

Ormai è ufficiale: *Guerre stellari* è il più grande incasso della storia del cinema. Il primato spettava a *E.T.*, di Spielberg, che si era curiosamente fermato a un incasso di 399,8 milioni di dollari, a pochi spiccioli dalla soglia dei 400. La riedizione del primo capitolo della «trilogia stellare», a distanza di vent'anni dalla prima uscita, ha sfondato quella soglia e viaggia ormai nello spazio. Presto arriveranno anche *L'impero colpisce ancora* e *Il ritorno dello Jedi*. Il ritorno di Luke Skywalker e dei suoi amici galattici è indiscutibilmente l'evento cinematografico e mediatico - del 1997. È anche un evento culturale? A nostro parere, sì.

Non perché *Guerre stellari* sia il film più bello della storia (non lo affermerebbe nemmeno George Lucas, ne siamo certi), ma perché la trilogia ha cambiato il modo di «pensare» il cinema negli anni '70, e il quarto episodio a cui Lucas sta lavorando cambierà il modo di «fare» il cinema nel 2000. Il futuro fiabesco di *Guerre stellari* fa parte, da vent'anni, del nostro paesaggio fantastico. In realtà, era lì già da prima. Perché Lucas non ha creato nulla, ma ha inventato un metodo per organizzare l'immaginario: un metodo che, alla fin fine, coincide con il postmoderno alla sua ennesima forza. Da bravo studente appassionato di antropologia, Lucas ha preso tutti i miti e li ha frullati in un contenitore ad alto tasso tecnologico. La trilogia contiene suggestioni tratte dalle fiabe russe, dalla fantascienza letteraria, dalla Tavola Rotonda, dall'*Odissea*, dalla storia delle Crociate, dai *Tre moschettieri*, dal *Signore degli anelli*, dalla *Fortezza nascosta* di Kurosawa e da chissà che altro ancora. Lucas ha capito che le storie e le leggende sono un patrimonio dell'umanità eternamente riutilizzabile. E ha eletto a metodo ciò che Omero, i tragici greci, Shakespeare e la Hollywood classica avevano fatto prima di lui: prendere storie già raccontate, e raccontarle di nuovo con un'altra veste.

Questo metodo artistico diventa poi industriale quando il film si inserisce in un'operazione più vasta, e il concetto stesso di autore cinematografico si modifica: Lucas lo capisce benissimo, e affida il secondo e il terzo capitolo della trilogia ad altri registi, pur rimanendone a tutti gli effetti l'assoluto signore. Autore nella stessa accezione in cui lo era Disney, che non sapeva nemmeno disegnare, Lucas crea intorno ai film un *merchandising* totale che li trasforma in mondi, in entità significanti a 360 gradi. La trilogia arriva a significare non solo film, ma dischi, giocattoli, giochi di ruolo, costumi, feste e parchi a tema: un universo in cui ci si può perdere. Il metodo crea persistenza nella memoria, nell'immaginario collettivo, e rende ovvio, quasi doveroso, il successo a distanza di vent'anni.

Il quarto film arriverà più o meno fra tre anni, ovvero, fateci caso, quasi sicuramente nel 2000. Sarà il famoso *prequel*, racconterà le vicende dell'impero prima di *Guerre stellari* (che infatti recava nei titoli di testa l'enigmatica scritta «capitolo IV»). Grazie alle tecnologie digitali di cui Lucas parla qui accanto, costerà fra i 60 e i 70 milioni di dollari, la metà del normale costo industriale. Ma la novità più intrigante è il piano di lavorazione, che non prevede le normali fasi di sceneggiatura, riprese e montaggio: da due anni a questa parte, e per altri tre anni, Lucas scrive, gira e monta contemporaneamente. Il digitale gli consente di immagazzinare tutto nei computer, e di far interagire perfettamente materiale girato oggi con riprese fatte, per dire, nel 1999. Può prendere un attore oggi, digitalizzarlo, e farlo «recitare» fra un anno anche se questi - facciamo gli scongiuri - morisse, o lo mandasse al diavolo. Può realizzare oggi inquadrature di base per effetti speciali che magari saranno tecnicamente fattibili solo fra due anni.

È la fine del cinema come industria «meccanica» e l'inizio del cinema come *software*, come banca dati. Per ora solo Lucas e altri due o tre come lui (Spielberg, Coppola, Kubrick) possono permetterselo. Ma è la strada del futuro perché abbatte i costi, espande le possibilità e consente un approccio al cinema totalmente nuovo. Con mezzi simili, un regista produttivamente indipendente può immagazzinare dati e poi lavorare su un film all'infinito, con lo stesso spirito - finora inconcepibile - di un Ludovico Ariosto che cesella il suo *Orlando furioso* per trent'anni (ed è quanto pare sta facendo Stanley Kubrick con il suo misterioso *A.I.*: la sigla sta per «artificial intelligence», si mormora sia un film completamente ambientato sott'acqua in un futuro in cui le calotte polari si sono sciolte. E chi sta lavorando agli effetti speciali? La Industrial Light and Magic di Lucas, ovviamente). Questo comporterà anche un diverso rapporto con il mercato, e non è un caso che, fra le molte cose che dice Lucas nell'intervista a *Wire* riassunta in questa pagina, ce ne sia una che ci ha particolarmente colpito: è l'affermazione che i contenuti dei film sono assai più influenzati dal mercato che dalla tecnologia. In altre parole, un avvertimento ai registi: usate la tecnologia e cercate di non farvi usare dal mercato. Fosse, George Lucas, l'ultimo marxista rimasto?

Alberto Crespi

Da venerdì anche in Italia tornano Luke Skywalker e Han Solo nella famosa trilogia. E intanto il regista sperimenta nuove tecnologie digitali che rivoluzioneranno il modo di fare cinema

Guerre stellari fai da te

Nel 2000 il quarto episodio
E grazie ai computer
Lucas lo girerà in una stanza

Le dichiarazioni di George Lucas sono tratte da una bellissima intervista, a cura di Kevin Kelly e Paula Parisi, apparsa sul numero di febbraio della rivista «Wire». È anche leggibile in Internet al sito www.wired.com/5.02/lucas/

UN FILM E' COME UN PALAZZO. Nella normale procedura industriale, girare un film è come costruire un palazzo. L'architetto fa il progetto e lo passa al geometra. Il geometra segue le istruzioni, e se al cantiere non c'è nessuno che gli dica «aspetta», e gli ordini dei cambiamenti, il risultato è un edificio ben poco interessante. Io invece ho una mentalità da carpentiere. Anche se ho solo una vaga idea di ciò che voglio ottenere, comincio a martellare e quando sono arrivato a un certo punto guardo ciò che ho fatto, e mi dico: «Se spostiamo questo muro, tutto diventa più bello». Molte case dell'epoca vittoriana sono state costruite così, senza un progetto. C'era solo il carpentiere che diceva: «Bene, ora misuriamo la stanza, dev'essere 20 piedi da questa parte e 40 dall'altra, e una volta che abbiamo finito il primo piano penseremo a come fare il secondo». Se sei un bravo artigiano, conosci il tuo mestiere e senti la struttura di ciò che stai costruendo, otterrai un edificio bello e molto organico. Col nuovo *Guerre stellari* è così. Non esiste un concetto come «il film, finito, immutabile... quello verrà fuori alla fine, ma per il momento il lavoro è completamente diverso. Lavoriamo in elettronica ed è come fare un cartone animato, quando al tempo stesso si fa lo *storyboard*, la sceneggiatura, le riprese e il montaggio, tutto assieme. Lo sto scrivendo da due anni, ma contemporaneamente giro e monto delle scene, provando attori diversi per i vari personaggi, in modo non consequenziale. Potrò sempre aggiungere cose, e cambiare ciò che ho fatto. Programmo due settimane di riprese qua, tre settimane più in là, intervallate al montaggio e alla riscrittura. Sto girando anche adesso e starò ancora girando fra tre anni.

YODA E ANNA KARENINA. Il personaggio virtuale ormai è una realtà. Io potrei prendere Yoda e fargli fare centinaia di film. Potrei anche metterlo nel prossimo film con Jim Carrey, se volessi. Ormai si può creare un personaggio che tutti poi possono usare, in ogni tipo di ambiente. Dare «un'anima» a questi personaggi, poi, è un problema degli artisti. Se oggi Tolstoj fosse vivo, potrebbe creare Anna Karenina e trasformarla in

IL & M, una sigla davvero «speciale»

IL & M, segnatevi questa sigla. Sta per «Industrial Light & Magic» ed è la famosa ditta di effetti speciali fondata da George Lucas. Il volume a cura di Thomas G. Smith che segnaliamo nella scheda qui a fianco è un affascinante viaggio nella più sofisticata industria di «software» finalizzato al cinema. Al recente Imagina (il forum per l'immagine digitale di Montecarlo) è venuto Stefan Fengeimer, una delle colonne portanti della società. È stato supervisore degli effetti speciali di «Twister», «Casper», «Jurassic Park», «Terminator 2» e ora sta lavorando al seguito di «Speed». Tra le varie cose di cui Fengeimer ha parlato, vale la pena di riferire cosa pensa del proprio ruolo di «autore»: «Finora abbiamo avuto un ruolo fondamentale nella creazione dello stile visivo ma siamo ancora considerati un'organizzazione di servizi. Ci chiedono un fantasma e gli diamo un fantasma, ci chiedono un tornado e gli diamo un tornado. In realtà non abbiamo un grosso controllo. Le cose però stanno cambiando, e l'attenzione della società è rivolta a un sistema di co-produzione, anche perché tra pochi anni quasi tutti i film saranno realizzati al 90% al computer e, a questo punto, si tratterà di lavorare davvero sui progetti e di portare nuovi contenuti». Divertente anche la testimonianza sul «sorpasso» operato da Lucas su Spielberg (con la riedizione, «Guerre stellari» ha superato «E.T.» in testa alla hit-parade degli incassi di tutti i tempi). Come c'è rimasto, Steven? «Non molto bene. Lucas e Spielberg sono come due bambini, sempre in competizione per chi fa le cose meglio, a un costo minore e guadagnando di più. Per loro il cinema è un gioco, e la gara sempre aperta».

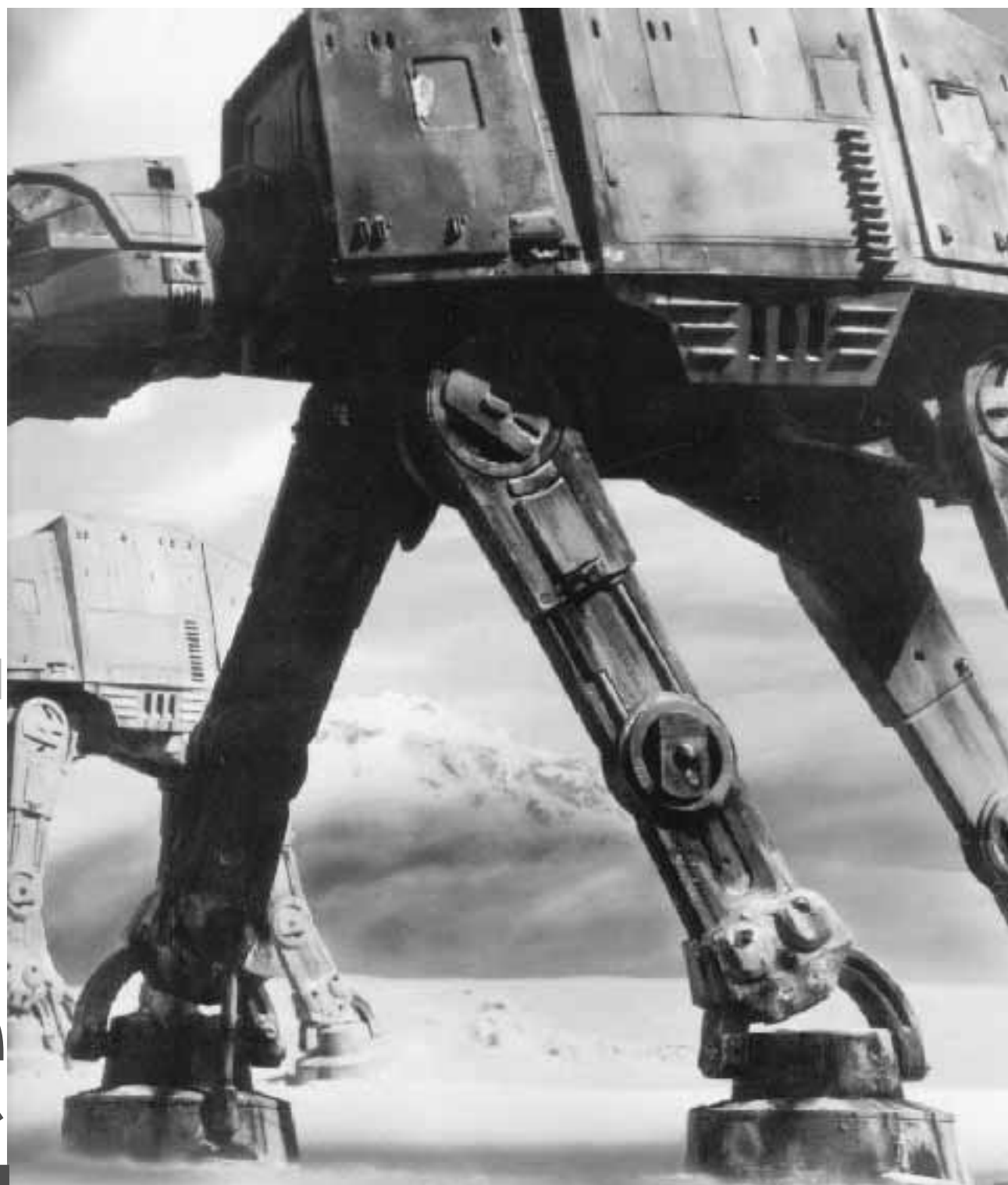


■ Industrial Light & Magic
di Thomas G. Smith
Introduzione
di George Lucas
pp. 280 - Virgin

Isabella Fava

un personaggio tridimensionale, e anche lasciarla sulla pagina scritta. E sarebbe sempre Anna Karenina. AMERICAN GRAFFITI. Molti sembrano pensare che la tecnologia digitale svuota i media del loro contenuto, ma non è così. Semmai lo allarga, lo aumenta. Ci sono sempre state cose che potevano essere scritte ma che era impossibile portare sullo schermo. Se una scrive: «Ci sono 10.000 persone su una collina», beh, non è semplice da ottenere sul set. Oggi un film come *I dieci comandamenti* sarebbe assolutamente proibito dal punto di vista dei costi. Ma la tecnologia digitale ci permette di andare anche oltre. Finora al cinema ci siamo sempre limitati alla dimensione del racconto. La tecnologia digitale ci permetterà di raccontare storie che fi-

nora, per la loro dimensione, erano state appannaggio della letteratura. Il digitale è una rivoluzione esattamente come l'avvento del sonoro o della pellicola a colori: nulla di più, nulla di meno. Rende il *medium* più malleabile, come quando scrivi al computer anziché alla macchina da scrivere. Si può tagliare, appiccicare, spostare le cose in modo fluido, e questo mi piace molto. Non credo che tornerò mai ai metodi analogici: non uso una moviola e un paio di forbici da otto anni, credo che non ne sarei più capace. E del resto è una tecnica troppo rozza, troppo lenta: sarebbe come tornare ai graffiati sulle rocce! MERCATO E TECNOLOGIA. Non credo che svanirà mai il piacere di andare al cinema. Lo sto sperimentando con la riedizione della trilogia di *Guerre stellari*.



Il tecnico degli effetti speciali Phil Tippett prepara una famosa immagine di «L'impero colpisce ancora». Sopra, la scena corrispondente nel film

Dal volume «Industrial Light & Magic» edizioni Virgin

È come dire: gente, qui c'è un film che era stato pensato per essere visto su uno schermo enorme, insieme a molte altre persone. L'esperienza di «condividere» un'opera, con tutte le persone che ridono, si spaventano, gridano e applaudono nello stesso momento, è qualcosa che si pone a un livello totalmente diverso dallo stare da casa a guardar la tv. È come il baseball, o un concerto rock: la partita si vede meglio in tv, il suono è migliore sull'impianto stereo, ma l'esperienza di *esserci* è superiore. Credo che la cosa non cambierà nemmeno con l'alta definizione. La tecnica Hdtv è solo un'immagine appena appena più nitida. Guardare un film su uno schermo alto 6 metri e largo 12 sarà sempre un'esperienza diversa. In realtà il contenuto è molto più influenzato dal mercato che dalla tecnologia. La roba fatta per la tv è diversa perché il mercato è diverso. La gente è più disponibile a ciò che vede in tv, e l'artista può permettersi di rischiare di più. La tv ti consente di raccontare storie più interessanti, con un contenuto intellettuale più alto, perché gli spettatori potenziali sono molti di più. I film sono ormai talmente costosi che debbono rispondere precisamente alla domanda di alcune nicchie di mercato, altrimenti non si fanno nemmeno.

NON GIOCATE CON I FILM! Non sopravvaluterete la parola «interattività». Noi, alla Industrial Light & Magic, abbiamo un gruppo che lavora sui videogiochi. L'interattività funziona nei giochi, è tanto difficile da capire? Tutti dicono: «Adesso avremo anche i film interattivi». Non è vero. I giochi sono una cosa, i film sono un'altra cosa. In un film si racconta una storia. In un gioco si partecipa ad una specie di gara, con altre persone o contro te stesso o contro la macchina. Sono due cose diverse ed esistono da sempre, dal tempo degli antichi Greci. Sono diverse per definizione: sono d'accordo che ci sono giochi con personaggi virtuali che in qualche modo somigliano a dei film, ma l'interattività del gioco sposta completamente il discorso. Sono due esperienze psicologiche totalmente differenti.

LA RETE E LE MOSCHE. Penso che Internet sia importante. È un grande strumento per l'istruzione, per la scuola e per chiunque debba fare delle ricerche. Ha degli aspetti sociali molto interessanti. È un nuovo modello della piazza, un luogo dove la gente si reca per incontrarsi. La nostra società sembra aver dimenticato le piazze, ma 100 anni fa erano il centro di molte comunità. Penso che la rete stia rinnovando l'intero concetto di rapporto sociale. Io però la uso poco. E non ho un e-mail. So di essere considerato un tizio molto *à la page* per quanto concerne le tecnologie, ma la mia vita privata è molto poco tecnologica e, direi, molto «vittoriana». Mi piace star seduto in veranda ad ascoltare il ronzio delle mosche, appena ho 5 minuti.

UNA CLAVA PIU' GROSSA. Se si osserva la parabola del progresso scientifico, si vede che è impennata verso l'alto: ciò che vede in tv, e l'artista può permettersi di rischiare di più. La tv ti consente di raccontare storie più interessanti, con un contenuto intellettuale più alto, perché gli spettatori potenziali sono molti di più. I film sono ormai talmente costosi che debbono rispondere precisamente alla domanda di alcune nicchie di mercato, altrimenti non si fanno nemmeno. La linea verticale e quella orizzontale si stanno divaricando sempre più, e questo non potrà non avere conseguenze. Il raccontare storie, l'arte, la mitologia sono sempre stati tentativi di colmare questa distanza. Io faccio oggi quel che faceva Sofocle, solo che non sono certo al livello di Sofocle! Anche dopo Freud, abbiamo ancora un'idea vaghissima di ciò che controlla la nostra intelligenza intellettuale. Ma io sono ottimista. Abbiamo superato un'era nucleare in cui eravamo il perfetto ritratto del cavernicolo con la clava, solo che quella clava poteva distruggere il pianeta. Non si può tenere a bada il nostro lato intellettuale senza espandere anche la nostra intelligenza emozionale. L'intelletto non gioca secondo le regole. Si limita a fornirti una clava più grossa, ma non ti dice assolutamente come usarla.