte concettuale si è poi trasformata nella richiesta a questo fan di Mad Max di scrivere insieme la sceneggiatura.

Per McCarthy, una proposta da far restare a bocca aperta. “Gli ho detto, ‘Ti rendi conto che non ho mai scritto dei lungometraggi fino a ora?’”, ricorda McCarthy. “Lui ha alzato le spalle e mi ha risposto ‘Non ti preoccupare, io sì’. Quindi ci siamo messi al lavoro, come due pazzi furiosi dentro ‘la sfera del tuono’, scrivendo la storia a gran velocità. Essendo un fan dei primi film, è stato magnifico vederne uno nuovo prendere forma sotto i miei occhi. Durante la nostra collaborazione eravamo perfettamente consapevoli che il film sarebbe dovuto arrivare nei cinema a sirene spiegate. Non potevamo permetterci di sbagliare”.

Sono poi stati affiancati da altri due artisti che dovevano trasformare le loro vignette in un insieme più completo: Peter Pound, appassionato di motori e con un grande talento per i movimenti dei veicoli e le loro specificità; e Mark Sexton, con un background scientifico e molto dotato per quanto riguarda la creazione dell’universo, che è stato l’artista più importante degli storyboard. Dopo circa un anno di lavoro, gli artisti avevano ricoperto le pareti della sala conferenze dello studio di Miller con uno storyboard composto da 3,500 pannelli—erano le prime immagini di “Mad Max: Fury Road”.

Miller ha poi affidato a Nico Lathouris il compito di scrivere un’analisi drammaturgica della storia, ma poi ha chiesto al suo fedele collaboratore di unirsi al team di sceneggiatori. “Penso che George abbia trovato una vena molto ricca della psicologia umana con la storia di ‘Mad Max’”, dice. “Al di là dell’azione che permea tutto il film, in ‘Fury Road’ vedo una costellazione di personaggi i cui percorsi sono interdipendenti, e i diversi livelli di allegoria della storia hanno avuto una grande influenza per l’equilibrio delle forze drammatiche che si sviluppano tra loro”.

Altri tre membri chiave del team di Miller sono entrati fin dall’inizio nel progetto, malgrado i tanti problemi sorti nel corso dei dieci anni seguenti, PJ Voeten, Guy Norris e lo scenografo Colin Gibson. “Senza le competenze di PJ, Colin e Guy, non ci sarebbe stata alcuna speranza che questo film venisse realizzato”, conferma Doug Mitchell. “E questo non sarebbe stato possibile se George non si fosse preso il tempo di concepire visivamente la storia. Gli storyboard gli hanno permesso di montare il film sequenza per sequenza e sono diventati la Magna Carta di ogni fase della realizzazione di ‘Fury Road.’”

Nel corso degli anni seguenti, la cerchia dei collaboratori si è allargata con la costumista Jenny Beavan, la truccatrice Lesley Vanderwalt, i supervisori degli effetti speciali Dan Oliver e Andrew Williams, e il supervisore degli effetti visivi Andrew Jackson.

Il direttore della fotografia e premio Oscar John Seale era in pensione da appena un mese quando i produttori gli hanno chiesto di entrare nel progetto. "Si trattava di 'Mad Max' e di George, dopo tutto", dice Seale. "Non ci ho messo molto a decidermi. Adoro lavorare con George. E' l'uomo più amabile del mondo. Siamo nel deserto, la macchina gira e un camion si rovescia, esplode, oppure il meteo è sfavorevole, e lui mi mette una mano sulla spalla e mi dice 'Non preoccuparti, Johnny, prenditi cura di te, si sistemerà in post produzione'".

Miller aveva progettato di usare una sola macchina da presa, ma al momento delle riprese Seale e il suo gruppo hanno usato una media di tre o quattro macchine Arri Alexa Plus e da due a quattro Arri M Steadicams che funzionavano simultaneamente ogni giorno, senza dimenticare le macchine usate per le riprese aeree e quelle per gli scontri tra vetture, con memoria digitale recuperabile. Seale ha proposto di usare anche la sua macchina da presa, soprannominata da Miller "paparazzi camera", con una lente da zoom 11.1. "Adoro passeggiare e fare dei bei close-ups", dice Seale.

Ed ecco che interviene l' Edge Arm...

Fin dall'inizio il team di collaboratori e Miller si sono chiesti cosa avrebbero voluto fare di diverso per "Mad Max: Fury Road" e la maggior parte dei commenti riguardavano gli ostacoli tecnici con cui Miller si era confrontato quando le macchine da presa filmano i veicoli in movimento. Quindi hanno deciso di costruire un fuoristrada buggy capace di correre sulle dune e hanno chiesto a un produttore di macchine da presa di lavorarci. Ma prima che il piano diventasse operativo, Voeten è partito per girare un film e ha scoperto quella che si sarebbe rivelata una soluzione rivoluzionaria ed elegante.

"L'Edge Arm ti dà la libertà di posizionare la macchina da presa ovunque in tutta sicurezza e di ottenere riprese fantastiche. Appena ho visto cosa poteva fare Edge, ho capito che ce ne serviva uno per 'Fury Road' e ne ho parlato con George e Doug", ricorda Voeten.

Durante una visita negli Stati Uniti, Norris ha incontrato Dean Bailey di LAMotorsports, che gli ha proposto di costruire su misura un camion 8 cilindri munito di una gru girostabilizzata fissata sul tetto, che poteva estendersi più di 6 metri, effettuare rotazioni a 360° e muoversi in tutte le direzioni. "Dopo la prima prova, George ha dichiarato che potevamo girare tutto il film con quello", dice Voeten. "Ed Edge Arm ha funzionato perfettamente tutti i giorni".

Bailey ha lavorato con il suo gruppo di collaboratori, tra loro Brooks Guyer e Michael Barnett che manovravano rispettivamente la gru e la macchina da presa con dei telecomandi ed erano posizionati all'interno del veicolo. I realizzatori hanno lasciato nel deserto dei "truggies", un incrocio tra un buggy e un camion, con sopra macchine da presa telecomandate fissate su Libra per eliminare i tremolii. "George ha molto a cuore la sicurezza e noi abbiamo fatto in modo di avere il minimo possibile di persone nelle macchine in corsa", afferma Voeten.

Miller ha passato molti giorni a preparare le scene d'azione all'interno di Edge, dirigendole con l'aiuto di schermi multipli dentro la cabina. "E' una macchina fantastica", dice ancora meravigliato. "Ormai non ne posso più fare a meno perché ti trovi al centro dell'azione e operi come con un videogame. Per un film che si svolge principalmente in tempo reale, avere a disposizione una macchina come questa è magnifico".

"George si è innamorato di Edge e abbiamo finito con l'averne due, uno per l'unità principale, e uno per la seconda unità, quella delle scene d'azione", spiega Norris. "Ci si ritrova incapsulati in questo veicolo, quindi non si

corre alcun pericolo, e puoi mettere la macchina ovunque. Probabilmente ho girato il 90% delle sequenze d'azione grazie a Edge".

Per coreografare le scene d'azione, Norris ha messo in sequenza lo storyboard scena per scena, per creare un'azione che inglobasse varie scontri che si svolgono simultaneamente e in continuità, dall'inizio alla fine del film. "Lavoro con George da tanto tempo e ho imparato a lasciar durare l'azione il più a lungo possibile, fino a che arriva a una fine naturale", continua Norris. "Con le scene pericolose che avvengono nello stesso tempo, George è libero di mettere la sua macchina ovunque".

Per l'estetica del film, Miller ha stabilito tre regole di strategia di base che dovevano essere utilizzate a ogni tappa della ideazione e della realizzazione, a partire dal seguente postulato: "Immaginate che a partire da mercoledì prossimo, tutte le eventualità di cui sentiamo parlare dai mezzi di comunicazione di massa diventano realtà, tutte nello stesso momento", spiega il regista. "Ora andiamo avanti di 45 anni. Non c'è più produzione di massa e tutto ciò che esiste nella Terra Desolata è un oggetto ritrovato che ha cambiato uso. E la presenza di ogni accessorio deve essere giustificata, per capire come è riuscito a superare l'apocalisse, che si tratti di un'arma, di un paio di occhiali o del braccio meccanico di Furiosa".

E' stato anche importante rendere omaggio alla creatività dello spirito umano. "Anche se siamo nella Terra Desolata questo non vuol dire che la gente non possa realizzare delle belle cose", continua. "Ho viaggiato in tutto il mondo e anche le popolazioni più povere hanno un'estetica molto potente. Nel nostro film ogni oggetto deve avere una funzione, ma è personalizzato e realizzato con cura. Questi oggetti ritrovati sono sopravvissuti agli uomini e possono assumere un significato quasi religioso".

Ma, fa notare, un altro elemento è presente nel DNA dell'esperienza di "Mad Max", i suoi momenti di comicità. "Siamo in un universo cupo ed è tipico della natura umana dargli un tocco d'allegria un po' folle. Si sente dell'isteria nell'aria e quello che la esprime meglio è l'atteggiamento di Nux quando si ritrova al centro di una tempesta tossica che trascina in aria le macchine. Per lui, morire avvolto dalla sabbia e dal fuoco rappresenta la giornata più bella possibile".

I tre principi citati prima hanno rappresentato l'ossatura cui si sono appoggiati i vari dipartimenti affinché le loro specializzazioni potessero armonizzarsi e formare un insieme coerente. Per Gibson, il primo passo è stato quello di analizzare come deve apparire un ambiente post apocalittico. "Per George il concetto di fondo è che si tratta di una combinazione di tutte le apocalissi possibili", spiega Gibson. "Quindi il metallo di una macchina con tracce di ruggine nel bel mezzo del deserto. Ma non si tratta solo di mezzi di locomozione. L'umanità soffre e si percepisce l'angoscia del caos ovunque e uno scoppio di colore inatteso ci permette di dargli un senso".

Nella Terra Desolata di Miller, meno è meglio, e Gibson e i suoi collaboratori hanno fatto in modo che si potesse far risalire ogni elemento alla catastrofe originale. Ha studiato una sorta di breviario compilato da Miller in cui sono spiegate le storie, le gerarchie, le credenze e le risorse di ogni tribù che appare nel film. E questo ha permesso di conoscere il loro modo di abbigliarsi, la loro lingua e di identificare elementi come maschere, trasformazioni fisiche, utensili, armi e veicoli, nei minimi dettagli.

"Il mondo è tornato al medioevo", racconta Gibson. "Possiamo quindi affermare che radicalizzazione e fondamentalismo sono onnipresenti a causa della mancanza di risorse, in un mondo in cui una lattina vuota, riempita poi di carburante è un vero e proprio tesoro. Abbiamo deciso che per essere realistici dovevamo usare materiale di

recupero per i nostri accessori, per i veicoli e per tutto ciò che appariva, affinché ognuno di questi elementi esprimesse davvero l'idea della fine del mondo".

I dipartimenti interessati si sono così impegnati a riciclare e a fondere tutto ciò che capitava loro tra le mani, costruendo armi con lattine di soda, pneumatici e tubature; accessori per vetture con vecchi trofei; e un insieme di macchine costruite per l'occasione e personalizzate a partire da 350 carcasse di vecchie auto. Gibson spiega che nella Cittadella, e ovunque nella Terra Desolata, usi quello che hai per quello che ti serve. "George li chiama oggetti polimorfi. L'obiettivo era che funzionassero, non importa cosa fossero in passato. Ad esempio un bastone comincia a essere una lancia, poi quando si rompe diventa un proiettile per balestra, quando si frantuma diventa uno stuzzicadenti, prima di essere riciclato per alimentare il fuoco".

Alcuni oggetti sono specifici del film, come le armi derivate da lance fornite di granate artigianali, simili a quelle usate nelle trincee. I War Boys se ne servono per forare la carrozzeria del War Rig. "Sono dei dispositivi esplosivi che hanno un detonatore sul davanti e il dipartimento artistico li ha preparati molto bene", afferma Miller. "Se li si osserva attentamente vediamo che le impugnature sono finemente lavorate e ornate con elementi decorativi. Non sono solo armi, sono oggetti personali".

Gibson stesso si è dedicato con entusiasmo a fabbricare armi che potrebbero esistere in un futuro prossimo. "Sono tutte fatte con materiale riciclato, pistole per pittura spray e martelli pneumatici sono diventati dei lanciafiamme", dice.

La costumista Jenny Beavan ha apprezzato molto la possibilità di poter tradurre concretamente l'universo concepito dall'immaginazione di Miller, soprattutto perché rappresentava una sfida. "Ho lavorato a molti film storici, ma un film post apocalittico è interessante, perché bisogna davvero spremersi le meningi in modo completamente diverso ed è stata un'esperienza meravigliosa. È un universo piuttosto stravagante, ma ancorato a una sua realtà e ho apprezzato la libertà di creare accessori fuori dalle regole".

Uno dei principi base di Miller era di evitare ogni allusione ai film precedenti, ma il team degli storyboard ha ritenuto che c'era un pezzo leggendario, assolutamente irresistibile – la giacca di cuoio che Mel Gibson indossa in "The Road Warrior". Pound ha quindi reinventato quella giacca per il Max di Hardy. Beavan ha collaborato con Hardy per sviluppare lo stile del guerriero della strada di "Mad Max: Fury Road". "Tom è arrivato con tante idee, abbiamo fatto delle prove e siamo arrivati a un look che, ovviamente, perde subito. Ma l'idea è che lo recuperi nel corso del film", racconta.

Il team dei costumi ha quindi preparato 20 repliche dell'abito di Max, aggiungendo degli strati protettivi, per vestire gli stunt. Ma Hardy ha voluto eseguire di persona il maggior numero di scene pericolose possibili, compresa la sequenza del suo sfortunato tentativo di fuga dalla Cittadella.

Beavan ha collaborato anche con Charlize Theron per scegliere e creare il top bianco di Furiosa, i pantaloni di pelle e la corazza corsetto assicurata al petto da cinghie di cuoio. Il costume doveva riflettere i bisogni elementari del personaggio, essere quindi confortevole, funzionale, impressionante e non doveva intralciare i movimenti durante uno scontro. Furiosa ha perso parte del braccio sinistro e porta un braccio meccanico realizzato con materiali di recupero dall'artista australiano Matt Boug. Per una maggiore mobilità è stata preparata anche una versione più leggera per Theron e la sua controfigura, Dayna Chiplin. "Il braccio di Furiosa è un esempio perfetto di come si possa instillare qualche cosa di artistico in oggetti ritrovati", spiega Miller. "Si intravedono delle chiavi inglesi e

delle parti di un motore d'auto. Al di sopra c'è un piccolo motore che proviene da un aereo giocattolo e che lei usa per azionare delle pompe idrauliche quando ha bisogno di maggiore forza".

Theron non vede Furiosa come una donna che ha tempo per curare il suo aspetto e dopo lunghe discussioni con Miller e la responsabile del trucco e delle acconciature Lesley Vanderwalt, ha avuto un'idea. "Ero una giovane mamma, mi ritrovavo improvvisamente nel deserto e mi sono detta che dovevo rasarmi i capelli", ricorda Theron. "Ero talmente eccitata da questa prospettiva che ho chiamato George, e lui ha fatto un respiro profondo. Poi ha detto 'Sì' e l'abbiamo fatto la mattina seguente. Riflettendoci, non riesco a immaginare di girare in modo diverso questo film".

Vanderwalt, la cui collaborazione con Miller risale a "The Road Warrior", ha dato all'imperatrice un altro segno distintivo del suo status, "Gli imperatori di rango elevato si ricoprivano la fronte di grasso nero e di polvere di metallo per farla brillare".

Il colore della pelle diventa un segno distintivo per Furiosa, Max, e il piccolo gruppo di ribelli. "Queste persone sono sopravvissute e hanno la speranza di un rinnovamento", dice Gibson. "Abbiamo tenuto vivo il tono del volto, soprattutto alle cinque Mogli: la loro pelle parla di speranza e fede in un avvenire migliore".

Rispetto alla dura realtà della Terra Desolata, le Mogli hanno l'aspetto di alieni. "Immortan pensa a loro come a un suo tesoro e le protegge dai veleni del mondo esterno", dice Miller. "Nella Terra Desolata abitata da gente mangiata dal cancro, le donne devono restare in un certo senso pure".

Vanderwalt ha mantenuto il look naturale di Huntington-Whiteley, Keogh, Kravitz, Lee e Eaton, scegliendo di illuminare le personalità dei personaggi con le acconciature. "George amava i capelli corti di Zoë, e ci siamo detti che Toast, anche lei, si era tagliata i capelli visto il suo temperamento battagliero", dice Vanderwalt.

Per i costumi, le attrici sono andate nell'atelier di Beavan per scegliere un abito a partire da una varietà di stoffe di cotone e mussolina, ispirate a un balletto che Miller aveva visto e in cui le ballerine indossavano dei bendaggi di crêpe. "Le Mogli hanno passato tutta la vita in un ambiente climatizzato", suggerisce Beavan. "E bisognava dare l'impressione che, una volta all'esterno, non fossero vestite nel modo adatto per la Terra Desolata". Per tutti gli altri abitanti della Cittadella, il corpo è una tela sulla quale ognuno dipinge, incide o imprime le proprie credenze, le proprie origini e il proprio status. "Le maschere sono uno status symbol, le cicatrici raccontano il passato e la posizione, gli abiti rivelano il rango, se sei un autista o un lanciere e se non si ha nulla il poco che si è potuto avere in passato riveste molta importanza", afferma Gibson.

La maschera da incubo con i denti di cavallo di Immortan adempie a una funzione pratica, quella di filtrare le tossine dell'aria e dargli l'aspetto terrificante di un semidio crudele. Keays-Byrne la indossa sopra l'armatura di plexiglas a prova di proiettile, che serve anche a nascondere la sua forma fisica piuttosto precaria, tutto con l'obiettivo di mantenere i War Boys in una continua follia suicida.

Anche i War Boys indossano una grande varietà di maschere, una più terrorizzante dell'altra, fabbricate in gran parte con cuoio e metallo da Beavan e il suo team in Africa e in Australia. Le maschere hanno anche un'altra funzione: venerare Immortan e permettere agli stunt di cambiare personaggio a seconda delle scene d'azione, comprese le acrobazie dei Polecats. I loro corpi sono dipinti di bianco per onorare il pallore di Immortan, e il dipartimento del trucco ha usato fino a 61 sfumature diverse. Vanderwalt e il suo gruppo hanno anche ornato il corpo dei War Boys con pitture a inchiostro, tatuaggi temporanei e incisioni.

Riflettendo sulle strategie di attacco dei War Boys, Miller si è ricordato di aver visto degli artisti di strada bilanciarsi sui trampoli. “Quando abbiamo iniziato a lavorare a ‘Fury Road’ ho pensato ‘E se mettessimo quei trampoli su un veicolo in movimento?’ I War Boys devono attaccare il War Rig da ogni lato e, se non riescono ad avvicinarsi, i Polecats possono attaccare dall’alto, come pirati”.

Per quanto amasse l’idea, il regista sapeva che i suoi talentuosi collaboratori rischiavano di non sapere come realizzare la scena. “Quando ci sono delle persone su un veicolo in movimento, basta pochissimo perché si rischi un incidente grave”, dice.

Norris, Gibson e Oliver si sono dedicati a questa idea per mesi, formulando tutte le ipotesi possibili, dai bastoni di bambù alle aste usate in atletica, passando per un sistema idraulico, inutilmente. Quando Miller ha iniziato a pensare di creare i Polecats in digitale, il gruppo ha risolto il problema, i tecnici hanno messo a punto una piattaforma simile a un metronomo rovesciato che permetteva di effettuare i movimenti desiderati in modo efficace e costante. Alto circa 10 metri, il trampolo era controbilanciato da un motore alla base, che poteva essere adattato per diversi stunt. Il dispositivo permetteva ai Polecats di fluttuare nell’aria, coordinando i loro movimenti con il team degli stunt posizionato sul veicolo, spingendo e tirando i contrappesi.

“Potevamo bilanciare il trampolo avanti e indietro fino a fargli quasi toccare il suolo a 90°”, spiega Norris. “Gli addetti erano in comunicazione costante grazie agli auricolari e potevano accentuare l’oscillazione, arrivando ad atterrare sul tetto di un tank o su una motocicletta. Quando le cose funzionano dal punto di vista meccanico non c’è alcun pericolo che i trampoli si rovescino”.

Norris ha inviato a Miller un link dei test, con una breve nota che indicava che c’era una sorpresa per il regista. “C’erano una mezza dozzina di persone in cima ai trampoli che accerchiavano un veicolo con movimenti simili a una danza e su uno dei trampoli c’era Guy che filmava”, dice sorridendo Miller. “Quando ho visto quelle immagini mi si sono riempiti gli occhi di lacrime. Ho pensato che tutto quello che avevamo provato era troppo pericoloso per essere messo in pratica, ma per quelle persone appollaiate lassù non c’era alcun pericolo. Ci sarebbero potuti restare per tutta la giornata. Era magnifico”.

In seguito Norris ha contattato Stephen Bland, un amico di vecchia data membro del Cirque du Soleil, per mettere insieme un gruppo di Polecats, che poi si sono preparati minuziosamente per accordare la sincronizzazione e la simmetria dei loro movimenti. “Questo ha dato a George la libertà di non dover tagliare o procedere ad aggiustamenti durante una ripresa”, spiega Norris. “Poteva filmare il War Rig che correva nel deserto con gli uomini sui trampoli che l’accerchiano e l’attaccano con movimenti sincronizzati, mentre altri lo inseguono, il tutto su bolidi lanciati a gran velocità”.

Per le tante scene d’azione è stato necessario impiegare circa 150 stunt ogni giorno, ma i 65 performers di Norris hanno impersonato i soldati di Immortan per tutto il film. E’ stata una prestazione inedita perché non erano controfigure di un attore, ma hanno interpretato il loro ruolo di War Boy durante tutte le riprese. “Nel film, possiamo seguire un War Boy dalla Cittadella all’inseguimento dell’armata fino alla morte”, continua Norris. “Hanno tutti una morte eroica, ma c’era un po’ di competizione per chi avrebbe avuto la più spettacolare”.

Durante la riproduzione e durante le riprese, gli stunt si sono immersi nei loro personaggi e nel culto di Immortan, partecipando a sessioni di gruppo che prevedevano un allenamento fisico intenso e la preparazione al combattimento, intervallati da laboratori teatrali con Lathouris e la sua socia Nadia Townsend, oltre a frequenti rally

con Keays-Byrne. A questi incontri era presente anche l'attore e musicista australiano iOTA, che interpreta Doof Warrior, il "tamburino" dell'esercito della Cittadella:

Josh Helman, che interpreta Slit, il lanciere di Nux, ricorda: "Hugh appariva con le sembianze di Immortan Joe, e iOTA si metteva a improvvisare all'istante, era veramente impressionante. Il tutto contribuiva a intensificare l'atmosfera di setta attorno ai War Boys".

iOTA ha scritto e registrato i temi guerrieri interpretati dal suo personaggio con la chitarra elettrica dal manico-lanciafiamme di cui si serve in quanto leader della band della Guerra di Strada. Durante le riprese, il tecnico del suono Ben Osmo diffondeva questa musica negli auricolari indossati dai percussionisti dei tamburi Taiko, il che permetteva loro di mantenere un ritmo frenetico pur in mezzo al fragore stordente dei motori a 8 cilindri e dei combattimenti.

People Eater e Bullet Farmer, interpretati rispettivamente da John Howard e Richard Carter, scatenano le loro gang nella guerra in un turbinio di fiamme e sotto una pioggia di pallottole. Ideato da McCarthy, People Eater incarna con la sua mole esagerata il peggio dell'uomo moderno. "Ho disegnato un uomo molto corpulento con un logoro gessato da capitalista. Ha il naso mangiato dalla lebbra e porta quindi una protesi per nascondere", spiega McCarthy. "E' piuttosto terrificante, così George l'ha battezzato Mangia Uomini, penso che gli si adatti perfettamente".

Con il soprabito ricoperto di munizioni e il casco di pallottole, McCarthy ha fatto di Bullet Farmer "un fabbricante e venditore di armi diventato completamente pazzo".

Trovare un luogo dove poter girare la Guerra di Strada è stato quasi altrettanto epico delle riprese stesse. C'erano dei prerequisiti, il sito doveva essere pianeggiante, desertico, con poca vegetazione e dei canyons, e doveva essere in grado di accogliere le infrastrutture per una unità di riprese. Voeten e Gibson hanno fatto il giro del mondo per trovare questa combinazione magica, sono stati in Sud America, in Africa e in Medio Oriente, ma alla fine hanno deciso di tornare a Broken Hill, nell'outback australiano, che Voeten definisce "la vera casa di Mad Max". "Quando George ha fatto i sopralluoghi, era la prima volta che vi tornava dopo "The Road Warrior", ricorda.

Ma dopo due anni di piogge torrenziali, quel luogo non esisteva più. "Avevamo bisogno di un sito dove non sarebbe mai piovuto", dice Miller. "E l'abbiamo trovato in Namibia".

A sud del continente africano, la Namibia è esposta ai venti freddi dell'Antrtico e al caldo torrido del deserto africano, e questo la rende una zona dal clima unico, perfetto per la Terra Desolata. Swakopmund, sulla Skeleton Coast, era il posto ideale per una grande produzione e l'immenso deserto del Namib offriva ai realizzatori una varietà paesaggi e una distesa pianeggiante illimitata per girare la Guerra di Strada. "Non c'è niente laggiù, a parte l'immensità di quei meravigliosi paesaggi, perfetti per il mondo che volevamo creare", ricorda Miller.

Quindi sono stati smontati, impacchettati e spediti via nave tutti gli elementi di questa gigantesca produzione, compresi 150 veicoli, dalla costa orientale dell'Australia alla costa occidentale dell'Africa.

Mentre in Namibia si ricostruiva la Terra Desolata, Gibson ha realizzato la Cittadella in una serie di sets costruiti in Namibia, a Sydney e a Città del Capo, in Sudafrica. "Fortezze di questo tipo sono sempre esistite", dice. "Questa è una delle ultime ad essere sopravvissuta e l'abbiamo organizzata verticalmente, con una gerarchia tipica di un sistema feudale fascista".

Le torri della Cittadella, che ricordano i termitai, e i paesaggi circostanti, sono stati creati in digitale dal supervisore degli effetti visivi Jackson e dal suo team. "Le mura di roccia si ispirano alle Blue Mountains, a ovest di Sydney", rivela Jackson. "Abbiamo filmato da un elicottero, in prossimità di quelle enormi falesie e fatto delle foto ad alta risoluzione. Poi, usando il software PhotoScan, le abbiamo trasposte in grandi parti delle mura, che potevamo ridimensionare e modellare per simulare le linee curve della Cittadella. Questo ci ha dato un risultato molto fotogenico e realistico".

La base della Cittadella è stata in parte costruita con false pietre e vera sabbia, con bacini profondi e strade e rilievi sistemati per integrarsi nell'ambiente in CG. La struttura in pietra, con le sue tre torri, è stata poi concepita e inserita in una Terra Desolata digitale dal direttore artistico degli effetti visivi David Nelson.

I set dell'interno della Cittadella rappresentano zone diverse e diversi livelli gerarchici della società, dai quartieri operai al nido dell'aquila di Immortan, la BioDome, oltre all'anticamera e alla balconata da cui lancia occasionalmente dei getti di Aqua Cola alle masse. Il simbolo di Immortan, un teschio racchiuso in un volante che unisce i temi della macchina e della morte, è stato sviluppato da Peter Pound ed è diventato un simbolo ricorrente nel War Rig, nella macchina di Nux e nel Doof Wagon. Quelle fauci spalancate che sembrano divorare tutto sono state anche scolpite sulla balconata della Cittadella, per rendere ancora più impressionanti le apparizioni di Immortan.

Il simbolo è onnipresente anche sui volanti che formano il set dell'Altare, ideato come un santuario eretto in onore di Immortan e per ricordare i guerrieri morti in battaglia. Accanto all'Altare c'è la Banca del sangue, che serve da ospedale e vi si conservano le sacche di sangue e da laboratorio dove i War Boys realizzano utensili e armi.

Altri set sono quelli dell'officina, dei giardini Ponnix, delle fogne, la stanza del latte e la stanza dell'argano, grandiosa, con i tamburi battuti ritmicamente e dalla quale possono salire in tutta sicurezza camion, armi e materiale di recupero provenienti dalla Terra Desolata. E' stato poi costruito un altro set per il labirinto di tunnel e catacombe attraverso il quale Max tenta inutilmente di fuggire, a partire dalla Cella, un luogo da incubo dove si praticano torture e si fanno tatuaggi.

Quando l'azione si sposta all'esterno della Cittadella, il dipartimento artistico ha avuto l'opportunità di ideare le tre tribù che si sono adattate all'ambiente arido della Terra Desolata, la prima delle quali vive sotto terra. Cacciatori di carogne che frugano nelle discariche alla ricerca di rottami e materiale militare, i Buzzards sembrano mummie, nascosti come sono da bende, mascherine e occhiali da motociclista.

Un'altra tribù è quella dei Rock Riders, che fanno arrivare la morte dall'alto, perché occupano l'inquietante canyon attraverso il quale deve passare il War Rig, che è stato individuato in Namibia, nella valle del fiume Swakop. Qui, le "iene in moto", come le chiama Gibson, attaccano dall'alto delle pareti del canyon con le loro fuoristrada. Gibson e il suo dipartimento hanno costruito delle rampe per aumentare le possibilità di manovra della tribù e il dipartimento degli effetti visivi di Jackson ha ricostruito le pareti del canyon per renderle ancora più imponenti. "Il sistema di attacco dei Rock Riders deriva dal fatto che vivono in alto e sono capaci di spostarsi lungo le pareti del canyon sfidando la legge di gravità", dice.

Per trovare un team che potesse eseguire i virtuosismi dei Rock Riders, Norris ha esteso le sue ricerche oltre la comunità degli stunts e ha finito con il rivolgersi a Stephen Gall, cinque volte campione del mondo di motocross e istruttore di freestyle, perché lo aiutasse a mettere insieme una squadra di freestylers di talento. "Volevamo creare

delle sequenze d'azione assolutamente inedite e Stephen sa chi sono i migliori corridori di motocross e freestyle. Quello che hanno fatto questi atleti per il nostro film va oltre ogni immaginazione. Sono stati fantastici", afferma Norris.

Mitchell aggiunge che solo grazie al talento del responsabile della sicurezza e coordinatore delle scene d'azione della seconda unità, Keir Beck, è stato possibile girare le scene pericolose in moto. "I motociclisti dovevano lanciarsi lungo delle scarpate, ma Keir ha installato tutta una rete di sicurezza per impedire che qualcuno potesse farsi male".

Le moto sono il mezzo preferito anche dalle selvagge Vuvalini, una tribù di donne guerriere che sopravvivono nell'aridità delle dune, ai confini del mondo conosciuto, che la produzione ha individuato tra il fiume Swakop e Walvis Bay, in Namibia. In netto contrasto con gli abiti indossati nella Cittadella, che definiscono lo status di ognuno, le donne Vuvalini hanno dovuto adattarsi alle difficili condizioni in cui vivono, ai confini del deserto. "Indossano delle vesti che le ricoprono completamente, ma un lembo si aggancia a una specie di canna da pesca e se ne servono per ripararsi dal sole o per la notte", spiega Gibson.

Le Vuvalini, ultime rappresentanti di una società matriarcale, sono interpretate da Megan Gale (Valchiria) e Melissa Jaffer (la Guardiania delle sementi), insieme a Melita Jurisic, Gillian Jones, Joy Smithers, Antoinette Kellerman e Christina Koch. Lathouris dice che le Vuvalini "sono persone che portano un po' di buon senso nel mondo".

Per Theron, la presenza di una tribù come questa aggiunge una dimensione ulteriore alla visione già complessa delle donne che Miller ha voluto in "Mad Max: Fury Road". "George è riuscito a creare una dinamica femminile affascinante in questo film", dice. "Le ragazze che fuggono con Furiosa e che incontrano poi delle donne di sessant'anni, o settanta, ottanta, che si lanciano all'attacco in sella alle loro moto nella Guerra di Strada...ha fatto spazio a donne di ogni età in questo universo e non è una cosa frequente nei film d'azione di questo genere".

Nel corso del film anche loro montano in sella ai loro destrieri di acciaio per combattere contro l'esercito scatenato da Immortan Joe.

UNA FURIA SMISURATA

"Non siamo oggetti!" - le Mogli

Delle circa 150 auto, camion e moto preparati per "Mad Max: Fury Road" che fanno parte del cast a pieno titolo, alcune sono state ideate dall'appassionato di meccanica e artista degli storyboard Peter Pound, e tutte sono state realizzate da un altro appassionato di vetture, Colin Gibson. Costruita con materiale di recupero, questa flotta non è stata concepita solo per rispondere ai bisogni della storia, ma per resistere a parecchi mesi di uso intenso nel deserto della Namibia. "Tecnicamente, il terreno e il clima del deserto avrebbero rappresentato una fonte di problemi in termini di logistica, surriscaldamento del motore, usura delle sospensioni, intasamento delle pompe etc..., ma questi inconvenienti hanno contribuito alla bellezza dell'azione, con quei turbini di polvere, con la sabbia che satura l'aria e i motori in volo", racconta Gibson.

Le regole di base iniziali di Miller sono state applicate anche a queste macchine da guerra. "Quarantacinque anni dopo l'apocalisse, i veicoli che hanno una possibilità maggiore di resistere e funzionare sono quelli senza microprocessori e chips computerizzati, insomma la tecnologia presente nelle macchine di oggi", osserva Miller. "Le

vecchie vetture sovralimentate e le macchine truccate del passato hanno carrozzerie più solide e sono meno aerodinamiche e il fatto di usare modelli dagli anni '40 agli '80 conferisce un certo stile”.

Più di ogni altro veicolo, questa estetica è incarnata dall'Interceptor, la Ford Falcon XB Coupé nera del 1974 guidata da Max Rockatansky. “Nei film western, i cowboys hanno sempre il loro cavallo preferito e Max ha la sua Interceptor”, fa notare Miller.

Come Max, anche l'Interceptor è una superstite della Terra Desolata, perseguitata e rimodellata dalle vecchie Guerre. Anche se malridotta è sempre sexy, la vecchia macchina distrutta in “The Road Warrior” rinasce in “Mad Max: Fury Road”, perché, dice Gibson “è una leggenda, anche se è arrugginita e traballante, riparata così tante volte che non c'è più nessun pezzo originale”.

Nella Cittadella, l'Interceptor viene restaurata e rinasce, con un sistema di doppia aspirazione, con quattro ruote motrici e fornita di un arsenale in grado di seminare il terrore in un futuro sempre più violento. Lo chassis classico non è più così elegante come in passato, ma è molto più potente e micidiale. “L'hanno resa più estrema”, spiega Miller. “Era tutta nera, ma i War Boys l'hanno resa di un argento opaco, l'hanno dotata di una potenza di fuoco superiore al passato e hanno installato un motore più potente”.

Il veicolo più importante delle dune è il War Rig di Furiosa, imponente e resistente quanto chi la guida. “Il War Rig è una presenza caratteristica nel film, quindi abbiamo passato molto tempo a elaborarlo”, dice Miller. “E' ricoperto di catrame e pece. L'hanno munito di punte e ossa per tener lontana la gente e spaventarla, in modo che non si avvicini. Doveva essere molto funzionale, ma anche indimenticabile. Dopo quelli umani, il War Rig è probabilmente il personaggio più importante del film”.

Concepito da Peter Pound, il War Rig è stato realizzato a partire da una Tatra cecoslovacca e una Chev Fleetmaster, fuse in un sei ruote motrici e due motori 8 cilindri, una enorme cisterna di carburante e un pod. Saldato a questa struttura, la carrozzeria di una VW Bug e la cabina di un camion per i War Boys, che attraversano il deserto al seguito de War Rig formando un convoglio di auto e moto. L'interno riflette la mente strategica e intuitiva di Furiosa, con il suo arsenale di armi nascoste ovunque e il volante di metallo intrecciato a forma di teschio che rovescia il simbolo di Immortan.

Il Signore della Guerra è al volante di un imponente Gigahorse, un camion simbolo di eccesso, forza brutta e carnalità. Miller definisce il Gigahorse una “Cadillac gonfiata dagli steroidi”, perché è un bolide con doppio motore a iniezione montato su due Cadillac Devilles del 1959, che sono state tagliate in due, allargate e rimontate una sull'altra per innalzarsi con arroganza verso il cielo. Questo mostro ha un motore a 16 cilindri e due assi posteriori alti due metri. “Armato di un arpione da baleniera e un lanciafiamme demoniaco, Gigahorse è forse la prima cosa che senti e l'ultima che vedi in ‘Fury Road’”, aggiunge sorridendo Gibson.

Nux si lancia nella Road War al volante di una Chevrolet 5 porte coupé, con Max legato sulla capote e dietro Slit che manovra Thundersticks, pronto a portare tutti a una morte eroica. Nux venera Immortan e ha il suo simbolo sul volante e sul tettuccio. “Ma il suo vero dio è il motore e il suo tempio è l'automobile”, afferma Gibson.

Il motore di Nux è un super-turbocompressore, sovralimentato al nitrometano composto da uno chassis di acciaio montato su un motore V8 cilindri, con tubi di scappamento a forma di ali che si alzano verso il cielo. Ha decorato l'interno con vari oggetti recuperati nel corso della sua breve vita, come la leva del cambio ornata da un globo oculare e il volante decorato dalla testa di una bambola.

All'esatto opposto della vettura di Nux c'è Bigfoot, il mostruoso camion scelto per Rictus Erectus, interpretato da Nathan Jones. "Rictus è il figlio maggiore di Immortan, ed era necessario un veicolo adeguato a questo uomo-bambino alto più di due metri", commenta Miller. "E ovviamente è equipaggiato con arpioni e altre armi".

In origine era un Fargo modificato degli anni '40, poi su Bigfoot è stato sistemato un arpione sul retro con una mitragliatrice. All'interno un 8 cilindri truccato e legato a un sistema di trasmissione automatica turbo 400 aziona pneumatici Terra larghi 1,6 metri grazie a un dispositivo di trasmissione meccanica. Bigfoot, afferma Gibson, "è l'unico veicolo capace di scalare una montagna crollata".

L'efficacia e la varietà delle armi montate sui veicoli che invadono la Terra Desolata è impressionante quanto il loro numero. Moto Yamaha corrono a fianco di una flotta di Caltrops superpotenti che trasportano la scorta personale di Immortan. Un nugolo di Buggies di ogni forma e dimensione sono schierate a difesa della Cittadella, autopompe, autoarticolati Mack e una bisarca che possono entrare in azione in caso di bisogno.

Nel mondo del Guerriero della strada esistono macchine costruite per il trasporto, il combattimento o la velocità, ma solo una per infondere coraggio. La Doof Wagon è un inferno sonoro motorizzato, che spinge in battaglia a colpi di decibel i War Boys di Immortan Joe pieni di furia kamikaze. Altoparlanti giganteschi, sistemi di amplificazione e distribuzione elettronica del suono e condotte per l'aria condizionata modificate per far risuonare il ritmo violento dei suonatori di tamburo Taiko verso la sabbia. Doof Warrior si bilancia con una corda elastica fissata sulla parte anteriore del veicolo mentre sprizza fiamme dalla sua chitarra elettrica a due manici, uno dei quali è anche un lanciafiamme.

Quando Immortan Joe raduna le sue gangs per la guerra, ha bisogno di tutto il carburante che People Eater può raffinare e trasportare dalle distese riarse di Gas Town. Il mezzo preferito dal Guardiano di Gas Town è una limousine Mercedes allungata montata su una sorta di raffineria che produce carburante mentre fila a tutta velocità nel deserto. Ogni centimetro della macchina di People Eater trasuda spreco ed eccesso, dai serbatoi di carburante alle eccessive decorazioni. Miller notes, "People Eater è una specie di contabile per Immortan Joe, quindi ci siamo detti che se poteva avere una limousine Mercedes, poteva anche decorare il cofano con tutte le cose più originali che trovava".

Mai troppo lontana dalla nube di fumo del tubo di scappamento di People Eater c'è un'orda di Fire Cars, seguite da un Maggiolino Volkswagen con un motore 8 cilindri truccato, la cui carrozzeria è stata martellata per ottenere un'elegante patina argentea. La macchina è dotata di un triplo tubo di scappamento, un doppio lanciafiamme e bidoni di carburante.

Sul terreno accidentato della Terra Desolata, con la continua minaccia di tempeste tossiche, buche nella sabbia e pantani, Bullet Farmer se la cava molto bene. "George, nella sua storia, ha un modo straordinario di ritmare l'azione, e succede ad esempio con Night Bog, che immobilizza parecchi mezzi" dice Gibson. "E chi può attraversare una palude se non un tank?".

Con lo chassis di una Valiant degli anni '70 saldato alla carrozzeria di un tank Ripsaw fabbricato negli Stati Uniti, il mezzo d'assalto di Bullet Farmer, ironicamente chiamato il Pacificatore, monta mitragliatrice e lanciasiluri su un motore Merlin 8 cilindri con raffreddamento ad acqua. Questo mezzo da combattimento è costruito con parti di aereo e trasporta un arsenale gigantesco. Una macchina mostruosa, degna del suo proprietario, che rifornisce di armi

Immortan Joe: è impossibile fermarla, è facilmente manovrabile, può superare i 60 chilometri all'ora e non ci si deve preoccupare delle asperità del terreno.

Gli uomini che formano il convoglio di Bullet Farmer sono altrettanto pericolosi, in particolare quando ispezionano la Terra Desolata al volante di minacciose Claw Cars, create per stritolare e, come suggerisce il nome, per dilaniare quello che gli capita a tiro. Le Claw Cars sono state ricostruite a partire da altri mezzi, tra cui un International Ute, e un'autogru Ford F250. "Hanno dei congegni ridicoli nella parte posteriore, una specie di rastrelli giganti o enormi ancore che fanno scendere per fissarli a terra e avere un contrappeso", spiega Mark Sexton, responsabile degli storyboard. "E poi usano la forza delle ganasce fissate al terreno per rallentare la corsa degli avversari".

All'interno di questo convoglio c'è anche la Ploughboy, una EH station wagon fissata su degli assi e dotata di un arpione e di un aratro, azionati da un sistema idraulico, per rovesciare il terreno di battaglia alla ricerca di qualche spoglia, che sia di metallo o di carne.

Anche le tribù che appaiono nel film possiedono i loro mezzi feticcio. I Buzzard emergono dagli anfratti del terreno a bordo di vecchie auto munite di punte e con il loro mezzo "madre", il Buzzard Excavator. Sono macchine fatte per schiacciare, forare e fare a pezzi tutto ciò che incontrano sulla loro strada. Il Buzzard Excavator è stato ricavato da un trattore M.A.N. 6 X 6 ed è stato completato con 1,757 punte minacciose, lo stesso numero di spine che il dipartimento artistico ha contato sul corpo di un echidna della Tasmania, il predatore di formiche cui si sono ispirati, mentre gli altri Buzzards hanno beneficiato di un lotto di 5,000 punte di metallo fabbricate artigianalmente con i pezzi della carrozzeria delle vetture riciclate per il film.

Veloci come dei camosci, i Rock Riders scivolano sulle falesie in sella a moto Gas Gas e Yamaha adattate per il film. Anche le guerriere Vuvalini hanno la loro flotta di moto, altrettanto solide e resistenti, che ci riportano all'età d'oro delle motociclette, con le selle in cuoio personalizzate che conferiscono uno stile femminile e un po' nomade e che, secondo Gibson, "avrete il brivido dell'ultimo giro di pista prima che queste adorabili vecchie motocicliste vi travolgano".

Finalmente, dopo un decennio di disegni, tocchi e ritocchi, le 150 macchine da guerra del film hanno iniziato la loro Guerra della Strada quando hanno affrontato l'ultimo test sulle sabbie del deserto della Namibia. Molte hanno resistito alla bufera, non tutte sono sopravvissute, ma hanno meritato di esserci. "Sono state tutte impiegate per la maggior parte delle grandi scene, in particolare all'inizio del film", dice Miller. "Poi, a poco a poco, abbiamo avuto delle perdite, va così, è una guerra".

LA ROAD WAR

"In questo posto tutto fa soffrire" - Furiosa

Qualche tempo prima che iniziassero le riprese nel deserto del Namib, Miller e una piccola unità si sono recati sulle Rossing Mountain per girare la sequenza d'apertura, dove appare Max con gli abiti a brandelli in mezzo al deserto prima di essere coinvolto in una spettacolare carambola di cui intuisce l'imminenza quando arriva il Thunderstick di un War Boy..

Guy Norris, che si ritrovava al volante dell'Interceptor per la prima volta dopo 30 anni, era pronto. "Guy aveva solo 21 anni quando abbiamo girato 'The Road Warrior' e praticamente ogni volta che si vedeva qualcuno, era lui", ricorda Miller. "In quel film, ha fatto una scena che chiamammo T-bone, diventata celebre adesso. Ora dopo trent'anni, ha voluto perfezionarla e fare dei testa coda come nessuno ha mai fatto prima di lui".

Anche se il film è in costante movimento, Miller voleva girare la scena con un macchinista fissa, diceva insomma che la serie di giravolte doveva interrompersi davanti all'obiettivo. Norris ha discusso della scena con Dan Oliver e il supervisore degli effetti speciali Andrew Williams e insieme hanno deciso di migliorare un pistone azionato da una leva, chiamato Flipper, per scatenare le giravolte dell'Interceptor. La scena richiedeva un timing molto preciso e Norris ha proposto di farla lui stesso. In una esplosione di polvere, non solo è riuscito a fermare la macchina esattamente nel punto previsto, ma ha eseguito anche 8 giravolte e mezzo, stabilendo un nuovo record.

"The Road Warrior" è stato il primo film importante di Norris, che attribuisce a Miller il merito di aver imposto dei criteri di eccellenza che gli sono serviti per tutti i film che ha girato in seguito. "La mia teoria è che Mad Max è George, e che ci siamo immersi in questo universo attraverso un personaggio che gli assomiglia molto", riflette Norris. "Lui vede il film dal punto di vista del pubblico, e penso che abbia voluto dare allo spettatore la sensazione di essere all'interno della macchina con Max fin dal primo momento. Lui aveva già la scena in mente, io dovevo solo trovare il modo di concretizzare la sua visione".

Il dispiegamento della squadra di produzione di "Mad Max: Fury Road" nei deserti della Namibia è stato già di per sé spettacolare. Per le sequenze più complesse c'erano sul campo fino a 1700 tecnici e in media erano fissate oltre 1000 persone ogni giorno. Questo ha richiesto cinque camion militari tedeschi da trasporto a 8 ruote motrici solo per spostare il materiale da una location all'altra. "Eravamo tantissimi e non ci siamo mai fermati a lungo in un posto", racconta Mitchell. "Ci siamo spostati dal campo base, che era grande come tre campi di football, sei volte in 120 giorni".

Miller e Norris hanno richiesto la consulenza di Jon Iles, esperto di strategia militare e armi, i cui consigli si sono rivelati preziosi. "Faceva parte dello staff tecnico ed è diventato il responsabile della sicurezza del War Rig", continua Norris. "In quei mesi di riprese parlavamo di strategia militare e ci chiedevamo: come ci si comporta se si deve attaccare un convoglio? Come si difende un mezzo blindato? E Jon è un esperto della Prima Guerra mondiale e della guerra in Iraq".

In una produzione di questa ampiezza, con tante scene pericolose, la sicurezza era una priorità. Il responsabile della sicurezza Sean Rigby è un ex stunt, e quindi conosceva perfettamente le dinamiche e la fisicità del film d'azione e controllava da vicino ogni singola scena e gli effetti speciali che si realizzavano quotidianamente.

Quando non seguiva l'Edge Arm, il campo base di Miller durante le riprese era un "video village", installato a bordo di un bus dall'operatore video, sui cui schermi venivano ritrasmesse l'insieme delle immagini delle squadre di ripresa e delle macchine montate sui veicoli.

Con "Mad Max: Fury Road", John Seale ha lavorato per la prima volta con macchine digitali. Per ottenere un effetto giorno/notte nella sequenza del Night Bog, girato negli impianti di desalinizzazione di Walvis Bay, ha imparato una nuova tecnica grazie al supervisore degli effetti visivi Jackson. "Hanno fatto dei test e hanno proposto di aumentare l'esposizione a +2", ricorda Seale. "Era insolito, perché in genere si sottoespone a -2 per ottenere quell'effetto. E

invece quella tecnica ci ha permesso di ottenere un look più cupo, senza troppi disturbi nelle zone d'ombra e un magnifico effetto chiaro di luna".

Se le scene d'azione sono state girate nel deserto, lo spettacolare inseguimento dell'armata è stato filmato su una vasta distesa di terreno a Blanky Flats, sulla Henties Bay. Per Theron, la prospettiva di ritrovarsi in mezzo al rombo delle moto era piuttosto inquietante. "Sei un attore e quindi pronto a fare tutta una serie di cose, ma in questo film ci sono state situazioni per cui non ero preparata", dice. "Ad esempio ho visto gli stunt girare quelle sequenze sui trampoli o con i cavi, ho assistito a esplosioni vere e poi mi sono ritrovata a guidare il War Rig, allucinante. Ti sembra di essere piombata davvero in altro mondo, non si è fatto ricorso ai green screen. Il regista ci ha offerto l'opportunità di immergerci nel suo universo ed è stato un magnifico regalo".

Quando gli attori dovevano essere al volante durante le scene d'azione, il team degli stunt montava un sistema di guida a distanza che permetteva loro di avere il pieno controllo. Per una delle sequenze più violente, quella in cui l'imponente Buzzard Excavator spinge all'indietro nella sabbia la macchina di Nux, ha reso necessaria l'installazione di un telecomando sul retro del veicolo, non sul davanti. Per riuscirci, si sono dovute azionare le ruote da dietro, con una completa revisione della dinamica della macchina da parte degli stunt e del team degli effetti speciali.

Mitchell sottolinea che per tutte le scene d'azione l'obiettivo era sempre quello del massimo realismo. "Il realismo viene dal fatto che avevamo 150 veicoli schierati nel deserto, con centinaia di persone che lavoravano lì tutti i giorni", dice.

Per alcune scene chiave, Miller ha dovuto fermare i veicoli per comunicare meglio con gli attori. In quel caso è ricorso al Sim Trav, una tecnica messa a punto da lui stesso per i precedenti episodi di "Mad Max". "Fin da subito, George si è reso conto che non poteva filmare un camion che attraversava il deserto mentre dirigeva gli attori. Così, con Dean Semler, che ha fotografato i primi film, ha inventato il Sim Trav, che consiste nel diminuire il numero di immagini al secondo e filmare con la macchina a spalla, lasciando il tremolio delle immagini. In questo film, la squadra degli effetti speciali ha costruito dispositivi straordinari e si può fare davvero di tutto al volante di quei mezzi", afferma Seale.

Grazie al Sim Trav, gli attori potevano entrare in vere vetture anche al centro di una gigantesca tempesta tossica. Ovviamente il vortice che scuote le vetture è al 100% digitale. "Non era possibile ricorrere ad effetti dal vivo per una scena simile", afferma Jackson.

Il team di Jackson ha usato fotografie scattate da un drone e il software PhotoScan per creare modelli 3D del deserto della Namibia. Progettando così il percorso GPS dei veicoli e delle macchine da presa, è stato possibile unire i dati degli spostamenti, dell'azione dal vivo e le immagini digitali del caos in una sola sequenza, senza interruzioni. In seguito Jackson ha affidato a un gruppo di artisti 3D, guidati da Graham Olsen e Aaron Auty, il compito di eliminare in post produzione ogni difetto legato agli effetti e permettere a Miller di regolare ogni immagine.

Per quasi la metà del film gli attori sono all'interno della cabina del War Rig, quindi il dipartimento del suono ha installato 12 ricevitori e trasmettenti Sputnik Sound Systems, che potevano funzionare in un raggio di due chilometri. Un furgone guidato a distanza registrava poi i rumori all'interno e all'esterno della cabina.

Miller osserva che il dramma che si svolge nel caos che si è scatenato all'esterno del War Rig ha creato un suo universo. "Eravamo in mezzo al deserto e per la maggior parte del tempo gli attori sono stati chiusi all'interno

della cabina del camion, come in una sorta di vascello delle anime perse, e ritroviamo questa atmosfera nel film”, dice.

Per Theron, è stato come lavorare senza rete. “In una situazione così disperata, le parole sono un lusso”, sostiene. “Ma quando si cerca di trasmettere delle emozioni senza parlare, e in uno spazio molto angusto, sei costretto a rischiare. Sono grata a George perché ha saputo esprimere un incredibile arco di sentimenti senza ricorrere molto ai dialoghi. Mi sono accorta allora quanto, nel mio lavoro di attrice, mi fossi fino a quel momento affidata alle parole. E ho ripensato a quando facevo la ballerina, e dovevo raccontare una storia con il corpo come unico strumento, ed è stato un passo molto liberatorio”.

“Le dinamiche all’interno del veicolo ricordavano quelle dei film muti”, aggiunge Hardy. “Cercavamo di rendere palpabile il dramma che si svolgeva a bordo del War Rig, in un contesto di esplosioni e scontri. Sui sedili posteriori c’erano le ragazze che assumevano la funzione del coro greco, e si trattava di raccontare la storia di un personaggio che inizia il suo cammino di redenzione. George ci ha inserito in uno spazio silenzioso, al centro di una cacofonia di rumori e caos, e noi dovevamo seguirlo”.

Per Hoult, a volte è stato difficile ricordarsi che doveva recitare. “George alza sempre più la posta ed è un’esperienza estrema piombare nel suo universo, un’esperienza che cambia la vita”, afferma. “Sei alla guida in mezzo a tutte quelle esplosioni, vedi i Polecats che volteggiano in aria e atterrano sui camion o sulle moto e non hai che un desiderio, quello di guardare quello che ti sta succedendo sotto gli occhi. Poi ti accorgi che c’è una macchina da presa puntata su di te e pensi, ‘Dio mio, mi hanno filmato tutto il tempo!’”.

Tutti gli attori sono stati sottoposti a un intenso allenamento, per scoprire quali combattimenti e quali scene d’azione avrebbero potuto girare in tutta sicurezza. Prima di arrivare sul set, Theron si è allenata molto, in particolare con lo yoga. “Sembro una giocatrice di football in questo film”, dice sorridendo. “Ma detesto vedere delle ragazzine pelle e ossa che lottano con gli uomini e vincono. Volevo apparire forte fisicamente, in particolare spalle e braccia, perché c’è tanta fisicità nel film”.

E’ stata messa alla prova soprattutto nel corso della lotta a mani nude tra Max e Furiosa, con Nux e le cinque Mogli che intervengono anche loro. Questa sequenza, come l’assedio dell’Armata, è stata girata a Blanky Flats nelle prime tre settimane di riprese. Furiosa si ritrova priva del suo braccio meccanico, il che ha significato che Theron non potesse usare mai la mano sinistra. “In una scena che prevede un combattimento di tale intensità, il livello di adrenalina sale e si cerca di sopravvivere, come un animale”, racconta. “Non ti rendi conto di quanto usi le mani ed è molto difficile cavarsela con una sola”.

Theron ha lavorato con Dayna Chiplin e il coreografo delle scene di lotta e consulente per le armi Greg Van Borssum per poter girare lei stessa la scena. “Charlize continuava a ripetere che poteva fare meglio”, ricorda Miller. “Fa grande attenzione al minimo dettaglio, che si tratti di usare un’arma da fuoco o di muovere la leva del cambio”.

Norris fa notare che anche Hardy ha sviluppato un linguaggio del corpo molto importante per il ruolo. “Anche senza dialogo, si può capire cosa sta succedendo solo guardandolo. Tom ha interpretato la maggior parte delle scene pericolose, è saltato in cima al War Rig, ha corso lungo tutto il veicolo e si è ritrovato sospeso in aria. Ha fatto tutto quello che potevamo chiedergli, nella massima sicurezza”.

“Tom ha l’energia di un giocatore di rugby”, aggiunge Miller. “È uno di quegli attori che non indietreggiano davanti a niente. Sul set di ‘Fury Road’ diceva spesso, ‘Proviamo e vediamo cosa non funziona’. Aveva ragione, per un attore è liberatorio e permette di non aver paura di sbagliare”.

Per l’attore la chiave della fisicità di Max è che non è d’acciaio. “In questo universo tutto ha un costo”, dice Hardy. “È un tema simbiotico che troviamo in tutta la Terra Desolata di George. Gli umani pagano un prezzo alto. E soffrono. E comunque è sgradevole essere un supereroe che soffre, ma se ti ritrovi con la testa nella polvere devi farlo. È dura, faccio in modo che appaia dura. Mi ha permesso di restare ancorato alla realtà e di accettare la vulnerabilità del personaggio”.

Hardy e la sua controfigura Jacob Tomuri hanno lavorato insieme per tutta la durata delle riprese, ma Hardy attribuisce a Tomuri il merito delle scene d’azione, in particolare lo spettacolare incontro di Max con l’Armata. “Jacob ha fatto le cose più difficili”, riconosce Hardy. “A volte io mi sono ritrovato a testa in giù, che non è una cosa piacevole. La velocità massima delle mie acrobazie era di 40 o 60 chilometri all’ora, mentre Jacob ha affrontato velocità molto superiori, non solo a marcia avanti, ma anche in retromarcia, con rotazioni di 360° in parecchie occasioni, in mezzo a esplosioni e colpi d’arma da fuoco. A essere sinceri a me è andata meglio”.

Miller osserva che a volte era difficile distinguere gli attori dagli stunts. “Abbiamo cercato di mescolare i due gruppi, in particolare per i War Boys e gli Imperators. Quindi, per molti aspetti, abbiamo avuto la nostra Fury Road”.

Durante le riprese un team di 17 esperti ha lavorato 24 ore su 24 per ripristinare i luoghi dove si svolgevano le riprese. Quando la produzione di “Mad Max: Fury Road” ha lasciato la Namibia per girare a Città del Capo, quello stesso team ha lavorato altri tre mesi per riportare ogni ambiente alla sua originale bellezza.

L’INSEGUIMENTO FINALE

*“Nella Terra Desolata, sfuggo i vivi e i morti.
Un uomo ridotto a un solo istinto: sopravvivere.” - Max*

Per una quindicina d’anni “Mad Max: Fury Road” è stata un’idea che, alla fine delle riprese si era trasformata in 400 ore di girato. Per ridurle a 110 minuti di emozione e azione pura, Miller si è affidato a una montatrice da sempre sua collaboratrice, Margaret Sixel, per “lavorare con la dimensione temporale e unire tutte le tessere in un’opera fluida in cui immergersi”.

Mitchell, che ha seguito ogni fase del lavoro, dice: “Non è stato un compito facile, ma Margaret è stata sempre a fianco di George, e insieme hanno ottenuto la qualità che vediamo. Ha fatto un ottimo lavoro, con l’appoggio di un grande team”.

Affinché le riprese della Namibia corrispondessero alla Terra Desolata che aveva immaginato, Miller ha lavorato con il responsabile dello sviluppo del look e supervisore del colore Eric Whipp, e con i responsabili del missaggio e della ri-registrazione Chris Jenkins e Gregg Rudloff per mettere a punto le carambole della Guerra di Strada. Ma la gamma sonora del film non sarebbe stata completa senza la partecipazione del produttore e compositore candidato ai Grammy Tom Holkenborg, alias Junkie XL.

Quando Miller, che è sempre stato un fan della sua musica sperimentale, gli ha chiesto di collaborare alla colonna sonora, Junkie XL si è reso conto che sarebbe dovuto andare oltre. “Quando si vede il film, si viene travolti

da un mondo totalmente folle, quindi sapevo che non ci si poteva limitare a una colonna sonora tradizionale”, dice il compositore. “Doveva essere al massimo per aderire alle immagini, come se si trattasse di una opera rock moderna”.

Ha ripercorso la Terra Desolata alternando momenti di calma e di abbandono psicotico e utilizzando oltre 200 strumenti, mescolando percussioni e arie d’opera accompagnate dalla chitarra elettrica. “Quando si lascia il mondo dei folli e si torna all’umanità dei personaggi, anche la musica diventa più pura”, dice. “Per quelle scene ho inserito dei fiati e mi sono servito degli archi come struttura di base. Il risultato è un’orchestrazione che comprende percussioni brutali, un coro di 80 voci, con passaggi di archi ed effetti sonori”.

Per Miller, il risultato finale è stata una rivelazione che considera “una dimostrazione dell’impegno di tutti coloro che hanno messo la loro competenza al servizio del film. Io l’ho visto decine di volte con Margaret, ma sono ancora capace di guardarlo con piacere e di farmi trascinare dall’avventura”.

“George ha sempre cercato di far vivere al pubblico momenti indimenticabili, è per questo che ha lavorato così duramente, e anche stavolta c’è riuscito”, dice Mitchell. “‘Fury Road’ non assomiglia a niente che ho già visto e non so se avremo mai l’occasione di rivedere un’opera simile”.

“George si è battuto per far vivere la sua storia e ha girato ogni scena con attenzione incredibile, fino a ottenere quello che voleva, è pazzesco”, afferma Hardy. “È il film che in tanti aspettavano, ma nessuno si sarebbe aspettato che George riuscisse a realizzarlo”.

“Un film non esiste senza pubblico. Ed esiste solo in una sala cinematografica dove noi, insieme a tanti altri sconosciuti, ci facciamo trasportare da quello che avviene sullo schermo. È un’esperienza condivisa ed è solo quando arriva sullo schermo che possiamo sapere se un film è riuscito o no. Spero che gli spettatori si lascino coinvolgere dai nostri personaggi e che per loro il film abbia un senso”, conclude Miller.