Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale

in Economia e
Gestione delle Arti e
delle attività culturali

Tesi di Laurea

Star Wars

analisi storica, economica
e culturale della saga
cinematografica

Relatrice
Maria Novielli

Correlatore
Davide Giurlando

Laureando
Gianandrea Frighetto
Matricola 866470

Anno Accademico
2018/ 2019

A Enrico
e Adriano
Che la Forza sia con voi

No! Try not. Do! Or do not.
There is no try

Master Yoda

Indice

Introduzione . . . . . .pag. 1
1 Le origini del mito . . . . . pag. 2

1.1 George Lucas . . . . . .pag. 2
1.2 Una nuova speranza . . . . . .pag. 6
1.3 Tecnologie ed effetti speciali . . . . . pag. 23

2 Analisi cinematografica e dell'universo espanso . . . . pag. 36

2.1 Episodi IV, V, VI. . . . . .pag. 36
2.2 Episodi I, II, III . . . . . .pag. 52
2.3 Legends e canone *Star Wars* . . . . . .pag. 70

3. La cultura di Guerre Stellari. . . . . pag. 74

3.1 La nuova era Disney: trilogia e spin-off . . . . . pag. 74
3.2. *Star Wars* nella società pag. . . . . .pag. 108
3.3 Conclusioni . . . . . .pag. 113

Bibliografia . . . . . pag. 115
Sitografia . . . . . pag. 116

Ringraziamenti . . . . . pag. 117

Indice delle immagini

Figura 1, *Viaggio dell'eroe*, Usa, 1992, C. Vogler, fonte *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, pag. 15

Figura 2, *New Canon timeline*, 2015, fonte thecantina.starwarsnet.com, pag. 69

Introduzione

Il 26 luglio 1977 uscì nelle sale americane *Star wars,* primo film di una lunga saga che avrebbe completamente rivoluzionato il concetto di Settima Arte e che, secondo molti, segnò l'inizio dell'era del Postmodernismo nella cinematografia.

La pellicola, creata, scritta e diretta dal talentuoso e giovane George Lucas, fu fin da subito un successo mediatico, capace di coinvolgere all'interno della sua storia l'interesse del pubblico di tutte le età. I due sequel realizzati negli anni successivi, confermarono l'attrazione degli spettatori verso le vicende narrate nella galassia lontana lontana, riaccendendo l'interesse verso il genere fantascientifico. Ma gli elementi che hanno portato a questo *blockbuster* non si limitano solo agli aspetti cinematografici ed innovativi, cui Lucas è stato pioniere, ma sono anche intrecciati alla realtà della società degli anni '70, divisa tra guerre e razzismi, ideali di libertà ed oppressione, politiche ambientali e consumiste.

La saga di Guerre stellari si è posta come un mondo parallelo che come dal suo *incipit,* si lega ad un passato remoto in un luogo dell'universo distante dalla nostra realtà, ma che al contempo ne rispecchia le divergenze, i conflitti, i credi e le paure, coinvolgendo così un pubblico di tutte le età e di tutte le classi sociali. Lucas è quindi riuscito a conciliare i suoi interessi cinematografici con i principali aspetti della società americana dell'epoca, rivoluzionando il mondo dello spettacolo con nuove tecnologie ed effetti speciali, oltre che con l'efficace utilizzo della sonorizzazione.

L'analisi che si è voluto condurre parte dalla figura centrale del creatore della saga, per andare poi ad approfondire gli aspetti narrativi, scenografici ed iconici dei primi film ed infine vedere l'influenza che la storia degli Skywalker ha avuto nella società, tanto da permettere lo sviluppo di un universo espanso, che non si è solo limitato all'arte cinematografica, ma che si è diffuso con libri, telefilm, cartoni animati, videogiochi, ampliando e generalizzando il pubblico affezionato nel corso di un intero ventennio.

L'importanza quindi non è solo legata al successo economico, che ad oggi ha attirato l'interesse del colosso dell'animazione Disney intento a proseguire la storia, incrementandone le potenzialità reddituali, ma è strettamente connessa al profondo cambiamento che ha portato nel coinvolgimento del pubblico e nel rispecchiare la nostra realtà in un mondo parallelo, che sarebbe poi stato imitato da diversi altri successi cinematografici, in particolar modo nel mondo del *fantasy.*

Il presente lavoro vuole quindi condurre un'analisi che possa permettere al lettore, per quanto possibile, una completa conoscenza delle principali vicende narrate in *Star Wars,* viste e considerate da diverse prospettive, che vanno dagli aspetti cinematografici e tecnologici utilizzati, fino all'importanza che la narrazione e la sceneggiatura, con i diversi personaggi creati ed inseriti nella storia, hanno avuto.

In particolar modo si vogliono analizzare le prime due trilogie e l'universo espanso formatisi sotto la ventennale era Lucas, per proseguire con lo studio sulle principali caratteristiche che la nuova proprietà Disney ha voluto applicare alla saga, valutandone similitudini e differenze con i racconti precedenti.

Infine si vuole concludere il testo con un commento personale, che riprenda i principali aspetti citati e che sottolinei quali siano gli elementi che più di tutti hanno reso Star Wars una saga di successo trentennale e che ancora oggi non si pone limiti.

Capitolo I
Le origini del mito
George Lucas

George Walton Lucas junior nacque il 15 maggio del 1944 nella cittadina californiana di Modesto, distante circa un centinaio di miglia dalla metropoli di San Francisco.

Terzo di quattro fratelli, George era l'unico erede maschio avuto dai coniugi Lucas, conosciuti in città grazie alla ditta di cancelleria del padre, George Lucas Senior, essendo una delle principali attività nel settore di tutto lo Stato californiano e per questo motivo d'orgoglio per la famiglia[1].

George junior crebbe così in una famiglia borghese di medio ceto, stringendo un forte legame con la sorella più piccola Wendy e convivendo con le severe regole imposte dal padre, con il quale ebbe sempre un rapporto conflittuale, che avrebbe influenzato enormemente le sue opere cinematografiche future. Fin da piccolo si dimostrò come un bambino fantasioso e creativo, capace di inventarsi costruzioni e nuovi giochi prendendo sempre il comando della situazione.

Gli anni della sua infanzia inoltre li condivise assieme all'amico, che poi sarebbe rimasto sempre al suo fianco, John Plummer, a guardare il nuovo mezzo comunicativo entrato nelle case americane negli anni cinquanta, ovvero la televisione. A George piaceva guardare tutti i tipi di film e cartoni animati che producevano nelle ore diurne, ma soprattutto seguiva costantemente le avventure spaziali di *Flash Gordon*, che divenne presto un idolo da cui trarre ispirazione. Assieme a queste passioni, George sviluppò un profondo interesse per i motoveicoli, iniziando a guidare già intorno ai tredici anni e poi frequentando l'officina meccanica della città di Modesto, sperando un giorno di diventare un pilota professionista[2].

L'adolescenza fu un continuo scontro con i genitori, soprattutto con il padre, dovuto sia ai scarsi voti a scuola, conseguenti alle sue continue assenze per passare il tempo con i nuovi amici nel mondo dei motori, sia per il rifiuto a voler proseguire l'attività paterna nella ditta famigliare.

Infatti era questo uno dei motivi di principale scontro tra padre e figlio, che portò George ad allontanarsi sempre di più dalla famiglia ed a passare numerose notti fuori casa con delinquenti e gang, facendo gare clandestine con la sua Fiat Giallina elaborata.

Fu proprio al ritorno a casa da una delle gare che fece un grave incidente in macchina che quasi gli costò la vita, passando un'intera estate in riabilitazione tra casa ed ospedale[3].

L'incidente cambiò completamente il giovane, che dopo aver passato l'intera estate in riabilitazione, riuscì a conseguire il diploma nello stesso anno e decise di lasciare l'idea di divenire pilota professionista, per invece iscriversi all'università. I suoi interessi maggiori erano storia ed arte, ma il padre si rifiutò di pagargli la retta per quei corsi ritenendoli una perdita di tempo.

Su consiglio dell'amico d'infanzia Plummer, Lucas convinse il padre a fargli frequentare l'università di cinematografia della Usc, acronimo di *University of Southern California*, di Los Angeles, una delle migliori facoltà del Paese assieme alla concittadina Ucla e alla newyorkese *University of Manhattan*.

Nonostante la sufficiente conoscenza del mondo del cinema basata prevalentemente sui film dell'infanzia, fin da subito Lucas iniziò ad interessarsi agli argomenti trattati ed a rivelarsi un grande talento riconosciuto dai suoi compagni e dai professori. Tra le prime brevi opere universitarie di Lucas, *Look at Life*, fu quella che secondo molti sottolineò le sue capacità da regista, riuscendo ad unire l'influenza psicologica, narrativa e scenografica del cinema di Slavko Vorkapich (1894-1976), a sua volta vicino alla scuola del cinema costruttivista dell'amico e collega

[1] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 14-20
[2] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. *pp.21-29*
[3] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp.33-36

Sergej Ejzenstejn (1898-1948), ad uno stile personale ed eversivo, unendo alla musica wagneriana una serie di immagini forti e significative[4].

Proseguì i suoi studi sviluppando il suo stile personale nella regia e subendo diverse influenze soprattutto da parte delle correnti europee della *Nouvelle Vague* francese e del *Cinema verité*, che avrebbero ispirato il cortometraggio *1:42:08*.

Il lavoro riprendeva in parte le caratteristiche del cinema verità, basandosi sulle tematiche delle corse automobilistiche, ma con un evidente interesse di Lucas nella spettacolarizzazione delle inquadrature attraverso effetti creati con la videocamera. Nonostante quest'ultimo aspetto lo allontanasse dal tipico metodo documentarista e spontaneo della corrente francese, sottolineava l'importanza che Lucas dava agli effetti e alle immagini per sorprendere lo spettatore ed, in secondo luogo, continuava a studiare l'importanza della musica e il rumore in sottofondo, per cui lo stesso autore definiva il suo lavoro come un «poema tonale»[5]. Ottenuta la laurea triennale a pieni voti, decise di cercare un lavoro nel settore cinematografico, ma come molti altri, non riuscì a trovare nulla che potesse dargli una prospettiva nel cinema e, se non voleva finire nella ditta del padre, doveva optare per l'arruolamento nell'esercito statunitense, in quel momento impegnato nel conflitto in Vietnam.

Fu in quell'occasione che i medici scoprirono che aveva il diabete, motivo per cui non divenne un soldato, ma dovette regolare la sua dieta ed assumere farmaci per il resto della sua vita.

Abbandonata l'ipotesi militare, tornò a frequentare il master specialistico in cinematografica alla Usc e nel corso del 1967 presentò il cortometraggio *THX1138 AB*. Il lavoro si ispirò alle opere del regista francese Jean-Luc Godard (1930-) *Agente Lemmy Caution: missione Alphaville*, ma soprattutto a *"21-87"* di Arthur Lipsett (1936-1986).

Da quel momento in poi lo stile di regia di Lucas fu particolarmente influenzato da questa pellicola, soprattutto nell'aspetto dell'utilizzo del sonoro e nella componente mitologica e religiosa all'interno della sequenza visiva, entrambi aspetti fondamentali per il futuro successo di *Star Wars*[6].

Premiato come miglior film al National Student Film Festival, il cortometraggio divenne oggetto di interesse per l'imprenditore cinematografico Francis Coppola (1939-), che divenuto amico di Lucas, lo convinse a farlo diventare un lungometraggio. Mentre lavoravano insieme alla sceneggiatura del futuro film, riconobbero le rispettive ambizioni di poter un giorno fare delle produzioni indipendenti dalle grandi case di produzione e per questo sogno i due fondarono la casa di produzione American Zoetrope nel 1969, nome dato in onore all'amico e regista danese Mogens Skot-Hansen.

Il fine perseguito da Lucas era quello di poter ottenere una certa indipendenza nel suo lavoro, caratteristica che lo avrebbe sempre contraddistinto nell'ambito della cinematografia, soprattutto perché aveva la necessità che fosse tutto sotto il suo diretto controllo.

Questo suo aspetto caratteriale, che lo aveva contraddistinto fin dall'infanzia, lo portò a fondare le sue personali società proprio per ricercare l'indipendenza, ma dall'altra parte come molti suoi collaboratori dichiararono in seguito, dimostrava una certa difficoltà nell'accettare consigli o aiuti da parte di altri, soprattutto quando si trattava di regia e montaggio.

Nello stesso anno George si sposò con la montatrice e futura produttrice Marcia Griffin, la quale ebbe un ruolo fondamentale per gli inizi della carriera del marito e per il movimento neonato della *New Hollywood*, partecipando anche alla produzione di diversi film ed ottenendo un Oscar per il montaggio di *Guerre Stellari* nel 1978[7]. Marcia infatti dopo gli studi cinematografici, si era specializzata nella fase di montaggio, divenendo uno dei maggiori personaggi di quell'epoca per la creazione di sequenze dei film. Infatti il ruolo che ricoprì negli anni Settanta fu di fondamentale importanza, data la quasi completa assenza di assistenze tecnologiche computerizzate, per cui i film

[4] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 46-52
[5] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 61-63
[6] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 70-71
[7] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 96-99

necessitavano abili personaggi nelle fasi dopo le riprese, ma era anche una delle poche figure femminili ritenuta abile quanto quelle di sesso opposto. Lucas poté quindi lavorare congiuntamente con la moglie e il *team* di regia per girare il suo primo lungometraggio.

Iniziate le riprese nel 1969, *L'uomo che fuggì dal futuro* uscì nelle sale nel 1971 grazie alla produzione congiunta tra la American Zoetrope e la Warner Bros, ma mentre ottenne numerosi elogi dalla critica, fu un fallimento al botteghino che costò a Lucas alcuni anni di difficoltà economiche. Riuscì a saldare i suoi debiti grazie all'aiuto del padre ma le continue discussioni con Coppola per l'American Zoetrope, che intanto stava lavorando alla sceneggiatura di *Il padrino,* spingevano sempre più Lucas a voler fondare una propria casa cinematografica indipendente che ufficializzò nel 1971 con il nome di Lucasfilm Ltd.

La casa ottenne il primo successo al cinema grazie al film firmato dallo stesso presidente intitolato *American Graffiti* del 1973, prodotto in collaborazione con la Universal e con la casa di produzione di Coppola, all'apice del successo per il suo film sulla mafia italo-americana[8].

Grazie ai proventi derivati dal fil sui ragazzi di Modesto, Lucas poté investire direttamente sulla sua opera successiva di genere fantascientifico, che poi sarebbe divenuta *Guerre Stellari.*

Infatti dopo il rifiuto da parte della King Features per la vendita dei diritti di Flash Gordon, il regista iniziò a pensare ad un progetto totalmente personale, con personaggi, pianeti e storie differenti.

Nel 1974 completò la prima bozza del film, aiutato anche dall'amico Steven Spielberg (1946-), che lo appoggiò nella scelta del compositore John Williams per le future colonne sonore delle pellicole spaziali. Viste le esigenze per gli effetti speciali, che in quegli anni a Hollywood non vedevano case di produzione realmente interessate, Lucas fondò la Industrial Light & Magic, inizialmente coordinata dal giovane John Dykstra (1947-), che ebbe un ruolo fondamentale nella resa finale della pellicola[9].

Con l'appoggio finanziario della 20th Century Fox, Lucas sviluppò l'intero progetto nel giro di alcuni anni e nel maggio del 1977 *Star Wars* uscì per la prima volta nelle sale americane, registrando immediatamente un successo senza precedenti. Alla fine dello stesso anno il film aveva registrato il più alto incasso di sempre, superando *Lo squalo* dell'amico Spielberg.

Lucas fondò una nuova compagnia denominata Black Falcon, per gestire il *merchandising* sui giocattoli e sui gadget del film di cui aveva i diritti di proprietà, cui profitti sarebbero stati utilizzati per la produzione del *sequel*, amministrati tramite un'altra società finanziaria fondata sempre lo stesso anno, la Chapter II Company[10].

La rottura del rapporto con l'effettista Dykstra al termine delle riprese, portò Lucas ad allontanarlo dalla Industrial Light and Magic ed ad affidare l'intera attività degli effetti speciali a Dennis Muren (1946-), mentre la regia del successivo film sarebbe aspettata a Irvin Keshner (1923-2010), in quanto Lucas si voleva dedicare esclusivamente all'ambito produttivo. Nello stesso anno si trasferì assieme alla moglie nella località di Nicasio, cittadina nei pressi di San Francisco e lontana mezz'ora dagli studi della Lucasfilm. La fattoria, che acquistò per circa cento milioni di dollari, sarebbe divenuta lo *Skywalker Ranch*, ovvero un *ranch* cinematografico destinato alle riprese e allo sviluppo del sonoro, oltre che divenire la residenza della stessa famiglia Lucas che intanto aveva adottato una bambina, Amanda, in conseguenza alla sterilità di George dovuta al diabete[11].

Nel 1980 uscì *Star wars Episodio V- L'impero colpisce ancora* che fu un successo al botteghino e permise a Lucas di presentare il primo film della nuova saga sul professore di archeologia Indiana Jones, ovvero *I predatori dell'arca perduta*, diretto dall'amico Spielberg, dove fu scelto come protagonista uno degli attori della saga di *Guerre stellari*, ovvero Harrison Ford (1942-).

[8] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 132-136
[9] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 180-186
[10] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp.239-241
[11] Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp.257-261

Anche la nuova avventura del professor Jones si rivelò un successo tra il pubblico e la casa produttrice incrementò notevolmente i profitti, permettendo a Lucas di investire ancora per l'ultimo film della trilogia *Il ritorno dello Jedi*, uscito nelle sale nel maggio del 1983, e concludendo positivamente la saga. D'altra parte però i continui lavori e il tempo sacrificato per la produzione dei suoi film, costarono a Lucas la propria vita famigliare. Lo stesso anno infatti divorziò dalla moglie Marcia, ma riuscì ad ottenere l'affidamento della figlia Amanda e prese la decisione di allontanarsi dalle sale di produzione, per dedicare più tempo a sé stesso e alla propria vita privata[12].

Terminate le riprese di *Indiana Jones e il tempio maledetto* alla fine dello stesso anno anche la Lucasfilm si ritirava dalla produzione di nuove pellicole e si dedicava allo sviluppo delle società sotto il suo controllo. Vi erano infatti: la Lucasfilm Game Group, da cui si sarebbero sviluppati i successivi videogiochi di *Star wars* e *Indiana Jones*, la Sprocket System cui grazie alla genialità del tecnico sonoro e cinematografico Tom Holman (1946-) nacque il sistema audio conosciuto oggi come THX, in omaggio al primo cortometraggio di Lucas ed infine Edwin Catmull (1945-), direttore tecnico della divisone Computer Division, gettò le basi per la futura società Pixar, sviluppando sistemi di *video editing*, nuove tecnologie di animazione digitale ed audio[13].

Il fine principale di Lucas era riuscire a rendere indipendente la sua società, gestendola solo come presidente e sviluppandola in tutti i suoi comparti. Ma la gestione del *merchandising* dei suoi film precedenti e gli introiti attraverso le altre società minori, non bastarono alla Lucasfilm per mantenere tutta la sua struttura e nel corso del 1985 dovette cedere la divisione di Catmull all'imprenditore e fondatore della Apple Steve Jobs (1955-2011) e ridimensionare il personale.

Nel corso dello stesso anno con il completamento dello Skywalker Ranch, gli uffici vennero trasferiti dalla Contea di Marin, vicina a San Francisco, alla sfarzosa tenuta. Sviluppata con stili architettonici diversi, tra le sue particolarità vi era lo stile vittoriano dell'arredo, contrapposto alle grottesche strutture gotiche dei piani superiori, con pareti e finestre dipinti con disegni creativi mosaici, mentre esternamente venne installato un lago artificiale circondato da un'intera foresta importata dall'Oregon[14].

Terminato il lavoro, Lucas andò a vivere a San Anselmo lasciando che gli spazi della tenuta, già scrupolosamente suddivisi per ogni singolo reparto, potessero essere sfruttati appieno dal personale. Per le esigenze finanziarie che continuavano a crescere in assenza di produzione cinematografica, la Lucasfilm iniziò a offrire un servizio conto terzi per tutte le società hollywoodiane, che fino a quel momento era stato limitato agli amici e conoscenti del presidente, a partire soprattutto dalla Industrial Light and Magic, che divenne presto un punto fondamentale per lo sviluppo degli effetti visivi e sonori. Dopo alcuni fallimenti nella produzione di film come *Howard e il destino del mondo* e *Willow*, Lucas riprese la saga con protagonista Harrison Ford, affidando a Spielberg il film *Indiana Jones e l'ultima crociata*, che riuscì ad ottenere un successo tra il pubblico. Nonostante questo però, ancora molti attendevano una nuova produzione della saga galattica, che dopo la prima trilogia aveva visto solamente l'uscita di alcune serie di cartoni animati, che però non ottennero il consenso sperato.

All'inizio degli anni Novanta il presidente della Lucasfilms Douglas Norby decise di dividere i reparti dedicati agli effetti speciali, sonori e ai videogiochi nella nuova gestione della LucasArts Entertainment Company, dedicata principalmente allo sviluppo di nuovi standard qualitativi e tecnologici per il cinema e nell'ambito domestico. Infatti mentre la Industrial Light & Magic si occupava degli effetti visivi di *The Abyss* e *Jurassic Park*, l'audio Thx proseguiva il suo sviluppo nel sonoro per il pubblico. Gli introiti derivanti da *Star Wars* erano ai minimi storici per la società e dopo un periodo di riflessione, Lucas decise di concedere i diritti per la pubblicazione di libri ispirati alla saga all'editrice Bantam Books, la quale affidò la serie di romanzi a Timothy Zahn, rivelandosi subito una mossa decisiva nell'interesse dei lettori.

[12]Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 302-303
[13]Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 316-319
[14]Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 325-329

Nel corso del 1994 Lucas si convinse a scrivere una nuova trilogia *prequel* della precedente, concedendo alla Hasbro i diritti per la realizzazione di nuovi giocattoli e facendo sviluppare nuovi *videogames* dalla propria società[15].

In concomitanza con la nuova sceneggiatura, Lucas assieme alla sua squadra degli effetti speciali restaurò i tre film precedenti, che uscirono nelle sale nel corso 1997.

Star Wars - La minaccia fantasma uscì nelle sale nel 1999, diretto dallo stesso George Lucas, facendo lo stesso con i successivi episodi II e III che ottennero un successo al botteghino, riaccendendo l'interesse verso la saga da parte del pubblico di diverse età, che sviluppò anche un interesse maggiore verso i *gadget* della saga, facendo divenire alcune serie veri e propri oggetti da collezione per adulti e bambini come le costruzioni della Lego.

La nuova trilogia non limitò la vita privata del regista, che nel frattempo aveva adottato altri due figli, Jett e Katie, e si era fidanzato con l'imprenditrice Mellody Hobson, con la quale si sposò nel 2013 ed ebbe un figlio da una madre surrogata, Everest Hobson Lucas[16].

Dopo i successi negli anni Duemila di *Star Wars* e *Indiana Jones*, con la Lucasfilm che fatturava miliardi grazie ad un *merchandising* mondiale e attraverso le sue consociate specializzate nel mondo del cinema, George Lucas decise di ritirarsi dalla scena e vendere l'intera *holding* alla Walt Disney Company. La cifra concordata fu di quattro miliardi di dollari, metà versanti nei conti del creatore e metà ceduti sotto forma di azioni societarie, facendo divenire Lucas il secondo azionista di maggioranza, subito dopo il fondo titoli che acquisì Steve Jobs grazie alla vendita della Pixar.

Ad oggi George Lucas detiene ancora la proprietà dello Skywalker Ranch, che mette a disposizione della Disney, limitandosi però ad essere una figura di supporto, che possa dare consigli per i film, mentre si dedica alla vita da pensionato e alla famiglia.

Una nuova speranza

L'idea di Lucas di girare un film di fantascienza, che poi sarebbe divenuto *Star Wars*, gli nacque nel corso del 1972, dopo aver rifiutato la proposta di Coppola di realizzare un film sulla guerra in Vietnam, divenuto poi *Apocalypse Now*, in cambio però di una percentuale sui guadagni che lo stesso regista ritenne troppo bassa.

Infatti nonostante Lucas fosse agli inizi della sua carriera da regista e ci tenesse a girare una pellicola con tematiche di guerra, le sue principali esigenze in quel momento erano legate ai motivi economici, avendo grossi debiti da saldare dopo le pellicole realizzate con la sua società e non conoscendo ancora il possibile esito di *American Graffiti*, che stava per uscire nelle sale[17].

Inizialmente l'idea era quella di ottenere i diritti di Flash Gordon dalla King Features per realizzarne un lungometraggio, ma quest'ultima rifiutò la proposta, non ritenendola interessante ne dal punto di vista economico, né per l'immagine stessa del paladino dello spazio, che secondo la società rischiava di essere compromesso senza le dovute precauzioni.

In risposta Lucas concepì realmente di inventare una nuova storia completamente personale in tema *fantasy*, riprendendo le tematiche principali del telefilm che seguiva da bambino.

Nonostante la fantasia non gli mancasse, soprattutto per le diverse fonti d'ispirazione che lo circondavano nel mondo cinematografico, il lavoro gli richiese diversi mesi e continue riscritture che sarebbero seguite anche dopo la sceneggiatura ufficiale del film. Infatti una delle caratteristiche che contraddistinse sempre lo sviluppo dei suoi film fu il fatto che Lucas concepiva prima le immagini e le scene d'azione, piuttosto che costruire una base narrativa da cui partire.

[15]Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 358-370
[16]Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 435-436
[17]Jones*, George Lucas: la biografia,* cit. pp. 120-130

Le idee per questo film furono diverse, ma la sua vera intuizione fu quella di voler assolutamente girare una pellicola che, al contrario dei film fantascientifici precedenti catalogati come film di serie B, attirasse immediatamente il pubblico.

Lucas voleva sorprendere, divertire e catturare appieno l'attenzione del pubblico e, non avendo un grande talento dal punto di vista narrativo, puntando verso la spettacolarità delle immagini e dei suoni. Pensò quindi di realizzare un film destinato ad un pubblico prettamente giovane, essendo anche un genere prettamente per ragazzi, scrivendo come prima bozza un racconto con diversi personaggi ed ambientazioni extraterrestri ispirati da storie provenienti dai cartoni disneyani ed intitolato *The Journal of the Whill*.

Il regista aveva in mente una storia *romance*, che si basasse sulle fiabe classiche e che ne riprendesse i punti principali, sviluppandosi però in un contesto attrattivo per il pubblico degli anni Settanta. Iniziò quindi a scrivere una narrazione che contenesse uno stile prettamente *fantasy*, sottolineando un universo parallelo in cui le figure terrestri erano completamente assenti, quindi si ispirava al genere *high- fantasy* tipico del *Signore degli Anelli* di Tolkien, ma che non poteva riguardare la storia del genere umano, nel suo passato o nel suo futuro.

D'altra parte il film pensato da Lucas doveva essere di genere fantascientifico, ma adatto ad un pubblico giovane e che quindi non presentasse tematiche scientifiche troppo specializzate. Per questo si distaccò dal genere *hard sci-fi*, che trattava di temi che potessero avere delle teorie scientifiche comprovate, per orientarsi invece verso uno sviluppo narrativo meno complicato, simile quindi al genere *space-opera*.

Vi erano quindi una storia *fantasy* che si sviluppava in una realtà completamente nuova al pubblico, piena di creature, paesaggi, tecnologie nuove e da scoprire, mentre d'altra parte lo stile di *space-opera* trattava le tematiche scientifiche con leggerezza, senza necessarie spiegazione e adatte al pubblico più giovane. In questo senso *Guerra Stellari* fu capostipite del genere *space fantasy*, permettendo al tema fantascientifico di divenire ancora attrattivo per il pubblico del cinema ed inaugurando la narrazione *fantasy* che si sarebbe sviluppata soprattutto con le saghe cinematografiche degli anni Novanta, come *Il Signore degli Anelli* e *Harry Potter* [18].

L'idea era per un film differente rispetto alle pellicole del passato, derivante dall'archetipo della specie-avventura, ovvero che avesse componenti tipiche dei film d'azione, ma trattate con un uso di alcuni aspetti particolari dei vari sottogeneri filmici, come quello *western*, comico o del fumetto, che fossero inseriti congiuntamente, per dare ritmo e consistenza alla storia.

Il primo fra tutti era appunto il genere fumettista, legato allo stile di montaggio ed alla scrittura filmica. Lucas infatti iniziò a pensare al futuro *Star Wars* basandosi prevalentemente sulle immagini visive che potessero compiacere e colpire il pubblico. La sua era una ricerca che si sviluppava sulla struttura tipica del fumetto, ovvero dove i dialoghi fossero più contenuti o meno impegnativi e dove il vero soggetto della ripresa fosse l'azione, l'immagine o il personaggio, circondati dal fondamentale aspetto sonoro.

In secondo luogo vi era l'avventura in stile western, con un nuovo Universo sconosciuto allo spettatore che doveva essere osservato, conosciuto e abitato. Il film riprendeva in larga parte dalle tematiche tipiche di uno dei generi più amati dal pubblico statunitense, sempre legato alla conquista del West, che invece in *Star Wars* si traduceva nell'esplorazione dello spazio, con nemici e alieni combattuti dall'eroe, che in questo senso veniva rappresentato dal contrabbandiere Han Solo.

Infine l'ultimo aspetto era appunto quello fantascientifico, con la ripresa da parte di Lucas di spunti da diverse opere appartenenti alla sua infanzia, tra queste oltre a Flash Gordon, vi era sicuramente il romanzo *The Legion of Space* di Jack Williamson (1908-2006) e *Buck Rogers*, ovvero il fumetto che narrava le storie di un pilota militare finito nel futuro e che diventò il primo esempio di intrattenimento fantascientifico prodotto anche come telefilm e film. Lucas ebbe il coraggio di voler eccedere i limiti che fino a quel momento avevano posto il genere nella categoria dei *B-movie*, in quanto incapace di attrarre realmente il pubblico in assenza di un aiuto tecnologico.

[18] S. Arecco, *George Lucas*, Roma, Il castoro, 1995 pp. 20-30

In questo senso l'intuizione fu di fondare una propria casa di effetti speciali che riuscì a cambiare completamente il volto del cinema hollywoodiano, ampliando la spettacolarità del film, inteso in tutti i suoi aspetti, verso gli spettatori[19].

Nonostante le idee fossero molte, solo nel corso del 1973 Lucas iniziò a scrivere la prima vera bozza del futuro film, denominata *The Star Wars.* Seppure questo primo testo avrebbe subito continue modifiche fino a poco prima dell'uscita del film, il creatore aveva fin da subito inserito alcuni elementi che sarebbero divenuti fondamentali per il successo della pellicola. Innanzitutto si trattava di una storia destinata al pubblico dei più giovani e quest'idea Lucas la continuò a mantenere, opponendosi alle critiche più dure derivanti da amici e colleghi registi. All'epoca venivano sottovalutati i generi legati al pubblico più giovane, per lo più in quanto i grandi film erano considerati unicamente quelli d'autore o che avessero tematiche più serie. Ma il fine del regista era quello di costituire una pellicola, inizialmente pensata come unico film, che narrasse una storia simile ad una favola e che potesse avere un lieto fine, a cui Lucas non rinunciò nemmeno nei capitoli successivi.

La storia però si componeva anche di figure ed aspetti che non erano tipiche del genere fantascientifico, ma che guardavano verso un passato remoto, in cui valori, religione e credenze erano ancora rispettate. Da questo punto di vista poi il regista riprendeva l'antica tradizione medievale, i suoi valori e i personaggi tipici delle leggende narrate, riprendendo in particolare molti elementi del film storico del 1958 *La fortezza nascosta* di Akira Kurosawa(1910-1998).

Il punto centrale della storia divennero le figure degli Jedi, ovvero cavalieri immacolati appartenenti ad un misterioso ordine dedito alla protezione della Galassia, che ricordavano i personaggi samurai del regista giapponese o le figure dei cavalieri templari nelle fiabe medievali.

I valori e la dedizione verso la Forza dell'universo li avvicinavano alle figure dei cavalieri dediti alla protezione del sacro Graal, aggiungendo quindi un significato quasi religioso alla loro missione di mantenere la pace dell'universo, opponendosi al nemico, i Sith. Quest'ultimi erano i rappresentanti delle forze oscure, nemiche degli Jedi e che nella pellicola tenevano in mano il dominio dell'universo grazie al loro potere sempre derivante dalla Forza.

I due ordini quindi vennero presentati al pubblico non come semplici eserciti contrapposti, ma come singoli personaggi che stavano seguendo una via religiosa, fatta di templi, insegnamenti e azioni che vedevano nella Forza l'elemento centrale in grado di opprimere la propria nemesi.

La Forza veniva spiegata brevemente nel primo film quale energia cosmica generata da tutti gli esseri viventi e che alcuni di questi, Jedi e Sith per l'appunto, avevano la capacità di apprendere ed utilizzare per compiere azioni che andavano oltre le umane possibilità.

Il protagonista Luke, si trovava infatti a concepire la sua innata possibilità di usare la Forza per fini benefici, opponendosi a coloro che avevano le medesime abilità ma usate per scopi oscuri e crudeli. Le vie della Forza che l'eroe iniziò ad apprendere nel primo episodio ricordavano quindi gli insegnamenti religiosi negli antichi templi medievali, dove per un Jedi alla sapienza si univa il sacrificio fisico e mentale, alle abilità apprese si affiancavano capacità di utilizzo della Forza in combattimento o a livello psicologico[20].

Il concetto stesso di questa aura mistica dentro a tutte le cose, fu inserita nella sceneggiatura successivamente, in quanto il fine del regista era quello di sviluppare una storia che si fondasse sul sottile equilibrio tra il Bene ed il Male. L'energia che veniva descritta dalle parole di Kenobi come l'unica ad essere in grado di permettere la vita nel presente e l'unione con il passato e con il futuro, su cui gli Jedi predisponevano le loro azioni avendo capacità previdenti, divenne un tema rcorrente in tutti i personaggi del film, tanto che fu il contrabbandiere Han Solo il primo a pronunciare «Che la forza sia con te». La forma di augurio verso il giovane Luke si diffuse talmente rapidamente tra il pubblico che, in occasione della vittoria delle elezioni del 4 maggio 1979 di Margaret Thatcher (1925-2013), il suo partito pubblicò sulla rivista "The London Evening News" :"May the Fourth Be

[19] Arecco, *George Lucas,* cit. pp 30-40

[20] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp. 55-60

with You, Maggie. Congratulations". Il gioco di parole, evidentemente proveniente dal film, venne usato dagli stessi *fan* per proclamare il 4 maggio come il "Star Wars day"[21].

In secondo luogo però, come già anticipato, Lucas sviluppò la storia fantascientifica riprendendo in larga parte le storie della serie televisiva di Flash Gordon, senza tanto nascondere le fonti d'ispirazione. Innanzitutto il conflitto presente nella galassia tra Impero e forze dei ribelli, richiamava il gruppo di rinnegati capitanato dallo stesso Flash Gordon che combatteva il malvagio imperatore dell'Universo Ming, in questo caso sostituito dal malefico imperatore Dart Sidious, capo di tutti i Sith. Il secondo aspetto che Lucas riprese furono la moltitudine di razze aliene che comparivano nella pellicola, molte delle quali provenienti da pianeti lontani, appartenenti sia a forze del male che dell'esercito dei buoni, ovvero i ribelli. Tra queste, una in particolare che fu amata dal pubblico e che divenne ben presto uno dei protagonisti della saga, ovvero l'enorme orso-leone Chewbecca, fidato compagno di avventure di Han Solo, assomigliava molto al principe della stirpe leonina Thun, stretto alleato dell'eroe Flash Gordon.

Uno degli episodi più avvincenti nel primo film vedeva Luke Skywalker introdursi all'interno della base nemica per liberare la principessa Leila da malefico Darth Vader, come fece lo stesso eroe del fumettista Alex Raymond(1909-1956) con l'amata Dale Arden, quando cadde nelle mani dell'imperatore.

Infine le iconiche scritte oblique introduttive che avrebbero fatto da incipit a tutti i film della saga di Lucas, vennero riprese dal telefilm in bianco e nero, con la medesima funzione introduttiva alla storia, dando una breve ma esaustiva spiegazione allo spettatore[22].

L'aspetto singolare fu il fatto che dopo l'ampio successo del primo episodio di Lucas, nel 1980 la King Features lasciò i diritti al produttore Dino De Laurentiis (1919-2010) per produrre l'omonimo film di Flash Gordon diretto da Mike Hodges (1932-), dando vita ad un vero e proprio *kolossal* con un *budget* di produzione di circa trentacinque milioni di dollari, che però non ottenne il successo sperato e faticò a coprirne le enormi spese sostenute.

Una volta definite le caratteristiche primarie della storia e con una prima bozza della sceneggiatura, nel corso del 1973 l'agente di Lucas, Jeff Berg, propose la realizzazione congiunta tra la società del regista e rispettivaente la Universal, la United Artists ed infine la 20th Century Fox.

Dopo i rifiuti netti delle prime due, principalmente perché il progetto sembrò loro inconsistente ed altamente rischioso, Berg trovò nell'amministratore della Fox Alan Ladd junior (1937-) una concreta possibilità per la realizzazione del film.

La Fox si riservò di visionare la sceneggiatura completa per definire una stima di *budget* da mettere a disposizione, ma Lucas, una volta ottenuto il primo consenso dal consiglio amministrativo, già si stava preparando per la realizzazione della pellicola, anticipando i primi costi con i ricavati della sua società.

Un primo accordo preliminare fu concluso nel corso del 1974, dove Lucas ottenne da Ladd la gestione totale del film sotto la Lucasfilm, lasciando parte dei futuri ricavi alla Fox che si impegnava ad un coprire parte degli investimenti e fondò una società affiliata, The Star Wars Corporation, per tenerne sotto controllo tutti gli aspetti legati al film.

Il regista, nonostante le diverse critiche che ottenne sulle prime bozze a partire dal collega e amico Coppola, credeva nel film e soprattutto nel *merchandising* che poteva generare nel pubblico dei più piccoli. Infatti quando alla fine del 1974, la Fox approvò ufficialmente la produzione, dopo che ebbero ottenuto con notevole ritardo una copia preliminare della sceneggiatura, Lucas, che con il successo di *American Graffiti* aveva guadagnato notevoli profitti, poté nuovamente contrattare per il definitivo accordo senza evidenti necessità finanziarie per i debiti personali o delle sue società.

Nel contratto definitivo, che sarebbe stato firmato solo nel 1976, la Fox mise a disposizione un *budget* di poco più di otto milioni di dollari, seppur Lucas ne aveva chiesti il doppio, in cambio del

[21] https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_Day 19/09/19
[22] https://mgmtmagazine.com/nasce-successo-star-wars-speranza-quasi-spezzata-1686970/ 19/09/19

sessanta per cento dei profitti che avrebbe generato. Mentre il regista avrebbe ottenuto un completo controllo del film e della gestione dei restanti profitti, ma soprattutto era riuscito a vincolare per la propria società tutti i diritti secondari: stampa, tv, *merchandising*[23].

Il progetto ebbe quindi ufficialmente inizio e Lucas poté concentrarsi pienamente sulla storia.

La trama, che continuò ad essere riscritta più volte, con modifiche alla narrazione ed ai personaggi, riprendeva, come successivamente dichiarato dallo stesso creatore, il concetto di eroe definito nelle opere dello scrittore e storico Joseph Campbell (1904-1987).

Quest'ultimo era un saggista ed importante storico delle religioni statunitense, che trattò nei suoi diversi saggi i principali aspetti delle culture occidentali ed orientali, considerando soprattutto come le storie, i miti e le leggende provenienti da diverse parti del Mondo avessero aspetti e personaggi molto simili tra loro. Campbell definì quindi i passaggi in comune che erano presenti in molti dei testi sacri che studiò e che raccolse in alcuni punti chiave denominati «la vita dell'Eroe».

L'idea era che queste linee guida presenti nei racconti fossero presenti nell'inconscio umano e venissero tracciate per comunicare funzioni e significati da condividere tra le popolazioni.

Di fatto anche grazie ai suoi scritti, Lucas venne ispirato per la creazione del personaggio di Luke Skywalker, nel ruolo dell'eroe del bene che compie un percorso determinato opponendosi alla conquista del male nell'Universo. Seppur *Guerre stellari* si strutturasse sulle idee concepite dall'eroe definito da Campbell, il film era stato pensato inizialmente per essere un unico episodio, che solo a partire dai successivi film della saga avrebbe compreso in larga parte lo sviluppo delle «vie dell'eroe», che venivano indirettamente menzionate nelle «vie della forza» che Luke si trovò a compiere. Per introdurre immediatamente lo spettatore nella storia, Lucas compì la scelta filmica di rendere fondamentale il ruolo dell'*opening crawl*, dove con alcuni minuti di scritte disperse nello spazio cosmico si conoscevano le sorti della galassia, in quel momento combattuta tra due opposte forze, l'Impero governano da Palpetine, alias Darth Sidious e le forze Ribelli, capitanante dalla principessa Leila del pianeta Aldeeran[24].

La nota sequenza scritta, oltre a riprendere direttamente da Flash Gordon, era stata creata dalla collaborazione con il regista Brian De Palma (1940-), che nonostante le numerose critiche fatte a Lucas quando quest'ultimo gli chiese una collaborazione per il film, tra cui la mancanza di sangue nelle sparatorie, decise di aiutarlo.

Una volta terminata l'introduzione alla storia, iniziava il nuovo concepimento filmico di Lucas, ovvero il ritmo e la velocità che distinguevano il film dovevano mostrarsi fin da subito con una battaglia spaziale, in pieno stile Flash Gordon, tra astronavi ribelli e l'immensa flotta imperiale che gli stava dando la caccia, in modo da colpire ed attirare l'attenzione dello spettatore. Non si limitava quindi alla sola attenzione narrativa, ma la pellicola doveva assorbire completamente il pubblico, con effetti visivi e sonori che potessero potenziare gli stimoli e le emozioni. Il fine cercato era quello di avere un ritmo continuo, alternato da azione, comiche in stile *slapstick* e immagini spettacolari che non lasciassero indugiare il pubblico, ma che ne richiamassero continuamente l'attenzione. Per questo Lucas investì fin da subito su Colin J.Cantwell, miniaturista del film *2001:Odissea nello spazio*, che si sarebbe occupato di creare tutti i modelli dei veicoli. Una volta compresa l'idea del regista, Cantwell si mise subito all'opera per disegnare le sue idee e grazie a lui venne tracciato un binomio preciso tra i veicoli delle truppe imperiali, che utilizzavano caccia Tie-fighter, astronavi grigie e nere a forma di H, rispetto agli iconici X-Wing bianchi e rossi dell'esercito di Leila a forma di X per l'appunto.

Al modellista venne affiancato un altro nuovo collaboratore di Lucas, Ralph McQuarrie, ex disegnatore della Boeing, il quale si occupava di tracciare le ambientazioni, i pianeti ed i particolari dei veicoli e dei personaggi alieni. I due collaborarono fin da subito per tracciare il mondo futuristico di *Star Wars*, mentre Lucas assumeva il giovane John Dykstra, allievo di Douglas

[23] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 130-140

[24] J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Lindau, 2019

Trumbull, l'ideatore degli effetti speciali di *Andromeda,* per formare una squadra da lui capitanata per realizzare tutto ciò che i collaboratori e Lucas stavano solo progettando.

Dykstra, già riconosciuto per il suo talento negli effetti speciali, si pose al vertice della ILM per occuparsi delle tecnologie, a quell'epoca molto arretrate, per soddisfare le necessità del regista, mentre dall'altra parte un ultimo importante e più stretto *partner* che permise la riuscita del film, fu sicuramente la moglie Marcia, a capo del reparto montaggio, abile nel gestire e dare filo logico alle sequenze della ILM con le riprese del marito.

L'obiettivo di Lucas all'inizio del film fu quello di portare immediatamente il pubblico nella storia, affascinandolo con un grande conflitto spaziale tra astronavi immense e rapidi caccia stellari di entrambe le fazioni, ribelli e impero, per dare subito enfasi e azione nella storia.

La scissione tra bene e male venne tradotta in un conflitto che ricordava la guerra mondiale, una battaglia tra un signore oscuro che si celava dietro mentite spoglie e che da lontano comandava il suo esercito per mantenere il potere e sopprimere coloro che non gli sottostavano.

La sua arma più potente venne mostrata al pubblico nelle prime scene del film, ovvero colui che sarebbe divenuto l'icona del male nel pensiero cinematografico, Darth Vader. Celato sotto una maschera disegnata da McQuinn, si nascondeva un potente cavaliere oscuro Sith che era agli ordini dell'Imperatore Darth Sidious e che voleva catturare la giovane principessa per porre fine alla ribellione.

Al pari degli Jedi, anche Vader aveva enormi poteri derivanti dalla Forza e per questo anche agli occhi dell'esercito imperiale appariva come una figura potente e minacciosa. David Prownse con la tua robotica nera accompagnata da un lungo mantello e la sua altezza di due metri incutevano una forma di timore a coloro che seguivano le vicende del film. Il volto venne coperto da una maschera che ricordava lo stile degli antichi samurai ripresi nelle storie di Kurosawa, mentre la voce dell'attore britannico venne sostituita da un timbro più profondo, robotico e con l'alternarsi di respiri marcati, come un sub.

Già nelle prime scene quindi si introducevano due personaggi che stavano cambiando il corso della storia della galassia e, mentre l'Imperatore rimaneva celato a guidare le sue forze, un'altra figura fece la sua apparizione, ovvero il Grand Moff Wilhuff Tarkin.

Questo personaggio, interpretato dall'attore britannico Peter Cushing (1913-1994), assumeva il ruolo di Governatore di Sistema, con il diretto controllo dell'esercito imperiale, assieme ai suoi subalterni l'ammiraglio Conan Antonio Motti e il generale Cassio Tagge.

Tarkin era il responsabile militare e politico a capo delle forze imperiali, colui che controllava la potenza distruttrice della Morte Nera e che più di ogni altro voleva distruggere i Ribelli, a costo di annientare interi pianeti, come fece con la terra natale della Principessa Leia, Aldeeran, disintegrandola in pochi minuti con il raggio del pianeta meccanico.

In questo senso il potere del Grand Moff, ovvero del generale delle forze armate, ricordava molto sia nell'aspetto, nei comportamenti e negli abiti i gerarchi nazisti, rivelandosi un *villain* spietato e freddo che prendeva decisioni al pari di Vader. Quest'ultimo appariva come un diretto emissario dell'Imperatore, quasi allo stesso livello di Tarkin, ma con una Forza e un potere che anche quest'ultimo temeva. Difatti nell'opposizione al significato di Forza fatta dall'ammiraglio Motti, Vader soffocandolo solo con il potere della mente, rivelò al pubblico quello che era capace di fare, mentre Tarkin gli chiedeva di risparmiarlo.

Il Lord Vader e il Grand Moff si rispettavano a vicenda e nelle fasi del film ciò che più appariva chiaro era che l'Imperatore guidava l'occupazione tramite il suo esercito, mantenendo però un controllo grazie alla figura del cavaliere nero che rimaneva a controllare i subalterni, in special modo con un'arma potente come la Morte Nera.

Il suo esercito, gli *storm-troopers,* inizialmente chiamati da Lucas come *star-troopers* ma poi cambiato per dare un'enfasi più negativa, obbedivano ciecamente ai comandi dei loro generali, compreso Vader. Armati di fucili laser e con tute bianche simili a quelle dell'oscuro signore, al pari

di quest'ultimo vengono disegnati a volto coperto, quasi a cancellare ogni segno di umanità dietro le loro azioni[25]

Dopo la battaglia iniziale, con una netta sconfitta dell'esercito ribelle, la principessa Leila venne catturata dai nemici, per essere trasportata nella base centrale dell'Impero, il pianeta artificiale denominato *Death Star*.

L'azione si spostò quindi sui due suoi alleati, che riuscirono a sfuggire alla cattura grazie ad una scialuppa di salvataggio e con l'obiettivo di portare a termine la missione affidata loro dalla principessa in persona, R2-D2 e C-3PO[26].

Nella storia entrambi erano robot avanzati fedeli all'esercito ribelle, creati dalla mente di Lucas e dalla penna del disegnatore McQuarrie, con nomi che richiamavano chiaramente i codici presenti nel cortometraggio *THX1138 AB*. I due androidi vennero inviati con il compito di portare un messaggio urgente ad uno degli ultimi cavalieri Jedi ancora vivo nella galassia, Obi-Wan Kenobi.

I personaggi robotizzati, uno basso, tarchiato e che comunicava con suoni incomprensibili agli umani, l'altro un logorroico umanoide simile alla donna meccanica del film *Metropolis* di Fritz Lang (1890-1976), assunsero un ruolo importante nella storia già dalle prime sceneggiature, rivelandosi anche un duetto comico e divertente. La loro completa diversità nel fisico come nelle caratteristiche funzionali, servivano a staccare il pubblico dalla serietà della storia principale, per avere momenti comici e in stile *slapstick.*

Nello sviluppo narrativo infatti, con la loro missione nel deserto del pianeta di Tatooine per conto della principessa Leila, che aveva affidato loro un messaggio di vitale importanza prima di essere catturata dalle truppe imperiali, i due personaggi richiamavano chiaramente i due contadini di La *fortezza nascosta* di Kurosawa. Infatti, nonostante le critiche di autori come Coppola, Lucas aveva intuito che la storia potesse essere maggiormente apprezzata con parti comiche e divertenti, soprattutto tra i più piccoli, con brevi *sketch* di dialoghi e disavventure per provocare ilarità ed alleggerire il film. Il fine dei due androidi era quindi quello di scovare il famoso Jedi, nelle prime versioni denominato come "Starkiller", poi divenuto Obi-Wan Kenobi, per portargli un messaggio in grado di convincerlo a combattere la guerra contro l'Impero e distruggere la temibile stazione *Morte Nera*, che era in grado di distruggere interi pianeti nel giro di pochi minuti.

I due robot, giunti nei deserti di Tatooine, vennero salvati dai predoni grazie all'intervento del giovane Luke Skywalker, il vero eroe della storia, che una volta capita l'importanza del messaggio, decise di aiutare i droidi a trovare il famoso Jedi.

Avvenne così la chiamata per l'eroe di intervenire per compiere il bene e inconsapevolmente iniziare il percorso definito da Campbell come "il viaggio dell'eroe". La teoria seguita dallo storico era che riprendendo e studiando i miti e le storie del passato, esisteva una via ben definita di tappe che ogni personaggio principale doveva compiere per realizzarsi, indipendentemente dalla cultura, religione o posizione geografica, il tutto contenuto nella sua opera *L'eroe dai mille volti*, libro che per Lucas fu fondamentale nella costruzione di *Star Wars.*

L'idea derivava dal fatto che secondo Campbell, riprendendo anche le idee dello psicoanalista Carl Gustav Jung (1875-1961), ci fosse una condivisione dell'inconscio nell'umanità che facesse nascere le storie ed i miti da dei archetipi, ovvero idee preesistenti all'interno della mente umana, comuni a tutti e senza differenze culturali o religiose.

Nel corso della narrazione entrò in gioco il destino, aspetto comune nel mondo dei *fantasy*, che portò il giovane Luke a conoscere Obi Wan Kenobi, il silenzioso ed anziano maestro che gli rivelò le sue vere origini e le sue capacità per divenire uno Jedi se lo avesse seguito come allievo *Padawan*. Il giovane Luke, povero e schiavo di una realtà desertica e senza speranza, incontrò in Obi Wan una possibilità per compiere il suo destino che aveva sempre immaginato altrove.

[25] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017 pp. 48-49

[26] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

Il Jedi, dotato di abilità al di fuori del comune grazie all'uso della Forza in senso buono, assunse una veste in stile nipponico, indossando un *kimono* o *keiogi*, stretto dalla cintura *obi* e con il soprabito *haori*[27].

Le due icone del bene e del male venivano mostrate come esseri al di fuori della guerra in corso, che vivevano seguendo le loro leggi ed il loro credo basato sulla Forza, ma soprattutto nelle loro apparenze vennero disegnati nelle vesti come nel comportamento, come personaggi vicini al pensiero dei guerrieri orientali. Non a caso le loro armi vennero disegnate come le *katane* moderne, definite *lightsaber*.

La narrazione così si sviluppò con Luke che seguiva le lezioni del saggio Jedi per arrivare all'origine della Forza, un potere che ambivano entrambi i lati del bene e del male, ma che solo uno avrebbe prevalso sull'altro. La figura dello Jedi significava divenire un cavaliere al servizio del bene supremo per la Galassia, che richiamava le antiche leggende medievali con nemici, creature e spade, che in *Star Wars* erano divenute appunto le spade laser, ideate dallo stesso Lucas come arma per i personaggi che concepivano la vera Forza, distinguendo anche qui il colore blu per i cavalieri del bene, dal rosso delle spade degli Oscuri Sith[28] .

Luke e Obi Wan si recarono al porto di Mos Eisley per trovare un'astronave che portasse loro sul pianeta della principessa Aldeeran e in quest'occasione trovarono l'aiuto necessario negli iconici personaggi di Ian Solo, contrabbandiere sagace e furbo, e di Chewbecca, fedele compagno nonché pilota del famoso *Millenium Falcon*, inizialmente chiamato *Pork burger* per le sue forme che ricordavano un hamburger di maiale.

I due personaggi, che rappresentavano l'illegalità e il contrabbando presente nella galassia, si posero come figure completamente opposte al credo quasi religioso dello Jedi, interessati solo ai soldi e alle malefatte che li avevano fatti ricercare dai peggiori cacciatori di taglie.

Con loro veniva richiamata la tradizione cinematografica dei pistoleri western in stile John Ford e Henry Fonda (1905-1982), vedendo in Han Solo la convenzione riadattata in ambito futurista del pistolero solitario, capace di affrontare molti nemici cavandosela sempre. Assieme a lui Lucas inserì uno dei primi personaggi extraterrestri che avrebbero invaso il mondo *Star Wars*, ovvero Chewbecca, un gigantesco e peloso animale simile al leone appartenente alla razza Wookie, che, come R2-D2, comunicava con versi incomprensibili per chiunque, eccetto che dall'amico Han.[29].

La nuova alleanza tra questi diversi personaggi ricordava *La Compagnia dell'Anello* di Tolkien, dove l'eroe univa le forze per sconfiggere il male assoluto che dominava in quel momento l'universo, o nel caso dei libri sugli *Hobbit*, la Terra di Mezzo.

D'altra parte mentre il nuovo gruppo compiva il viaggio per salvare la giovane principessa dalle truppe imperiali, decidendo di affrontare l'oscuro signore che si celava sotto le spoglie dell'Imperatore, simile a Sauron tolkieniano, il potente Darth Vader era sempre più interessato al giovane Luke e alle sue capacità legate alla Forza. Il motivo apparente era per impedire che vi fosse una nuova minaccia verso il suo padrone, ma l'interesse di questa figura severa e senza pietà continuava a crescere, cercando di arrivare a contatto con il giovane eroe.

Il film arrivava così alla fase successiva, la seconda parte in cui la narrazione, terminata la fase introduttiva, si sviluppava nella reale storia fiabesca che Lucas aveva in mente.

Ma rendere il ritmo costante, veloce ed avvincente per lo spettatore, Lucas, cambiando la sceneggiatura durante le riprese del film, decise di porvi la decisiva la morte del maestro Obi-Wan per lo stesso antagonista Darth Vader, che con il suo sacrificio permetteva agli amici di scappare dal pianeta nemico. In questo senso la scena *climax* permetteva di sorprendere il pubblico, dando un significato reale alla sortita dentro la Morte Nera e portava l'eroe Luke a comprendere maggiormente il suo dovere, accompagnato dallo spirito del maestro che era rimasto dentro di lui[30].

---

[27] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005 pp. 30-40

[28] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 40-45

[29] G. Carluccio, L. Malavasi, F. Villa (a cura di), *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci Editore, 2016

[30] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp. 78-81

D’altra parte però si generava una sfida parallela a quella tra Ribelli ed Impero, che fino a quel momento era rimasta sospesa. La ricerca di Vader nel compiere il volere dell’Imperatore si interruppe alla scoperta di un nuovo cavaliere Jedi che combatteva a fianco di Kenobi e, mentre Tarkin e l’esercito perseguitavano le flotte ribelli per distruggerle definitivamente, il cavaliere oscuro percorreva solitario il suo nuovo obiettivo.

Luke, Han, Chewbecca, Leila e i droidi R2-D2 e C3-PO riuscirono a raggiungere il resto dei Ribelli e, grazie al messaggio inviato ad inizio film dalla stessa principessa allo Jedi, erano in grado di sferrare l’attacco definitivo alla Morte Nera. Lo scontro finale avvenne nell’orbita del pianeta Yavin, che successivamente sarebbe divenuto un punto fondamentale nella storia della saga, in cui i due eserciti opposti poterono fronteggiarsi. Dopo che Solo e Chewbecca lasciarono i loro amici per fuggire dalla guerra, Luke si unì alla flotta ribelle mentre Leila comandava le truppe della nave principale. Nello scontro in cui i tecnici della ILM, assieme al montaggio che meritò il premio Oscar della moglie Marcia, fornirono delle sequenze di combattimento, le astronavi si muovevano con velocità e acrobazie, simili a caccia della Guerra Mondiale, sfrecciando nello spazio interstellare, mentre le possenti navi da battaglia facevano da sfondo con le loro dimensioni e la lenta movenza quasi maestosa.

Uno dei punti fondamentali, più volte citato dallo stesso Lucas alle anteprime del film, come quella nel 1977 al Northpoint Theatre di San Francisco, fu proprio la scena in cui il giovane Jedi veniva salvato dai compagni con il loro Millenium Falcon. Ovvero dopo che quasi tutti i caccia ribelli erano stati distrutti dai Tie imperiali, Luke cercava di raggiungere il punto della mappa che indicava la debolezza del pianeta meccanico, ma era inseguito dal più temibile pilota di tutto lo spazio, Darth Vader.

Mentre il nemico ossessionato dal giovane cercava di finirlo con i colpi del suo caccia Tie Advanced, la voce di Obi-Wan dall’oltretomba rassicurava il Jedi permettendogli di utilizzare la Forza, evitando i colpi del *villain* che riuscì solo a distruggere il robot a bordo della navicella.

I secondi di *suspence* che seguivano lo scontro tra i tunnel superficiali della Morte Nera, servivano per introdurre il colpo di scena con il ritorno dei due amici, Han Solo e Chewbecca, alle spalle di Darth Vader, e con l’estasi del pubblico colpire la navicella del nemico, permettendo a Luke di sparare alla Morte Nera nel punto debole e distruggerla definitivamente.

A pochi mesi dall’uscita il regista decise di inserire la scena del Tie di Vader che fuggiva mentre il resto dell’esercito soccombeva ai colpi dei ribelli, lasciando un finale aperto per il film.

Il ritmo che venne dato a questo scontro, costò diversi mesi di lavoro di montaggio e controllo, ma venne considerato come parte fondamentale dell’opera da parte dello stesso autore.

Venne infatti pubblicato successivamente la dichiarazione che il regista fece alla moglie Marcia: «se il pubblico non applaude quando Han Solo arriva all’ultimo secondo col *Millenium Falcon* a salvare Luke inseguito da Vader, allora vuol dire che il film non funziona»[31] .

Lucas aveva già capito l’ingrediente di cui il film aveva bisogno per essere apprezzato dal pubblico.

Infatti come successivamente venne ripreso dall’analista cinematografico Christopher Vogler (1949-) nei suoi studi sulle strutture narrative di libri e film, *Star Wars* fu capace di conquistare gli spettatori seguendo apertamente il percorso già definito da Campbell e in cui Lucas inserì il proprio eroe, Luke Skywalker, per catturare il pubblico e farlo immergere dalla storia.

Nello sviluppo del film, come si è già anticipato, il protagonista seguiva diverse fasi di crescita, che lo portano a vivere un vero e proprio viaggio alla scoperta di sé stesso e delle sue capacità (Figura X).

Secondo la tesi di Vogler, Lucas è stato in grado di trasmettere al pubblico un modo per vestire i panni del proprio eroe e di addentrarsi emotivamente nella storia per vivere assieme a lui il destino che lo aspettava. Era importante, secondo l’analista, il fatto che più volte l’eroe si avvicinasse alla morte ma riuscisse sempre a fuggirla, da solo o con l’aiuto dei propri amici.

[31] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 229

Questo in quanto il pubblico aveva interesse non solo nel vivere una storia diversa e fantasiosa, ma che lo portasse ad immergersi in un ruolo primario che riuscisse a sconfiggere la Morte stessa[32].

Il percorso che era stato inizialmente improntato nel primo film, divenne un elemento essenziale su cui lo stesso Lucas scrisse le sceneggiature della sua saga, sottolineando sempre più la figura di Luke Skywalker e della sua nemesi Darth Vader.

Figura 1, *Viaggio dell'eroe*, Usa, 1992,C. Vogler, fonte *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*

Ad oggi non sorprende quindi che il primo film della saga batté ogni *record*, superando al botteghino il precedente *Lo squalo* dell'amico Spielberg. Quest'ultimo infatti già alle anteprime, aveva intuito le potenzialità di *Guerre stellari* e per scommessa con lo stesso George Lucas decise di scambiarsi il due e mezzo per cento di guadagni dei loro rispettivi film sulla fantascienza: *Star Wars* in cambio di *Incontri ravvicinati del terzo tipo*. Nei successivi anni la quota ottenuta da Spielberg gli valse più di quaranta milioni di dollari, oltre che l'occasione di girare per conto della Lucasfilm le avventure di Indiana Jones[33].

Ma nel 1975, nonostante le idee iniziali sembrassero potenzialmente valide, ed i collaboratori sembrassero gente talentuosa che avrebbe portato il film al successo, George Lucas, che stava dirigendo gli aspetti di produttore, regista e sceneggiatore dell'opera, iniziò a dubitare del possibile successo del film, prima ancora delle riprese, già alla selezione del *casting*.

Nell'agosto dello stesso anno Lucas, assieme al suo fidato amico De Palma, iniziò a visionare le proposte per il ruolo di Luke Skywalker. Per Lucas era importante la prima impressione che aveva di ogni attore e per questo scartò immediatamente nomi del calibro di John Travolta, Nick Nolte e Tommy Lee Jones, lasciando in sospeso il ventiseienne Mark Hamill (1951-), il quale fino a quel momento non era stato assunto in nessun film e le sue speranze non erano delle migliori visti i numerosi provini che dovette affrontare per quel ruolo. Lucas infatti era indeciso tra lui e altri due attori: Kurt Russell e William Katt. Le ragioni legate alla ricerca di giovani interpreti erano dovute alle disponibilità economiche limitate nel *budget* del film e, in secondo luogo, per l'idea che il

[32] C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Roma, Audino, 2010

[33] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017 pp. 150-160

regista non voleva che il titolo del film venisse legato ad una singola figura già famosa di Hollywood.

Ma la decisione di quel ruolo era resa fondamentale soprattutto per il fatto che lo stesso eroe dovesse richiamare, in maniera indiretta ma piuttosto chiara, il George Lucas di molti anni prima.

Nella storia infatti, l'omonimo Luke fu ritratto come un giovane semplice e coraggioso, amante della meccanica, dei veicoli spaziali e con il sogno di fuggire dal pianeta Tatooine per cambiare il suo destino. Oltre a questi aspetti, che comunque rispecchiavano molti degli interessi di Lucas, il punto fondamentale divenne presto la scoperta, avvenuta solo in seguito, che il suo principale nemico Darth Vader, fosse in realtà Anakin Skywalker, ovvero suo padre, richiamando così quel rapporto costantemente in conflitto tra genitore e figlio della famiglia Lucas[34].

Il regista quindi, dopo essersi ispirato ai diversi racconti, saghe e film della sua giovinezza, inserì sé stesso all'interno della storia, quasi a voler rispecchiare all'interno di quelli che un tempo furono i suoi interessi e le sue passioni. Non a caso infatti l'allontanamento di Luke da un destino già segnato nel pianeta Tatooine, ricordava l'avventura che lo stesso Lucas aveva iniziato al *campus* universitario da cui tutto cominciò, entrambi viaggiatori con una meta precisa, ovvero di "camminatori dei cieli"

Nella storia però Luke doveva seguire le tracce dell'eroe di Campbell, indicato come un personaggio in grado di rispecchiare le molte sfaccettature della personalità umana e perseguendo valori ed emozioni comuni a tutti. L'intenzione, come poi spiegato anche dallo stesso regista, era proprio quella di creare una figura generica, in grado di rispecchiare tutto il pubblico.

Di fatto, seguendo la linea di pensiero di Campbell poi ripresa da Vogler, l'eroe del film, in questo caso Luke, doveva essere in grado di portare l'osservatore ad indentificarsi con lui stesso, fondersi e seguire la narrazione come se fosse lui stesso all'interno. Luke doveva rispecchiare un personaggio con qualità miste, positive e negative, ma soprattutto universali e comprensibili, che al tempo stesso lo rendevano unico ma identificabile con la generalità delle persone[35].

Nella sequenza di incontri per il ruolo, Mark Hamill si dimostrò avere un carattere estroverso e simpatico, abile nell'imparare le battute meglio di chiunque altro, riuscendo a convincere Lucas a dargli una possibilità, nell'attesa però di trovare i cast per i ruoli di Leila e Han Solo.

Infatti Lucas, su idea del collega De Palma, voleva creare una squadra di giovani attori che si dimostrasse in sintonia e che aggiungesse qualità nel proprio singolo personaggio.

Star Wars doveva basarsi non sul singolo attore, ma sull'intera compagine che diveniva la componente centrale della storia e che quindi ci fosse un dialogo coerente, naturale e quasi spontaneo nelle sequenze filmiche.

I provini per la Principessa Leia Organa, nome poi sostituito nei successivi film con Leila, iniziarono l'estate dello stesso anno e tra le quattrocento candidate c'era Carrie Fisher (1956-2016), figlia d'arte dell'attrice Debbie Reynolds e del cantante Eddie Fisher. Fino a quel momento aveva partecipato solo al film *Shampoo* girato un anno prima e uscito lo stesso anno, ma dovette anche lei attendere diversi mesi e riprovare più volte prima di sapere che la parte era sua.

Inizialmente il ruolo di Leila all'interno di *Star Wars* era stato cambiato diverse volte nella sceneggiatura di Lucas, che infine aveva pensato di limitarlo ad alcune battute e farla svenire nella maggior parte delle scene. Fu anche grazie al coproduttore del film Gary Kurtz (1940-2018) che il suo ruolo divenne centrale nella storia, facendola essere il simbolo dell'Alleanza Ribelle. Kurtz pensava che l'assenza di un personaggio femminile di rilievo fosse un'assenza grave nel film e grazie a questo consiglio, Lucas decise di reintegrare il ruolo nella sceneggiatura[36].

La principessa grazie anche alle capacità attoriali della Fisher, assumeva così un ruolo di paladina della giustizia, riunendo le forze Ribelli per divenire la voce portante dell'esercito d'opposizione del malefico Imperatore. Leila assunse ben presto, seppur fosse l'unico personaggio

[34] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005 pp. 40-50
[35] C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Roma, Audino, 2010
[36] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005 pp. 50-60

femminile, un ruolo chiave della saga, che mostrava forza, coraggio e determinatezza, divenendo l'icona per la moltitudine di spettatori che vedevano nell'eroina un'icona da imitare, e da amare.

Tenuti in sospeso, Hamill e la Fisher dovettero attendere l'ultimo componente del trio centrale, il fuori legge Han Solo, che fino a dicembre dello stesso anno Lucas non aveva ancora trovato.

Anche questa volta fu lo stesso Kurtz ad intervenire in aiuto di Lucas e interrompere la sua indecisione proponendo un personaggio imprevedibile.

Si trattava appunto di Harrison Ford, che dopo aver partecipato a *American Graffiti*, era rimasto disoccupato ed era tornato a fare il carpentiere.

Con la scusa di sistemare alcune porte dell'edificio della Zoetrope dove stavano girando i provini, Kurtz propose a Lucas l'idea di vedere Ford nel ruolo del contrabbandiere Han Solo.

Lucas conosceva già Ford per il film che aveva condotto precedentemente e decise di tenerlo come riserva, in modo anche da poter valutare la recitazione tra più attori.

Seppur inizialmente Ford non fosse convinto dell'opportunità, decise di tentare e si ritrovò a provare con Mark Hamill le rispettive parti, rivelandosi in grado di assumere sia fisicamente che caratterialmente la parte dello sbruffone che lo stesso Lucas stava cercando. Mentre il Luke di Hamill recitava come un ragazzino speranzoso e sincero, Han Solo di Ford era spontaneo, avido, irrispettoso delle regole e quasi nel disprezzare tutte le forme viventi e non, come i droidi che erano da lui detestati, eccetto l'amico Chewbecca.

Durante i provini Ford ebbe anche modo di duettare con Carrie Fisher, costruendo una recitazione dei due attori che alternavano l'aggressiva ed esasperata Leila, in risposta alle frecciatine e alla sfrontatezza di Han Solo.

Sul finire di dicembre Lucas si concentrò su due gruppi di attori su cui ricadeva la scelta: da una parte Hamill, Fisher e Ford, mentre dall'altra Terri Nuun, Christopher Walken e Will Seltzer.

Il fine era quello di scegliere la miglior interpretazione che il trio potesse dare alla riuscita del film e

dopo un periodo di riflessione, pose la sua scelta sui primi tre, considerati anche da parte dei collaboratori più estroversi e divertenti[37].

Nello stesso periodo Lucas volò a Londra per convincere Sir Alec Gunness (1914-2000) ad interpretare la parte del maestro Obi-Wan Kenobi. Fu l'amministrazione della Fox stessa che, preoccupata di come si sarebbe rivelato il film in sala, voleva assolutamente l'inserimento di un volto già conosciuto da parte del pubblico ed in assenza di attori famosi come protagonisti, Lucas aveva già pensato all'inglese per interpretare la saggia ed anziana guida di Luke. Seppur inizialmente fu contrariato di partecipare a quel film *fantasy*, ritenuto da lui di una categoria inferiore rispetto agli standard cui si rapportava, l'incontro con Lucas gli fece cambiare opinione.

L'altro principale personaggio, che poi avrebbe avuto un ruolo fondamentale in tutta la saga, era quello di Darth Vader. Nelle prime bozze dell'opera il regista lo aveva inserito come un cacciatore di taglie, relegandolo ad un ruolo secondario nella storia, che però poi fu completamente cambiato facendolo divenire il principale antagonista di Luke.

Il successo tra pubblico e critica per il signore dei Sith, e la scelta di relegarlo dietro ad una maschera rivelando nel primo episodio molto poco su di lui, permisero a Lucas di poter sviluppare un ruolo che sarebbe divenuto centrale in tutta la saga.

La passione che i fan dagli anni Settanta mostrarono fin da subito verso la maschera oscura convinse l'autore a dare un volto ed un nome a quell'essere, che inizialmente poteva essere considerato come un *cyborg* viste la sua forza fisica e la sua portanza.

La cosa importante nella prima realizzazione fu comunque mostrare una figura antagonista forte, decisa e terrificante al pubblico in sala. Lo studio del costume fu ideato dal disegnatore McQuarrie, che riprese il *mempo* tipico dei guerrieri giapponesi, aggiungendovi la maschera che inizialmente era prevista solo per permettere al personaggio di respirare nello spazio e un lungo mantello nero a completarne la divisa. A Lucas piacque l'idea e decise di tenere il *design*, affidando il ruolo ad un

[37] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017 pp. 120-125

altro attore inglese, David Prowse, alto poco più di due metri[38]. Vader si presentava come un capo di poche e precise parole, che non ammetteva errori ed opposizioni dai suoi subordinati, pena la morte tramite soffocamento, utilizzando il lato oscuro della Forza. Al contrario degli alti ranghi dell'esercito che governavano le truppe ed i mezzi militari, Vader si impose fin da subito come una figura diversa, voce dell'Imperatore per le sue truppe, ma al contempo suo allievo cui spettava anche di confrontarsi sui temi della Forza e della minaccia Jedi.

Un singolare punto che si era creato nelle riprese era che il gigantesco Vader, *alias* Prowse, camminava velocemente e a lunghi passi nei corridoi delle navi da guerra, facendo faticare i suoi sottoposti che lo dovevano seguire. La sua altezza veniva rimarcata in tutto il film perché non rimaneva mai seduto, ma si imponeva verso i suoi subalterni, usando parole e discorsi brevi e concisi, eccetto quando la ripresa lo inquadrava solo nella *Meditation Chamber* o quando pilotava la sua astronave Tie Fighter. Contrariamente invece il potente Imperatore Darth Sidious rimaneva nascosto nell'ombra, comparendo chiaramente solo al termine della trilogia, e comandando tramite i suoi fedeli servi, tra cui appunto Vader, l'ordine nella galassia

Sidious, celato sotto un mantello nero, sarebbe divenuto l'icona della bramosia di potere che attirava l'uomo verso il lato oscuro e che usava le proprie abilità per raggiungere i suoi scopi[39].

Nel mondo lucasiano però non era solo la veste ad avere un'importanza iconica, ma anche la voce stessa dei personaggi, soprattutto di quelli malvagi.

Grazie alla collaborazione con il rumorista Ben Burtt (1948-), il regista alternò la voce seria e cupa dell'attore James Earl Jones (1931-) al suono del respiratore della bombola da sub che lo stesso giovane Burtt aveva ideato per dare vita alla famosa sequenza di respiro profondo e voce profonda che caratterizzava i dialoghi di Darth Vader.

Allo stesso neolaureato venne affidato il compito di creare la voce comunicativa di R2-D2, con una serie di urletti, fischi e altri rumori "organici" come richiesto da Lucas per rendere il robot intelligente ed emotivo verso il pubblico, soprattutto quello più piccolo.

Dall'altra parte Burtt dovette occuparsi anche di costruire i versi comunicativi del gigantesco Chewbecca, cosa che avvenne con l'utilizzo di diversi animali dello zoo di San Francisco, ricercando soprattutto suoni che provenissero da situazioni particolari, come il tricheco intrappolato sul fondo piscina a Long Beach, che assieme al ruggito di quattro orsi, un leone e i versi di una foca gli permisero di dare voce al Wookie[40].

Ma seppur gli Wookie rappresentassero solo una delle diverse specie aliene che Lucas inserì nella sua saga, soprattutto negli episodi cronologicamente più recenti per evidenti maggiori disponibilità finanziarie e sviluppi tecnologici, tra le principali critiche che vennero mosse al film ci fu quella del giornalista Walter Bremond del "Los Angeles Times", che accusava il film di razzismo.

Il fatto era dovuto alla presenza di soli uomini e donne con carnagione bianca come protagonisti, mentre il principale antagonista indossava una tuta completamente nera. A sua difesa il film venne considerato da parte degli amanti della saga tutt'altro che razzista, appunto per la presenza di una moltitudine di razze che vivevano insieme nell'Universo e che lo rendevano un luogo estremamente multiculturale. Importante era anche il fatto che questi alieni fungessero da attrazione soprattutto per il *merchandising* degli spettatori più piccoli, assieme alle astronavi e alle armi come le spade laser, su cui la politica di Lucas investì subito.

La finalità poi era quella che nel film, come nei giocattoli ed in qualsiasi *gadget* riferito all'opera, si potesse nettamente distinguere il bene dal lato oscuro della forza.

Tra questi aspetti, per l'appunto, vi erano i costumi di scena, che furono ideati da John Mollo (1931-2017), aiutato dal disegnatore McQuarrie, i quali crearono le divise dei sottotenenti di Darth Vader richiamando i colori e il *design* delle divise naziste. Quest'ultimo fu caratterizzato da

[38] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005 pp. 40-50
[39] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 50-60
[40] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017 pp. 130-135

un'obbedienza verso il cavaliere oscuro che era più dovuta ad una forma di paura che di rispetto e, al contrario dei cloni che venivano nascosti nelle tute militari bianche, questi generali erano esseri umani, senza però alcun segno di pietà o rimorso nei confronti dei ribelli. Nelle scene girate internamente alla sala di comando degli *Star Destroyer* e della Morte Nera, questi ufficiali eseguivano gli ordini di distruzione di massa senza alcun tipo di cedimento, dimostrando che, come nel regime nazista, avessero perso qualsiasi segnò di umanità, perseguendo unicamente gli scopi che venivano loro comunicati dal perfido Lord Sidious. Ma questi significati e le diverse sequenze mostrate al pubblico non sarebbero state possibili senza l'aiuto fondamentale che il regista ebbe da parte della squadra di montatori.

La prima fra tutti fu sicuramente Marcia Lucas (1945-), addetta al montaggio, già collaboratrice del compagno e nominata agli Oscar per il film American Graffiti.

Marcia fu un elemento di particolare importanza sia al contributo che diede al film, nella fase di montaggio e nel controllo della sceneggiatura, aiutando anche il marito a creare diversi personaggi, sia appunto per il supporto che diede allo stesso Lucas durante i decisivi mesi che anticiparono l'uscita del film.

Il suo lavoro al montaggio, assieme a Paul Hirsh (1940-) e Richard Chew (1945-) fu successivamente premiato agli Oscar e portò Marcia a collaborare con grandi registi, tra cui lo stesso Martin Scorsese (1942-) nel film *Alice non abita più qui*.

Il suo talento e le sue capacità la fecero riconoscere pubblicamente come una delle donne che cambiò il cinema della New Hollywood, assieme ovviamente alla saga fantascientifica a cui aveva contribuito.

Marcia però non fu l'unica ad aiutare Lucas nella stesura della sceneggiatura, che venne ripresa e modificata continuamente durante la produzione di *Guerre Stellari*. Infatti quasi la metà dei dialoghi e delle scene vennero riscritte dai collaboratori Willard Huyck e Gloria Katz, che contribuirono a far conciliare dialoghi con le scene pensate dal regista, il quale continuava ad avere difficoltà nello *screenplay*.

Una volta scelti tutti i ruoli del suo team, all'inizio del 1976, Lucas portò parte della sua squadra di produzione presso gli studi Elstree Studios a Londra, mentre il reparto della Industrial Light and Magic, capitanato da Dykstra rimase a San Francisco per sviluppare gli effetti speciali.

I principali compiti in questa fase antecedente le riprese furono quelli del costumista Mollo, che assieme al truccatore britannico Stuart Freeborn (1914-2013) progettarono le divise e le armature dei diversi personaggi da far indossare agli attori e crearono anche il costume del gigantesco Chewbecca, che doveva essere indossato dall'attore Peter Mayhew (1944-2019), alto appunto circa due metri e dieci.

In concomitanza vi era un altro britannico, John Barry (1935-1979), che stava lavorando continuamente per preparare i diversi set per le riprese, tra cui una riproduzione a grandezza naturale dell'interno del *Millenium Falcon*[41].

Fu sempre la squadra di Barry che nel marzo dello stesso anno costruì la fattoria di Luke nel deserto tunisino di Nefta, da dove iniziarono ufficialmente le riprese del film.

Erano le uniche scene che dovevano essere girate in esterna, ma le difficili condizioni meteorologiche e la sabbia del deserto rovinarono cineprese e diverse attrezzature, mentre le piogge torrenziali facevano perdere intere giornate per l'impossibilità di girare.

Un ulteriore problema si presentò con i robot computerizzati che continuavano a non funzionare o a bloccarsi per la sabbia tra gli ingranaggi, mentre C3-PO, chiamato D-3PO nella versione italiana della trilogia, impersonato dall'attore Anthony Daniels (1946-), faticava a muoversi con il costume continuando a cadere a terra, oltre che non riusciva a sentire né vedere nulla.

Nonostante tutto le riprese furono portate a termine in due settimane e venne lasciato il compito alla squadra di Dykstra perché aggiungesse gli effetti speciali alle scene sul pianeta Tatooine[42].

[41] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017 pp. 130-135
[42] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017 pp. 140-142

L'inizio del film, ambientato sul pianeta deserto, richiamava chiaramente un altro successo fantascientifico conosciuto come *The Dune*, pubblicato come libro nel 1965 da Frank Herbert (1920-1986) e diventato una saga pluripremiata composta in totale da sei romanzi. Anche l'opera di Herbert aveva come incipit un pianeta desertico di nome Arrakis, che dava vita ad una battaglia tra due diverse famiglie, gli Atreides e i Harkonnen, per il suo controllo, e trattava anch'esso un'ampia società galattica con diverse creature e personaggi tra cui alieni, predoni e mostri che avrebbero ispirato il lavoro di Lucas[43].

Terminate le riprese in esterna e con un elevato numero di giornalieri da visionare per il reparto del montaggio di Marcia Lucas, la squadra si spostò nella capitale britannica per proseguire il film.

Lucas però apportò ulteriori modifiche alla sceneggiatura, non riuscendo a compiacersi dell'ultima bozza che aveva consegnato alla Fox.

Il primo fu quello di cambiare nome a Luke, diventato da "Starkiller" a "Skywalker". Questo soprattutto per il fatto che, dopo gli omicidi compiuti da Charles Manson (1934-2017) ai danni di diverse persone famose ad Hollywood, tra cui Sharon Tate (1943-1969), non voleva richiamare nella mente del pubblico quei fatti.

In secondo luogo era stato eliminato definitivamente il *The Star Wars*, sostituendolo con *Star Wars*, titolo che sarebbe durato vent'anni prima dell'aggiunta ufficiale di *Episodio IV- Una nuova speranza*.

Da sottolineare il fatto che in riferimento ai nomi per l'uscita del film in versione italiana, il direttore del doppiaggio Mario Maldesi (1922-2012) scelse di cambiare l'appellativo di diversi personaggi, per un a questione puramente artistica e di stile nella versione in lingua italiana. Fu così che nacquero Dart Fener, Leila, C1-P8, D-3Bo e Morte Nera, sostituendosi nella prima pellicola ai nomi originali inseriti nella sceneggiatura[44]

Per quanto riguarda l'ultimo cambiamento, fu quello di variare la sceneggiatura utilizzata in Tunisia e decidere di far morire Obi Wan Kenobi per mano del nemico Vader.

Lucas ci stava pensando da diverso tempo a questa decisione, dovuta dal fatto che secondo la sua personale opinione ci volesse un colpo di scena nella storia e che permettesse di dare un significato al salvataggio di Leila dalla Morte Oscura, mantenendo uno stile narrativo veloce e ritmato.

L'attore Guinness inizialmente non accettò la variazione sul destino del suo personaggio, anche per il fatto che non fu lo stesso Lucas a riferirgliela, ma un suo assistente. Seppur dovesse ancora decidere le sue sorti mentre erano in Africa, Lucas decise anticipare la possibile fine di Obi-One e di conseguenza quella del suo attore.

Guinness non protestò e continuò la sua recitazione, ma tornati a Londra volle un incontro con il regista per un chiarimento, riuscendo infine ad accettare la modifica alla sceneggiatura, soprattutto per il compenso che gli aspettava, essendo l'unico attore famoso tra quelli ingaggiati[45].

Negli studi di Elstree, Barry stava ancora preparando i diversi *set* per le riprese, quando l'intera *troupe* tornò dal deserto del Maghreb e dovettero adattare le riprese all'impianto costruito in quel momento.

La Industrial Light and Magic aveva inviato il *Millennium Falcon* a grandezza naturale, ma le sue immense dimensioni non gli consentivano non gli permettevano di essere posto interamente all'interno delle strutture degli *studios* britannici e di conseguenza lo dovettero adattare allo spazio, rimontandolo a metà ed utilizzando pareti dipinte con parti dell'astronave per ampliare le prospettive.

Mentre la squadra tecnica cercava di risolvere i problemi con i robot computerizzati ed i costumi, gli attori si trovarono a dover entrare nella parte dei rispettivi personaggi, il più delle volte non apprezzando completamente le battute e le azioni che dovevano compiere.

[43] F. Herbert, *Dune*, Milano, Sperling & Kupfer, 1999
[44] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017
[45] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017 pp. 145-150

Una delle principali critiche, che fecero notare al regista, erano i dialoghi. In particolar modo Harrison Ford contestò a Lucas vocaboli e conversazioni irreali, decidendo così di variare la sceneggiatura prima delle sue parti ed inserendo improvvisazioni personali. Anche Hamill, Guinness e Daniels decisero su comune accordo di variare i dialoghi tra i loro personaggi, senza chiedere esplicito consenso a Lucas, che comunque non si oppose.

Hamill dichiarò successivamente che durante le riprese nessuno credeva che *Star Wars* avrebbe avuto successo. Infatti nei suoi dibattiti con gli altri attori, Daniels, ovvero C3-PO, gli disse che era contento di non mostrare il suo volto di fronte alla telecamera[46].

Nonostante questi episodi, gli attori contribuirono notevolmente alla riuscita del film e Lucas fu soddisfatto di come li ebbe lasciati agire al di fuori dello *screenplay*.

Le riprese terminarono a metà luglio e Lucas partì per gli Stati Uniti per lavorare sulla fase di montaggio con la Industrial light and Magic. Mentre la moglie Marcia lavorava sulle sequenze della Morte Nera, Lucas assieme a Dykstra e gli altri costruivano le scene della battaglia tra X-Wing ribelli e Tie imperiali durante l'assalto al pianeta meccanico.

Lucas aveva da sempre visto l'opportunità di mostrare al pubblico un conflitto tra astronavi simile a quello tra i caccia statunitensi e tedeschi durante la Seconda Guerra Mondiale. L'intenzione era quella di far percepire al pubblico dei movimenti reali, ma che avvenivano nello spazio, mentre le grandi astronavi si muovevano lentamente facevano da sfondo per impressionare il pubblico con le loro dimensioni.

Un primo montaggio da presentare alla Fox fu pronto solo per i primi di novembre. Per i notevoli ritardi della ILM, cui Lucas non si trattenne dall'accusare Dykstra per mancanza di serietà, mancavano diverse scene e l'audio non era stato ancora inserito, ma vi fu una prima approvazione con riserva da parte della dirigenza della casa cinematografica.

Lucas continuò nel lavoro di montaggio, riscrivendo alcune scene tra cui quella della taverna di Greedo, grazie alla quale voleva chiarire maggiormente il personaggio di Han Solo e aggiungere nuovi effetti destinati al pubblico. Per quest'ultima richiesta riuscì ad ottenere alcuni fondi aggiuntivi dalla Fox e con la collaborazione del giovane truccatore Rick Baker (1950-) ricreò la scena negli studi hollywoodiani di La Brea[47].

Agli inizi di gennaio del 1977 il regista su consiglio di Spielberg, chiese il contributo del noto compositore John Williams (1932-) per comporre la colonna sonora del film. Williams si pose immediatamente al lavoro, studiando le riprese fornitegli dalla Lucasfilm e adattando i suoni alla composizione narrativa della pellicola.

Mentre il direttore d'orchestra si occupava di creare la musica che accompagnava i ritmi veloci e cadenzati del film, Lucas presentò ai dirigenti della Fox, compreso l'amministratore Ladd, che si stava giocando il ruolo all'interno della società, il progetto finale, con il montaggio delle scene quasi completo, ottenendo un riscontro positivo.

Al contrario invece, il film venne fortemente criticato dai più stretti collaboratori ed amici del regista californiano, come De Palma, che lo aiutò a riscrivere la lunga sequenza iniziale introduttiva, mentre per Marcia, scoraggiata dalle note negative, era un completo disastro[48].

Ma la percezione visiva era solo una parte del prodotto e questo Lucas lo fece capire in seguito, quando Williams, completate le tracce sonore, inserì le sue composizioni orchestrali come sfondo delle scene iconiche. Il film aveva così tutt'altro senso con la musica in sottofondo e Lucas mandò avanti il progetto presentando la copia definitiva a fine marzo.

I dirigenti della Fox la approvarono e iniziarono ad occuparsi della riproduzione nelle sale di tutti gli Stati Uniti, lavorando soprattutto sulla pubblicità e riservando le migliori sale per la proiezione.

[46] Jones, *George Lucas: la biografia*, cit. pp. 150-154
[47] Jones, *George Lucas: la biografia*, cit. pp. 155-160
[48] Jones, *George Lucas: la biografia*, cit. pp. 160-162

Un elemento importante per la prima del film, è stato sicuramente l'intuizione del vicepresidente della Star Wars Corporation, Charles Lippincott (1939-), il quale si occupò di far anticipare la pellicola da una versione cartacea, per attirare l'interesse degli spettatori.

Le trattative con l'editrice Ballantine Books, iniziate ancora nel 1975, proseguirono fino a settembre del 1976 e, dopo la posticipazione della data d'uscita a novembre del romanzo firmato da Lucas e scritto da Alan Dean Foster (1946-), in un paio di mesi le prime centoventicinquemila copie erano già esaurite, senza che vi fosse neppure il *trailer* ufficiale del film.

Lippincott si occupò anche della pubblicità che anticipò l'uscita, con numerosi articoli ed interviste su diverse riviste di fantascienza e cinema come: Fantascene, American Film e Sight and Sound.

Fu anche in grado di convincere Stan Lee (1922-2018), fondatore della casa di fumetti Marvel, a pubblicare sei albi della storia fantascientifica in versione fumetto, prima dell'uscita ufficiale.

Dopo un attento studio per la proiezione della prima di *Star Wars* da parte della Fox, furono scelte trentasette sale, tra le quali la prima vera e propria del film ebbe luogo il sabato primo maggio del 1977, presso il Northpoint Theatre di San Francisco.

Il pubblico scelto e la critica presente in sala lo considerarono un successo immediato. Lucas era sicuro di aver ottenuto l'apprezzamento degli spettatori quando nella sala sentì applausi e urla dopo la scena di Han Solo che salvava all'ultimo secondo Luke dai cannoni del Tie pilotato dal perfido Vader.

Lo stesso si ripeté dopo l'uscita ufficiale il 25 maggio. Nonostante Lucas fosse insoddisfatto per non aver ottenuto il Dolby Stereo in tutte le sale di programmazione, fu conscio del fatto che il suo film stava battendo ogni record e lui stava per entrare nella storia dando vita alla era del postmodernismo cinematografico[49].

Su questo punto infatti diversi critici cinematografici, tra cui il francese Laurent Jullier (1960-), il momento simbolico del passaggio dal cinema dall'era moderna al postmodernismo si poté identificare nel giorno in cui uscì *Star Wars*. Questo in quanto il film aveva diverse caratteristiche che avrebbero identificato le pellicole di questa nuova epoca.

Il primo di questi aspetti era il riutilizzo di elementi, citazioni, omaggi che facevano esplicito riferimento alla cinematografia del passato: narrativi, stilistici, tematici. Un esempio erano i luoghi comuni legati al western di Han Solo e di Chewbecca, oppure la comicità di genere *slapstick* dei droidi alleati di Luke.

In secondo luogo vi era l'aumento della percezione visiva e sonora, che non si limitava a mostrare una storia allo spettatore, ma lo avvolgeva completamente, coinvolgendolo all'interno della narrazione, complice anche la stessa ricerca di costruire personaggi con caratteri generici e comuni per il fine di attrarre la maggioranza della popolazione, facendoli immedesimare nei loro eroi.

Oltretutto questa nuova concezione si diffuse rapidamente anche a livello internazionale, creando due grandi rami di produzione filmica, che distinsero i registi degli anni Ottanta e Novanta. Da una parte vi era il film postmodernista, che interagiva con il pubblico sviluppando tematiche culturali e sociali moderne con una nuova forma estetica di comunicazione. Dall'altra parte i film della postmodernità ricercavano sviluppi e caratteristiche precise, che li facessero contraddistinguere, creando veri e propri movimenti attraverso gli aspetti, soprattutto narrativi, che potevano essere passeggeri oppure divenire un marchio identificativo di un genere o del regista[50].

Le due parti potevano essere distinte nel postmodernismo forte, che voleva suscitare i forti cambiamenti che la stessa società stava subendo, con opere ed autori come Woody Allen, Ridley Scott, De Palma, che interpretavano il cambiamento. Dall'altro lato il postmodernismo debole era basato strategie, logiche di comunicazione e di lettura della tradizione che venivano presentate al pubblico senza l'aggiunta di aspetti interpretativi o fortemente personali.

[49] G. Carluccio, L. Malavasi, F. Villa (a cura di), *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci Editore, 2016

[50] Carluccio, *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche,* cit. pp

Un punto fondamentale era legato a questa nuova era postmodernista che mirava al totale coinvolgimento dello spettatore attraverso diverse sensazioni, principalmente visive e sonore.

Da un punto di vista delle immagini, si sviluppò un cinema definito con continuità intensificata, ovvero con la ricerca di un montaggio più rapido, che permettesse una maggiore variazione dei punti di vista e di momenti sensazionali, per creare una maggiore spettacolarità e coinvolgimento del pubblico, tralasciando in alcuni casi l'aspetto puramente narrativo.

Gli eccessi mostrati all'interno della pellicola, servivano ad affascinare maggiormente il pubblico con tendenze basate soprattutto sugli effetti speciali grazie anche al successivo sviluppo della digitalizzazione. I film di Lucas, da *Star Wars* ad *Indiana Jones* non entravano nel dettaglio, non volevano descrivere la causa o le conseguenze, ma miravano solamente a creare fascino e spettacolo per le persone in sala. Erano infatti comuni scene al limite dell'umana possibilità che però venivano apprezzate, quasi richieste, perché l'autore portò ad un livello di alto mimetismo le sue pellicole, dove, al contrario dei classici film western o thriller, gli eroi mostravano abilità che non erano realistiche, situazioni paradossali dalle quali riuscivano sempre ad uscirne. Si poteva quasi trarne l'idea che nel pieno rispetto della "politica degli autori", i lavori derivanti dalla cinepresa lucasiana, seppur non sempre il regista, dovessero esserne apprezzati per la loro origine ideativa.

D'altra parte quindi vi fu la rottura completa con strutture lineari di spazio-tempo, non sempre aventi chiari rapporti causa-effetto, ma dove era evidente che non vi fosse sempre un'attenzione alla narrazione, in comparazione all'attrattività delle scene.

Lucas fu quindi capostipite di un cinema che ricercava meramente l'interesse emotivo dello spettatore, sensazionale e sinonimo di meraviglia, che lo potesse trarre all'interno di mondi con storie e personaggi fantastici, in grado di colpirlo. Ne nacque dunque un cinema- cinema, ovvero una ricerca dell'interesse delle "grandi avventure" tipiche delle pellicole del passato, con tematiche e generi differenti ma che in comune non avevano alcun dialogo con la realtà.

Il cinema postmoderno assunse un ruolo centrale nella società, confermandosi per la sua capacità di essere un *medium* forte ed in grado di comunicare gli aspetti reali della società. *Star Wars* aveva molti aspetti legati alla cultura ed alla realtà, ma proprio per il fatto di essere nascosti dietro ad un mondo differente, passarono quasi inosservati da un pubblico sempre più bisognoso di uscire dal suo presente ed essere coinvolto in un universo parallelo.

A partire dal finire degli anni Settanta il disinteresse dei diversi film, soprattutto i *blockbuster*, verso i codici tipici della cinematografia classica, portarono ad un distaccamento tra le forme e la loro metafisica, cioè la visione del mondo in modo ideologico e morale. La logica narrativa e il suo rapporto con la moralità, anche attraverso il linguaggio, persero significato a discapito di un *plan* che potesse valorizzare prettamente l'immagine stessa, in modo che il pubblico considerasse la vera essenza della pellicola cui era andato a vedere. *Star Wars* diede inizio all'interesse dei registi postmodernisti verso film legati alla *performance* attrattiva, con una nuova visione del cinema che da questo punto di vista arretrò, tornando ad interessarsi della propria forma e non più della realtà e della percezione del pubblico, definita anche da Jullier come la «realtà del cinema»[51].

Tecnologie ed effetti speciali

Nel 1978 il successo di *Star Wars* venne consacrato anche la notte degli Oscar, dove il film di Lucas vinse numerosi riconoscimenti tra cui sei statuette di cui: miglior montaggio, miglior scenografia, migliori costumi, migliore colonna sonora originale, migliori effetti speciali ed infine un premio speciale venne riconosciuto a Ben Burtt per il sonoro che aveva realizzato nelle voci e nei suoni del film. La pellicola ottenne anche diverse *nomination* tra cui miglior film a Gary Curtz,

[51] Carluccio, *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche,* cit. pp

miglior attore non protagonista per Alec Guinness ed infine per miglior regia e per la sceneggiatura destinati a Lucas, che però venne sconfitto da *Io e Annie* di Woody Allen.

Il regista non dichiarò mai la sua delusione, seppur si potesse comprendere come il successo personale riconosciuto ufficialmente da Hollywood potesse coronare il lavoro che aveva condotto in quegli anni. Ma *Guerre stellari* fu un film riconosciuto anche in altri importanti premi come il Golden Globe a John Williams, il Bafta che vinsero nuovamente il compositore e per il sonoro ed infine il Saturn Award che invece venne consegnato per trucchi, montaggio, sceneggiatura, costumi ed infine per la regia condotta da Lucas. Dopo il riconoscimento degli anni Settanta, l'importanza che ebbe il primo capitolo realizzato della saga, nella cultura americana ed occidentale, lo fece entrare riconoscere come elemento degno di essere conservato nella Biblioteca del Congresso degli Stati Uniti d'America nel 1989 e, nel 2007, la Visual effect society lo inserì nella lista dei cinquanta film più importanti di sempre nell'ambiti degli effetti speciali.

In riferimento a quest'ultimo aspetto, una delle principali motivazioni che portarono il successo della saga degli Skywalker, fu di certo la convinzione di Lucas nell'utilizzo degli effetti speciali all'interno dei film e la conseguente fondazione della Industrial Light & magic.

Nel 1975 dopo aver concluso la prima bozza del contratto con l'amministratore delegato della Fox Ladd per la realizzazione del film fantascientifico, Lucas fondò una propria società per realizzare gli effetti speciali che aveva in mente per il film. La sua idea era di riuscire ad avere una squadra personale che potesse dedicarsi esclusivamente a *Guerre stellari*, innovando così un ambito che in quell'epoca era poco considerato dai principali film hollywoodiani.

Per comporre la squadra che lo avrebbe affiancato nel montaggio del film, Lucas pensò subito all'animatore Jim Danforth (1940-), il quale era un esperto nella tecnica dello *stop-motion*, ma si rifiutò di collaborare per la complessità del progetto. A quel punto Lucas si orientò verso Douglas Trumbull (1942-), divenuto famoso per aver supervisionato gli effetti speciali di *2001: Odissea nello spazio*, il quale però declinò per il fatto di essersi già accordato per il progetto di *Incontri ravvicinati del terzo tipo* di Spielberg. Al contempo però Trumbull, considerando le possibilità che offriva il progetto del film, gli consigliò di assumere il suo miglior assistente, ovvero il giovane John Dykstra che si era appena laureato nella facoltà di cinema.

Quest'ultimo, dopo aver parlato con Lucas e ascoltato la sua idea per il film, accettò subito il progetto. Dykstra trovò infatti il giusto film per sviluppare la sua idea di creare una cinepresa per il *motion-control*, ovvero una macchina da presa che si spostasse interamente per dare l'illusione del movimento nella ripresa. Il giovane aveva già creato dei prototipi simili a quello, ma per *Star Wars* era necessaria una tecnologia fino a quel momento inesistente, che permettesse di avere una fluidità ed una rapidità maggiori di movimento, soprattutto per le idee che il regista aveva per le battaglie aeree, dove le astronavi dovevano creare dei conflitti spettacolari, ritmati e veloci che potessero affascinare il pubblico.

All'inizio del suo lavoro presso la città di Los Angeles, Dykstra fu affiancato da Jim Nelson (1932-2014), esperto nella post-produzione, che si occupò di preparare l'attrezzatura necessaria per la costruzione dei modelli. I restanti membri del *team* erano per lo più giovani studenti ancora al *college*, che per avere la possibilità di girare un lungometraggio accettarono stipendi molto bassi, alcune volte nemmeno citati nei titoli di coda, come il disegnatore di *storyboard* Joe Johnson (1950-) e l'animatore Peter Kuran (1956-)[52].

La ILM, il nome ufficiale venne scelto solo successivamente dall'idea di tutta la squadra, venne situata all'interno di un magazzino a Valjean Avenue, Los Angeles, dove poté iniziare subito il lavoro per preparare le macchine destinate al film.

Mentre Lucas era concentrato nella sceneggiatura e nella selezione degli attori, Dykstra e gli altri si occupavano di sviluppare la tecnologia *motion-control*, dalla quale nacque il sistema di controllo dei movimenti delle camere subito ribattezzato Dykstraflex. Il sistema fu dotato di potenti cineprese VistaVision, con schermo formato panoramico e pellicole ad alta risoluzione per aumentare la

[52] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 140-143

definizione delle immagini. Il dipartimento artistico di Lucas iniziò così un lungo e complicato lavoro sotto la guida di Joe Johnson, il quale divise Dykstra, Alvah Miller e Jerry Jeffress per occuparsi delle costruzioni meccaniche delle cineprese, Paul Huston, David Jones e Steve Gawley per la costruzione dei modelli, di piccole e grandi dimensioni che servivano alle riprese, mentre infine Richard Edlund si occupava della direzione fotografica[53].

Seppur con molte critiche da parte della Fox, i giovani che vennero impiegati da Lucas riuscirono ad organizzarsi in modo da condurre il lavoro il più efficientemente possibile. La casa di produzione infatti si preoccupava per l'assenza di esperienza nel *background* della cinematografia dei neo laureati, sottolineando il fatto che i rischi legati alla costruzione di nuovi modelli per effetti speciali erano elevati e che non era detto rendessero nella pellicola.

In questo senso però fu lo stesso regista a rischiare maggiormente, versando notevoli finanziamenti destinati alla società, ma i tempi di realizzo per gli effetti speciali erano più lunghi delle previsioni iniziali. Dykstra e gli altri, aiutati indirettamente dal maestro del giovane tecnico Trumbull, dovettero utilizzare al meglio il *budget* a disposizione e vista l'assenza di *personal computer* avanzati, dovettero realizzarsi diverse parti *hardware e software* direttamente nei magazzini.

Vi furono diversi tentativi e il *budget* si alzò notevolmente, irritando Lucas che però doveva ancora occuparsi delle riprese e per il momento lasciò operare la squadra.

Il risultato fu raggiunto solo nel corso del 1976 con la macchina creata dallo stesso gruppo per il *motion-control*, in grado di ripetere movimenti millimetrici grazie al controllo da parte di un elaboratore elettronico, sempre costruito dalla stessa società. Questo permetteva alla ILM di poter girare più volte le diverse scene separatamente, di veicoli, modelli e sfondi, che servivano poi per integrare le riprese del film. Seppur il regista avesse cominciato a girare, il lavoro nel magazzino di Los Angeles proseguiva lento, principalmente per le difficoltà nelle inquadrature e nella realizzazione di modellini fedeli ai disegni di McQueen.

Lucas infatti più volte dovette tornare in Usa per controllare l'operato e, appena terminate le riprese del film, si affrettò a raggiungere il resto della squadra per prenderne il controllo e condurla a terminare gli effetti speciali che richiedeva.

Il regista si rese ben presto conto che la costruzione di *Star Wars*, a partire dalla sua sceneggiatura, derivava da un approccio completamente visivo, che doveva deciderne il successo o meno. I dialoghi e la narrazione passavano in secondo piano per lasciar spazio agli effetti che sorprendevano l'occhio e l'udito del pubblico, trasportandolo in una realtà completamente differente.

Il fine era quello di utilizzare gli effetti visivi, che in quell'epoca erano prevalentemente inseriti nelle animazioni della Disney, per il suo film fantascientifico. Per *Guerre stellari* però la ILM non si limitò all'utilizzo dei classici *special effects* (FX) con *animatronic*, animazioni a passo uno con i relativi modelli e *matte painting*, ma al contrario al contrario il film fu uno dei principali pionieri della tecnologia dei *visual effects* (VFX) intesi quali tecniche avanzate di creazione di effetti visivi attraverso *software* e *compositing*.

Ovvero Lucas intuì che l'unico modo per avere successo nell'ambito del genere fantascientifico era quello di investire in una nuova tecnologia, che gli permettesse di mettere sulla pellicola gli effetti visivi anche durante le fasi post ripresa, ovvero con effetti *live action*[54].

Il ruolo della ILM fu quindi quello di occuparsi di creare questi effetti sulla pellicola successivamente alle riprese, ovvero creando le immagini fotogramma dopo fotogramma e cercando di rimanere il più vicini possibili alle illustrazioni della *storyboard*, ma soprattutto al volere di Lucas.

[53] F. Magni, *Meraviglioso*, Alessandria, Falsopiano, 2014

[54] J. Hamilton, *Effetti speciali: tutte le tecniche e i segreti dei film più spettacolari di Hollywood*, Novara, Istituto geografico De Agostini, 1999

La pietra miliare dell'effettistica nella cinematografia avvenne all'interno degli studi della ILM, dove oltre ad aver creato un nuovo sistema di ripresa per sfruttare al meglio caratteristiche di velocità e montaggio delle sequenze, la squadra artistica utilizzò pienamente tecniche come il *matte painting*, riducendo così le necessità dei set di scena che venivano completati grazie a questa tecnica illusoria. Ovviamente il reparto di effetti era complesso all'epoca e oltre ad una perfetta sincronia tra la squadra, servivano tempi e finanziamenti che sostenessero la struttura. Da una parte quindi vi era Dykstra che sfruttava appieno la cinepresa, mentre i modellini ideati da McQuarrie e realizzati dalla squadra di McCune venivano ripresi con rapide zoomate e movimenti ripetuti, poi composti e montati in fase successiva dalla moglie di Lucas ed i suoi collaboratori. Edmund si occupò di studiare le singole riprese per comporre le diverse sequenze, soprattutto nelle fasi di scontro tra astronavi e di duelli tra *lightsaber*, mentre Muren coordinava il lavoro controllando le sequenze e predisponendo le scene da aggiungere o tagliare assieme a Lucas[55]. Il lavoro quindi ad essere organizzato in modo efficiente e la squadra riuscì a superare diversi imprevisti, divenendo un esempio per tutte le società che negli anni Ottanta si specializzarono nel settore degli effetti speciali.

Grazie a *Star Wars*, successivamente Hollywood avrebbe iniziato a riconsiderare l'animazione e le sue applicazioni, come la chiave per attirare il pubblico e la ILM intanto diveniva la pietra miliare che avrebbe sviluppato la tecnologia legata all'animazione visiva. Dykstra e gli altri collaboratori crearono così forme in movimento grazie all'inserimento sulla superficie del fotogramma di immagini create artificialmente, non reali sulla scena. Divennero gli eredi dei trucchi e delle fantasie di George Meliès (1861-1938), ovvero capaci di riportare il pubblico ad essere affascinato ed attratto da immagini ed effetti artificiali, che gli permettevano ancora di meravigliarsi e di essere trascinati maggiormente all'interno della narrazione[56].

Ma nonostante le intenzioni, per Lucas non fu semplice ottenere i risultati dalla sua squadra per gli effetti speciali. Per gli effetti richiesti il regista si era ispirato al noto film fantascientifico di Kubrick, uno tra i primi ad inaugurare il genere fantascientifico attraverso effetti speciali che alternavano i *rotoscope* disegnati a mano delle astronavi, con l'utilizzo del *motion control* per la resa su pellicola ed in maniera da dare profondità di campo. L'idea era quella di ottenere degli effetti tecnologicamente più avanzati, che gli permettessero di avere soprattutto per le scene con le astronavi, una resa simile alla *storyboard*, ma aveva anche esigenze nelle tempistiche di ottenere i risultati e la squadra faceva lentamente i progressi richiesti. La Dykstraflex funzionava, ma i risultati venivano raggiunti lentamente e con continui imprevisti nel realizzo delle immagini. Infatti vista l'instabilità dell'immagine nella fase di *compositing*, dovette investire su telecamere più avanzate che usavano pellicole ad emulsione sottile, per riuscire ad avere una definizione maggiore nel *travelling-matte*.

Come anticipato Lucas decise così di assumere personalmente la gestione dei lavori, fino a quel momento sotto la direzione di Dykstra, creando uno dei primi motivi di scontro tra i due.

Il secondo fu il fatto di assumere un esperto ispettore di produzione, George Mather, che affiancò Lucas in tutte le fasi del lavoro, in quanto si rese più difficile da gestire di quanto potesse sembrare, il quale a sua volta controllava il *team*, ponendosi al di sopra del giovane tecnico.

Le scadenze prefissate non vennero comunque rispettate e il regista dovette proseguire costantemente il lavoro sacrificando la sua vita privata ed i giorni a disposizione per i controlli sulle riprese.

D'altra parte in concomitanza con la ILM, anche la squadra del montaggio di Marcia Lucas, aiutata da Richard Chew e Paul Hirsch, stavano velocemente costruendo le prime sequenze filmiche da presentare ai dirigenti della Fox. Per facilitare il loro ruolo, soprattutto nelle sequenze della battaglia di Yavin, che si rivelò decisiva per la distruzione della Morte Nera, la squadra utilizzò vecchi filmati di combattimenti aerei della Seconda Guerra Mondiale come base. Quando

[55] Hamilton, *Effetti speciali: tutte le tecniche e i segreti dei film più spettacolari di Hollywood*

[56] G. Ghisolfi, Star Wars. *L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 177-181

arrivavano le diverse parti di filmato della ILM, le sostituivano con gli effetti speciali in modo da comporre il più velocemente possibile la sequenza.

Ne nacquero delle battaglie spaziali con un ritmo serrato e avvincente, seppur mancasse continuità tra le scene e in alcune inquadrature c'erano poche astronavi. Nonostante queste mancanze, che si generarono per motivi legati al tempo di lavoro limitato e al *budget* ridotto, il pubblico rimase affascinato dall'avvincente duello che aveva come protagonisti Luke con il suo X-Wing, e Vader stesso, considerato come il miglior pilota della galassia.

Le riprese del pianeta artificiale vennero fatte grazie ad un plastico costruito dentro ad un capannone dove, grazie a Edlund e Dykstra, riuscirono a fare riprese con zoom lontani e il più vicini possibili al modello, mentre il canale nel quale Luke sul suo X-Wing avrebbe sparato distruggendo la Morte Nera sul suo punto debole, era anch'esso realizzato interamente con una ricostruzione nel set.

L'aspetto fondamentale fu però l'attenzione verso i dettagli, che lo stesso Lucas richiedeva, come ad esempio le esplosioni che avvenivano sulla Morte Nera. Infatti essendo scene spaziali, l'effetto dei colpi di X-Wing e Tie doveva diffondersi in cerchio e non ricadere, vista l'assenza di gravità. Per questo motivo i tecnici inventarono, come poi avrebbero sempre fatto per tutti i film starwasiano, un metodo apposito, ovvero la ripresa dal basso dell'esplosione di un modello sospeso in aria. L'altra scena fondamentale era sicuramente l'apertura con il gigantesco Star Destroyer che attaccava la nave della Principessa Leila. Proprio per l'importanza dell'impatto visivo che doveva attrarre il pubblico, la scena fu l'ultima ad essere girata, e dopo discussioni durate diversi mesi, grazie all'esperienza raccolta con gli altri scontri del film, la squadra ottenne l'approvazione definitiva solo al quinto tentativo[57].

Il rapporto del regista con Dykstra dunque proseguì con diverse discussioni e litigi, sia per il fatto che Lucas non voleva lasciare le sue creazioni in mano ad altri, sia perché il lavoro condotto fino a quel momento era solo parziale e Lucas criticò più volte la gestione del giovane, soprattutto visto che si trattava di finanziamenti da diversi milioni di dollari, compresi i suoi guadagni personali derivanti da *American Graffiti*.

Le cose non migliorarono quando, grazie agli effetti speciali di *Star Wars*, Dykstra vinse personalmente il premio "Scientific and Engeneering Award", assegnato dalla stessa Accademy per gli Oscar, mentre Lucas ottenne solo la *nomination* per miglior regista. Quando successivamente al film Lucas escluse Dykstra per i nuovi progetti della Lucasfilm Inc., quest'ultimo proseguì la sua carriera fondando la società Apogee, concorrente diretta della ILM e conducendo diversi lavori, tra cui il telefilm *Battlestar Galactica*. Quest'ultimo fu proiettato nel corso del 1978 negli Stati Uniti, in Europa e in Giappone, ma non ottenne molto successo e si concluse con la prima stagione. Lo stesso anno la Fox citò in giudizio la Universal per plagio di diversi aspetti di *Guerre stellari*, ma la sentenza terminò con un nulla di fatto[58].

Seppur nelle puntate della saga diretta da Glan Larson (1937-2014) ci fossero innumerevoli richiami alla saga di Lucas, la Universal si difese citando il fatto che anche lo stesso film di successo riprese molti aspetti del film *Silent Running* del 1972 diretto da Trumbull, riuscendo così a difendersi dall'accusa.

Nonostante la perdita di Dykstra, successivamente al primo film la ILM divenne la più importante società di produzione per effetti speciali. Il mondo del cinema era entrato nella nuova era della spettacolarizzazione di massa e il pubblico degli anni Settanta ricercava pellicole che lo potessero affascinare e trascinare nella storia. La ILM poté utilizzare la sua esperienza e tecnologia per metterli a servizio di registi e produttori, riuscendo al contempo a proseguire lo sviluppo del cinema di animazione che diventò ben presto il punto centrale dell'intrattenimento.

Divenne sempre più chiaro che il cinema stava assumendo un ruolo centrale nella società, riuscendo a tessere innumerevoli relazioni costruttive con diversi ambienti della cultura cittadina.

[57] F. Magni, *Meraviglioso*, Alessandria, Falsopiano, 2014

[58] G. Ghisolfi, Star Wars. *L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna,* Mimesis Edizioni, 2017, pp. 22-30

Dopo la nascita della cinematografia come la conosciamo oggi grazie ai film di David Griffith (1875-1948), che comportò lo sviluppo dei generi filmici destinati a tutte le categorie di classi sociali che vi erano all'epoca, con l'entrata nell'era postmodernista il cinema assunse un ruolo primario per la rappresentazione della cultura della società.

Ovvero la cinematografia divenne presto lo strumento attraverso le quali le grandi case di produzione veicolarono l'interesse del pubblico verso una cultura di massa, ovvero sviluppando tematiche e generi che perseguivano a riflettere aspetti e caratteristiche ben definite, le quali difficilmente potevano cambiare. La nascita della tecnologia moderna poté solamente confermare la necessità della cultura postmodernista verso una ricerca al di fuori della realtà, ovvero tematiche che potessero rivelare una dimensione differente che grazie ai nuovi strumenti trasportavano lo spettatore all'interno di realtà parallele, fuori dalla nostra società. L'immaginazione veniva così veicolata ad immagini e suoni che i primi sistemi computerizzati prima e la digitalizzazione dopo, creavano ad uso e consumo degli individui. L'importanza del lavoro della ILM fu proprio nel fatto di fondare la pietra miliare per una realtà cinematografica che fino a quel momento era stata limitata, sottovalutata, quasi incompresa, ma che dopo il successo *Guerre stellari*, si rivelò essere principale veicolo d'interesse del pubblico.

Questo cambiamento avvenne in un momento in cui la società moderna era pronta, ovvero dopo che vennero superate due guerre mondiali ed in parte venne scongiurata la crisi per un ulteriore guerra tra USA e Russia. Gli anni Settanta infatti furono culturalmente un'epoca nella quale gli individui poterono coltivare ed esprimere liberamente i propri interessi e passioni, dando vita a movimenti che permisero di apportare profondi cambiamenti nella società stessa. In questo senso quindi la squadra di Lucas poté operare in un'ottica di positivismo e libertà, su cui gettò le basi per lo sviluppo di nuovi metodi di spettacolo destinati al pubblico, oltretutto in un periodo in cui prevalse la crescita economica di tutti i continenti dell'Occidente e quindi con un pubblico disposto a spendere maggiormente i propri risparmi.

Tra i diversi film che vennero prodotti grazie anche al lavoro sugli effetti speciali di questa società vi furono molti successi, presenti in pellicole di diverso genere cinematografico tra cui: *Ritorno al futuro III, Terminator 2, Hook, Jurassic Park, Casper, Jumanji, Mission: Impossible, Pearl Harbor* e molti altri. In particolar modo all'interno dei suoi uffici, che dopo *Star Wars* si spostarono a San Francisco, lavorarono diversi personaggi tra i più importanti nella storia degli effetti speciali di Hollywood. Tra i principali si possono citare Phil Tippett, Joe Letteri, Dennis Muren e John Lasseter, tutti vincitori di almeno un Oscar. Complessivamente la società dal 1977 ad oggi si è aggiudicata quattordici premi Oscar, ventuno *nomination* e ventidue premi ottenuti per l'innovazione tecnologica cinematografica.

Tra più importanti i risultati più importanti ottenuti dalla ILM è da citare il fatto che in occasione del film *Piramide di paura* del 1985, il *team* realizzò per la prima volta assoluta un personaggio creato interamente dal computer, ovvero un cavaliere di vetro che prendeva vita da una vetrata di una chiesa, grazie alla tecnica grafica che poi permise sviluppo del cgi, *Computer-generated imagery*, con la creazione di interi film con la tecnica dell'animazione, come *Toy story* del 1995[59].

Lucas perseguì nel sostenere economicamente il reparto di produzione degli effetti speciali, che venne anche impiegato per la realizzazione di film con attori veri affiancati da *cartoon*, come nel noto *Chi ha incastrato Roger Rabbit*, oltre che aver utilizzato per primi il processo di *morphing* e sviluppato tecnologie per sovrapporre vecchi filmati con la ripresa dal vivo, già usati in *Guerre stellari*, e ricreare completamente eventi naturali e storici come in *Pearl Harbor*.

È necessario sottolineare il fatto che fino al 1985, ovvero fino a quando Lucas amministrò direttamente la Lucasfilm Inc., la ILM si occupò di realizzare gli effetti speciali solamente ai suoi film o a coloro che conoscevano personalmente lo stesso titolare della società. Fu solo con la gestione dell'ex amministratore delegato della Itel, Douglas Norby, che la società iniziò ad occuparsi degli effetti per tutti i film di Hollywood che glie lo chiedessero. Nonostante la

[59] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

contrarietà di Lucas, le necessità finanziarie della compagnia lo costrinsero a deporre il suo orgoglio e ad accettare di lavorare per chiunque. Un'altra questione che sorse sul rinnovamento per esigenze finanziarie, erano i diversi rami che la Lucasfilm Inc. aveva nell'ambito degli apparecchi tecnologici. Tra queste vi erano la Edit Droid e la Sound Droid, che dopo uno sfoltimento del personale si unirono a formare la The droids Works, occupandosi del montaggio digitale, sonoro e visivo e di vendita dei prodotti realizzati dall'intera società.

Ma un altro ramo che apparteneva al gruppo Lucas e su cui però non si erano ancora ottenuti i risultati sperati era la Lucasfilm Computer Graphics Project, condotta da Alvy Ray Smith (1943-), esperto informatico e cofondatore della Computer Division della Lucasfilm.

Il fine di quest'ambito era nello sviluppo grafico degli effetti speciali tramite la Cgi, grazie anche ai contributi dell'ex collaboratore e direttore grafico della Disney John Lasseter (1957-), che venne assunto da Lucas per sviluppare questo reparto, nonostante le insistenze del direttore Norby di cedere l'attività. Lasseter, assieme alla squadra da lui gestita, realizzò un sistema *hardware* e *software* in grado di generare figure interamente al computer e con la finalità di riuscire a realizzare intere pellicole grazie a questa tecnica. Nel 1984 realizzarono *The Adventure of André and Wally B.*, che fu il primo cortometraggio in Cgi. Il sistema venne riconosciuto a livello internazionale e Lucas si convinse ad investire ulteriormente, ma solamente dopo un anno di fallimenti e di insuccessi a livello tecnologico, la decisione di venderla fu dello stesso Lucas, che su accordo con l'allora ex proprietario della Apple Steve Jobs (1955-2011), cedette l'attività nel 1986 per cinque milioni versati immediatamente, più altri cinque disposti come autofinanziamento della stessa società per mantenersi economicamente, che su accordi sarebbero stati resi successivamente alla Lucasfilm.

In realtà la cessione della società avvenne su accordo degli stessi dipendenti, che credendo nel proprio lavoro trovarono la disponibilità di Jobs per finanziarli e riuscire a sfruttare pienamente le potenzialità del sistema tecnologico dal quale, una volta scissa dalla Lucasfilm, la società prese nome, ovvero il *Pixar*.

Grazie quindi alla gestione del fondatore Smith, che rimase stabile nella direzione della società, dell'esperienza di Larsson che contribuì notevolmente nello sviluppo grafico applicato al cinema ed infine per la creatività che contraddistingueva il visionario Jobs, la Pixar abbandonò definitivamente la produzione *hardware*, per sviluppare l'animazione e pochi anni dopo vinse l'Oscar per il miglior cortometraggio *Tin toy*. Questo divenne l'inizio dell'ascesa della società, che nel 1995 realizzò il primo film completamente in Cgi, ripreso dal primo cortometraggio, che divenne il noto *Toy story*[60].

È necessario aggiungere che nel 2012, quando la Lucasfilm Inc. venne venduta per quattro miliardi e cinquanta milioni di dollari da George Lucas, metà della somma gli venne data in contanti e metà in azioni della Disney, facendolo divenire il secondo azionista della società. Il primo azionista era il fondo Steven P. Jobs, istituito dopo la morte di Jobs, che nel 2006 ottenne una percentuale di azioni da socio maggioritario grazie proprio alla vendita della stessa Pixar alla Disney[61].

Lucas perseguì nel considerare pubblicamente la Pixar come una sua invenzione, ma nonostante questo non mise mai in dubbio le capacità di Jobs che ebbe il merito di sfruttare le capacità dell'animazione. Oltretutto la Lucasfilm si stava sempre più espandendo nello sviluppo degli effetti speciali destinate alle pellicole in commercio negli anni Ottanta e non avrebbe avuto modo e risorse per dedicarsi alla Pixar.

Una delle principali tecniche su cui si basava la ILM e che venne utilizzata per creare gli effetti visivi della prima trilogia fu il rotoscopio. Il *rotoscope* permetteva di estrapolare da un'immagine una figura, ritagliandone il contorno ed applicandola in altre scene, oppure inserendola in scenografie differenti rispetto alle riprese. Nel caso della prima trilogia, in cui questa tecnica venne ampliamente utilizzata, il rotoscopio permise di creare gli effetti lucenti delle *lightsaber*,

[60] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*
[61] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017

sostituendo alle riprese originali, in cui gli attori usavano bastoni in ferro, le colorate luci accompagnate dal tipico sonoro dei laser.

Fin dalle prime sceneggiature denominate *Le Cronache dei Whill* del 1973, Lucas aveva pensato di inserire diversi oggetti che avrebbero caratterizzato i personaggi, tra cui i veicoli aerei *landspeeder,* i *rocket pack* che permettevano ai personaggi di volare, usati successivamente con il cacciatore di taglie Boba Fett nel secondo capitolo, ed infine la «sciabola di luce» dell'allora Generale dell'esercito dei Whill Luke Skywalker.

Nonostante i numerosi cambiamenti apportati alla trama iniziale, le spade rimasero come elemento simbolico ai guerrieri che avrebbero combattuto in nome della Forza, nel bene e nel male. Strumenti invincibili e capaci di opporsi a qualsiasi arma dell'esercito, le spade seguivano unicamente coloro che ne erano degni, traendo la loro luce da particolari gemme incastonate al loro interno che funzionavano con la Forza[62]

Le spade blu dei Jedi e rosse per i loro nemici Sith, divennero l'icona prevalente che simboleggiava il film e su cui Lucas investì fortemente perché avessero un effetto di luce all'interno della pellicola. Infatti riprendendo gli studi che effettuò con il manuale di Campbell, Lucas si concentrò sul creare una favola dai tratti tipicamente medievali, in cui grazie al potere mistico della Forza e queste armi speciali, i cavalieri Jedi potessero essere efficaci contro le tecnologie avanzate di macchine e robot da guerra. La simbologia della spada laser e la sua crescente importanza nel pubblico, fecero sì che all'interno del *merchandising* comparisse in circa il sessanta per cento dei *gadget* della saga, mentre nelle rappresentazioni fotografiche e televisive assumesse sempre un ruolo centrale. In questo senso è da notare che nell'evoluzione delle spade laser, oltre ad una crescita dei dettagli, avessero sempre più un legame quasi religioso o comunque mistico con la stessa Forza. Divennero parti integranti dei ruoli assunti dai cavalieri Jedi come dai loro nemici, immancabili nel loro utilizzo e potendo essere brandite solo da poche persone.

Lucas ampliò questo significato grazie anche stesse locandine, che rimarcavano la luce portata attraverso la spada in uno sviluppo verticale delle foto, dove il blu elettrico illuminava il buio oscuro dell'Universo con un raggio accecante. Questo genere di illustrazioni, che indicavano proprio la differenza tra bene e male, dove per quest'ultimo l'icona divenne ben presto la maschera di Darth Vader, vennero riprese da altri film fantascientifici come *Tron*, dove però in questo caso vi era il famoso cerchio di luce. In entrambi i casi il bene si legava al cielo attraverso un fascio lucente che lo legava fortemente alla simbologia religiosa e in particolar modo al significato della totalità verso l'astro solare[63].

Come già anticipato nella realtà le *lightsaber* della prima trilogia, erano dei semplici pali metallici che con la tecnologia del *rotoscoping*, divennero i simboli di luce e ombra. La tecnica, che utilizzava una stampante ottica creata dalla stessa ILM e denominata *Quad Printer*, permetteva di sovraimprimere i disegni fatti a mano sui singoli fotogrammi. Ma lo stesso macchinario, reso anche automatico, permise di creare le ombre dei caccia stellari dei ribelli sulla Death Star, di inserire i raggi laser delle pistole e i fulmini dell'Imperatore contro Luke, in questo caso nell'episodio VI.

La stampante permise anche di generare le vicinanze tra oggetti in realtà fotografati lontani e soprattutto venne largamente impiegata per correggere gli errori, ovvero funi e sostegni, che comparivano all'interno dei fotogrammi, tecnica chiamata anche *garbage matte*, o mascheratura degli scarti[64].

Il nuovo utilizzo dell'animazione che fece Lucas cambiò completamente il modo di percepire la visione delle scene per il pubblico. Difatti grazie anche alla collaborazione di Dykstra e del Dykstraflex, il regista poté ottenere veri e propri scontri tra astronavi spaziali che si muovevano agilmente, facendo piroette ed acrobazie, totalmente differenti dalla lentezza quasi stazionaria delle navi spaziali in *2001: Odissea nello Spazio*. Sotto questo aspetto i significati filosofici e sulla

[62] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp.
[63] G. Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 90-95
[64] Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, cit. pp. 99-102

riflessione nell'uso dell'intelligenza artificiale che venivano rimarcati nelle scene del film di Kubrick, contrastavano con le intenzioni lucasiane di creare un ritmo veloce e continuo che non lasciasse lo spettatore a riflettere, ma che lo attirasse nel seguire i movimenti della camera.

La narrazione in stile *action*, che raccoglieva elementi da differenti generi filmici tra cui il western, la fantascienza, i temi di guerra e di combattimenti medievali, permisero a Lucas di avere un successo immediato tra il pubblico.

Grazie infatti alla prima cinepresa con movimento computerizzato di tutta Hollywood, ogni spostamento dei diversi modelli di veicoli in miniatura, avveniva con *steppers motors*, ovvero motori elettrici capaci di movimenti millimetrici, che venivano memorizzati progressivamente dalla memoria di un pc. Ne consentivano così la ripetizione per un numero illimitato di volte per filmare le scene da diverse angolazioni, per inquadrare gli scarichi dei motori resi luminescenti grazie a luci autonome ed infine per moltiplicare i caccia stellari, ottenendo da un singolo modello diverse immagini sulla pellicola. Il fine era quello di muovere la telecamera e non la scena, che veniva ripresa su uno sfondo blu per aggiungere gli effetti in *compositing*.

Star Wars introdusse anche i primi effetti speciali creati interamente dai computer, come le grafiche dei monitori della base dei Ribelli e gli strumenti di puntamento sui bersagli delle astronavi imperiali, che furono realizzati con l'animazione computerizzata.

Un altro elemento creato grazie alla tecnologia computerizzata furono le scritte di apertura, che grazie alla revisione di De Palma introducevano in pochi minuti lo spettatore all'interno della storia, richiamando l'introduzione della narrazione mitologica e delle favole.

Per la realizzazione venne utilizzato un foglio in poliestere nero posto su un cassone retroilluminato, sopra vi era la camera che si muoveva su binari doppi ai lati dello stesso appoggio, in modo da fare scatti millimetrici per mettere a fuoco le scritte che scorrevano sotto, evitando sbavature e tremiti nelle sequenze.

La *motion control* e le innovative tecniche di animazione che vennero create e sperimentate, aprirono così un nuovo mondo destinato ad una rapida evoluzione, che avrebbe visto la Lucasfilm imporsi per le tecnologie applicate nell'ambito visivo.

Ciò che più divenne importante con l'esempio di *Star Wars* fu il fatto che Lucas costruì una pellicola con tecniche innovative e con una squadra di giovani talenti, a cui nessuno crebbe inizialmente e soprattutto le diverse case di produzione furono molto critiche per gli effetti speciali che lo stesso regista menzionava per inserire nelle sequenze.

Infatti già prima della crisi degli anni Sessanta che avrebbe colpito tutte le *major*, dissipando i sogni di crescita delle piccole case di produzione, i reparti degli effetti speciali erano i meno sovvenzionati e molte volte dovevano adattarsi all'ultimo ai tagli che venivano fatti perché il *budget* complessivo veniva tagliato. In secondo luogo c'era il fatto che fossero unicamente le grandi case di produzione ad avere il controllo dei reparti e che all'epoca fossero poche le case più piccole che rischiavano di investire preziosi finanziamenti in un reparto poco conosciuto e di cui sembrasse il pubblico non interessarsi abbastanza per investirci. Difatti la forza delle minori società indipendenti dai grandi colossi era basata unicamente dal fatto che i fondatori fossero gente già affermatasi nel settore, con esperienza riconosciuta e molti anni di lavoro dentro le stesse case di produzione.

Star Wars quindi in un primo aspetto fu sorprendente per l'impatto che generò e per il successo che un produttore indipendente riuscì ad ottenere andando al di fuori dalle regole che governavano il mercato. Per questo da un punto di vista storico fu considerato da molti come un film di transizione, che permise un passaggio verso la nuova era della cinematografia e che dimostrò le reali potenzialità del cinema fantascientifico[65]

Il secondo aspetto che caratterizzò l'uscita di *Star Wars*, facendolo divenire emblema della nuova era cinematografica, fu l'utilizzo del Dolby Sorround.

[65]F. Magni, *Meraviglioso*, Alessandria, Falsopiano, 2014

Anticipato dal Dolby System di *Arancia Meccanica* del 1971, la saga intergalattica sviluppò per esplicito interesse di Lucas, una dimensione sonora importante al pari di quella visiva, in modo da condurre lo spettatore all'interno della storia con entrambi i sensi.

L'importanza del sonoro venne rimarcata da Lucas anche nel momento in cui la Fox si stava occupando di scegliere le sale di programmazione per l'uscita del film. All'epoca i sistemi di amplificazione del sonoro erano poco diffusi tra i cinema americani, che ancora privilegiavano audio frontali, soprattutto per mancanza di fondi e di film che sviluppassero tecnologie più avanzate. Dopo l'uscita di *Star Wars* però, anche il sonoro divenne oggetto primario dell'interesse dei registi, che compresero come solo attraverso un sistema audio sviluppato si potessero ottenere risultati di spettacolarizzazione molto più elevati, con un pubblico che amava venire avvolto completamente dalla storia.

Questa ricerca infatti venne perseguita anche nei film successivi, con fasi di montaggio che garantissero la piena esperienza sonora, sia in fase di sviluppo della pellicola che nel momento nel quale veniva proiettata nello schermo di una sala cinematografica. Solo sul finire degli anni Novanta queste tecniche portarono alla diffusione del Dolby Sorround anche nelle case degli americani, grazie al sistema in DVD, disco versatile digitale, in cui vennero implementati i nuovi sistemi di resa audio, adattandoli anche per i cofanetti della collezione completa della prima trilogia.

Come aveva già sperimentato nel corso dei suoi studi all'università, Lucas considerava l'effetto sonoro al pari della visione per il pubblico, ovvero il film doveva ottimizzare le sequenze perché le due fasi combaciassero perfettamente, in modo da enfatizzare maggiormente le immagini anche grazie alla spettacolarità che i rumori riuscivano a dare. Difatti non fu un caso che al rumorista Burtt venne affidato il compito di dare una voce particolare ai protagonisti come Chewbecca e R2-D2, che permisero di creare un'icona sonora oltre che visiva dei due personaggi.

Di fatto poi l'importanza che veniva data al reparto dei suoni era dimostrato anche per l'investimento della Lucasfilm Inc. su John Williams, che studiò ed approfondì le tematiche del film per realizzare una colonna sonora che ne rispecchiasse appieno la simbologia ed i significati, dando poi un risultato molto più soddisfacente rispetto alle proiezioni senza musiche.

Lucas, attraverso il ramo dello sviluppo acustico della sua società Sprocket Systems, avrebbe contribuito nel corso del montaggio di *Episodio V- L'impero colpisce ancora*, a creare un nuovo sistema di coinvolgimento del pubblico attraverso l'esperienza sonora, chiamato THX[66].

Questa nuova invenzione, cui nome era un'esplicita dedica al suo primo film *THX 1138*, consisteva nel garantire che la sala del film avesse un sistema audio che permettesse allo spettatore di immergersi completamente all'interno della narrazione, con un'elevata sincronia tra immagini e suoni. La creazione fu opera del tecnico sonoro Tom Holman, da cui l'acronimo Tomlinson Holman Xperiment, THX, cui progettò una stanza apposita predisponendo apparecchi acustici e sonori in punti chiave della sala degli studi della Lucasfilm Inc. Il risultato fu un eccellente rete di suoni incrociati che permettevano allo spettatore di ottenere un alto livello sonoro, anche non necessariamente con il sistema Dolby.

Nel corso del 1982 la società lucasiana depositò il brevetto di questo sistema di garanzia, che si predisponeva di controllare ed assicurare elevati risultati da un punto di vista acustico.

La garanzia valeva sia nella fase di montaggio del film, sia in un controllo durante la proiezione all'interno delle sale, dove inizialmente le tecnologie sonore faticavano a dare una resa uguale rispetto a quella nello studio. Proprio grazie a questa tecnica, Lucas fu capace di diffondere l'idea dell'importanza del suono all'interno delle sale cinematografiche, che a loro volta richiedevano che i film avessero le caratteristiche del sistema THX per rendere ottimale l'esperienza, ovviamente pagando un contributo alla stessa Lucasfilm.

Oltre che essere un certificato tutt'oggi ancora presente all'interno del mercato, il THX rispecchiò l'interesse sempre più crescente del pubblico del cinema moderno verso un'interazione completa all'interno delle pellicole.

[66] Magni, *Meraviglioso*

È necessario infatti citare l'idea di Sergej Ejzennstejn (1898-1948), che nei suoi studi sul montaggio aveva concepito l'importanza che il sonoro avrebbe avuto nell'esperienza filmica dello spettatore.

Infatti il cinematografo russo fu uno dei primi a considerare il sonoro nella sua dialettica con l'immagine, valorizzandone l'aspetto costitutivo soprattutto per gli stimoli che questi era capace di far influire durante la visione del film.

Il fine però non si limitava alla ricerca del dialogo tra visione e rumori, al contrario il sonoro era studiato nella sua resa, quale elemento a sé stante seppur in simbiosi con il resto del montaggio. Il suono ottenne così una sempre più elevata importanza all'interno dell'opera, ove conquistò l'aspetto di oggetto sonoro, ovvero un elemento indipendente su cui doveva concentrarsi un singolo, il *sound designer*, e che si trasmetteva attraverso una sensorialità propria e divisa da quella dell'immagine[67]. Nello stesso 1977 il compositore canadese Raymond Murray Schafer (1933-) coniò il termine paesaggio sonoro, *soundscape*, ovvero tutti i suoni, i rumori, le toniche che componevano un ambiente, uno spettacolo radiofonico o un film.

In questo senso si stava concependo l'importanza che il sonoro iniziava ad avere già alla fine degli anni Ottanta e che venne sviluppata nel corso degli anni Novanta, grazie proprio al contributo tecnologico.

Il suono all'interno di un film implicava un'esperienza totalizzante per lo spettatore, che si trovava circondato da un sistema audio che lo trascinava da ogni direzione all'interno della storia. Con la crescente importanza di questo aspetto, migliorarono le sale cinematografiche, che vennero sempre più dotate di sistemi *Hi-tech* in grado di avere una resa ottimale, in particolare nella *low-frequency effects* con apparecchi capaci di generare tonalità di bassi con alte tonalità di vibrazioni, posti sul retro rispetto alla posizione di chi guardava il film[68].

La colonna sonora divenne del resto un timbro più volte utilizzato dai registi per identificare un film attraverso la sua musica. *Guerre Stellari* non fu il solo film che recepì l'importanza di questo elemento, ma grazie alle idee di Lucas e alle capacità compositive di Williams, riuscì ad ottenere una musica composta da un'orchestra che rispecchiasse appieno i significati della narrazione. In questo senso Williams fu in grado di riprendere la tradizione della musica sinfonica, che ad Hollywood non era utilizzata da tempo, riuscendo a creare una composizione carica di significati e simboli comuni al film, piuttosto che limitarla ad un commento sonoro come tipicamente fatto nelle pellicole degli anni Sessanta e in parte anche negli anni Settanta. In particolare, nel comporre le musiche per la saga spaziale, Williams si ispirò a diversi compositori come Wagner, Holst, Strauss, applicando ad ogni strumento un differente tema sociale e narrativo, differenziando così le parti del film attraverso la musica. In questo senso la composizione sul "Tema della forza", *Yoda's theme,* fu caratterizzata da un'alternanza timbrica con alti e bassi, per sottolineare la duplice posizione della spiritualità tra Jedi e Sith, dall'altro lato le marce trionfali caratterizzate da vere e proprie parate come *Victory Celebration*, all'opposto invece compose con toni cupi e bassi *Imperial March*, che accompagnava la marcia delle truppe di Darth Vader[69]. Le musiche rappresentavano anche tematiche ispirate all'amore tra Han Solo e Leila con *Across the Stars*, con forti toni alti degli archi, ma anche brani d'azione venivano composti con ottoni e percussioni per accelerare il ritmo e coinvolgere maggiormente lo spettatore nelle fasi concitanti del film.

Un altro aspetto fondamentale su cui lo stesso Lucas concentrò la sua attenzione fin dalle prime idee della saga, fu sicuramente lo *storyboard*. Quest'ultimo ebbe un ruolo preponderante all'interno di *Star Wars*, in quanto permise di conciliare la storia pensata dal regista, con i disegni e i *concept art* dei diversi artisti che si alternarono, tra cui appunto McQuarrie e Cantwell, che definirono i tratti dei personaggi, degli ambienti e dell'universo galattico in cui si è svolta la storia.

[67] G. Carluccio, L. Malavasi, F. Villa (a cura di), *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci Editore, 2016, pp.
[68] Carluccio, *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche,* cit. pp.
[69] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005, pp.

In realtà fu proprio grazie a questi disegni che Lucas riuscì a terminare la sceneggiatura di circa duecento pagine, dopo innumerevoli ripensamenti e modifiche, oltretutto subite anche in corso d'opera.

La *storyboard* non fu solo un punto di riferimento del regista, che comunque la utilizzò per le riprese e il procedere delle scene, ebbe anche un'importanza centrale per gli attori, che recitavano in scene con numerosi effetti speciali, per la *troupe* e il direttore scenografico per lo studio delle prospettive ed infine per il direttore di produzione per mantenere il controllo sul *budget* disponibile per il film.

Tutto il concetto di animazione che si sarebbe sviluppato all'interno di *Star Wars*, derivò dallo studio degli *storyboarder* che si occuparono di disegnare i pensieri del regista, il quale a sua volta investì già a partire dal 1974 nel *concept design*[70].

I principali protagonisti a partire dal secondo *draft* del 1975 furono: Alex Tavoularis, Ivor Beddoes e Joe Johnston.

Essi progettarono il primo film con inquadrature in formato panoramico 1:2:35, proprio per permettere che le riprese si potessero basare sui loro disegni, che seguivano pari passo le visioni del regista. La parte per realizzare le scene del film poi fu lasciata alla ILM, che con la sua tecnologia si occupò di creare gli effetti speciali.

Lucas seguì scrupolosamente tutti i passaggi per la realizzazione, facendo diversi *meeting* destinati a far collaborare le squadre che, in diversi aspetti, stavano componendo la futura pellicola.

I disegnatori quindi seguirono scrupolosamente le direttive del regista, che non ammetteva errori o differenze, soprattutto per quanto riguardava le riprese che aveva in mente, rispettando i canoni cinematografici che si erano sviluppati dagli inizi del Novecento, legati alla proporzionalità delle inquadrature e delle riprese sulle figure. Inoltre fu essenziale il loro lavoro soprattutto per la creazione degli effetti speciali, che vennero programmati appunto principalmente attraverso l'uso dello *storyboard*. I tre disegnatori rifecero più volte le scene su ordine di Lucas, sia perché gli effetti visivi dovevano rendere il successo di *Guerre stellari*, sia perché la mancanza di *budget* e tempo costringevano il regista a ripetere le scene su carta piuttosto che con la cinepresa[71].

Lo sviluppo della *storyboard* avvenuto durante tutto il 1975, fu basato principalmente sulla struttura fumettistica, che rispecchiava del resto il pubblico a cui Lucas mirava, ovvero i giovani, e che comunque vedeva una narrazione con dialoghi e scene per lo più infantili, dove lo stesso Stanley Kubrick (1928-1999) una volta vista la pellicola dichiarò: «*it's a comic book*».

Quando però il film uscì nelle sale rivelandosi un successo tra il pubblico, le reazioni furono differenti, soprattutto quelle provenienti da altri registi di fama internazionale. Tra questi Martin Scorsese (1942-) intuì che *Star Wars* avrebbe influenzato per sempre il mondo cinematografico, ma in senso negativo, non nascondendo le sue preoccupazioni per il futuro dei film d'autore, mentre William Friedkin (1935-), uno dei principali critici della saga, disse pubblicamente: «ciò che è successo con *Star Wars* è identico a quanto è accaduto con McDonald's: è sparito il gusto del cibo di qualità»[72].

In una questione teorica la nascita di *Star Wars* e il crescente interesse del pubblico verso questi film attrattivi, cambiò completamente la produzione di Hollywood, che si orientò sempre più verso la creazione di *blockbuster*, che potessero generare più alti benefici economici.

In questo senso le parole di registi come Scorsese e Friedkin richiamarono la suddivisione che già il pittore astrattista Vasilij Vasil'evič Kandinskij (1866-1944) aveva anticipato nel suo saggio *Sulla questione della forma* del 1912.

Kandiskij infatti predisse che nel mondo delle arti contemporanee, comprendenti le neo nate tecniche della fotografia e della cinematografia, si sarebbero sviluppati due differenti correnti, entrambe presenti per ogni arte. Da un lato «il grande realismo», ovvero la ricerca degli artisti verso

[70] G. Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 87-95
[71] Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna,* cit. pp. 95-97
[72] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005, pp.

una logica presentativa, che potesse richiamare la realtà senza alcuna manipolazione, senza simbolismo, ma permettendo un'esperienza visiva legata al presente. In questo senso nell'ambito cinematografico furono i fratelli Lumière, i primi cui si attribuì l'interesse per uno stile documentarista, che mostrasse la realtà.

Dall'altra parte invece il tema della «grande astrazione», cui George Meliés fu artefice, cui richiamava la necessità di una rappresentazione con mondi fantastici, soggetti ideali e significati simbolici. Questo genere richiamava il reale, ma con l'intenzione di ammaliare, stupire e coinvolgere gli spettatori, rendendo soggettiva l'azione della cinepresa nella rappresentazione attraverso immagini, suoni ed effetti tecnici, e per il quale *Guerre stellari* ne divenne simbolo nell'era moderna[73].

L'arte cinematografica nell'esempio del film di Lucas divenne quindi un'icona, intesa quale segno che richiamava la realtà attraverso il suo referente, ma limitandosi ad una similitudine, adottando una prospettiva strettamente artistica, che ne influenzava il contenuto e il messaggio da comunicare al pubblico. L'interesse di Hollywood divenne quindi quello di creare pellicole che allontanassero lo spettatore dalla realtà, facendolo immergere all'interno di una narrazione e coinvolgendolo non solo con il film, ma anche con *gadget,* musiche e tutti gli intrattenimenti che potessero richiamare quel mondo visionario. Ne derivò il fatto che pellicole incentrate su temi reali persero interesse, rispetto invece ai successi di saghe fantastiche come *Star Wars*, che nel corso degli anni di susseguirono e che vennero premiate da pubblico e critica.

Si poteva considerare però che il film lucasiano, per quanto le tematiche mirassero all'interesse dei giovani, era caratterizzato da un forte richiamo alle situazioni politiche dell'Occidente e alla precedente guerra che aveva coinvolto eserciti di tutto il Mondo. Nell'eterno conflitto tra bene e male, il regista aveva posto all'interno delle truppe imperiali personaggi con chiare similitudini al regime nazista, come se volesse richiamare un percorso storico metaforizzandolo e al contempo avvertendo lo spettatore della possibilità di ricadere nel Lato Oscuro. Anche nei successivi film i richiami soprattutto verso i conflitti che gli Stati Uniti stavano sostenendo, come la guerra in Vietnam, vennero ripresi nelle scene, con velate critiche a quello che all'epoca fu la politica di Nixon. D'altra parte però queste sfumature che Lucas tenne nelle sue opere non divennero simbolo della nuova filmografia, che invece si concentrò sull'apparenza delle immagini, sulla spettacolarità, senza più necessariamente mantenere una logica che potesse anche culturalmente accrescere le conoscenze del pubblico, o incentivarne una critica. Vi era anche il fatto però che il cinema fosse uno dei principali mezzi di comunicazione della società di allora, e che in questo senso stesse solamente rispecchiando ciò che la cultura massiva dei popoli richiedeva e voleva, ovvero un interesse verso forme di spettacolo canonizzate, comuni e popolari, che affascinavano gli spettatori proprio grazie all'uso di effetti speciali, immagini, suoni e sceneggiature con parametri ben definiti.

Si diffuse così una ricerca cinematografica che mirasse più all'intrattenimento delle persone, piuttosto che alla loro crescita personale o alla loro cultura in senso più ampio. Anche gli elementi della realtà su cui *Star Wars* si basava, lasciarono spazio al vero interesse che lo spettatore aveva verso le immagini sorprendenti e il ritmo d'azione che manteneva la pellicola nel suo sviluppo, caratteristiche che sulle quali Lucas aveva investito fin da subito.

Avvenne quindi un cambiamento di quello che un tempo era il veicolo comunicativo della Settima Arte e che a partire del 1977, se non prima, divenne invece la sua reale missione legata alla spettacolarizzazione della vita dello spettatore, anche grazie alla collaborazione di altri strumenti atti a coinvolgerlo maggiormente nella realtà del film.

In questo senso Marshall Mcluhan (1911-1980) descrisse appieno l'influenza che lo stesso mezzo cinematografico, come altri *medium* del resto, ebbe sui messaggi comunicati al pubblico, in un momento nel quale il passaggio dall'era meccanica all'era elettrica, dove globalizzazione e scambi d'informazione in poco tempo, erano i principali punti di riferimento. Il cinema trovò nell'uomo un soggetto non completamente pronto, a cui mancava l'idea creativa con cui

[73] C. Marra, *Fotografia e arti visive*, Roma, Carocci, 2014

relazionarsi con la realtà e conseguentemente il pubblico sviluppò un nuovo rapporto con lo stesso *medium* cinematografico, basato su una continua ricerca dell'estraniazione e nell'interesse verso divertimenti di massa e con poca cultura generale[74]. Il contributo quindi della tecnologia e degli effetti visivi e sonori fu fondamentale a far crescere questo genere di film, in cui lo stesso *Star Wars*, seppur si possa considerare con molti aspetti culturali e significativi nascosti tra le sue sceneggiature, ne divenne primo esempio riconosciuto e soprattutto nel corso dello sviluppo della saga in anni più recenti, ne richiamò molti degli aspetti che erano contenuti nelle idee del sociologo canadese.

Star Wars divenne simbolo della perdita dell'unicità artistica che aveva il cinema in precedenza. Riprendendo infatti l'idea del filosofo Walter Benjamin (1892-1940), legata alla perdita dell'Aura e dell'unicità che l'Arte aveva subito con i nuovi mezzi tecnologici, come fotografia e cinema per l'appunto, allo stesso modo la pellicola stava divenendo uno dei tanti mezzi con cui la storia, la narrazione, la realtà veicolata al suo interno, venivano comunicati allo spettatore. Ovvero quest'ultimo venne completamente circondato da una società che cercava di veicolarne l'interesse verso il film, ma per un doppio fine che lo portasse, una volta terminata la pellicola, ad esserne affascinato talmente tanto da ricercarne dei continui richiami nella vita reale. Venne rotto così il limite di genere che un tempo divideva gli interessi dei giovani rispetto agli adulti, unendo e amalgamando un insieme di spettatori che massivamente potessero apprezzare, subire e di conseguenza acquistare gli innumerevoli richiami che la società predisponeva loro al di fuori del film, perseguendo lo scopo di avvolgerli nello spettacolo delle immagini, anche attraverso gli oggetti[75]. Se da una parte dunque il postmodernismo cinematografico era destinato a nascere grazie a questo genere di film, cui *Star Wars* fu capostipite, la cultura di massa ne amplificò il risultato, facendo diffondere nella società un continuo richiamo e bisogno di appropriazione di ciò che veniva rappresentato all'interno della pellicola, con un chiaro interesse lucrativo per coloro che lo gestivano.

Capitolo II
Analisi cinematografica e dell'universo espanso
Episodi IV, V, VI

Dopo il successo del primo capitolo, Lucas in un'intervista rilasciata alla rivista «Rolling Stone» del 1977 disse: «*Star Wars* rappresenta circa il venticinque per cento di quello che avrei voluto che fosse. Credo che i prossimi episodi saranno molto meglio».

Dopo solo alcuni mesi dall'uscita del primo episodio infatti, Lucas aveva iniziato a lavorare sul *sequel* intitolato *L'impero colpisce ancora*, concentrandosi soprattutto sulle figure di Luke e Darth Vader. Perseguendo la crescita di Luke nel suo percorso per diventare un cavaliere Jedi, l'idea era quella di accentuare l'antonomasia tra il giovane e Darth Vader, che salvatosi dalla battaglia di Yavin, aveva sete di vendetta per la sconfitta subita.

Nelle prime stesure della sceneggiatura nacquero così delle opposizioni parallele che vedevano da un lato i due cavalieri opposti dall'uso della Forza nel Bene o nel Male, dall'altro lato il proseguimento del conflitto tra gli eserciti dei Ribelli e dell'Impero.

Nel primo episodio le due figure che simboleggiavano la lotta tra le milizie contrapposte erano da un lato la giovane e coraggiosa Principessa Leila, mentre dall'altro il temibile General Moff a capo dei *storm troopers*. Nel *sequel* invece Vader, a capo dell'esercito dopo la dipartita del

[74] M. Guerri e F. Parisi, *Filosofia della fotografia*, Milano, Cortina, 2013
[75] Guerri e Parisi, *Filosofia della fotografia*

generale, assumeva il comando delle forze imperiali, non più limitandosi ad essere l'emissario dell'Imperatore. Il suo obiettivo era quello di cercare e distruggere il nuovo Jedi, divenuto una minaccia ancora più pericolosa dei Ribelli, e per questo cercandolo per ogni lato della galassia.

Al contempo le forze Ribelli si ricostituivano sotto la guida della saggia Leila, ma soprattutto assumevano una speranza per la ricomparsa di uno Jedi al loro fianco, ovvero il giovane eroe Luke, che dopo la sconfitta alla Morte Nera si era rifugiato con loro su una base segreta nel pianeta ghiacciato di Hoth. L'importanza che assunse per i ribelli venne sottolineata già nell'apertura della sceneggiatura dove il nome Skywalker si stava diffondendo rapidamente nello spazio e per non legittimare una rivolta maggiore di quella esistente, oltre che vendicarsi della sconfitta di alcuni anni prima, Vader con il suo esercito volle colpire la base dei Ribelli.

L'inizio *action* del film si apriva mostrando tutta la potenza dei mezzi militari imperiali, mentre la sfida a distanza tra Luke e Vader veniva rimandata alla seconda parte, in quanto il primo, seguendo il cammino definito tra i testi di Campbell e su consiglio del defunto Kenobi, apparso sotto forma di fantasma, andava ad allenare il suo potere mistico presso un antico e potente maestro Jedi, rifugiatosi nell'ombra per sfuggire all'Impero, il cui nome era Yoda[76].

Nonostante le prime bozze della sceneggiatura però, Lucas si concentrò sul suo ruolo da produttore, ripudiando la possibilità di assumere di nuovo la regia del *sequel*.

Con le entrate garantite dal *merchandising* e con il ricavato del primo episodio, il produttore decise di trasferire gli studi a Los Angeles, presso il capannone acquistato e da lui stesso rinominato «The Egg Company».

Seppur la Lucasfilm stesse investendo sulle proprie risorse per realizzare il secondo episodio fantascientifico però, Lucas al contempo decise di accordarsi con l'amico e regista Spielberg per affidargli il primo film di una nuova saga sull'avventuriero *Indiana Jones*. Per questo nuovo progetto, che andò di pari passo con *L'impero colpisce ancora*, il produttore convinse fin da subito Spielberg a riservare il ruolo da protagonista a Harrison Ford, lasciando poi che l'amico potesse lavorare liberamente alla pellicola. La sua idea infatti era quella di creare un personaggio che affascinasse il pubblico, sia per il suo eroismo sia per la sua astuzia e cultura, ma al contempo inserendovi tematiche leggere e divertenti che piacessero al pubblico da grandi a giovani.

Mentre Lucas quindi si occupava di questa nuova produzione, il collega Kurtz lavorò per il futuro regista del secondo episodio di *Star Wars*, in quanto lo stesso Lucas era deciso a proseguire la sua carriera unicamente sulla produzione, lasciando la regia ad altri.

Kurtz riuscì a convincere Lucas ad affidare il *sequel* al suo ex professore e regista Irvin Kershner (1923-2010), il quale aveva già una lunga esperienza nella direzione ed era conosciuto soprattutto per la sua capacità di riuscire a sviluppare le scene concentrandosi sull'espressività dei personaggi, riuscendo anche a collaborare con gli attori per ottenere le migliori *performance*.

Allo stesso tempo per la morte prematura della famosa sceneggiatrice di fantascienza Leigh Brackett (1915-1978), che riuscì solo a fare una prima bozza dell'opera, Lucas decise di affidare il lavoro al giovane Lawrence Kasdan (1949-), che stava già scrivendo per lui l'avventura dell'avventuriero Harrison Ford nei panni di *Indiana Jones*[77].

La Brackett si era basata sulle prime bozze stese dal direttore esecutivo, che vennero scartate dallo stesso perché non soddisfacevano le sue richieste. La morte improvvisa le impedì di riscriverle, affidandone il compito al giovane Kasdan che dovette occuparsi del testo sotto lo stretto controllo di Lucas.

Nel 1978, dopo il successo agli Oscar di *Star Wars*, Lucas iniziò a lavorare pienamente al nuovo episodio della saga, conscio del fatto che il *sequel* era ritenuto comunemente di inferiore livello rispetto al primo capitolo. Una volta convinti gli attori, soprattutto Harrison Ford e con le prime pagine di sceneggiatura pronte, Lucas presentò il progetto al nuovo amministratore della Fox Marvin Davis (1925-2004), che aveva di recente sostituito l'ex *manager* Ladd, ovvero colui che

[76] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017
[77] Jones, *George Lucas: la biografia,* pp. 200-210

aveva dato la possibilità a Lucas di produrre. Il titolare della Lucasfilm Inc., sapendo di avere potere contrattuale per i film successivi, dichiarò immediatamente di voler finanziare personalmente il *sequel*, controllando pienamente la fase di montaggio e lasciando alla casa di produzione della Fox unicamente la distribuzione nelle sale cinematografiche e riducendone i relativi profitti fino a poco più del venti per cento. Nonostante fosse un cambiamento radicale rispetto al primo episodio, Davis e consociati accettarono l'accordo per non lasciare che il film fosse distribuito da altri, ma riuscirono ad ottenere un aumento progressivo dei profitti nel caso in cui il successo del film fosse aumentato[78].

Nonostante Lucas ritenne l'accordo non adeguatamente remunerativo, criticando l'avidità della Fox, il cambiamento che ottenne grazie al nuovo potere contrattuale gli permise di lavorare con un margine economico maggiore. Inoltre per diversi motivi, personali e lavorativi, con l'inizio del nuovo progetto apportò delle modifiche alle relazioni lavorative della sua società, esternamente, ma soprattutto internamente.

In primo luogo la ILM terminò i suoi rapporti con Dykstra, il quale venne sostituito dai tecnici degli effetti speciali Dennis Muren (1946-) e Brian Johnson (1940-), più propensi a collaborare con Lucas rispetto al primo.

In secondo luogo l'agente Jeff Berg, cui si occupò di trovare i finanziatori per *Star Wars* venne licenziato e il suo ruolo ricoperto dallo stesso Lucas, il quale aveva intenzione di rendersi il più indipendente possibile.

Fu questa motivazione a spingerlo nell'autofinanziamento del secondo capitolo e al contempo decise di investire i profitti della Lucasfilm Inc. per acquistare il futuro *residence*, dove sarebbero stati creati i successivi capitoli della saga, conosciuto in seguito come lo *Skywalker Ranch*.

Sul finire del 1978 Lucas ottenne una bozza completa di *L'impero colpisce ancora* da Kasdan, la quale però venne modificata dallo stesso creatore della saga che, nonostante volesse rimanere lontano dalla produzione vera e propria del film, vi dovette partecipare attivamente.

La storia riprendeva dalla sconfitta delle truppe imperiali e dalla distruzione della Morte Nera per mano di Luke e compagni, i quali poi si erano rifugiati presso una delle basi segrete dei Ribelli per condurre così i successivi attacchi.

Come anticipato il *sequel* apriva con la battaglia nel gelido pianeta di Hoth, in cui le truppe comandate questa volta direttamente da Darth Vader in persona, dopo anni di ricerche, colpivano di sorpresa le forze Ribelli. Gli eroi del primo capitolo si univano alle truppe per respingere gli *storm-troopers*, aprendo il film con scene d'azione e di battaglia.

Lo scontro venne raffigurato mostrando tutta la potenza imperiale con l'uso della sua gigante macchina terrestre, conosciuta come AT-AT, ovvero possenti quadrupedi metallici che avanzavano inesorabilmente nelle fredde terre ghiacciate, distruggendo qualsiasi cosa al loro passaggio.

L'idea del disegnatore Johnston, che aveva già collaborato al primo episodio, riprendeva le immagini di copertina del romanzo *La Guerra dei Mondi* di H.G. Wells, nell'edizione del 1962, in cui venivano raffigurate le temibili macchine aliene che invadevano la Terra nel racconto.

Per permettere la fluidità dei movimenti di queste macchine giganti nelle sequenze, i tecnici della ILM ripresero l'idea di uno dei creatori della cinematografia, Eadweard Muybridge (1830-1904).

Egli infatti era conosciuti per il suo interesse nel fotografare uomini ed animali in movimento, studiandone la struttura e la composizione.

Allo stesso modo nei laboratori della Lucasfilm vennero ripresi foto e video di elefanti nella loro camminata, in modo da usare come base i loro movimenti sovrapponendovi le immagini della pellicola. Ovvero attraverso lo strumento del rotoscopio, i tecnici della Lucas poterono ricalcare su carta e poi applicare ai modelli creati dalla squadra della ILM, i movimenti dei pachidermi, creando così un'intera sequenza di naturale avanzamento delle macchine[79].

[78] Jones, *George Lucas: la biografia,* pp. 210-213

[79] G. Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 111-113

I modelli utilizzati erano posti all'interno di un intero sei in miniatura, che raffigurava tutta la scenografia del pianeta ghiacciato e nel quale vennero applicati dei motori elettrici in grado di spostare le differenti figure. Il movimento di ciascuna componente per ogni fotogramma permetteva in fase di montaggio di far apparire la sequenza congiunta come un unico movimento, chiamata anche tecnica "passo a uno", o come definì l'intera pellicola Lucas: «*a stop motion film*»[80].

La battaglia prevedeva anche inquadrature dei singoli personaggi all'interno delle navicelle da guerra, grazie alla tecnica di animazione, facilitata dall'innovativo *Lyon Lamb Video Animation System*. Questo sistema nato nel corso del 1976 permetteva di ottenere l'animazione di effetti speciali in tempi rapidi, in quanto i *pencils test*, ovvero le prove finali dei disegni animati non dovevano più essere composti dalla *rostrum camera*, che componeva le diverse immagini in sequenza, ma piuttosto utilizzavano un sistema di assistenza video che gli permetteva di controllare immediatamente il risultato[81].

Al contempo le soggettive di Luke all'interno dell'abitacolo della navicella vennero create grazie ad una telecamera dolly con la *motion control camera*, inserendo sempre i movimenti del veicolo sul suolo esterno fotogramma per fotogramma con la tecnica "passo ad uno".

Dopo la sconfitta, mentre Luke raggiungeva il solitario maestro Yoda, per proseguire il suo cammino per diventare uno Jedi, Han Solo e Leia scappavano rifugiandosi da Lando Calrissian, interpretato da Billy Dee Williams (1937-), vecchio amico del contrabbandiere, che fingendo di proteggerli, li consegnò a Darth Vader, intenzionato ad usarli come esca per catturare Luke.

Il sentimento tra Solo e Leila, solamente accennato nel primo episodio, continuava a crescere, mentre Luke, che solo successivamente si sarebbe rivelato il fratello della Principessa, passava in secondo piano nell'intreccio amoroso.

Lo sviluppo del personaggio di Solo fu chiaro all'interno dell'opera, passando dall'avido contrabbandiere all'essere un generale delle forze Ribelli, protettivo nei confronti del giovane Jedi e passionale con Leila. Quest'ultima invece manteneva un carattere forte ed autoritario che però lasciò spazio al suo sentimento verso l'amante, soprattutto quando venne catturato dai soldati imperiali.

Pentendosi del tradimento, Lando riuscì a liberare Leila e Chewbecca, ma Han venne catturato e consegnato al nuovo nemico, il temibile cacciatore di taglie Boba Fett, interpretato dall'attore Jeremy Bulloch (1945-). Questo personaggio, che lavorava in maniera indipendente e che gli interessava la taglia posta sulla testa di Solo, assumeva il ruolo del pistolero solitario all'interno dei western. Indossando una tuta speciale dei guerrieri mandaloriani, aveva ampie capacità combattive con strumenti futuristici quali pistole laser, lanciafiamme, lanciamissili e il *jetpack* che Lucas aveva pensato ancora all'inizio del primo episodio come elemento per gli Jedi, ma che alla fine venne attribuito a questo spietato nemico. La divisa che indossa copre il volto con una maschera, facendola diventare l'icona del nuovo nemico, ma soprattutto sottolineando il fatto che i *villain* all'interno della saga tenevano il volto coperto con maschere o mantelli, annullando la loro umanità e pietà verso il prossimo[82]. L destinazione di Solo fu il rifugio del malefico Jabba the Hutt, un criminale con un potere talmente ampio da muovere i peggiori cacciatori dell'universo per avere Solo vivo.

Intanto Luke assieme al robot R2-D2 si recò verso la prossima meta del suo viaggio da eroe, ovvero il selvaggio pianeta di Dagobah, dove avrebbe incontrato il piccolo verde maestro Yoda. Caratterizzato dai discorsi con sintassi capovolta, l'alieno interpretato dal marionettista del *Muppet Show* Frank Oz (1944-) grazie a tre pupazzi creati appositamente, venne particolarmente amato dal pubblico per l'aspetto singolare e gli atteggiamenti buffi e divertenti. Il contrasto tra il suo potere e il suo aspetto minuto era ciò che più colpì il giovane Luke, ed anche il pubblico, generando una sorta di reverenza che però contrastava con i modi burleschi e simpatici dell'alieno.

---

[80] Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna,* cit. pp. 113-118

[81] http://flipanimation.blogspot.com/2015/03/cutting-edge-technology-in-1976-lyon.html, 30/09/19

[82] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp.

Gli allenamenti erano più che fisici, mentali. Yoda insegnò le vie della Forza che servivano al ragazzo per allontanarsi dall'oscurità, non ricercando la vendetta verso Vader, colpevole di avergli ucciso la famiglia e distrutto la pace della Repubblica[83].

Il personaggio sviluppato da Keshner fu uno dei più apprezzati ed amati dal pubblico, capace di approfondire le tematiche della Forza, indicando principi, saggezze ed insegnamenti con ironia e leggerezza. Il pianeta selvaggio ed il bosco in cui l'alieno si nascondeva facevano da sfondo a tematiche più adulte, ma con un velo di magia nascosto dietro i discorsi.

Durante l'allenamento però Luke, utilizzando la Forza, percepì del pericolo che correvano i suoi amici, volutamente organizzato dalla nemesi per tendergli una trappola e abbandonò l'addestramento di Yoda per salvarli dalle truppe imperiali.

Nel duello finale che vide i due cavalieri scontrarsi, Darth Vader rivelò la verità a Luke con sorpresa per il pubblico, dicendogli di essere suo padre ed offrendogli il potere del Lato Oscuro. La tessitura della trama giungeva ad una spiegazione sull'evidente interessamento di Vader nei confronti dello Jedi. Veniva spiegato il binomio che costituiva l'ordine Sith in cui solo due potevano essere al comando e in questo caso Vader voleva avere il figlio al suo fianco, sostituendo l'Imperatore.

Ma al rifiuto del figlio consapevole di essere l'ultima speranza per l'universo, lo stesso Vader scatenò la sua potenza, riuscendo a sconfiggerlo a colpi di spada laser e tagliandogli una mano, ma non riuscendo ad ucciderlo per l'intervento degli amici che lo salvarono.

Il film quindi a dispetto del primo capitolo, terminava con un finale tronco, in apertura verso l'ultimo episodio della trilogia. A differenza di *Guerre stellari*, questo episodio vide una netta supremazia delle forze imperiali ed un accentramento del ruolo di Vader come nemico per Luke e per tutti i Ribelli. Il salvataggio di Luke da parte dei suoi amici ricordava quello avvenuto alcuni anni prima, ma questa volta Vader ne uscì vincente.

Nonostante il film avesse già l'attenzione del mondo intero anticipando un probabile successo al botteghino, per Lucas non fu una facile produzione. Da un lato sentiva la pressione di dover mantenere un livello cinematografico che eguagliasse, o almeno si avvicinasse, al primo episodio, con il rischio di vedere un *flop* per l'episodio finale, visto la narrazione aperta in chiusura. In secondo luogo seppur fosse in grado di ottenere maggiori risultati a livello filmico, soprattutto in ambito di effetti speciali, le sue esigenze richiedevano sempre un grande impegno da parte di tutta la squadra.

Innanzitutto un primo aspetto che complicò la gestione fu sicuramente quello di autofinanziare il film con la Lucasfilm Inc., più per una prerogativa personale di controllo, lasciando il minimo necessario ai cofinanziatori. Dopo la firma del contratto con la Fox però, parte dei finanziamenti previsti per il film dovettero invece coprire l'insuccesso di un altro *sequel*, ovvero *American Graffiti 2*, impedendo al direttore produttivo di sfruttare tutte le proprie risorse. In secondo luogo l'inizio delle riprese, che come tradizione vennero fatte in esterna, precisamente nella città di Finse, in Norvegia, subirono, come il primo film, notevoli ritardi dovuti alle tempeste di neve che colpirono il *set.* Oltretutto il posticipo delle riprese fu dovuto anche ad un altro famoso film, ovvero *Shining*, che Kubrick stava girando presso gli studi londinesi di Elstree, i quali furono colpiti da un incendio e ritardarono le riprese, posticipando anche quelle di *L'impero colpisce ancora*[84].

I problemi proseguirono con gli attori principali: da una parte Harrison Ford firmò il contratto per il film, solo però di avere in cambio di maggiori scene del suo personaggio. L'abilità di Keshner permise non solo di soddisfare l'attore, ma di far crescere il ruolo di Solo all'interno della pellicola, facendolo divenire il secondo eroe della saga dopo Luke. D'altra parte però il regista non poté frenare l'indole di Ford nel cambiare le proprie battute rispetto al copione, ma fu anche grazie a questo che nacque il siparietto divenuto iconico in cui al «Ti amo» di Leila, Han rispondeva con un semplice «Lo so». Dall'altra parte il protagonista Mark Hamill, poco prima dell'inizio delle riprese,

[83] A. Bray, *Star Wars: tutto quello che non sai*, Firenze, Giunti, 2016

[84] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

subì un grave incidente stradale che gli sfigurò il volto e che costrinse Lucas ad inscenare uno scontro tra il suo personaggio ed un mostro ad inizio film, per giustificare le ferite senza dover ricorrere a sedute di trucco lunghe e dispendiose. Inoltre l'attore del malefico Vader, David Prowse, si lasciò sfuggire dei dettagli del successivo episodio ad alcune *convention* in tema *Star Wars*, che portarono Lucas e il regista a non rivelare il colpo di scena del legame di parentela tra il suo personaggio e Luke. Solo ad Hamill alcuni minuti prima di girare la scena fu detta la verità, mentre Prowse pronunciò «Obi-Wan uccise tuo padre», poi la frase venne sostituita nel doppiaggio della voce di Vader[85].

In aggiunta a questo il famoso Yoda fu un'altra delle numerose complicazioni subite dal film. Il piccolo alieno verde fu creato grazie a diversi pupazzi realizzati dal collaboratore Stuart Freeborn, i quali permettevano tramite controlli elettronici all'attore marionettista Frank Oz, famoso per i *Muppet Show*, di far compiere diversi movimenti al personaggio, tra cui quelli delle lunghe orecchie, caratteristiche del personaggio.

Per rendere maggiormente fattibile il lavoro ad Oz, il *set* del pianeta Dagobah fu realizzato ad un'altezza superiore al metro, in maniera tale da permettere al marionettista di muoversi liberamente sotto al palco[86]

Infine come ultimo imprevisto vi fu la morte improvvisa dello scenografo John Barry, che era stato responsabile già del primo capitolo e cui ruolo fu sostituito rapidamente da Kurtz, mentre Lucas volò dagli Stati Uniti a Londra per gestire direttamente la produzione negli studi di Elstree[87].

L'intromissione di Lucas nel campo di regia affidato a Kershner ritardò ulteriormente i lavori, dovuti al fatto che seppur fosse nelle sue intenzioni rimanere all'esterno dell'opera rimanendo il direttore esecutivo, il suo intervento comportò il ripetersi di scene, riprese e discussioni con attori e regista.

Lucas non nascose mai i suoi continui disagi nella gestione del personale per la realizzazione del film, e in questo senso comprendeva anche i tecnici della ILM, che seppur avessero compiti di post-riprese che venivano gestiti tramite i pc, le esigenze di Lucas rimanevano comunque severe e difficili da soddisfare.

Le maggiori difficoltà erano sempre legate ai combattimenti e al movimento di veicolo ad aria e terrestri, che seppur vi fosse applicata nuova tecnologia per creare lo scontro tra i giganteschi robot AT-AT, complici della sconfitta dei Ribelli, e gli *Snowspeeders* del gruppo di Luke e gli altri, grazie all'utilizzo di modellini telecomandati assieme alla tecnica dello *Stop motion*, o "passo uno", in cui i fotogrammi movimento dopo movimento, venivano montati in serie per far muovere i robot, le difficoltà si presentarono numerose in fase di *editing*.

Nonostante le problematiche e gli innumerevoli imprevisti in corso d'opera, che fecero anche dubitare lo stesso Kershner nell'aver deciso di porsi alla regia, *L'impero colpisce ancora* riuscì a superare per dati di incasso il primo capitolo nei primi giorni di uscita, rinominato nei titoli di apertura iniziali come *Episodio IV- Una nuova speranza*, ottenendo complessivamente un ricavato pari a circa cinquecentoquaranta milioni di dollari in tutto il Mondo. Le tematiche destinate prevalentemente al pubblico adulto favorirono l'opinione della critica, che apprezzò lo sviluppo della saga, considerando un intrattenimento meno infantile e capace di sorprendere, confermando ulteriormente le scelte di produzione[88].

In particolare il lavoro di Lucas, che si basava sullo sviluppo della figura dell'eroe Luke seguendo i fondamentali di Campbell, ottenne il consenso della critica mondiale per i temi affrontati e per lo sviluppo della sceneggiatura complessiva. Il legame chiarito tra padre e figlio, i combattimenti tra le forze oppressive imperiali ed i ribelli in cerca di libertà, le tematiche del bene e

[85] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 80-82
[86] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 83-85
[87] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 220-225
[88] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005, pp. 90-94

del male con le sagge parole di Yoda ed infine lo sviluppo dei personaggi, tra cui spiccava Han Solo, vennero riconosciuti dal pubblico.

Come per il primo episodio, Lucas riuscì a controllare le diverse fasi di sviluppo attraverso le *storyboard*, che rappresentavano efficacemente le sue idee a riguardo, dove l'obiettivo era di trattare tematiche che avessero drammaticità, mantenendo comunque l'interesse delle famiglie e soprattutto dei più giovani, che però in termini statistici furono in minor numero rispetto al primo capitolo.

Proprio per questo motivo Lucas fece riscrivere o ridisegnare più volte le tavole e la sceneggiatura, perché veniva considerata troppo cruenta e negativa. Il film rimaneva per il produttore una favola cavalleresca, ma che in questo capitolo affrontava la profonda sconfitta del Bene da parte delle forze malefiche, lasciando un finale aperto alla rivincita.

Egli continuava a puntare sul pubblico dei ragazzi, cercando di rappresentare un universo che per quanto potesse essere in perenne conflitto, nascondesse comunque una labile speranza, affidata nelle mani di un ragazzo e dei suoi compagni di viaggio.

Uno degli aspetti che più caratterizzavano l'opera lucasiana era lo sviluppo attraverso una violenza principalmente psicologica, che influenzasse lo spettatore nell'azione dello scontro, ma che al contempo lasciava che duelli e battaglie non avessero scene tragiche o cruente. Al contrario, proprio la recitazione degli attori serviva a stemperare le note più dolenti e riportare ironia e commedia nascoste tra le righe.

Il film *sequel* si poteva dunque suddividere in tre parti fondamentali che lo caratterizzavano. La prima parte, che riprendeva le caratteristiche del precedente capitolo per tematiche e scene girate, era concentrata sull'introdurre il pubblico alla perenne guerra tra le due fazioni, che vedeva ancora una volta il predominio delle forze imperiali, costringendo gli eroi alla fuga. In questo caso le figure centrali erano Luke e Vader, che erano divenuti il centro della guerra in atto e contemporaneamente vivevano un proprio scontro personale.

In secondo luogo vi era uno sviluppo basato sul viaggio parallelo e contrastante di Luke, nel suo percorso santificato alla ricerca della Forza e Han Solo, invece nel suo fuggire dai nemici e percorrere la via sentimentale con Leila, che riprendeva strutture di montaggio e storie parallele simili a quelle di *American Graffiti*. Han assumeva un ruolo differente dal contrabbandiere bugiardo ed avido che aveva nel primo capitolo, divenendo l'eroe, paladino dei più deboli, che si sacrificava per salvare i compagni.

Infine la terza ed ultima parte che conduceva lo spettatore allo scontro finale tra bene e male, tra padre e figlio, con una rivelazione inaspettata e portatrice della novità all'interno della storia.

Il Luke protagonista si trovava a interpretare la vita di Lucas, nell'eterno scontro con la figura paterna che cercava di riportare all'ordine il figlio ribelle e per sua opposizione lo sconfiggeva a duello, infliggendogli una punizione esemplare e costringendolo alla fuga estrema, gettandosi nel vuoto[89].

Il finale del film, seppur tragico e negativo rispetto al precedente, lasciò al pubblico la speranza di rivincita nel capitolo conclusivo della trilogia, portando inoltre numerose domande senza risposta che comunque affliggevano il pubblico. Da una parte vi era il quesito della sorte di Han Solo, catturato da Boba Fett e portato in un luogo remoto della galassia. Inoltre vi era Yoda e l'addestramento non ancora completo che Luke doveva terminare ed infine quell'eterno legame tra padre e figlio, che lasciava numerosi dubbi sulla possibile fine che poteva attenderli.

Un'altra delle caratteristiche che il film aveva in aggiunta rispetto al capitolo precedente, erano i numerosi personaggi aggiuntivi che vennero inseriti. Mostri, alieni, personaggi principali che si aggiungevano all'universo di *Guerre stellari* da entrambe le parti e che divertivano ed affascinavano il pubblico assieme ai velivoli, che presero ad essere protagonisti non solo negli scontri spaziali, ma anche nelle battaglie terrestri, affascinando bambini ed adulti anche nei *gadget* del film, cui la Lucasfilm aveva già investito precedentemente al film.

[89] S. Arecco, *George Lucas*, Roma, Il castoro, 1995

Nel corso del 1980 il *sequel* ottenne un successo al botteghino che lo fece diventare la pellicola con il maggior incasso dello stesso anno, successivamente premiato con Oscar per migliori effetti speciali e per il sonoro, candidato ad altrettante statuine e vincente in altri concorsi come il Saturn Award. Nonostante il successo avesse avuto meno clamore rispetto al capitolo precedente, i riconoscimenti ottenuti tra pubblico e critica furono numerosi, seppur vi furono anche critiche negative, soprattutto da parte delle riviste come il The New York Times. In particolar modo l'articolo del giornalista Victor Canby, criticava apertamente il lavoro del regista Keshner, colpevole secondo lui di aver seguito alla lettera tutto quello che voleva Lucas, senza quindi porvi una propria impronta che potesse aggiungere fascino alla pellicola e su questo punto sottolineando che il risultato non fu all'altezza di *Star Wars*. La risposta di Keshner fu che aveva portato a termine i suoi obiettivi senza seguire alla lettera le direttive di Lucas, ma apportando caratteristiche personali. Vi era comunque il fatto che il senso della critica aveva colto nel segno, per l'aspetto che riguardava la gestione della Lucasfilm delle proprie produzioni, in particolar modo *Star Wars*, che dovevano innanzitutto soddisfare le richieste del direttore esecutivo e solo successivamente attenersi alle richieste degli eventuali registi.

In ogni caso la saga continuava a creare novità nell'*entertainment*, conquistando il pubblico che veniva coinvolto anche esternamente alla sala cinematografica con giochi, poster, figurine e *gadget* di ogni genere e per qualsiasi età. Ma ulteriormente se *Star Wars* riportò l'attenzione sugli effetti speciali e sul genere fantascientifico, dall'altra parte lo sviluppo narrativo stava assumendo caratteristiche derivanti da diverse tipologie filmiche dell'epoca.

In linea generale veniva considerata come una *space-opera*, ovvero un sottogenere del *fantasy*, che però attraverso Luke ripercorreva le antiche storie medievali, basandole su un universo parallelo e posto in un passato remoto non ben definito, dandovi un significato storico e mitologico, mentre con gli scontri e le grandi battaglie tra gli eserciti si orientava più verso i *war-movie* o gli *aeronautic-movie*, divenendo una creazione ibrida che riprendeva da varie fonti d'ispirazione[90].

Di fatto però questi aspetti, seppur molto differenti tra loro nei classicismi hollywoodiani, riuscirono ad avere un armonia tra loro grazie alla creatività di Lucas e della squadra al suo fianco. Il fatto era che la saga si fondava principalmente sulle visioni del produttore, che poi venivano riadattate e tradotte sul grande schermo grazie alle abilità dei tecnici degli effetti speciali e del montaggio, assieme alla capacità recitativa degli attori e della direzione registica. Sicuramente le critiche favorevoli per entrambi gli episodi furono d'elogio non solo per lo spirito fortemente egocentrico di Lucas, ma anche e soprattutto verso personaggi al suo fianco che dimostrarono notevoli abilità, prima fra tutti la moglie Marcia, che lo aiutò anche con il secondo episodio.

Dopo il successo riscosso dal primo film di Indiana Jones, *I predatori dell'Arca Perduta*, girato da Spielberg, Lucas aveva in mente di far concludere la saga galattica proprio all'amico regista con cui aveva collaborato. I suoi piani però dovettero variare quando, per una questione di immagine, il sindacato dei registi concorse contro di lui per aver escluso il nome di Kershner dai titoli iniziali del film *L'impero colpisce ancora*. In realtà Lucas voleva che le scritte iniziali, che richiamavano l'*incipit* del primo episodio, e che erano divenute un elemento significativo dei film, rimanessero intatte e non avessero riferimenti espliciti che fosse un film.

La storia doveva rimanere una favola dal primo momento fino ai titoli di coda, senza chiari riferimenti esterni di natura produttiva o filmica, in questo senso Lucas mantenne la sua decisione senza quindi cedere alle richieste sindacali.

Il produttore venne multato per queste sue decisioni ed essendo Spielberg un alto membro dello stesso sindacato, per non rovinare il rapporto d'amicizia, la scelta ricadde su David Lynch (1946-), il quale però rifiutò accettando invece di girare *Dune*, la saga fantascientifica a cui si era ispirato lo stesso Lucas, ma che come film si rivelò un insuccesso.

Dopo il rifiuto del regista statunitense, Lucas concluse un accordo con il britannico Richard Marquand (1937-), il quale accettò anche la presenza dello stesso titolare della società durante le

[90] Arecco, *George Lucas*, cit. pp. 55-58

riprese del film. La sceneggiatura dell'episodio finale venne affidata sempre a Kasdan, il quale però dovette modificare più volte la bozza per il volere dello stesso Lucas, che non era pienamente soddisfatto del suo lavoro. Inizialmente Lucas voleva scrivere personalmente la storia, avendo già in mente alcune scene da introdurre nel film, ma siccome non era portato nella versione scritta e cercava di rimanere al di fuori del progetto il più possibile, decise di affidarsi nuovamente a Kasdan. Quest'ultimo d'altra parte, come nel capitolo precedente, dovette adattare la sceneggiatura alle immagini e alle sequenze già pensate e disegnate nelle vignette di McQuarry, e più volte Lucas intervenne per fargliela modificare o cambiare dialoghi ed azioni.

L'episodio VI veniva sviluppando seguendo la metodica dei precedenti e dando quindi maggiore importanza agli aspetti visivi piuttosto che a quelli narrativi. Kasdan del resto aveva seguito le esigenze del produttore per diversi film e secondo quest'ultimo rimaneva il personaggio migliore a cui affidare la sceneggiatura, soprattutto perché era disposto a modificarla secondo le sue esigenze.

Diversi erano i punti critici che non riuscivano a sciogliere Kasdan e Lucas, tra cui la possibilità di far morire uno dei personaggi divenuti principali come Han Solo o Lando, scelta che in termini di sequenza narrativa avrebbe conferito un colpo di scena e drammaticità al film, ma che poi venne completamente esclusa dopo aver fatto visionare il progetto ad un pubblico sperimentale[91].

Vi era da aggiungere il fatto che, rispetto al capitolo precedente, Lucas voleva una trama meno oscura e tenebrosa, cercando di riconquistare il pubblico più infantile, che invece si era allontanato dalla saga facendo di conseguenza calare i profitti.

Proprio su questo punto vi fu una discussione tra Lucas e lo stesso produttore esecutivo Kurtz, con il quale aveva collaborato per *L'impero colpisce ancora* e che aveva un'idea diversa per il capitolo conclusivo della saga, che inizialmente si intitolò solamente *Jedi*. Kurtz infatti era contrario ad un lieto fine, non accettando nemmeno l'idea di Lucas di far eseguire un altro attacco alla Nuova Morte Nera dell'Impero come momento *clou* della pellicola. Come già anticipato Lucas non ammetteva intromissioni ed opinioni opposte nella saga fantascientifica e in risposta a questo Kurtz decise di dare le proprie dimissioni ed al suo posto venne messo Howard Kazanjian (1942-), il quale aveva già collaborato nel ruolo produttivo del capitolo precedente e che ora divenne il personaggio principale come direttore esecutivo.

In secondo luogo lontano dai *set* della saga, vi era anche la situazione familiare dei Lucas che stava rapidamente cambiando. Per l'impossibilità di George di avere figli, decise assieme alla moglie Marcia all'inizio degli anni Ottanta di adottare una neonata, Amanda. L'arrivo della bambina influenzò anche il lavoro del produttore, che infatti si convinse a ritornare sui temi più infantili di *Guerre stellari* anche per l'ultimo capitolo.

Dopo aver pensato a diversi finali, che prendevano in considerazione la possibilità di far divenire Luke il nuovo cattivo al posto del padre, Lucas seguì i consigli del nuovo produttore per concludere la saga in modo positivo e seppur per alcuni fosse monotona, per lo stesso George fu il finale giusto degno di una fiaba.

D'altra parte però il difficile rapporto con la moglie per le molte ore dedicate al lavoro, portarono presto ad una crisi coniugale che si risolse con divorzio consensuale da parte di entrambi e che venne ufficializzato al termine delle riprese. Marcia si occupò comunque del montaggio del film, come aveva fatto per i capitoli precedenti, prima di allontanarsi dalla vita dell'ex marito. Per quanto riguardava George invece, si concentrò come sempre nel film, conducendolo quasi di persona e presenziando a tutte le riprese esterne. Seppur fosse all'apice della sua carriera, Lucas dovette convivere con un difficile momento nella sua vita privata che anche dopo il divorzio lo fece inevitabilmente allontanare dalle riprese per dedicarsi almeno al rapporto con la figlia.

Infatti mentre il progetto di *Jedi* proseguiva, grazie anche al finanziamento autonomo della Lucasfilm che per la prima volta poté operare senza finanziatori esterni, trattando con la Fox solo per la distribuzione del film, Lucas iniziò a porre le basi per il nuovo capitolo di *Indiana Jones il tempio maledetto*.

[91] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

Il trattamento lo terminò durante le riprese dell'ultimo film di *Star Wars*, affidando sempre a Kasdan il compito di scrivere la sceneggiatura.

Nel corso del 1982 Lucas poté quindi programmare l'inizio delle riprese e puntare ad un film che attirasse il pubblico, anche da un punto di vista di *marketing* soprattutto verso i più piccoli.

Fu anche per questo motivo che, a pochi mesi dall'uscita del film, decise di cambiare nuovamente il titolo da *La vendetta dello Jedi* ad *Il ritorno dello Jedi*, giustificando la scelta dichiarando che il ruolo dei cavalieri era quello di proteggere la Galassia e non nel perseguire i propri sentimenti egocentrici.

Un'altra variazione che decise di compiere lo stesso Lucas fu la scelta di girare interamente il film negli Stati Uniti, dopo aver escluso difficili riprese all'aperto ed evitando imprevisti e difficoltà aggiuntive che vi erano state nei film precedenti. A differenza quindi dei due capitoli precedenti, *Il ritorno dello Jedi* venne girato interamente negli *studios* statunitensi, mentre le poche riprese esterne si limitarono a luoghi vicini come il deserto dell'Arizona, per creare la landa di sabbia di Tatooine e i boschi dell'Oregon invece per rappresentare le giungle di Endor[92].

La storia riprendeva quindi dalla ricerca da parte del gruppo di Luke e Leila, del loro compagno Han Solo, imprigionato all'interno di una cella in carbonio sotto la custodia del capo dei cacciatori di taglie Jabba The Hutt. Quest'alieno nato dalla creatività di Phil Pippet, tecnico degli effetti speciali, assieme alla penna del solito McQuarrie e del costumista Nilo- Rodis Jamero, era il nuovo nemico che i protagonisti si trovavano ad affrontare all'interno della sua fortezza.

Noto nella galassia per la sua avidità e per essere uno dei peggiori criminali e delinquenti, egli voleva esporre il suo ex alleato Han Solo come trofeo per incutere timore e reverenza verso gli altri contrabbandieri che lavoravano per lui.

Per esporre l'idea di ciò che rappresentava questo nuovo *villain*, i disegnatori lo realizzarono facendogli assumere le sembianze di una lumaca grossa e gigante, evidentemente ripudiante verso il pubblico e che comunicava tramite i suoi schiavi interpreti.

Per salvare l'amico, la compagnia si introdusse nella fortezza sotto le mentite spoglie di essere un gruppo di schiavi portati in dono da un nuovo cacciatore di taglie, che in realtà era Leila.

I nemici però scoprirono le reali intenzioni del gruppo e mentre Leila veniva fatta prigioniera assieme al resto della compagnia, Luke si ritrovò a fronteggiare il mostro nascosto Sarlacc, mentre il perfido Jabba, mosso grazie a tre marionettisti nascosti sotto le squame, si godeva lo spettacolo.

Il ribaltamento della situazione per mano dello Jedi però, portò i fedeli cacciatori di Jabba ad essere sconfitti, mentre il mostro veniva ucciso dalla stessa Leila, divenuta sua serva personale[93].

Dopo essere riusciti nell'impresa di sconfiggere Jabba e liberare Han Solo, togliendolo dalla camera di carbonio, il gruppo raggiungeva il resto dei Ribelli per organizzare l'attacco definitivo alla nuova Morte Nera, divenuta molto più grande e potente della versione precedente.

Intanto Luke si dirigeva verso Dagodah per terminare i suoi studi da Cavaliere Jedi con il maestro Yoda. Una volta terminati gli insegnamenti però, l'anziano maestro divenne, come già successo ad Obi-Wan, un tutt'uno con la Forza, ma prima di morire gli rivelò la verità su sua sorella, Leila.

La ricerca dell'eroe perciò volgeva al termine e grazie ai suoi maestri, divenuti spiriti che lo accompagnavano assieme alla Forza, si apprestava a fronteggiare nuovamente la sua nemesi.

Gli eroi si riunirono nel pianeta Endor, territorio sul quale vi era lo scudo spaziale che proteggeva il pianeta dell'Impero, impedendo l'attacco alle navi spaziali ribelli ed abitato da piccole creature selvagge chiamate Ewok, le quali furono espressamente volute da Lucas nonostante i pareri contrari di critica e fan. Questi orsi in miniatura erano un'altra delle invenzioni del mondo lucasiano per attirare il pubblico infantile e al contempo furono talmente apprezzati da Lucas che in seguito ne fece realizzare una serie di cartoni animati basata su di loto.

[92] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 89-93
[93] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 94-97

Gli Ewok, che si allearono con le truppe della Principessa, presero parte dunque alla battaglia finale tra truppe imperiali ed i Ribelli all'interno delle loro foreste, mentre Luke si apprestava ad un ultimo duello contro suo padre, attirato all'interno del rifugio dello stesso Imperatore.

Davanti al divertito Sith le lame di padre e figlio si incrociarono per l'ultima volta.

Dopo l'ultima sconfitta però, Vader voleva sconfiggere colui che poteva prendere il suo posto a fianco o al posto dell'Imperatore, o che comunque era l'ultima speranza per i Ribelli e per l'ordine degli Jedi. Dall'altra parte Luke, cui rabbia e attrazione crescevano verso il Lato Oscuro, rivelò le sue abilità sconfiggendo il nemico ma rifiutandosi di ucciderlo come invece gli ordinava Palpatine.

Quest'ultimo tentò di eliminare il giovane Jedi, ma in un gesto di redenzione Vader lo anticipò uccidendo il Signore Oscuro, morendo a sua volta come lo spirito che si univa alla Forza.

Il decadimento dei due capi fece da riflesso alla sconfitta delle truppe imperiali da parte dei ribelli che riuscirono a fermare la minaccia della Morte Nera ed a portare la pace dell'universo.

L'ultimo capitolo riuscì ad incassare una cifra superiore rispetto al precedente, seppur per molti aspetti critica e amanti della saga non apprezzarono il finale della trilogia, ed inizialmente della saga, creato da Lucas.

In diversi passaggi l'ultimo capitolo riprendeva le tecniche e gli effetti già utilizzati in *L'impero colpisce ancora*, ma innovando la realizzazione visiva grazie alle ultime tecnologie della ILM come il CGI, ovvero *Computer generated imagery*, termine che indicava le macchine grafiche in grado di generare nell'ambito della saga effetti speciali con una capacità ed una precisione più elevati rispetto ai film precedenti.

Un esempio fu lo scontro tra i Ribelli, aiutati dagli Ewok e le truppe dell'imperatore in mezzo alle foreste di Endor, dove grazie all'uso di modellini in miniatura dotati di motori elettrici per farli muovere, vennero create le azioni di battaglia tra i diversi mezzi militari.

Le tecniche venivano perfezionate sempre in riferimento ai capitoli precedenti e, grazie proprio allo sviluppo della computerizzazione grafica, venivano realizzati modelli di grande dimensione al fine di ottenere buone riprese in primo piano o comunque ravvicinate, soprattutto per sottolineare i dettagli delle astronavi come luci o armi. D'altra parte invece le scene d'azione e di scontro venivano raffigurate con miniature che permettevano riprese in campo lungo e alle quali facevano da cornice gli sfondi disegnati e colorati a mano[94].

Nel corso delle riprese dell'ultimo episodio, Lucas colse l'occasione per stringere nuove alleanze nel mondo del *merchandising e publishing*, progettando inoltre delle serie di animazione tradizionali che avevano come protagonisti gli Ewok da una parte e i droidi C3-Po e R2-D2 dall'altra, con l'obiettivo di proseguire le avventure della saga anche nel piccolo schermo.

Il fine di Lucas era doppio: da un lato mantenere vivo l'interesse verso la saga anche dopo la prima trilogia, soprattutto sfruttando giocattoli e televisione, dall'altra quello di allargare il pubblico verso l'infanzia e le famiglie. Per questo attraverso la società canadese Nelvana Studios, con la quale aveva già collaborato nel 1978 per la realizzazione di un'animazione speciale *The Star Wars Holiday Special*, produsse due serie tv a cartoni: *Ewoks* e *Droids*[95].

Per entrambe le serie l'animazione utilizzata fu di elevato livello, definita nelle caratteristiche e con movimenti stabili a passo a due, senza sfumature ed ombre, ma al contrario con colori accesi e vivaci destinati ai più piccoli.

Gli *Ewoks* furono trasmessi per la prima volta nel 1984 dalla ABC, ritrasmessi successivamente da altri canali, ed erano in totale tredici episodi da venti minuti l'uno circa e narravano degli eventi che precedevano *Return of the Jedi*, avendo come soggetto principale proprio gli orsetti.

The All New Ewoks fu la seconda stagione andata in onda alcuni anni più tardi, con la sceneggiatura di Paul Dini (1957-), che si occupò anche di *Droids*. Seppur la Lucasfilm in quegli anni non sembrasse intenzionata nel proseguire con le pellicole, Lucas si interessò alle produzioni

[94] J. Hamilton, *Effetti speciali: tutte le tecniche e i segreti dei film più spettacolari di Hollywood*, Novara, Istituto geografico De Agostini, 1999

[95] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005, pp. 100-103

televisive soprattutto perché voleva destinare la storia di *Star Wars* verso il pubblico dei più giovani. Un esperimento simile lo fece anche con una serie televisiva su *Indiana Jones*, narrandone le avventure che precedevano i film.

Lo stesso Dini fu sceneggiatore della serie computerizzata *The Clone Wars*, fondamentale per lo sviluppo della storia tra le due trilogie lucasiane e che fu anche resa famosa grazie anche ad una collaborazione con la Marvel, che ne realizzò i fumetti e la Kenner per i giochi destinati ai bambini.

Droids venne realizzato contemporaneamente alla prima serie sugli Ewoks, con la collaborazione di Ben Burtt e Joe Johnston per i disegni, dove si narravano le vicende avvenute prima di *A new hope* e con protagonisti i due droidi in veste comica ed infantile. Anche questa serie fu seguita da uno speciale intitolato *The Great Heep* ed andato in onda nel 1986.

Successivamente alla metà degli anni Ottanta, le due serie vennero dimenticate dal pubblico e dalla stessa Lucasfilm, fino a quando, dopo il ritorno della saga con la nuova trilogia *prequel* sulla vita di Anakin Skywalker, *alias* Darth Vader, vennero ripubblicati in due collezioni in versione DVD nel 2004, affiancando l'altro progetto del produttore che, come anticipato, aveva iniziato *Star Wars: The Clone Wars*[96].

La scelta di produrre una seconda trilogia di *Star Wars* venne presa da Lucas in tempi tardivi, sulla base di diverse scelte e situazioni che stava vivendo con la sua società ed i suoi collaboratori.

A seguito di *Il ritorno dello Jedi*, Lucas produsse alcune animazioni televisive, concentrandosi poi nella saga di Indiana Jones e nel lavoro della ILM, che per motivi economici, aveva iniziato a sviluppare gli effetti visivi per i produttori che glielo commissionavano.

Nonostante Lucas si sia sempre più ritirato dal partecipare attivamente alla progettazione dei film, l'interesse che la sua società generava, attraverso soprattutto la ILM, tra i produttori filmici era rimasta invariata. La stessa Disney, che nel corso degli anni Ottanta aveva vissuto un forte periodo di crisi dovuto al disinteresse del pubblico verso l'animazione, grazie proprio al contributo della società di Lucas, ottenne un rilancio tra il pubblico con i due film *Mary Poppins* e *Chi ha incastrato Roger Rabbit*, entrambi creati attraverso la tecnica mista *live*-animazione, in cui convivevano personaggi reali con figure create dal tratto animato.

Gli anni Novanta però videro un crescente sviluppo della tecnica digitalizzata, con la conseguente sostituzione dei sistemi analogici, convincendo sempre più la Lucasfilm e le altre *major* dell'ambito ad investire negli effetti visivi, che divennero parte fondamentale per i film hollywoodiani.

Il vero cambiamento avvenne nel 1993, quando all'uscita di *Jurassic Park*, il mondo intero poté apprezzare lo sviluppo delle tecnologie della ILM, la quale attraverso l'utilizzo del nuovo *software Softimage*, riuscì a dare una chiarezza eccellente alle immagini dei dinosauri che correvano nel parco tematico, affascinando pubblico e critica. L'animazione, che aveva iniziato i propri albori negli anni Settanta, si stava preparando ad un nuovo *step* verso le pellicole del futuro, riuscendo a soddisfare tramite la grafica computerizzata le necessità realistiche richieste dal pubblico. Quest'ultimo che divenne estremamente interessato agli effetti della pellicola, ma che al contempo divenne parte della critica soprattutto per la definizione minima che richiedeva per il suo divertimento. La cinematografia non fu l'unica strada in cui si sviluppò la tecnica, che anzi vide soprattutto nei videogiochi una crescita costante dell'effetto visivo, cercando un maggior intrattenimento che potesse catturare l'attenzione del giocatore.

Lucas decise q uindi di abbandonare definitivamente gli *animatronics*, in favore delle immagini sintetiche e della computer animation. Nel corso dell'anno successivo la Lucasfilm colse l'occasione di vendita del software in favore della Microsoft, vedendo per l'appunto un mercato che presto fu saturo di programmi simili, e nella vendita riuscì a mantenere il diritto di utilizzo dello stesso per scopi di lavori propri[97].

[96] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 103-105
[97] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 105-110

Quello che apparve chiaro fin da subito fu che registi e i produttori ricercavano il fotorealismo nei loro film, ovvero una sequenza di effetti visivi che apparissero come una realtà trasportata nello schermo per gli spettatori. Queste necessità fecero sviluppare enormemente la tecnologia per gli effetti speciali, vedendo primeggiare la ILM all'interno del mercato, la quale verso la fine degli anni Novanta sviluppò nuove tecniche per semplificare l'uso dei *key frames*, ovvero effetti visivi molto precisi ma complessi da realizzare, attraverso nuovi metodi più duttili che permettessero la memorizzazione dei movimenti nel computer con tute leggere e sensori ottici, al posto di pesanti strutture metalliche, cavi e telecamere.

Mentre quindi le tecniche cinematografiche erano in pieno sviluppo, dopo l'uscita dell'ultimo capitolo, Lucas lasciò che la saga si concludesse con i cartoni animati per bambini, mentre la sua attenzione era rivolta verso lo sviluppo dei sistemi della ILM e la nuova saga di Indiana Jones.

Nonostante però questa temporanea pausa da *Star Wars*, Lucas si ritrovò diverse volte in tribunale con l'intento di difendere il nome della sua creazione. La prima avvenne nel corso del 1985 quando, dopo che gli Stati Uniti d'America si dotarono di un nuovo impianto missilistico denominato *Strategic Defense Iniziative* per volere dello stesso presidente Reagan, e rinominato dai membri dell'opposizione come "Star Wars", Lucas si rivolse alla Legge perché il nome della saga non venisse legato ad un sistema di difesa contro la nazione di Gorbacev.

Il risultato però fu fallimentare, in quanto il giudice non ritenne che ci fosse un legame esplicito tra l'uso commerciale e cinematografico del termine con quello militare del sistema missilistico.

Al contrario invece nel corso del 1990 la società lucasiana ottenne un risarcimento dal rapper statunitense Luther Campbell, colpevole di aver assunto il nome d'arte di "Luke Skywalker" e che per questo versò nelle sue casse la somma di trecentomila dollari[98].

Dopo un decennio di inattività, fu l'anno del 1988 che cambiò completamente le sorti di *Star Wars*, grazie a diverse situazioni e personaggi che convinsero l'introverso creatore.

In *primis* in un'intervista rilasciata al presentatore e critico Charles Champlin (1926-2014), Lucas dichiarò di avere già in mente una struttura per diverse altre trilogie legate alla famosa saga e che vi stava lavorando all'interno del suo Skywalker Ranch. Nello stesso anno, assieme all'amico Spielberg, si presentò davanti alla Commissione di giustizia del Senato americano per difendere il diritto degli autori di essere gli unici a poter modificare e mettere mano alle loro opere, in quanto con l'avanzamento della tecnologia vi potevano essere anche soggetti terzi che modificavano i film del passato. Egli voleva dunque evitare che qualcuno si impossessasse della sua creazione, andando a variare le pellicole passate, ed infatti una decina di anni dopo fu lo stesso Lucas a riprendere in mano e modificare alcune parti della prima trilogia.

Infine nello stesso anno la responsabile delle pubblicazioni dell'editrice Bantam Books, Lou Aronica, si rivolse apertamente allo stesso Lucas per avere i diritti di pubblicare una serie di libri *post* il suo film *Il ritorno dello Jedi*.

In quest'ultimo caso Lucas diede la propria disponibilità per la pubblicazione dei romanzi, non convinto dell'esito di quest'ultimi visto il tempo passato dall'uscita dell'ultimo film.

L'accordo prevedeva che all'interno delle storie create dall'editore non vi fossero particolari cambiamenti nelle vite dei protagonisti principali, o di quelli defunti che dovevano rimanere tali e che soprattutto non ci fosse alcun libro che si ponesse come un possibile *prequel* della saga, parte della storia che Lucas volle tenere per suo diritto.

All'approvazione da parte di questi, Aronica chiese subito all'autore Timothy Zahn (1951-), il quale aveva appena vinto l'Hugo Awards grazie a *Cascade Point* e che accettò la proposta. Il primo dei suoi romanzi, *L'erede dell'Impero*, uscito nel 1991 ottenne un talmente ampio successo tra i lettori che spinse lo scrittore a creare una vera e propria trilogia con protagonista il Grande Ammiraglio Imperiale Thrawn, ed intitolata appunto *Thraw Trilogy*[99].

[98] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 235-238

[99] Jones, *George Lucas: la biografia*, cit. pp. 240-245

Negli stessi anni la Dark Horse Comics pubblicò una miniserie bimestrale sempre incentrata sulle Forze Oscure dell'Impero, che ebbe un tale successo da spingere la società a pubblicarne un'altra l'anno successivo. L'interesse dei lettori venne rispecchiato anche nell'ambito dei *videogames* e *games*, dove la divisione videogiochi denominata LucasArts concluse una serie di giochi per le *console* Nintendo e Supernintendo, che furono seguiti da carte da gioco e *action figures*.

Lucas iniziò a valutare l'interesse che ancora generava nel pubblico la saga ed a contemplare seriamente un ritorno per una nuova trilogia, anche grazie al fatto legato agli enormi progressi che la tecnologia della ILM aveva compiuto dopo il successo di *Jurassic Park*.

All'inizio del 1994 Lucas cominciò a scrivere la stesura del nuovo capitolo, intitolata appunto *The Beginning*, e chiedendo al suo nuovo produttore esecutivo Rick McCallum, di organizzare subito i luoghi per dove condurre le future riprese. Nel venire a conoscenza del progetto per la nuova trilogia i fan di tutto il mondo, raccolti sotto la "Star War Insiders", iniziarono a diffondere la notizia e ben presto la Lucasfilm e lo Skywalker Ranch durante quelle fasi inizali erano circondati da folle di persone.

Mentre era al lavoro per la nuova sceneggiatura, Lucas si orientò anche verso il *merchandising* grazie alla collaborazione con la ditta di giocattoli Hasbro, sviluppando una serie di giochi che avrebbero attratto un pubblico non solo di ragazzi, ma soprattutto di adulti.

Al contempo la Lucasfilm organizzò *meeting* ed incontri con la stampa, accrescendo continuamente l'interesse mediatico, mentre all'interno dello Skywalker Ranch la ILM era al lavoro per il restauro dei precedenti episodi, che sarebbero usciti in occasione del venticinquesimo anniversario di *Star Wars*.

Nel 1994 Lucas affidò sempre a McCallum il compito di organizzare i *Star Wars Special Edition*, ovvero il restauro completo della prima trilogia della saga, che sarebbe uscito al cinema per l'anniversario del 1997.

I tecnici ripresero la pellicola originale di *Star Wars*, appurando che era in pessime condizioni e che necessitava di un restauro completo. Difatti il materiale ripreso dargli archivi della Lucasfilm venne lavato due volte, convertito in versione digitale e migliorato apportando modifiche digitali. Infatti utilizzando le nuove tecnologie, Lucas voleva ottenere un risultato migliore rispetto a quello della versione del 1977, in cui aveva dovuto concludere il film con forti tagli al *budget*. Il fine però non fu solo quello di rimettere a nuovo l'intero film della saga, quanto quello di attualizzarlo e aggiungere o cambiare sequenze con una innovativa creatività postuma rispetto al passato.

Per questo Lucas non voleva solo attirare nuovamente il pubblico all'interno della saga, quanto abituarlo alla digitalizzazione che sarebbe divenuta una componente fondamentale per la trilogia successiva. L'inserimento di effetti visivi stilisticamente innovativi e di maggiore qualità fu evidente nelle nuove risoluzioni. Alcune scene vennero qualitativamente migliorate con l'aiuto della tecnologia computerizzata, seppur rimase l'utilizzo degli animatronics, che per la nuova trilogia sarebbero stati completamente rimpiazzati dal digitale e lo sviluppo delle ambientazioni sempre fatte grazie ai *software* grafici.

Vi è da aggiungere che tutti e tre gli episodi ebbero un incremento nella loro durata di alcuni minuti, grazie ad alcune scene, prevalentemente di cornice, che vennero inserite grazie agli ingegneri grafici ed ad alcune riprese sul campo.

I punti che vennero inseriti derivavano anche dal fatto che all'epoca il regista dovette rinunciarvi per motivi prevalentemente economici. Al contempo l'insoddisfazione che egli ebbe per non essere riuscito a realizzare il primo capitolo come quello che in realtà aveva sempre immaginato, fu parzialmente soddisfatta grazie proprio a questi *restyling*.

Nel primo film una delle prime scene che venne modificata fu nella prima parte della pellicola, ovvero quando le pattuglie imperiali stavano controllando il deserto di Tatooine in cerca dei fuggitivi R2-D2 e C3-PO. Lucas volle aggiungere un'inquadratura all'origine scartata, di una guardia imperiale che cavalcava un mostro alieno, ma non trovando il negativo, venne deciso di ripetere tutta la scena direttamente con la cinepresa.

Rifacendo la sequenza completamente dal principio, attraverso l'utilizzo del software Softimage, venne girata *live* la scena del pattugliamento tanto richiesta da Lucas, aggiungendovi altre due inquadrature di caccia Tie in volo e guardie dell'esercito imperiale che cavalcavano mostri del deserto denominati *dewback*[100].

Uno dei maggiori cambiamenti che Lucas apportò sempre legato al primo episodio, fu nella scena di incontro del personaggio di Han Solo, il quale si trovava all'interno della taverna nella città commerciale di Mos Eisley, popolata da furfanti e cacciatori di taglie, tra cui l'alieno Greedo, che minacciò il contrabbandiere interessato alla taglia sulla sua testa.

Seppur con molto disappunto dei principali fan della saga, Lucas decise di modificare la sequenza originale dove Han Solo, per non farsi catturare da uno dei cacciatori di Jabba, sparava al nemico uccidendolo a sangue freddo. Nella versione rifatta invece, il regista fece aggiungere un colpo di pistola di Greedo che precedeva quello di Han Solo, facendolo passare da una figura di ribelle assassino ad un eroe che rispondeva in sua difesa.

I fan non accettarono questo cambiamento, seppur Lucas cercò di giustificarlo principalmente per ricreare la figura di Han Solo con una maggior nota positiva vicina all'eroe, e dopo l'uscita della versione restaurata la protesta si allargò con una diffusione del coro «Han shot first!», stampato sulle magliette, diffuso su internet e presentato ai convegni, per sottolineare l'ennesima disapprovazione del pubblico.

D'altra parte un altro profondo cambiamento, che però non vedeva alcuna mutazione sulle caratteristiche dei personaggi, sempre legato ai primi episodi, fu sostituire l'originale Jabba the Hutt, inizialmente interpretato da Declan Mulholland, con un mostro computerizzato. Infatti i trecento chili di latex che vennero usati in origine per creare le forme del personaggio grottesco, comportando notevoli imprevisti sul *set*, furono totalmente sostituiti grazie alle figure digitali, che tra l'altro portarono Jabba ad essere una figura di sfondo nel futuro episodio I[101].

Nel primo episodio aggiunse anche scene che erano state cancellate proprio per la scarsa qualità e che con la nuova tecnologia incrementarono il risultato visivo finale.

Nonostante il successo al cinema del nuovo *restyling*, Lucas volle modificare nuovamente alcune parti della prima trilogia in occasione dell'uscita in DVD del cofanetto con i tre film.

Realizzò nuovamente una versione di Jabba the Hutt, sempre grazie alla grafica digitale, cambiando anche alcune parti di dialogo, aggiungendovi significative parti collegate appositamente con i futuri episodi *prequel* e modificò il montaggio nelle sequenze di scontri a fuoco. Le versioni furono cambiate fino al 2011 quando, soddisfatto appieno del lavoro, Lucas proclamò in via definitiva il risultato inserendole in maniera ufficiale nel canone di Star Wars. Avvicinandosi alla nuova trilogia, si evidenziava già la crescente importanza che i *CG artists*, ovvero coloro che si occupavano degli effetti speciali, stavano assumendo nella saga. Infatti solo per la conversione in digitale dei primi tre film furono assunti più di trenta esperti per occuparsi della digital paint, del rotoscopio e per l'uso del nuovo software per *compositing* Sabre[102].

Lucas stava sempre più avvicinandosi al proprio scopo di condurre un film con il minor utilizzo di attori, comparse e personale, organizzando tutto attraverso le immagini e gli effetti al computer.

Con il termine della prima trilogia si compì dunque il lavoro iniziato più di trent'anni prima dallo stesso Lucas. L'animazione, che aveva fatto sì che *Star Wars* divenisse un successo planetario, si stava rapidamente adattando ai tempi moderni, sia da un punto di vista tecnologico, che nel montaggio. Quest'ultimo infatti aveva comportato l'inizio dell'era postmoderna del cinema proprio grazie alla velocità che subiva la narrazione degli eventi, dando un nuovo ritmo visivo al pubblico circondato da effetti visivi e sonori, che poi con i successivi film sarebbero evoluti ulteriormente.

Secondo il critico J.F. Lyotard, già a partire dal primo episodio, la saga si rivelò come un successo senza precedenti. Da una parte perché si poneva come nuovo punto d'interesse visivo

[100] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005, pp. 110-114
[101] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 120-123
[102] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* cit. pp. 126-130

proprio grazie all'animazione in cui lo stesso Lucas crebbe e che sviluppò con i suoi stessi mezzi, dall'altro perché a livello narrativo il ciclo di film ruppe con la cinematografia dell'epoca, per fare un ritorno verso il mito, il racconto fiabesco, che raccontava più con immagini e scene un universo parallelo e separato rispetto a quello dello spettatore, ma con elementi e fili logici molto simili, che si concatenavano fra loro con una serie di discorsi semplici ed intuitivi. La fine delle grandi narrazioni illuminista, idealista e marxista, ovvero caratterizzate da una logica che poteva essere definita culturalmente e socialmente più elevata, oltre che nella piena ricerca di interrogativi posti dai grandi pensieri della filosofia, fecero sì che il mito cinematografico, di natura antilogocentrica e basato prevalentemente sull'interesse narrativo che potesse soddisfare la richiesta di spettacolarizzazione del pubblico, si potesse sviluppare grazie ai fenomeni tecnologici che mirassero all'attrazione generalizzata della massa. Non si perseguiva alcuna logica razionale, ma si narravano vicende distaccate rispetto alla nostra realtà che proprio per questo attiravano un pubblico sempre più bisognoso di allontanarsi dalle due grandi fazioni che all'epoca si erano create, capitalismo e socialismo[103]. *Guerre Stellari* utilizzò la forma fantastica per distaccarsi dal realismo e per avvolgere il pubblico in una narrazione che seppur inizialmente catalogata come film di serie B, raccoglieva un insieme di categorie filmiche tra le quali il melodramma, le arti marziali, la guerra, il fantasy, il cinema classico, utilizzando chiaramente l'elemento nostalgico per richiamare al suo interno sequenze, forme di dialogo e azioni riprese da film passati. Al contempo Lucas, seppur volendo sviluppare una narrazione prettamente per giovani, affrontava tematiche importanti che si collegavano al mondo reale, rivelandosi un film carico di significati culturali che venivano celati dietro battute ironiche e azioni militari. Il protagonista fu studiato per avere delle caratteristiche che fossero comuni a tutti, la cui figura quindi potesse essere ripresa da ogni spettatore in sala e che potesse essere affascinato dai legami d'amicizia che l'eroe stringeva con i diversi personaggi dell'universo che incontrava sul suo cammino.

Infine se si partiva dal sunto del film ad un livello primariamente visivo, tralasciando quindi in secondo piano l'ambito di scrittura narrativa, diveniva chiaro che i diversi film, in una parabola costantemente crescente, si orientavano più verso la costruzione si basasse sul montaggio di immagini frammentate tra loro, ma singolarmente dense di significati ed effetti destinati allo spettatore. Ovvero Lucas sviluppò un cinema di animazione che si costituiva prevalentemente di una comunicazione visiva e rumoristica, tralasciando dialoghi e linguaggio che venivano posti come elementi di seconda importanza, e quindi anche nell'interconnessione tra le scene vi era una sequenza logica semplicistica.

In realtà nel cinema di animazione che si sarebbe sviluppato in seguito al 1977, si videro pellicole sempre più costituite da una serie di linguaggi che si stavano mescolando tra loro nell'era postmoderna, con un elemento identificativo che era la ricerca di dinamismo, della velocità insite in un ibridazione di generi che si basavano sempre meno sull'interesse logocentrico. Di fatto, riprendendo la teoria sul decostruzionismo del filosofo Jacques Derrida (1930-2004), il cinema di Lucas si portò più verso una struttura anti logocentrica, orientata invece più verso un'attenzione delle immagini e dei suoni, piuttosto che appunto sui dialoghi ed i temi affrontati, che a specchio si potevano presumere rifacenti le situazioni della realtà. In questo senso ogni film sviluppato dallo stesso patron della Lucasfilm si basava in primo luogo sulla visione tramite immagini e scene, solo successivamente sviluppava i dialoghi attraverso le *storyboard*. I film della saga, durante la loro creazione, erano caratterizzati dalla frammentazione di una narrativa sviluppata tramite le immagini e di liquidità chiaramente voluta, che permetteva al regista di poter avviare cambiamenti in ogni fase produttiva del film[104].

Quindi si poteva presumere che se anche Lucas avesse l'intenzione di far capire tematiche profonde insite nella realtà attraverso una metafora puramente fantasiosa, ma che contenesse

[103] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*

[104] D. Goldoni, "Che cosa è un medium" in CUOMO, V. (a cura di), *Medium. Dispositivi, ambienti, psico-tecnologie*, Kaiak Edizioni, Tricase 2015

appunto densi significati, dall'altra parte la cultura che la massa deteneva verso la cinematografia dell'animazione contemplò unicamente gli effetti generati attraverso i *frame*, piuttosto che ispirarsi verso una critica oggettiva che poteva essere rivolta sulla società.

Oltretutto con il nuovo millennio l'arte cinematografica dei film di animazione non aveva più come pilastro centrale le scene girate con regista ed attori, che quindi vedeva il successo o meno di una pellicola dal rapporto tra i diversi soggetti che vi partecipavano attivamente.

Al contrario invece con l'era del digitale il risultato filmico si basava sul successivo lavoro di montaggio che, attraverso le immagini digitalizzate e i computer, riusciva ad aggiungere o togliere sequenze nella versione ufficiale, lasciando quindi il potere nelle mani dei vertici per ottenere il miglior risultato, sempre considerando la soggettività dei loro scopi.

Lucas quindi verso la fine degli anni Novanta si stava preparando per inaugurare la nuova trilogia *prequel* seguendo i punti fondamentali dei nuovi interessi cinematografici. Ovvero adattando i futuri film alla nuova massa, composto essenzialmente da giovani attratti dal ritorno della saga divenuta leggendaria nel corso degli anni, avendo maggiori capacità tecnologie e di effetti speciali che gli permettevano un maggior controllo lavorativo e soprattutto organizzando la struttura e la regia filmica da un nuovo punto di vista, cioè più legato al *videogame* e con uno sviluppo narrativo in grado di generare un interesse del pubblico, ma che soprattutto considerasse sempre l'importanza del successivo *merchandising*.

Episodi I, II, III

Dopo quasi vent'anni da *Guerre Stellari* Lucas, che aveva riscontrato ancora un forte interesse del pubblico sul tema grazie al *restyling* dei primi episodi e della bibliografia dedicata da Zahn, decise di riprendere in mano personalmente la storia fantascientifica. Il suo fine però non fu quello di proseguire dal finale interrotto di *Il ritorno dello Jedi*, ma al contrario di portare lo spettatore ancora più indietro nel tempo, agli anni precedenti in cui esisteva ancora una Repubblica galattica.

Lo sviluppo venne incentrato sull'intera vita del protagonista dei nuovi episodi, fin dall'inizio pensati per comporre una trilogia, ovvero Anakin Skywalker, meglio conosciuto dal pubblico come Darth Vader. La finalità del regista fu dunque quella di affrontare il tema del bene e del male, attraverso il cambiamento del protagonista che passò dall'essere uno Jedi in difesa del Bene, al malefico antagonista della prima trilogia appartenente al Lato oscuro della Forza e parallelamente affrontando la trasformazione dell'ordine galattico, che prima appunto era governato da una Repubblica democratica e libera, per poi esssere sostituito dall'Impero di Palpatine.

La seconda trilogia, che assieme a quella degli anni Settanta sarebbe stata chiamata in seguito dai *fans* come Anakineide, proprio per il fatto che trattasse dell'intera vita di Anakin Skywalker, *alias* Darth Vader, iniziò a prendere forma nel corso del 1994 con il titolo *The Beginning*, nome che avrebbe mantenuto anche durante l'inizio delle riprese del 1997.

Grazie a questo nuovo progetto *Star Wars*, nome inteso per identificare l'intera saga, si pose come una delle prime serie che trattava una narrazione completa, comprendente anche la storia *prequel* rispetto ai primi film usciti in sala.

In questo senso quindi la finalità dei nuovi episodi serviva a dare un'ampia visione di quanto era stato raccontato nei film degli anni Settanta, riuscendo inoltre a trattare i temi della Forza e del Lato Oscuro con una sceneggiatura che aveva come principali protagonisti da una parte i Jedi Obi Wan Kenobi e Yoda, già conosciuti dal pubblico, mentre dall'altra rivelava le origini del potente Darth Vader nella sua discesa dall'essere un cavaliere dell'ordine al passare dalla parte del Male.

In termini di incassi però la Lucasfilm iniziò ancor prima dell'uscita del *trailer* ad investire sull'interesse crescente del pubblico.

La politica condotta fu innanzitutto attraverso la diffusione di nuovi inediti, grazie alla pubblicazione dei precedenti episodi rivisti, che miravano a suscitare l'interesse del pubblico adulto

che aveva già visto i film degli anni Settanta, mentre dall'altra parte le offerte di *gadget* di vario genere che spaziavano dai giocattoli, ai videogiochi, fino ai poster, miravano ad ampliare gli spettatori con un *merchandising* destinato principalmente ai ragazzi.

Lucas infatti, nonostante fosse ancora a lavoro per la sceneggiatura e i suoi esperti stessero scrivendo la *storyboard*, basandosi come sempre prevalentemente sulle immagini che aveva in mente da inserire nelle sequenze filmiche, iniziò a pianificare fin dal principio un'intera trilogia che avrebbe trattato della storia del grande personaggio amato dal pubblico degli anni Settanta, Darth Vader.

Il regista infatti già alcuni anni prima per l'uscita dei libri di Timothy Zahn, aveva impedito all'editore di scrivere qualsiasi cosa riguardasse la storia precedente i film che aveva diretto.

Fu grazie a quei episodi scritti su carta che lo stesso regista ebbe solamente una conferma dell'immutato interesse del pubblico verso la saga, e che invece venne sviluppata prevalentemente con episodi separati per ogni volume, riguardanti Luke Skywalker o personaggi secondari immaginari come il Grand'ammiraglio Thrawn. La tecnologia dell'ILM fu un altro aspetto che lo convinse, non solo di produrre la nuova trilogia, ma di assumerne direttamente la regia.

Lucas infatti era convinto che con la nuova tecnologia messa a disposizione il lavoro sarebbe stato meno pesante e più efficiente rispetto a quello di vent'anni prima, soprattutto perché aveva la possibilità di realizzare molte più creature e astronavi, senza necessariamente dover perdere troppo tempo nella fase di montaggio con i tecnici del suo reparto trucchi e costumi. Infatti con la nuova tecnologia la ILM poteva lavorare attraverso una computerizzazione quasi totale delle sequenze filmiche, non avendo più necessità di costruire interi *set* o di eccessivi trucchi per i personaggi, risparmiando così tempi di produzione e finanziamenti.

Dall'altra parte un altro punto che Lucas considerava fondamentale era la possibilità di limitare le sue necessità con gli attori, preferendo sostituire le figure con personaggi creati completamente con il computer. Nel suo lavoro alla regia aveva sempre avuto degli attriti con gli attori, ma in generale tutti i collaboratori sui *set*, legati a vari motivi, soprattutto per le *performance,* non ritenute da lui ad un livello conforme e fatte ripetere più e più volte, o peggio ancora con le discussioni con i relativi sindacati. Quest'ultimo punto gli fece perdere enorme tempo e denaro nel corso della prima trilogia, e non nascose mai il suo astio verso queste associazioni, ne tantomeno verso la preferenza di lavorare con tecnici informatici piuttosto che attori, *telecameraman* e gli altri componenti della *troupe*.

Nonostante questo, nel corso del 1996, mentre era ancora a lavoro per scrivere la sceneggiatura del film, iniziò ad avere personalmente delle *audition* con diversi attori noti o meno, direttamente nel suo Skywalker Ranch.

Rispetto ad anni prima in cui lo stesso regista non voleva saperne di assumere interpreti già conosciuti, con le voci che anticiparono la prossima uscita del nuovo episodio, furono diversi gli attori hollywoodiani che si recarono da Lucas per riuscire ad ottenere un ruolo all'interno della saga. Tra questi in particolare vi fu Samuel J. Jackson (1948-), il quale per una sua passione personale chiese un qualsiasi ruolo all'interno del film, anche indossando una maschera da soldato imperiale. Lucas valutò di inserirlo come un personaggio primario che divenne il maestro Jedi Mace Windu, ovvero il nome del primo protagonista della bozza scritta più di vent'anni prima *The Journal of the Whills*.

Un altro attore che sarebbe stato molto apprezzato da Lucas, tanto da inserirlo come protagonista, fu Liam Neeson (1952-), appena terminata la sceneggiatura di successo del film *Schindler's List*, che divenne il maestro jedi Qui-Gon Jinn, mentre rifiutò di assumere Michael Jackson nel ruolo di Jar Jar Binks, che venne invece affidato al ballerino Ahmed Best (1973-), il quale in realtà funse solo da punto di riferimento per gli altri attori, mentre il suo aspetto venne modificato in fase di montaggio con gli effetti del Cgi, *Computer generated immagery*[105].

[105] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 250-260

Assieme agli attori Ewan McGregor (1971-) nei panni dell'allievo Jedi di Qui Gonn, il famoso Obi Wan Kenobi e Natalie Portman (1981-) come la regina Amidala del pianeta Naboo, il cast venne completato dal giovane Jake Lloyd (1989-) che recitava nei panni del giovane Anakin Skywalker, futuro Darth Vader appunto. Nel corso del 1997 iniziarono le riprese che vennero svolte prevalentemente all'interno, nell'ex capannone della Rolls Royce vicino a Londra, denominato Leavesden Aerodome, in cui era stato anche girato il film di James Bond *Golden Eye.*

Al contrario della precedente trilogia però, gli attori dovettero, con molte difficoltà, adattarsi alla nuova tecnologia, che non prevedeva più una recitazione con immense strutture e pesanti trucchi, ma semplicemente l'utilizzo del *blu-screen*. Grazie a questo espediente fu possibile sostituire le stampanti ottiche con *software* in grado di modificare immagini, lasciando che le riprese della videocamera venissero separate e sovrapposte in fase *post* produzione.

L'utilizzo dello schermo, che poteva avvenire anche esternamente e non solo in studio, permise la capacità tecnica di ottenere innumerevoli effetti speciali, comprendendo anche la creazione di personaggi completamente computerizzati nel loro aspetto come Jar Jar Binks.

Nel caso di *Star Wars* si scelse il colore blu della tela per il fatto che ci fossero per lo più attori nelle scene di ripresa, al contrario invece il colore verde, giallo o arancione veniva applicato prevalentemente con riprese di modelli artificiali o dove vi erano costumi molto colorati[106].

Assieme al *blu-screen*, venne utilizzata la tecnica del *chroma key* la quale permetteva in fase di montaggio di sostituire un'immagine, sovrapponendone un'altra e grazie anche a questa tecnica gli sfondi che vennero utilizzati furono limitati all'altezza degli attori, mentre le restanti parti vennero creati dalla grafica computerizzata[107]

Seppur fosse una nuova tecnologia che aiutava soprattutto registi e grafici per l'impostazione delle riprese, con la possibilità di creare sfondi da immagini reali o dal disegno di un *matte*, per gli attori che dovevano recitare nel film fu la loro prima esperienza. La principale difficoltà derivava dal fatto che non vi fossero punti di riferimento per gli interpreti, che dovevano muoversi e recitare solo basandosi su alcuni punti a terra e sulla posizione degli altri, senza risparmiarsi critiche nei confronti del regista per l'utilizzo di questi espedienti.

Nonostante le difficoltà con il *cast*, per Lucas fu positivo l'ampio utilizzo della tecnologia, che gli permise di gestire direttamente in fase di montaggio la possibilità di inserire gli effetti, i paesaggi, i dettagli dei personaggi, lasciando in parte le necessità recitative per gli attori e soprattutto i tempi di costruzione delle strutture e i grandi spazi che altrimenti gli sarebbero serviti.

Fu grazie anche al film di Spielberg *Jurassic Park* che Lucas tornò per una nuova trilogia di *Guerre Stellari*, ovvero dopo che allo stesso regista fu presentato il lavoro del computer grafico e le relative tecniche di effetti speciali sviluppate nei primi anni Novanta dalla ILM.

Il suo fine era come sempre riuscire a mantenere il controllo totale del film, che non fosse legato solo all'aspetto tecnico, ma oltretutto a quello finanziario, essendo che nelle precedenti esperienze si dovette confrontare con molti imprevisti e rivisitazioni del *budget* prefissato[108].

La sostituzione degli effetti meccanici gli permise inoltre di avere maggiori possibilità creative e fantastiche a partire dai veicoli da guerra o trasporto che vennero inseriti all'interno della trilogia.

Grazie infatti agli esperti della squadra informatica comprendenti Muren, John Knoll e Scott Squires, già collaboratori per i precedenti episodi, il nuovo mondo di *Guerre Stellari* si riempì di nuove astronavi, sia di terra come gli AT-ST o gli AT-TE, molto simili nelle movenze agli AT-AT visti nell'*Impero colpisce ancora*, solo che fatti al computer, sia sospesi in aria come i carro-armati d'assalto e gli *Air Speeder* repubblicani.

---

[106] J. Hamilton, *Effetti speciali: tutte le tecniche e i segreti dei film più spettacolari di Hollywood*, Novara, Istituto geografico De Agostini, 1999

[107] Hamilton, *Effetti speciali: tutte le tecniche e i segreti dei film più spettacolari di Hollywood*

[108] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

In questo senso il *blu- screen* ampliò anche le possibilità per lo sviluppo della sceneggiatura, dove la fantasia di Lucas poté inserire nella narrazione diversi ampie sequenze di conflitto, con veicoli, astronavi e alieni del mondo lucasiano di ogni genere.

Su quest'ultimo punto di vista infatti Lucas provvide a risolvere le mancanze dei film precedenti, inserendo creature, robot e personaggi, estendendo i confini di *Star Wars* anche in nuovi e diversi mondi. Le differenze rispetto alla trilogia *sequel* andarono oltre la semplice creazione tecnica e visiva delle sequenze filmiche, riguardando anche gli attori, le riprese, lo stile che venne scelto di seguire nei costumi e nella narrazione.

Innanzitutto un punto che già era stato citato precedentemente fu sicuramente il cambio di opinione di Lucas nella scelta di attori e attrici che non fossero completamente sconosciuti da parte del pubblico. Seppur il successo fosse quasi assicurato, come lo dimostrò il fatto che solo per vedere il *trailer* del film, gran parte del pubblico andò a vedere al cinema *Vi presento Joe Black*, uscito nelle sale qualche mese prima, la decisione unanime fu quella di assicurarsi volti che fossero già noti, senza però che venissero inserite *star* famose che rischiassero di apparire troppo facendo passare in secondo piano il film.

In questo senso vennero assunti come protagonisti Ewan McGregor, Liam Neeson, Natalie Portman e Samuel L.Jackson, mentre venne rifiutato Michael Jackson. L'unico che arrivava da un successo conosciuto principalmente nel mondo dei più giovani era Jake Lloyd, che aveva terminato le riprese del film *Una promessa è una promessa*, con l'iconico Arnold Schwarzenegger (1947-).

D'altra parte però gli altri personaggi centrali della storia vennero creati con il Cgi, come Yoda o Jar jar Binks, oppure coperti dal trucco nel caso di Ray Park che recitò nella parte del perfido Darth Maul, precedente allievo del futuro Imperatore Sidious prima di Vader[109].

In secondo luogo divenne importante anche la rappresentazione del periodo storico che intercorreva nella galassia, ovvero il momento nel quale la Repubblica galattica, governata da cancellieri e senatori, aveva raggiunto il suo massimo splendore prima dell'inevitabile declino, che avrebbe condotto il maligno Signore Oscuro Darth Sidious a tessere il colpo di Stato.

Lo stile degli abiti, a partire dalle alte cariche politiche come ad esempio la principessa Padmé Amidala, richiamarono vesti appariscenti, ricche, che mostrassero il loro ruolo e la loro importanza con un'idea che richiamava molto le fiabe medievali, ma che venne realizzata in uno stile simile all'*art-decò*. Se da un lato le alte sfere della galassia mostravano la loro classe sociale, coloro che costituivano l'ordine per difendere la pace, ovvero gli Jedi, richiamavano una setta religiosa atta a seguire dogmi e credi, indossando abiti umili, eccetto per le loro immancabili spade *laser*, questa volta realizzate in più colori tramite il computer.

Divenne così simbolico l'incontro tra questi cavalieri e il giovane Anakyn nei deserti tunisini che rappresentavano ancora una volta Tatooine, dove sarebbe cresciuto il figlio. La povertà, la lotta di classe e le difficoltà finanziarie, con temi come lo schiavismo e la distruzione del più debole, vennero trattati in questo film che rifletteva ancora una volta la nostra società.

Infine lo sviluppo tecnologico, non solo legato all'ambito filmico, ma anche derivante dalla serie di videogiochi che la LucArts assieme a sviluppatori esterni stava creando, portarono il regista a basare una narrazione ripresa nel pieno stile fumettistico, dando ancora una volta maggior importanza alle immagini, piuttosto che ai dialoghi, nonostante fossero migliorati rispetto alle sceneggiature precedenti. D'altra parte le riprese erano basate dal punto di vista del videogioco, che in concomitanza con la stessa narrazione permettevano di affascinare i più giovani per gli innumerevoli conflitti tra eserciti, assieme ai duelli di spade laser tra Jedi e Sith, garantendo così una quantità di *gadget* giocabili molto più elevata rispetto a vent'anni prima.

In ogni caso Lucas a partire dal primo episodio, che si sarebbe intitolato infine *La minaccia fantasma*, grazie a diversi fattori ebbe la possibilità di rivoluzionare completamente lo sviluppo del film ed anche il suo modo di lavorare, riuscendo in *primis* ad avere un forte controllo su tutta la produzione, grazie inoltre agli accordi che aveva stretto con la Fox come distributrice del film.

[109] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas,* pp. 155-165

Quest'ultima riuscì ad aggiudicarsi i diritti per la diffusione nelle sale solo dopo il pagamento di ottanta milioni di dollari e la restituzione dei diritti del primo film della saga, che gli appartenevano ancora, mentre la Lucasfilm si occupò unicamente della produzione senza contrattualmente dover mostrare nessuna scena agli amministratori della Fox. Con questa mossa Lucas riuscì a mantenere il controllo e a riprendere i relativi diritti su *Guerre stellari*, ed ovviamente questo risultato arrivò anche per un'operazione di *marketing* che lo stesso regista condusse attirando diverse case produttrici per una collaborazione e facendo alzare l'offerta fino a quando la Fox gli concesse ciò a cui realmente mirava.

Inoltre poté avere un risparmio di tempistiche di montaggio e recitazione grazie alla Cgi, oltre che la possibilità di visionare continuamente i filmati senza il rischio di rovinare pellicole, nastri o materiale fisico in quanto le riprese erano modificabili in qualsiasi [110].

Dopo il termine delle riprese e del montaggio, Lucas ottenne la collaborazione di John Williams per le colonne sonore e di Ben Burtt per i rumori che furono preparati per essere resi efficienti con i nuovi sistemi audio diffusi in tutte le sale americane.

Il 19 maggio del 1999 uscì al cinema il primo episodio della saga, battendo immediatamente i precedenti record degli incassi al giorno di uscita pari a ventotto milioni e cinquecentomila dollari. Al box office in termini di risultati economici l'Episodio I ottenne negli Stati Uniti quattrocentotrenta milioni di dollari, seguiti da altri quattrocentonovanta milioni nel resto del Mondo[111].

Era necessario però considerare che la Lucasfilm aveva lanciato una delle più grandi operazioni di Marketing di tutti i tempi, stringendo collaborazioni con la Pepsi, la Lego, la Hasbro ed altri *brand* che riempirono il mercato di *gadget* di ogni genere. In questo senso l'attesa per il nuovo film continuò a salire, grazie appunto ad un efficiente azione di pubblicità massiva e di diffusione di *trailer* ed immagini inediti.

Le scritte in apertura dell'episodio introducevano il pubblico nella situazione della galassia trentadue anni prima dell'episodio *Una nuova speranza*, dove vi era ancora la Vecchia Repubblica a governare l'universo galattico di *Star Wars*. Seppur la pace e la prosperità governassero nel pianeta Coruscant, ovvero dove vi era il parlamento multirazziale della democrazia instauratasi, nascosto dietro l'ombra il futuro imperatore Darth Sidious, attraverso gli ologrammi, tesseva segretamente il complotto che avrebbe portato a termine la Repubblica con il suo alleato infiltrato, ovvero il parlamentare repubblicano Palpatine e gli alieni Neimoidiani, a capo della Federazione dei Mercanti.

Quest'ultimo gruppo infatti per ordine dei Lord dei Sith aveva circondato con le proprie navi da guerra il pianeta Naboo, con il pretesto di ritenerli colpevoli di una controversia nel commercio interplanetario.

La Repubblica decise di affidare la missione per la risoluzione pacifica ai due cavalieri Jedi, l'allievo Obi Wan Kenobi e il maestro Qui-Gon, con l'intento di scortare la regina di Naboo, dal proprio pianeta fino alla sede del parlamento.

La regina, ritratta con sofisticati abiti colorati in stile rococò, che evidenziavano la sua classe politica e sociale, accolse gli Jedi nella sua dimora residenziale le cui riprese vennero fatte direttamente nella Reggia di Caserta.

La pellicola rimarcò soprattutto la funzione dei cavalieri Jedi quali ordine da molto tempo a difesa della Repubblica intergalattica, che si occupava di mantenere la pace diffondendo i propri principi di convivenza e rispetto. L'energia e le virtù perseguite permisero al gruppo di creare vere e proprie scuole di giovani Jedi allevati per difendere la pace nella galassia.

Il gruppo, a cui si poteva accedere solo se accettati e se naturalmente aventi le capacità della Forza, si costituiva all'apice dal consiglio decisionale costituito dai saggi maestri Jedi, tra cui vi erano il già conosciuto Yoda e Mace Windu.

[110] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*

[111] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 268-275

Il primo evidente cambiamento fu proprio nel personaggio dell'alieno verde, il quale venne completamente rimpiazzato dalla tecnologia digitale. Questo permise alla squadra lucasiana di avere una maggior espressività nei gesti e nel volto del maestro, assieme anche ad una facilità di montaggio senza l'ingombrante pupazzo che all'epoca fu governato da Frank Oz. La nota critica evidenziata nei confronti del regista, fu di ricreare un personaggio molto differente rispetto al divertente Yoda della prima trilogia, sostituito da un maestro severo e molto serio, che si allontanava completamente dalla prima versione[112]

Ma gli Jedi non vennero descritti come nelle favole tradizionali i classici cavalieri medievali onorevoli e senza macchia, al contrario nel corso del film l'istituzione che andavano a formare rivelò diverse forme di pensiero tra gli stessi, con rispettive critiche di un ordine che non si limitava più al solo interesse verso la Forza, avvicinandosi così alle cerchie religiose, ma piuttosto cercando di inserirsi nelle decisioni politiche che riguardavano la Repubblica.

Nell'episodio I fu evidente il contrasto tra Qui-Gon, abile e rispettato maestro, rispetto alla linea di pensiero del saggio e potente Yoda e degli altri saggi del consiglio. Il primo credeva nel Vivente, ovvero nelle possibilità che vi sono nell'immediato e che devono essere sfruttate, mentre contrariamente Yoda perseguiva l'Unificante, basandosi sulle capacità che gli Jedi avevano di prevedere a tratti il futuro. Quest'ultimo aspetto divenne un lato essenziale nell'ordine degli Jedi, proprio perché riuscivano a mantenere il controllo e la pace della galassia grazie anche alle loro abilità mistiche, ma che dall'altra parte li portarono, dopo anni di quiete, a conseguire una prevenzione derivante da pensieri e intuizioni sul futuro, che non avevano nulla a che vedere con il presente. In questa dicotomia tra i due maestri, il film rivelava come Qui-Gon si trovasse ad essere isolato nel suo pensiero sul presente e gli fosse impedito di poter accedere al Consiglio degli Jedi, governato dalle parole di Yoda. L'ordine rivelò così di essere condannato ad un perseguimento di paure e profezie, sulla quale poi Qui-Gon rivelò di avere trovato il giovane Prescelto Figlio dei Soli, ovvero Anankin, che avrebbe portato equilibrio nella Forza contrastando definitivamente i Sith, ma a cui il Consiglio non diede ascolto. In questo intreccio di lotte e contrasti tra credi differenti, il Lato Oscuro poté con astuzia tramare alle loro spalle e approfittare della situazione politica per prendere il potere subito, nel presente che Qui-Gon ritenne importante mentre Yoda, erroneamente, sottovalutò[113].

Nella missione di raggiungere la principessa Amidala sul pianeta di Naboo, i due Jedi decisero di presentarsi pacificamente al cospetto della flotta dei Mercanti che circondava il pianeta, venendo però accolti dal loro esercito di androidi. Grazie alla Cgi, la realizzazione dei robot che componevano le file dei mercanti erano completamente realizzate tramite le grafiche computerizzate e attraverso la digitalizzazione Lucas poté ottenere differenti tipologie di robot da guerra, con armi e laser che misero in difficoltà i due protagonisti.

Le scene *action* si susseguirono in uno scontro tra i due eroi e i numerosi androidi con i loro laser, che venivano efficacemente contrastati dalle rapide spade laser.

Dopo essere fuggiti dalla nave nemica, gli Jedi riuscirono a raggiungere il pianeta di Naboo e, dopo aver conosciuto il nuovo personaggio Jar Jar Binks, appartenente alla razza aliena che coabitava il pianeta in città sottomarine, raggiunsero la città sommersa in stile Art Nouveau di Otoh Gunga, grazie alla nuova guida.

L'alieno con sembianze di un anfibio venne creato come personaggio chiave per la comicità destinata ai più piccoli. Il suo parlare in modo bislacco e le attitudini confusionarie e il più delle volte dannose, dovevano far divertire il pubblico, quasi come fu Yoda nella prima trilogia.

Ahmed Best, l'attore ballerino che doveva fungere da modello per la *motion capture* e come punto di riferimento per i colleghi nella recitazione, diede infine la voce al personaggio durante il corso del film.

[112] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp. 152-157
[113] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp. 149-155

L'intenzione di Lucas nell'inserire questo personaggio era quella di avere momenti comici, che si staccassero dai discorsi politici e si avvicinassero al pubblico più giovane. Ma proprio per la natura stessa di Jar Jar, simile sia fisicamente che nel comportamento al personaggio iconico del Pippo disneyano, come lo stesso Lucas dichiarò in seguito, fu una delle principali critiche che vennero mosse al film[114]. Seppur inizialmente il regista cercò di difendere la sua creazione, l'onda delle critiche colpì duramente il personaggio, definito eccessivamente burlesco per la saga, e costrinsero Lucas a fare un passo indietro relegando il ruolo di Jar Jar a semplice comparsa nei film successivi.

Per come era strutturato, il primo episodio sembrava quasi avvicinarsi più allo stile narrativo del fumetto o del cartone animato, piuttosto che allacciarsi alla spiritualità mistica che contraddistinse la prima trilogia. Infatti nonostante l'evidente ricerca nel film di dare una spiegazione più profonda in termini politici, culturali, sociali, della Repubblica prima del colpo che avrebbe portato la nascita dell'Impero, in contrapposizione la sceneggiatura manteneva personaggi più semplici e meno sofisticati rispetto al passato, mentre molte sequenze erano destinate al pubblico dei più giovani, con battaglie tra astronavi più lunghe e scontri a fuoco.

Grazie all'aiuto di Jar Jar, i due Jedi raggiunsero la principessa, chiusa nel suo palazzo nella città di Theed, per condurla nella sede del senato intergalattico. Ma dopo uno scontro con i droidi dei mercanti, la loro nave spaziale, fuggita dal pianeta ma gravemente danneggiata, dovette fare rotta verso il pianeta più vicino, ovvero Tatooine, già conosciuto dal pubblico in quanto era lo stesso sul quale Luke conobbe Obi-Wan nel primo episodio realizzato[115].

In cerca di pezzi di ricambio per la nave spaziale, Qui Gonn accompagnato da Padmé, serva della principessa, ma in realtà la vera Amidala, si recò presso il villaggio di Mos Espa, dove per la prima volta Qui Gonn percepì il potere della Forza in Anakin.

Il bambino era lo schiavo di un alieno insetto di nome Watto, che aveva ereditato perché padrone anche della madre Shmi. Per il saggio Jedi il ragazzino doveva essere il prescelto di una nota profezia Jedi, ovvero colui che avrebbe portato equilibrio nella Forza distruggendo il male ed ottenne la conferma quando la madre gli rivelò che non fosse figlio di nessun padre, ma evidentemente della Forza.

In questa ricerca mistica del potere all'interno di Anakin, Lucas decise di costruire delle basi anche scientifiche che spiegassero la presenza di un tale potere, facendo rivelare a Qui-Gon che la Forza era attratta da alcune particelle, chiamate Midi-chlorian, presenti in tutti gli esseri viventi, ma in alcuni molto più numerose. Fu un'altra scelta fortemente contrariata da coloro che avevano amato la saga proprio per la sua assenza di spiegazione e con fonti mistiche, quasi religiose. In questo senso parve che la nuova sceneggiatura, riprendendo come ispirazione i cicli di romanzi dello scrittore Asimov, volesse spiegare da un punto di vista storico tutti gli elementi presenti negli altri episodi *sequel*, sia per la nascita dell'Impero che per la caduta degli Jedi, mentre dall'altra parte volesse anche fornire delle basi scientifiche che spiegassero allo spettatore i termini della Forza, sempre più definita e non lasciata al suo fascino misterioso[116].

Il ragazzo quindi si trovò ad essere affascinato da nuovi discorsi legati alla vita di uno Jedi, iniziando a provare un affetto verso Padme e però rimanendo fortemente legato alla madre, schiava sul pianeta. Per ottenere il costoso pezzo di ricambio, Anakin si offrì volontario a gareggiare nella corsa *podrace*, chiamati anche "sgusci", ovvero veicoli volanti che si sfidavano all'ultimo sangue per percorrere il tracciato tra le lande del deserto. In questo senso lo sceneggiatore richiamò alla mente le corse con i cavalli di Ben Hurr, grazie all'aiuto della tecnologia digitale che condusse i veicoli da corsa a muoversi agilmente, compiendo rotazioni e piroette destinate ad affascinare il pubblico.

[114] A. Bray, *Star Wars: tutto quello che non sai*, Firenze, Giunti, 2016
[115] Bray, *Star Wars: tutto quello che non sai,* cit. pp. 53-56
[116] Bray, *Star Wars: tutto quello che non sai,* cit. pp. 58-65

La gara venne vinta a sorpresa dal ragazzo, che come il futuro figlio, si rivelò un abile pilota, riuscendo così ad ottenere il pezzo per la nave spaziale e venendo liberato come schiavo grazie a Qui-Gon, che voleva diventasse il suo allievo padawan.

Nonostante il rapporto con la madre, quest'ultima lo esortò a seguire il suo destino, facendo compiere il primo passo verso la conoscenza della Forza e iniziando il viaggio del decadimento dalla parte del Lato Oscuro.

Al rientro alla navicella in mezzo al deserto, Qui-Gon incontrò per la prima volta il sith Darth Maul, mostro umanoide dall'aspetto diabolico, che si scontrò con lui per uccidere la principessa, ma il saggio Jedi riuscì ad allontanarlo, aiutato anche dall'intervento di Obi-Wan accorso per salvarlo.

Darth Maul era l'allievo prescelto di Lord Sidious e aveva il compito di uccidere la principessa per facilitare il disequilibrio politico interno alla Repubblica. Inoltre una volta conosciuti gli Jedi che la difendevano, egli volle uccidere il vero nemico che fino a quel momento era stato colui che aveva impedito i piani del Signore Oscuro, ovvero Qui-Gon.

Infatti mentre gli altri Jedi erano intenti a condurre le loro influenze politiche verso il consiglio parlamentare, fondandosi sulle loro visioni del futuro, Qui-Gon era l'unico che realmente percepiva la minaccia nascosta dietro le abili mosse di Sidious, e che dopo l'incontro con Maul capì che i Sith erano tornati.

Il perfido nemico interpretato dallo *stuntman* Ray Park, venne creato grazie al trucco di Paul Engelen che lo disegnò con un tatuaggio rosso e nero pigmentato sul volto, corna in gomma sul capo, denti colorati e lenti a contatto rosse. Egli veniva quindi reso chiaramente un nemico, devoto alla forza del male e con il solo obiettivo di uccidere, come un *killer*. Rispetto al futuro Vader qui la costruzione del personaggio si basò sulla creazione di un perfetto combattente in grado di tener testa ad entrambi gli Jedi, generando combattimenti di spada spettacolari[117].

Le riprese delle sequenze di Tatooine vennero fatte all'esterno nei deserti tunisini, dove come vent'anni prima, la *troupe* venne colpita da una tempesta di sabbia che costrinse ad un ritardo di una settimana. Lucas però ebbe un lavoro molto più semplice e veloce, grazie alla tecnologia computerizzata e soprattutto per l'evoluzione di trucchi e modelli che gli permisero di non avere ulteriori ritardi con i soggetti robotizzati.

Dopo la partenza da Tatooine, la narrazione proseguiva nella città di Coruscant, dove mentre da un lato la principessa cercava alleanze per difendere il suo popolo dall'invasione, trovando unicamente il senatore Palpatine disposto ad aiutarla, dall'altro lato Anakin affrontava il giudizio del consiglio che doveva approvare se farlo diventare o meno uno Jedi.

Nel confronto che avvenne tra Yoda e lo stesso Qui-Gon per riconoscere le abilità del giovane, mentre quest'ultimo percepiva la possibilità di far avverare la profezia grazie al ragazzo, Yoda sentiva un'oscura forza muoversi in lui, dovuta alle paure per la madre abbandonata sul pianeta e quindi facile bersaglio per le tentazioni del Lato Oscuro. Infatti quando il maestro rivelò ai suoi superiori di aver incontrato un Sith, essi si sorpresero ma Yoda stesso gli disse che non era il solo, perché la Forza dei Sith stava in due esseri, non uno in più o in meno. Ne derivò quindi un'altra spiegazione del legame che nella prima trilogia univa Darth Vader con Lord Sidious, ovvero un rapporto di reciproco sfruttamento, dove la bramosia e l'avidità costringevano l'allievo a seguire la sapienza e la conoscenza del maestro, al secondo servivano la forza e la giovinezza per mantenere il potere. A differenza dell'ordine degli Jedi, i Sith quindi si basavano sull'esigenza di avere qualcun altro al loro fianco e, dopo che non vi fosse più il bisogno, il loro rapporto terminava con la necessaria morte di uno dei due.

Ottenuto un rifiuto da parte del Consiglio Jedi quindi, Qui-Gon rivelò segretamente a Obi-Wan di voler addestrare personalmente il giovane, rivelando il suo carattere disobbediente verso i suoi compagni, grazie al quale però era riuscito a illuminare la strada per la liberazione degli Jedi che sarebbe avvenuta anni dopo con il figlio di Anakin, Luke.

[117] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

Nel mentre la regina, delusa dal senato galattico per la corruzione che si diffondeva senza la minima considerazione del suo pianeta, veniva convinta da Palpatine per nominarlo cancelliere, in modo da poterla aiutare con l'appoggio degli altri politici.

La principessa, dopo aver indetto il voto di sfiducia nei confronti del debole cancelliere Valorum però, decise di tornare sul suo pianeta d'origine per affrontare la Federazione dei Mercanti, scortata dai due Jedi e dal resto della compagnia, compreso Anakin.

La parte finale del film era destinata a vedere un doppio scontro, da un lato l'esercito di Naboo, che grazie alla principessa aveva radunato le sue truppe assieme a quelle dei Gungan, capitanati dal nuovo capitano divenuto Jar Jar, dall'altra parte invece l'epico duello tra i due Jedi e il perfido Maul, inviato da Sidious nel pianeta per ucciderli ed avere il pieno controllo sulla principessa.

Lo scontro tra l'esercito di Naboo e i droidi venne interamente creato con la tecnica digitale, grazie ad un ampio processo applicativo da parte degli effettisti che riuscirono a generare un intero campo di battaglia, comprendente non solo le grandi astronavi ma anche gli alieni ed i droidi che vi parteciparono.

In questo senso seppur l'intenzione di Lucas fosse quella di semplificare il lavoro grazie all'utilizzo diffuso della cgi, dall'altra parte era evidente che la tecnologia fosse ancora limitata per determinate scene, come appunto la battaglia terrestre tra i due eserciti, e che soprattutto in termini di definizione le figure ed i movimenti realizzati interamente tramite il computer vennero qualitativamente scarse. Le maggiori critiche furono rivolte in questo aspetto al fatto che le sequenze videro delle prospettive simili ai videogiochi, dove però le imponenti armi dell'esercito furono disegnate in modo approssimativo, e anche il paesaggio, scarso e poco definito sottolineava come la capacità tecnologica fosse limitata per la definizione di polimeri eccessivamente evoluti.

Perciò nonostante le intenzioni di Lucas fossero quelle di sfruttare pienamente i computer, la tecnologia era ancora limitata ed invece che proporre oggettivamente delle sequenze con interpreti che avrebbero reso un maggior risultato in termini stilistici, si orientò verso degli effetti che si avvicinavano molto ai videogiochi su *console*. Vi era da aggiungere inoltre che *La minaccia fantasma* fu l'ultimo ad essere girato con cinepresa da 35 millimetri, infatti diverse scene furono girate in alta definizione su nastri video digitali, per testare le prestazioni di registrazione digitale, evidenziando come fosse ancora in fase di sviluppo la cgi[118].

La battaglia fu vinta grazie all'intervento casuale di Anakin che, mentre era rifugiato in una navicella spaziale da combattimento, attivò il pilota automatico facendosi trasportare in mezzo al conflitto spaziale sopra il pianeta di Naboo, dove grazie anche all'aiuto di R2-D2 colpì la flotta principale della Federazione, disattivando tutti i droidi disposti sul pianeta.

Dall'altra parte invece all'interno delle sale della base nella capitale di Theed, i due Jedi stavano affrontando Maul, dotato di una spada laser a doppia lama in grado di tener testa ad entrambi.

Per il duello venne completamente creato un nuovo stile di combattimento, ovvero basato su una serie di stili quali la scherma, il *kendo* e diversi altri che venivano ibridati nelle sequenze con la spada tra i diversi attori. La Lucasfilm assunse l'esperto di spada Nick Gillard per allenare Neeson e McGregor abituandoli a sequenze ripetute con la spada, mentre per Maul venne assunto lo *stuntman* Ray Park, già esperto spadaccino[119].

Lo scontro a tre fu quindi reso epico anche grazie all'utilizzo di arieti per lanciare i personaggi in grandi balzi aerei, sostituendo i fili aerei che non avrebbero reso la scena dinamica, e creando una sequenza combattiva veloce e carica di *suspence*.

Maul riuscì a dividere i due Jedi grazie a delle barriere energetiche che si sovrapponevano tra le diverse sale del palazzo e dopo uno scontro diretto con il maestro Qui-Gon, quest'ultimo cadde colpito a morte dal Sith.

[118] G. Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017

[119] https://starwars.fandom.com/it/wiki/Pagina_principale, pp. 09/10/19

Obi-Wan riuscì solo a vedere il corpo esanime del maestro, che contrariamente alla tradizione non scomparve come nei precedenti film, gettandosi poi contro il nemico e tagliandolo in due parti, gettandolo nel buio delle profondità del palazzo.

Il finale vittorioso riuscì ad essere in parte tragico per la scomparsa del maestro, che prima di morire fece promettere ad Obi-Wan di allenare il giovane Anakin. Obi-Wa, nominato nel Tempio Jedi ufficialmente come Cavaliere, confidò le ultime volontà di Qui-Gon a Yoda, volendo perseguirle anche senza la sua approvazione. Ma Yoda, oltre ai dubbi sul ragazzo, era più preoccupato per il nuovo nemico che si celava dietro alla figura di Maul e che gli era ancora nascosto[120].

L'apertura della nuova trilogia vide un successo al botteghino che raggiunse il record di incassi nei primi mesi d'uscita, ma al contempo critica e spettatori più legati ai precedenti film non risparmiarono dure critiche nella gestione lucasiana.

Come già anticipato non vennero accolti con favore il personaggio di Jar Jar, che difatti sarebbe stato relegato a semplice comparsa nel successivo film e del nuovo Yoda, non apprezzato come la versione precedente. Inoltre le maggiori critiche vennero mosse dai *fan* per la perdita di spiritualità, in favore di una maggiore spiegazione scientifica dei concetti della Forza, e di una minore narrazione mitica per favorire la spettacolarizzazione di battaglie ed eventi che in realtà non ebbero una resa ottima in termini qualitativi.

Il risultato venne anche riflesso la notte degli Oscar, dove nonostante tre *nomination* per: miglior sonoro, miglior montaggio sonoro e migliori effetti speciali, non ottenne nessun premio.

Il 1999 vide comunque il proseguire del lavoro della Lucasfilm per l'inizio della pre-produzione del secondo capitolo, cui però mancava ancora la sceneggiatura completa che sarebbe stata terminata solo nel corso dell'anno successivo, grazie all'intervento di Jonathan Hales (1937-), già collaboratore di Lucas per aver scritto *Il giovane Indiana Jones*.

Le critiche del primo episodio convinsero Lucas a togliere il suo personaggio Jar Jar e a rivedere il ruolo dei protagonisti, cercando di approfondire gli aspetti di ogni singolo personaggio.

Il principale cambiamento che portò il nuovo film fu l'utilizzo per la prima volta nella saga di videocamere ad alta definizione, create dalla Sony in collaborazione con la Panavision per le lenti, che realizzarono il modello SonyCine Alta. In realtà Lucas aveva già testato il nuovo formato digitale durante alcune riprese del primo episodio, ed era convinto, rispetto a moltri altri colleghi hollywoodiani, che la digitalizzazione avrebbe aumentato la qualità delle riprese, sia in termini di stabilità che in termini di resa, garantendo inoltre una maggiore facilità per l'intervento con la computer grafica. In secondo luogo inoltre per la prima volta il capitolo avrebbe visto il suo sviluppo negli studi della Fox Studios in Australia, sostituendo quindi quelli londinesi, che furono utilizzati solo per alcune brevi sequenze di montaggio[121].

Mentre quindi Hales continuava a scrivere la sceneggiatura, seguendo le idee visive di Lucas, che sarebbe stata pronta sono per metà del 2000, quest'ultimo organizzò lo sviluppo della tecnologia digitale per le riprese, la costruzione di sfondi e *set* e la ricerca del *casting* per i nuovi attori.

In realtà mentre la maggior parte dei personaggi principali dell'episodio precedente furono mantenuti, quali Obi-Wan e la regina Padme Amidala, il film introdusse altri due nuovi volti che avevano compiti fondamentali nella sceneggiatura: Hayden Christensen (1981-) e Christopher Lee (1922-).

Il primo era il giovane attore che doveva interpretare Anakin Skywalker dieci anni dopo il primo episodio, il quale era il padawan sotto la guida del maestro Obi-Wan. La finalità era quella di mostrare l'evoluzione del futuro Vader nella sua discesa verso le Forze Oscure, spiegandone i motivi, soprattutto psicologici e passionali, che lo cambiarono. Il personaggio doveva essere un

[120] L. Tellarini, *Star Wars. Le origini*, Firenze, Giunti, 2018

[121] G. Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 213-219

giovane talentuoso, coraggioso ed impertinente nei confronti del maestro, abile nei duelli con la spada e nel pilotare veicoli spaziali, che al contempo però seguiva le sue passioni e covava una preoccupazione segreta che solo gli i maestri Jedi, primo fra tutti Yoda, percepirono.

Dall'altra parte Lucas decise di inserire un *villain* già noto per le sue interpretazioni di cattivi in altri film, orientato più verso la personificazione più complessa e costruita rispetto al precedente Darth Maul. Il Conte Dooku interpretato venne reso come un personaggio machiavellico che, allontanatosi dall'ordine jedi per le sue idee contrarie, cui però influenzarono il suo allievo ovvero Qui-Gon, Dooku si convinse che il Senato galattico, sotto cui lo stesso ordine operava, era corrotto e doveva essere distrutto.

L'attacco dei cloni uscì in anteprima mondiale nel corso del 2002, ovvero dopo tre anni dall'inizio dei lavori per la sua realizzazione, sotto la regia di Lucas.

Quest'ultimo poté applicare interamente l'utilizzo della tecnologia digitale per lo sviluppo filmico, limitando le scene di ripresa esterna ad alcune uscite tra cui in Italia, alla Reggia di Caserta e sul Lago di Como, Siviglia e Tunisia, dove girò anche delle scene per il capitolo conclusivo. Nonostante vi fossero dei dubbi sull'ampio utilizzo che ne stava facendo, per il regista fu positivo il fatto di poter controllare immediatamente le riprese senza dipendere dalla pellicola, che doveva essere continuamente controllata per il bilanciamento dei colori e della messa a fuoco, riuscendo anche a visionare più scene nel corso della giornata.

La storia riprendeva il corso politico della Repubblica, che a dieci anni dalla rivolta dei mercanti sul pianeta Naboo, stava vivendo un altro periodo di crisi dovuto ad un gruppo di separatisti che non volevano sottostare agli ordini del Senato, governato dal cancelliere Palpatine, unirono diversi pianeti per la rivolta, che stava colpendo nuovamente il pianeta di Padmé, decisa a voler terminare il conflitto che si celava dietro a queste proteste.

La ex regina, ora divenuta senatrice galattica, decise di fare visita a Coruscant, ma un fallito attentato alla sua vita portò il Consiglio Jedi ad affidare la sua difesa nelle mani di Obi-Wan e dell'allievo Anakin. Mentre i due cavalieri proteggevano nella città del Senato la giovane senatrice, una figura a loro sconosciuta cercò di ucciderla nel sonno, ma fallendo per l'intervento di Anakin che si gettò nell'inseguimento volante tra le vie della città sopra ad un veicolo. Fu una delle prime scene costruite dalla squadra della ILM, che stava sfruttando pienamente il processo di digitalizzazione, riuscendo a creare sequenze veloci e ritmate. In particolare questo tipo di modo di lavorare permise al regista di ottenere: da un lato la possibilità di recidere facilmente sequenze inutili o scene troppo lunghe, di fatto al primo montaggio il film durava più di tre ore, in secondo luogo con il digitale Lucas poté valutare la completezza narrativa della storia e così facendo concepì anche che vi erano scene mancanti, facendo tornare a lavoro attori ed effettisti per girare scene aggiuntive o modificate[122].

L'inseguimento terminava con il sicario preso in trappola dai due Jedi, ma prima che potesse parlare un'altra misteriosa figura fece la sua comparsa uccidendolo con un dardo velenoso.

Per la sicurezza di Padmé, i Jedi la affidano ad Anakin, portandola a Naboo, mentre Obi-Wan seguiva le tracce del cacciatore di taglie che aveva ucciso il sicario, e che era evidentemente collegato alla nuova protesta contro la Repubblica, tra cui esponenti vi erano la Federazione dei Mercanti e del Commercio intergalattico.

Il maestro, scoprendo l'origine del dardo da un pianeta sconosciuto di nome Kamino, su consiglio di Yoda si diresse lì scoprendo una grande verità. Su ordine di un antico jedi Sifo Dyas, citato nei successivi libri dell'universo espanso, che poi era stato affidato a Qui-Gon, gli alieni che abitavano il pianeta Kamino stavano creando un immenso esercito di cloni, che l'antico maestro di Obi-Wan voleva usare per avere un'arma contro l'imminente minaccia dei Sith.

I kamoisiani, alieni dall'immensa struttura generati completamente al computer, però stavano utilizzando le loro conoscenze scientifiche per creare un esercito con la matrice di base del cacciatore di taglie Jango Fett, assimilandone le sue caratteristiche combattive e di obbedienza.

[122] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 260-268

Interpretato dall'attore Temuera Morrison (1960-), egli costituiva il più abile cacciatore di taglie della galassia, che lavorava agli ordini del Signore dei Sith in cambio di una lauta ricompensa e di poter tenere con sé uno dei cloni più giovani, che avrebbe chiamato Boba, e che nella trilogia classica fu uno dei nemici di Luke.

Obi-Wan capì che i separatisti avevano scoperto l'esercito e che volevano usarlo per distruggere la Repubblica sotto il dominio del Conte Dooku, aiutato dal cacciatore di taglie.

Prima di rientrare dal pianeta però, il Jedi dovette confrontarsi con Jango Fett che era arrivato sul pianeta e che con la sua tuta speciale mise in difficoltà il maestro, riuscendo a fuggire con la sua astronave Slave I.

Scoprendo la verità Obi-Wan comunicò tutto al Consiglio Jedi e si mise a pedinare il cacciatore di taglie fino al pianeta Geonosis.

Nel mentre il giovane Anakin stava stringendo un legame sempre più forte con la senatrice Amidala, conscio del fatto che per gli Jedi non era permesso avere *partner* amorosi. Il suo spirito innocente e ribelle però non volle ubbidire agli ordini posti dal gruppo a cui apparteneva e si lasciò cadere nella relazione con la giovane. Il suo spirito però continuava ad essere turbato dalla vita della madre Shmi, che dieci anni prima aveva lasciato su Tatooine e che non aveva più rivisto. In segreto assieme alla sua amante, si recò presso il pianeta desertico, scoprendo che la donna era stata catturata dai malvagi predoni Tusken, già presenti nella prima trilogia, che l'avevano portata al loro accampamento. Nella scena girata nel deserto tunisino fece nuovamente la comparsa Anthony Daniels, con il costume di C3-PO, il quale accolse la giovane senatrice mentre Anakin andava a salvare la madre.

All'accampamento dei Sabbiopodi trovò la donna gravemente ferita, che prima di morire riuscì a salutare il figlio. Quest'ultimo si lasciò condurre dall'odio e uccise freddamente tutti gli alieni presenti, facendo percepire al maestro Yoda un pericolo imminente.

La Forza di Anakin era potente, ma i sentimenti erano troppo offuscati e l'abbandonarsi all'odio lo stava conducendo verso il male, dove lo attendevano le parole di Sidious.

Obi-Wan intanto aveva raccolto le prove che era il Conte Dooku a dirigere la protesta dei separatisti, pronti a rivelare il loro nuovo esercito di droidi, molto più potenti e in grado di tener testa ai cloni kamoiniani.

Il maestro riuscì a trasmettere una richiesta di aiuto per invadere il pianeta prima che fosse troppo tardi, ma venne catturato dall'esercito dei separatisti che lo condussero davanti a Dooku.

Egli si rivelò come un signore dei Sith, sotto il nome di Darth Tyranus e cercò di convincere il Jedi a passare dalla sua parte per sconfiggere definitivamente l'Ordine e il Senato, condotto secondo lui dalla mano del Signore Oscuro dei Sith.

Il personaggio si rivelava quindi come un ribelle alle leggi che stavano conducendo la Repubblica, che si era reso conto delle mancanze politiche e sociali, che avevano afflitto anche l'Ordine e a cui voleva porvi rimedio sconfiggendo al contempo i suoi ex compagni ed il Signore Oscuro. La sua figura tragica aveva una doppia verità, come doppio era il suo intento: generare da una parte la guerra dei cloni utilizzando gli eserciti contrapposti dei droidi e degli stessi cloni, ma non rendendosi conto che in realtà era ancora pedina di Dart Sidious, che lo stava usando per i propri scopi[123].

L'impossibilità di accorrere subito in soccorso da parte dell'Ordine jedi ad Obi-Wan per la distanza tra Coruscant e Geonosis, costrinsero i giovani amanti a recarsi in aiuto del maestro ma vennero irrimediabilmente catturati e forzati a dover partecipare ai giochi in stile gladiatori che Dooku aveva deciso per loro.

Contro di loro vennero mandati diversi mostri giganti, con sembianze animalesche, con l'intento di ucciderli, ma nonostante l'inevitabile fine, i tre riuscirono a salvarsi ed a temporeggiare fino all'arrivo dell'esercito di Jedi che combatterono a fianco a loro nell'arena.

[123] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

Lo stesso Mace Windu combatté contro i mostri e i droidi che Dooku stava inviando nell'arena, sapendo di essere in pieno vantaggio numerico ed attendendo la loro fine che però non vi fu per l'intervento del maestro Yoda, che con sé aveva portato l'esercito di cloni che lo stesso Dooku aveva permesso di generare.

Le tute da combattimento dei cloni vennero disegnate da Jay Shuster e Doug Chiang. Essi crearono il *design* riprendendo le divise dell'esercito *stormtrooper*, ma rendendole più spesse e più pesanti per far intendere che fossero nella prima fase del loro sviluppo, ovvero prima che divenissero le forze armate imperiali della prima trilogia. Con l'idea di questo esercito di cloni, atti ad ubbidire agli ordini di coloro che li comandavano, si dava una spiegazione più logica ai tremendi omicidi e atti che l'esercito compì sotto la guida di Sidious nella prima trilogia, al contempo la loro divisa richiamava chiaramente la vicinanza a quella di Jango Fett, dal quale avevano assunto le abilità combattive.

Vedendo l'evolversi della situazione, Dooku si rifugiò presso la sua base cercando di fuggire dagli Jedi, ma dovette affrontare il maestro Obi-Wan e il padawan Skywalker, che disobbedendogli si lanciò da solo contro il nemico, venendo sconfitto e perdendo un braccio.

Dopo lo scontro con Obi-Wan che non poté niente a sua volta, Dooku si trovò a fronteggiare Yoda.

Per la prima volta il pubblico poté ammirare le reali capacità del maestro che, dopo una dimostrazione di padronanza della Forza spirituale, si scontrò contro Dooku con la sua spada laser. La sequenza venne girata interamente al cgi, e mentre Lee era sostituito da una controfigura in grado di fare acrobazie e salti, Yoda venne posto come un combattente veloce, potente e aggraziato. Infatti l'importanza di quella scena era tale che Lucas convocò appositamente la sua squadra di effettisti perché il pubblico non ne rimanesse deluso e fu il tecnico Rob Coleman a dirigere il lavoro sul combattimento, dopo che ebbe studiato il personaggio all'epoca creato da Oz.

La battaglia comportò il successo del maestro Jedi, che però dovette lasciare fuggire Dooku dopo che questi minacciò di uccidere i suoi compagni con la Forza.

Il finale, seppur con risultato positivo, nascondeva un oscuro futuro nelle parole finali di Yoda che annunciava l'inizio della guerra dei cloni[124].

Mentre quindi le truppe dei cloni e gli Jedi si preparavano a condurre una dura guerra contro l'esercito di droidi dei separatisti, in segreto Anakin sposava la sua amata Padmé su Naboo, suggellando il loro amore e disobbedendo alle regole dell'Ordine.

Dopo il forte insuccesso del primo capitolo, che però vide un incasso record per l'uscita del dvd, con l'aggiunta di scene inedite grazie alla tecnologia digitale, Lucas volle procedere diversamente con il nuovo capitolo.

Innanzitutto contrariamente a *La minaccia fantasma*, la Lucasfilm decise di non riempire massivamente di prodotti *Star Wars* l'intero mercato, considerandola come una strategia con effetto dannoso a lungo termine. Infatti il *merchandising* diffusosi in ogni genere di prodotto aveva solo avuto lo scopo di riempire il mercato, dando però non troppi interessi per le ditte che strinsero la collaborazione con la Lucasfilm, vedendo anche i risultati in termini di resa cinematografica del primo capitolo.

In secondo luogo il regista decise di annunciare pubblicamente nel corso del 2001 il nuovo titolo, con la speranza di attrarre l'interesse degli spettatori che però non lo accolsero positivamente.

Difatti la maggiore preoccupazione di Lucas era nel vedere i suoi migliori *fan* con evidente scetticismo per il nuovo capitolo e, con l'arrivo di nuove saghe come quella di *Harry Potter*, cui la ILM si stava occupando degli effetti visivi, la decadenza prossima di *Star Wars*.

Perciò lanciò il *trailer* ufficiale i primi di novembre, prima dell'uscita di *Harry Potter e la pietra filosofale* e occupandosi del montaggio fino a pochi mesi prima la data d'uscita del 2002.

Il 16 maggio il film fece il suo debutto nelle sale, poche delle quali erano dotate di sistemi tecnologici per i film digitalizzati, seppur fu un successivo passo necessario per la cinematografia,

[124] L. Tellarini, *Star Wars. Le origini*, Firenze, Giunti, 2018

ottenendo per la fine dell'anno una cifra di seicentoquarantanove milioni di dollari, cifra che però fu ben distante da quella del primo episodio[125].

Seppur la critica fu meno pesante rispetto all'insuccesso del primo capitolo, gli elogi non furono molti in quanto veniva criticata la sceneggiatura considerata debole e troppo discorsiva, e la narrazione ritenuta noiosa e lenta. Gli effetti speciali, seppur di alto rilievo e più complessi rispetto a quelli del 1999, dovettero però lasciare l'Oscar alla saga di *Il Signore degli anelli* di Peter Jackson, che si stava anch'essa sviluppando in quegli anni conquistano spettatori da tutto il mondo.

Lucas non accettò le principali critiche connesse all'idea che la costruzione dei film che stava compiendo si basasse troppo sulle sue decisioni, senza ascoltare i propri collaboratori che invece potevano migliorare l'esito della saga. Difatti dopo l'uscita del II episodio, Lucas ordinò ai suoi tecnici di mettersi al lavoro per l'episodio conclusivo, avendo solamente l'idea della sconfitta di Skywalker da parte di Obi-Wan presso un vulcano, immagine creata vent'anni prima da McQuarrie per *L'impero colpisce ancora* e non più utilizzata fino a quel momento. Ma in realtà la sceneggiatura come lo sviluppo narrativo erano ancora lontani dall'essere completi.

La vendetta dei Sith iniziò dalla sua fine, ovvero dalla scena girata nel 2000 in Tunisia in occasione del capitolo precedente, dove Lucas volle anticipare i tempi per evitare di fare ritorno nelle dune del deserto. La sequenza riprendeva il maestro Obi-Wan che lasciava a Owen Lars, poi rifatta ulteriormente con la moglie, il neonato Luke Skywalker, creando un filo conduttore con il primo *Guerre stellari*. Difatti per il regista l'ultimo capitolo era di fondamentale importanza, perché avrebbe costituito la fine della sua saga, dovendo al contempo garantire una narrazione che portasse alla giusta conclusione l'epopea verso l'oscurità di Anakin, ma che al contempo facesse chiaro riferimento alla trilogia degli anni Settanta.

La prima bozza di sceneggiatura venne completata all'inizio del 2003, quando Lucas la consegnò a McCallum. In realtà le idee che aveva concepito derivavano principalmente dal *art department* della Lucasfilm, ove i disegnatori stavano seguendo le linee guida del regista per creare immagini che potessero essere unite e di conseguenza costituire la storia. Di fatto l'ultimo capitolo, forse più di tutti gli altri, si stava sviluppando evidentemente come un *work in progress*[126].

Lucas nel contempo stava organizzando la squadra, i *set* e i luoghi delle riprese che sarebbero stati nuovamente a Sidney, mentre per alcune scene girate successivamente avrebbe usato gli studi londinesi di Shepperton, gli stessi *studios* che negli anni Settanta avevano ospitato le riprese del primo capitolo.

Seppur i tecnici della ILM fossero a lavoro per la costruzione dei primi effetti speciali seguendo la *storyboard*, le continue indecisioni del regista fecero apportare continui cambiamenti nelle scene e nella storia stessa.

Lucas affidò anche all'amico Spielberg il compito di montare il duello finale di Anakin e Obi-wan sul pianeta vulcanico Mustafar, mentre assieme a Burtt si occupava della costruzione delle scene utilizzando il programma *editDroid*. Grazie a quest'ultimo infatti riuscivano a modificare, adattare e montare diversamente le sequenze di immagini che venivano girate dalle telecamere digitali, gestivano le visualizzazioni degli effetti visivi *animatics* e si occupavano di organizzare le riprese sul set.

L'ultima stesura del film venne completata nel giugno del 2003, alcuni giorni prima dell'inizio delle riprese previste a Sidney, dove come cameo per diverse scene parteciparono lo stesso Lucas, nei panni dell'alieno con la pelle blu del Barone Papadoia, mentre usciva dal palazzo dell'opera accompagnato dalla figlia Katie, anche lei dipinta di blu.

Amanda veniva ripresa in mezzo ad un gruppo di senatori mentre il figlio Jett, che aveva fatto da comparsa nel capitolo precedente come un giovane Jedi, riprendeva il ruolo nell'ultimo capitolo[127].

[125] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 265-272
[126] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005
[127] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 280-289

L'intenzione del regista era quella di contenere il *budget* stando al di sotto dei centoventi milioni di dollari spesi per il capitolo precedente, ma con la costruzione di settanta set differenti e le continue modifiche, riprese aggiuntive ed effetti speciali per il montaggio finale, il costo complessivo si avvicinò molto alla cifra precedente.

Seppur le riprese terminarono in anticipo nel corso del mese di settembre, il regista sapeva di essere ancora lontano dalla conclusione e mentre la ILM si occupava della effettistica, lui gestiva il montaggio direttamente nello Skywalker Ranch, assieme a Burtt e seguito da McCallum.

Nello stesso mese uscirono in formato DVD i film della prima trilogia, che Lucas volle modificare nuovamente anche per il fatto che stava girando scene per il terzo episodio in ordine cronologico.

Su contrarietà dei fan sostituì la voce di Ian McDiarmid, *alias* Darth Sidious, per inserirla nel dialogo di *L'impero colpisce ancora*, mentre per *Il ritorno dello Jedi* nella scena dell'apparizione dei fantasmi degli Jedi Obi-Wan, Yoda e Anakin di fronte a Luke, fece sostituire l'attore Sebastian Shaw che interpretò l'anziano Vader, con Hayden Christensen, ovvero colui che lo interpretava nella nuova trilogia.

Al contempo Lucas aveva iniziato a lavorare alla serie *Star Wars: Clone Wars*, ovvero cartoni animati interamente fatti al computer che narravano le avventure di Anakin e Obi-Wan durante gli episodi II e III, ritenute dai fan fondamentali per la conoscenza della storia completa[128].

Fu proprio grazie a questa serie che venne introdotto il nuovo cattivo del III episodio, ovvero il Generale Grievous.

Questo alieno dentro un'armatura robotica inserita direttamente all'interno della sua pelle, era il nuovo nemico al servizio dell'esercito separatista comandato dal già conosciuto Conte Dooku. Grazie ai tecnici della ILM, che ripresero il cartone animato diretto da Genndy Tartakovsky (1970-), il personaggio venne creato interamente dalla computer grafica, che usando la sagoma di un attore vestito con una tuta di colore blu, riuscirono a dare movenza e qualità alla sua figura, capace di usare diverse spade laser contemporaneamente e dotata di agilità.

Il film che si preparava all'uscita nel maggio del 2005 fu il primo della saga ad essere vietato ai minori di quattordici anni per le forti tematiche e per la tragicità degli argomenti trattati, caratteristiche che non preoccuparono Lucas, ben consapevole dei temi adulti che venivano affrontati. Al contrario di quanto lo stesso regista si aspettava, l'ultimo episodio segnò il record di incassi nel giorno di uscita e superò il secondo episodio ottenendo complessivamente ottocentoquarantotto milioni di dollari incassati da tutto il mondo[129].

Il successo tra pubblico e critica sorpresero enormemente il regista, che alcuni mesi dopo inaugurò il Letterman Digital Arts Institute, un complesso di edifici vicino al Golden Gate di San Francisco adibiti a studi per la ILM, la Thx, la LucArts ed infine i quartieri generali della sua società.

Durante la cerimonia di inaugurazione Lucas dichiarò di voler concludere definitivamente con la saga di *Guerre stellari*, volendo proseguire con altri progetti e terminando quindi con la serie animata che stava producendo Cartoon Network. A fine anno il III capitolo ottenne il maggior successo al botteghino del 2005, arrivando ad essere il terzo capitolo della saga con il più alto numero di incassi[130].

La vendetta dei Sith riprendeva dalla guerra in corso tra i due potenti eserciti della Repubblica e dei separatisti. Quest'ultimi, governati da Darth Tyranus, riuscirono a rapire il cancelliere Palpatine ed ad attaccare la capitale di Coruscant, mentre gli Jedi Obi-Wan e Anakin correvano in suo aiuto nella nave del potente Sith.

I due eroi erano attesi dal *villain* che, dopo uno scontro con Obi-Wan il quale venne imprigionato senza possibilità di fuga, dovette confrontarsi con Anakin, molto più forte e potente rispetto al loro

[128] Jones, *George Lucas: la biografia,* pp. 293-295
[129] Jones, *George Lucas: la biografia,* pp. 295-296
[130] Jones, *George Lucas: la biografia,* pp. 298-302

ultimo incontro nell'episodio precedente. Nel frattempo il cancelliere, liberato grazie all'intervento dei due Jedi, guardava inerme il duello, che terminava con la vittoria di Anakin su Dooku. Mentre quest'ultimo chiedeva disperatamente di tener salva la vita, Palpatine, *alias* Sidious, percepiva l'odio crescere nel giovane Jedi e lo convinse a ucciderlo definitivamente.

Come aveva già anticipato Yoda nel primo episodio, il potere dei Sith derivava da un doppio legame, tra il maestro ed il suo allievo, ove entrambi potevano trarre qualcosa l'uno dall'altro. Sidious aveva inteso che Dooku era ormai finito e che poteva convincere il giovane Jedi a divenire suo alleato, iniziando a sfruttare la sua copertura da cancelliere per velare parole di interesse verso il Lato Oscuro.

Dopo la sconfitta di Dooku, i due Jedi si ritrovarono a dover affrontare il Generale delle truppe separatiste, Grievous, un alieno robotico che aveva appreso l'arte degli Jedi dal suo maestro Dooku e che voleva vendicarsi contro di loro.

La forza dei due cavalieri però lo costrinsero alla ritirata, mentre i due scortavano il cancelliere presso Coruscant. Nella città parlamentare il giovane Jedi incontrò la moglie Padmé, che gli rivelò di essere incinta, cercando di nascondere la sua preoccupazione per l'esito che quel bambino comporterà sulle loro vite, essendo la loro relazione nascosta all'ordine.

Lo sviluppo narrativo si concentrava sulla figura di Anakin e sulle sue preoccupazioni legate principalmente alla moglie. Le abilità del giovane sulla Forza Unificante lo facevano percepire un futuro buio, che si concludeva con la morte dell'amata e l'impossibilità da parte sua di salvarla. La tragedia in atto stava trasportando sempre più il Jedi verso ciò che Yoda aveva presagito alle parole di Qui-Gon quando ancora Anakin era bambino, ovvero il suo terrore e la paura della morte che stavano lentamente allontanandolo dai dogmi posti dagli Jedi.

Quest'ultimi diffidavano della superbia e delle enormi potenzialità del giovane, che percependo i loro pensieri si stava sempre più allontanando dal rispettare le loro regole, senza seguire i consigli di Obi-Wan e di Yoda che cercavano di contenere il suo spirito ribelle. Anche la stessa Padmé percepì nelle parole dell'amante una Forza differente che lo stava trascinando in paure e oscurità.

Dall'altra parte l'Oscuro Signore dei Sith stava tessendo la sua trappola e di fronte al preoccupato Grievous a cui apparve tramite ologramma, lo tranquillizzò convincendolo di poter sostituire il conte Dooku con un allievo più giovane ed abile.

L'orgoglio di Anakin si lasciò usare dalle parole del perfido Sidious, sottoforma di Palpatine, per essere nominato suo personale rappresentante presso l'Ordine Jedi e traendo in inganno lo stesso consiglio che preoccupato della mossa del cancelliere decise di far divenire una spia il ragazzo. Anakin quindi si ritrovava a dover comunicare tutte le mosse del politico agli Jedi, sospettosi della sua figura al contrario invece di lui che passando sempre più tempo con Palpatine, trovava le sue parole lusinghiere, affascinanti ed interessanti quando menzionavano il Lato Oscuro[131].

Il racconto si basava quindi sulla debolezza dell'animo del giovane, che dopo la morte della madre era terrorizzato all'idea di perdere la sua amata, quest'ultima invece che stava sospettando a sua volta del cancelliere e del potere che aveva assunto tra le file del senato.

La tragedia in stile cavalleresco si stava compiendo e mentre Anakin veniva sempre più attratto verso il potere che poteva dargli il Lato Oscuro, Obi-Wan perseguiva la ricerca del malefico Grievous per lo spazio, finendo sul pianeta Utapau, occupato dalle forze separatiste.

Il duello reso con l'aiuto della computer grafica divenne avvincente e carico di *action*, rivelando le reali capacità combattive del nemico a cui però non bastarono per sconfiggere il Maestro Jedi, divenuto anche membro del Consiglio, che invece riuscì ad ucciderlo ponendo fine alla ribellione dei droidi.

Intanto Palpatine, conscio di aver perduto i suoi vice per mano degli Jedi, si rivelava al giovane Skywalker cercando di convincerlo a seguirlo nel Lato Oscuro, per ottenere abilità più elevate di quelle che il Consiglio gli insegnerebbe mai. Anakin non si lasciò convincere, comunicando la

[131] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp. 181-187

verità agli altri maestri che intuirono il pericolo e lo esortarono a rimanere in disparte mentre uccidevano il Sith.

Anakin però non volle ubbidire alle parole di Mace Windu e recandosi presso l'abitazione del cancelliere trovò il maestro jedi intento a difendersi con la spada laser dai colpi di fulmine del malefico Sidious, che finalmente rivelava il suo vero volto.

Mace cercò di convincere Anakin ad uccidere il Sith, ma quest'ultimo conscio dei turbamenti nell'animo del giovane Jedi lo convinse di essere l'unico modo per evitare che sua moglie morisse.

A quel punto il giovane si lasciò condurre dal suo animo confuso ed attaccò il maestro jedi, lasciandolo uccidere da Sidious che lo nomina suo allievo, chiamandolo Darth Vader.

Il piano del potente Sith poté allora avere inizio, grazie infatti al Conte Dooku era riuscito a mettere mano sui codici che governavano i cloni, che in quel momento stavano combattendo per la Repubblica, attivando il "codice 66", ovvero l'ordine per rivoltarsi contro tutti gli Jedi e porvi fine[132].

Darth Vader intanto seguiva gli ordini del maestro e uccideva tutti gli Jedi presenti nel Tempio e nella città di Coruscant e dirigendosi sul pianeta vulcanico di Mustafar per uccidere gli ex alleati di Sidious. Quest'ultimo intanto davanti al Senato della Repubblica, appoggiato da politici e alleati corrotti, proclamò la nascita del nuovo impero, dichiarando la fine del pericoloso ordine Jedi che ufficializzò come una ribellione da parte loro per prendere il potere.

Padmé udì il discorso, evidentemente contrariata dalla nascita dell'Impero galattico e dalle falsità che l'ex cancelliere stava dicendo sugli Jedi. Ma nonostante le sue preoccupazioni per la Repubblica e il suo spirito deciso a non farsi sottomettere dal nuovo ordine, la giovane era preoccupata per le sorti dell'amato non riuscendo a trovarlo.

Raggiunta da Obi-Wan, che aveva visto tramite i filmati ciò che in realtà Anakin era divenuto, mise la ragazza in guardia e la scortò presso il pianeta Mustafar dove il giovane le disse di essere.

Contemporaneamente Yoda, che si trovava sul pianeta dei wookie di Kashyyyk, poté solo essere spettatore della ribellione dei cloni contro gli Jedi e percependo il cambiamento che era avvenuto ai vertici del potere, con l'identità rivelatasi di Sidious, decise di affrontarlo personalmente.

Le sequenze del duello tra i due grandi maestri vennero condotte interamente dall'abilità degli effettisti, che dipinsero nuovamente l'arte combattiva del potente Yoda contro l'oscuro Signore dei Sith, che riuscì ad avere la meglio e costrinse l'alieno a fuggire, dichiarando il suo fallimento ed a rifugiarsi presso il remoto pianeta di Dagobah, dove trent'anni dopo il giovane Luke lo avrebbe incontrato[133].

Il vero scontro però fu quello tra Anakin, che si sentì tradito dalla moglie quando dalla sua navicella fece la comparsa Obi-Wan, ed allontanandola malamente sfidò a duello il suo maestro, contrario invece a quella soluzione. Il montaggio di Spielberg e le scene girate per sei settimane resero lo scontro tra le lave vulcaniche epico ed avvincente, con una sequenza *action* veloce e ritmata. La sconfitta di Vader per mano del maestro, venne resa epica nell'amputazione di braccia e gambe, mentre il maestro lo lasciava disteso vicino alla lava infuocata, deciso a non ucciderlo ma ben consapevole che non poteva più aiutarlo[134].

Obi-Wan corse alla navicella per poter solamente accudire i gemelli, Leila e Luke, che diede alla luce Padmé prima di morire di dolore per il triste destino del suo amato, e grazie all'aiuto di Bail Organa, interpretato da Jimmy Smits, già apparso nel capitolo precedente come senatore leale verso gli Jedi, affidò a lui la piccola Leila, mentre Luke lo portò a Tatooine presso la famiglia Lars, imparentata con Anakin perché il loro padre era stato il nuovo compagno della madre Shmi.

Prima di nascondersi, Obi-Wan rivelò tutta la verità alla coppia, chiedendogli di allontanare il giovane Luke dalle forze imperiali e di proteggerlo da Vader.

[132] L. Tellarini, *Star Wars. Le origini*, Firenze, Giunti, 2018
[133] Tellarini, *Star Wars. Le origini*
[134] Tellarini, *Star Wars. Le origini*

Quest'ultimo intanto, quasi in punto di morte, veniva soccorso da Sidious in persona che aveva percepito il pericolo di perderlo e grazie alla tecnologia gli fornì la nuova uniforme in grado di tenerlo in vita. Come in tutti i film precedenti, anche *La vendetta dei Sith* vide le uniche scene cruente con amputazioni di braccia o gambe ai danni di Jedi, Sith o membri dell'esercito, richiamando con Vader l'impossibilità di poter muoversi se non grazie alla tuta che avrebbe rivoluzionato completamente la figura del cattivo nei film successivi e che grazie a Lucas se ne diede una spiegazione logica con il capitolo III.

La speranza posta nelle mani dei due bambini si contrappose all'oscurità che avvolse il padre, vader in olandese appunto, che invece cedette completamente ai Sith, porgendosi come umile servo di Sidious e che avrebbe avuto l'occasione di dirimersi solo trent'anni dopo, quando il vero prescelto Luke davanti allo stesso Sidious, che allora convinse Anakin ad uccidere un inerme Dooku, si rifiutò di fare lo stesso verso l'odiato padre sconfitto in duello.

La Forza Vivente, ovvero l'energia del presente, che solo Qui-Gon aveva seguito e che Yoda, comprendendo i suoi errori, seguì dal momento del suo esilio, veniva percepita da Luke che concepì l'unico modo di redimere l'oscurità che avvolgeva il padre, ovvero rischiando la sua vita per le mani dell'imperatore. Nello stesso gesto che Vader, al tempo Anakin, aveva visto in molte altre situzioni dove gli Jedi cercavano in tutti i modi di salvare la propria vita, Luke invece si sacrificava conscio del fatto che avrebbe risvegliato il Lato Chiaro, il legame che li univa nell'Ordine degli Jedi e che avrebbe portato Anakin a riemergere al di fuori della maschera robotica ed a reagire contro l'imperatore, sacrificando sé stesso[135].

Quindi, il finale del film creò l'inizio della saga, che avrebbe condotto al confronto tra padre e figlio, tra Bene e Male, tra Jedi e Sith, tra Ribelli ed Impero.

Nelle ultime sequenze dell'episodio conclusivo dell'era lucasiana per *Star Wars*, l'attenzione durante le riprese si concentrò sulle ultime righe della sceneggiatura, dove con una *suspence* naturale che avvolse il set della nave dell'Imperatore, il regista, i tecnici, i *telecameraman* e gli altri attori attesero la nascita di colui che divenne simbolo indiscusso della saga.

Alle parole di Sidious che chiese alla maschera nera se lo potesse sentire, la voce metallica e con respiro pesante, tanto familiare agli spettatori e ai fan che avevano atteso quel momento dall'inizio della saga *prequel,* rispose semplicemente «Sì, Maestro», concludendo così un'avventura da dove in realtà aveva avuto inizio.

Figura 2, *New Canon timeline,* 2015, fonte thecantina.starwarsnet.com

[135] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017

Legends e canone *Star Wars*

La saga di *Star Wars* è solo in minima parte contenuta all'interno della filmografia marchiata Lucas. Difatti l'universo espanso riguardante la galassia fantascientifica, è costituito da materiali risalenti fin dalla metà degli anni Ottanta ed appartenenti a diversi rami dell'*entertainment* tra cui: libri, serie tv, cartoni animati, videogiochi.

La Lucasfilm infatti già a partire dagli albori del 1977 sfruttò il proprio settore *marketing*, reso possibile dall'*appeal* che la saga stava generando tra il pubblico, permettendo a società di diversi rami del mercato di sfruttare i diritti di immagine, in cambio di contributi economici. Fu grazie all'utilizzo del *copyright* legato alla prima trilogia, che la Lucasfilm poté fondare le basi economiche per costruire il suo impero finanziario e proprio per questo, in termini crescenti, avrebbe sempre utilizzato questa politica per concordare contributi economici con società commerciali e di distribuzione, che volevano utilizzare la saga per i prodotti da inserire nel mercato.

Seppur Lucas ebbe l'intuizione di sfruttare il marchio fantascientifico per creare un'intera storia temporale che andasse oltre i film, l'idea dell'espansione della storia risaliva già ai volumi di Tolikien, il quale scrisse molte storie, con personaggi e creature differenti, legate alla Terra di Mezzo.

Al contrario di Tolkien però, Lucas non si occupò direttamente dei libri o dei fumetti, ma pose dei limiti precisi per le narrazioni, ovvero che non trattassero di eventi avvenuti prima della trilogia classica, intesa quella degli anni Settanta, e che non portassero a degli evidenti cambiamenti nelle vite dei protagonisti principali, o che non venissero riportati in vita i defunti[136].

Sotto questo punto di vista Lucas fu molto accondiscendente verso i rispettivi Ballantine Books, Marvel e Dark Horse, e al contrario dei film in cui il controllo della pellicola dipendeva unicamente dalle sue decisioni, per i materiali esterni lasciò un'ampia libertà, legata anche al fatto che l'interesse primario rimaneva sempre il *marketing*.

Ad oggi però l'universo espanso di *Star Wars* viene ufficialmente diviso in due macro categorie ovvero: *Star Wars Legends* ed il nuovo canone. Questa scissione fu dichiarata il 25 aprile del 2014 quando, dopo due anni che la Disney aveva acquisito la Lucasfilm e successivamente ai fallimenti per porre un ordine stabilito tra le innumerevoli storie che erano state create fino a quel momento, molte delle quali contrastavano apertamente tra loro, il colosso di Topolino decise di accettare solamente la cronologia dei sei film e della serie tv *Star Wars: Clone Wars*, rivedendo completamente la storia dell'universo fantascientifico.

L'interesse della società acquirente era infatti quello di proseguire la storia lucasiana, ma senza che vi fossero innumerevoli testi, documenti e serie che andavano oltre i film e le serie tv pubblicate direttamente dalla Lucasfilm, e per i quali la Disney si limitò a classificare come una categoria non ufficiale, ma che vennero ripubblicati lo stesso sotto il proprio marchio.

Per l'appunto venne definito che tutto ciò antecedente al 25 aprile 2014 appartenesse alla categoria cosidetta *Legends*, ovvero un canone non ufficiale, ma comunque accettato come storia alternativa e che veniva pubblicato sotto questo nuovo nome da parte della Disney, su cui poi per molti aspetti si rifece chiaramente per costruire la storia definitiva, che dichiarò essere stata inserita nei prodotti disneyani del nuovo canone successivi al 2014[137].

La Disney quindi tramite le sue società affiliate ha da subito sviluppato il proprio marchio personalizzato sulla saga, sottolineando invece le edizioni precedenti con il *brand Legends*. Al contempo però ha accresciuti i legami commerciali con altre società operanti in diversi settori per diffondere l'interesse per *Star Wars*, operando così come aveva fatto la Lucasfilm fin dalla prima trilogia.

---

[136] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 310-315

[137] https://starwars.fandom.com/it/wiki/Pagina_principale, 15/10/19

La prima collaborazione che la Lucasfilm instaurò per *Star Wars* avvenne infatti circa un anno prima dell'uscita del primo episodio del 1977, ovvero quando Lucas concesse all'editore di libri statunitense Ballantine Books, di pubblicare la storia romanzata di *Una nuova speranza*, che riprendeva direttamente dalla sceneggiatura originale, prima della distribuzione nelle sale della pellicola. Il sorprendente successo del libro scritto da Alan Dean Foster, ma che in copertina venne attribuito a George Lucas, fu il primo segno che il pubblico potesse apprezzare realmente quel *B-movie*, che invece tanti critici e produttori stavano apertamente criticando allo stesso regista.

Grazie infatti alle abilità commerciali dell'allora vicepresidente della Star Wars Corporation, Charles Lippincott, la società riuscì ad ottenere enormi profitti derivanti anche dai diritti sulla vendita dei romanzi della casa editrice, che nel corso del 1978, a seguito del primo film, pubblicò sempre con lo scrittore Foster il primo volume *spin-off* che avrebbe aperto all'universo espanso di *Star Wars*, intitolato *La gemma di Kaiburr*.

In realtà alcuni mesi prima dell'uscita del libro, era stata pubblicata dalla Marvel, sulla propria rivista dedicata ai giovani e denominata Pizzazz, la storia *The Keeper's World*, ovvero una narrazione ispiratasi direttamente all'universo lucasiano ma che non aveva alcun legame con il film, grazie sempre all'azione di Lippincott[138]. Quest'ultimo infatti stava consapevolmente diffondendo il nome della saga all'interno di riviste, *magazine*, libri e fumetti che avrebbero interessato giovani ed amanti del genere, curiosi della successiva pellicola che sarebbe uscita a breve.

In seguito, con l'accrescimento dell'interesse verso la trilogia, la Marvel proseguì la narrazione con la stampa di fumetti che trattavano storie di personaggi paralleli rispetto a quella principale, allargando quindi l'universo di *Star Wars*, nello stesso modo in cui operavano anche le trame dei loro supereroi che il più delle volte si incrociavano o creavano veri e propri *team* d'azione.

La società proseguì fino alla fine degli anni Ottanta, quando cedette i diritti di pubblicazione all'editore Dark Horse, che iniziò con una nuova serie chiamata *Il lato Oscuro della Forza*.

Sempre nel corso dei primi anni Ottanta la West End Games pubblicò diversi giochi di ruolo che ripresero direttamente dagli elementi creati nei libri e nei fumetti precedenti, aggiungendovi personaggi, lingue ed alieni che arricchirono l'universo espanso, comunemente abbreviato con il termine "EU".

Lo stesso Lucas, dopo la trilogia dei suoi film, volle proseguire la sua saga grazie a serie di cartoni animati destinati al pubblico più infantile, prodotte e distribuite alla fine degli anni Ottanta tramite la Marvel comics, ovvero i già citati *Ewok* e *Droids*.

Durante le riprese dell'episodio III, nel corso del 2005 la casa di produzione iniziò i lavori per la realizzazione di un'altra serie tv, questa volta creata interamente tramite la computer grafica e intitolata *Star Wars: Clone Wars*.

Il fine di Lucas fu quello di colmare lo spazio temporale che vi era tra il secondo ed il terzo capitolo della nuova trilogia *prequel*, narrando le avventure di Obi-Wan e Anakin durante la terribile guerra che vide contrapporsi Repubblica e Separatisti, quest'ultimi governati da Darth Sidious e il Conte Dooku, i quali venivano appoggiati dal Generale Grievous, che fece la prima comparsa nella serie tv anticipando *La vendetta dei Sith* e il redivivo Darth Maul, *villain* del primo episodio e che si riteneva morto per mano di Obi-Wan[139].

La serie destinata ai ragazzi e che venne distribuita da Cartoon Network per sei stagioni consecutive, ebbe un totale di centoventuno episodi e fu molto apprezzata da critica e dal pubblico, tanto da ottenere diversi riconoscimenti ed essere proclamata come la *fiction* più seguita di sempre sul famoso canale televisivo americano.

Oltre che ad essere un punto fondamentale per la comprensione dei collegamenti tra i due film e la narrazione cronologica dell'universo di *Star Wars*, il successo raccolto in queste stagioni portò lo sviluppo di videogiochi, fumetti e romanzi che si rifacevano direttamente ad essa.

---

[138] http://www.swx.it/databank/index.php?title=Star_Wars_Legends, 15/10/19

[139] A. Bray, *Star Wars: tutto quello che non sai*, Firenze, Giunti, 2016

Per quanto riguardava invece l'ambito dei prodotti interattivi, la Lucasfilm nei primi anni Ottanta si accordò con il produttore di videogiochi Atari, per lo sviluppo su diverse *console* di titoli che si rifacessero direttamente alla saga originale. Il primo gioco, del genere avventura, fu distribuito nel corso del 1983 ed intitolato *Star Wars: The Empire Strikes Back*, destinato alla Atari 2600.

In seguito furono diversi i titoli distribuiti, che si differenziarono tra generi di azione, avventura e simulatori di volo.

Agli inizi degli anni Novanta la stessa LucArts sviluppò i primi titoli per Nintendo ed altre piattaforme, tra cui il gioco *Dark Forces*, primo sparatutto in prima persona della saga e che dato il successo venne riprodotto in *sequel*.

Successivamente con l'uscita della saga *prequel* e il continuo sviluppo del mercato dei *videogames* sempre più richiesti, i titoli basati sulla saga fantascientifica si susseguirono per molti anni, avendo diverse ambientazioni, personaggi e luoghi che non solo si basavano sui film, ma come anticipato riprendevano anche dalla serie tv *Clone Wars*.

Un altro aspetto fondamentale che venne da sempre considerato da Lucas su *Star Wars* fu proprio nei giocattoli a tema che potevano essere realizzati. Su questo proposito la Lucasfilm nel corso del 1977, sempre tramite Lippincott, cercò di avviare trattative con Mattel e Ideal, due colossi del mondo dei giocattoli per bambini, ma l'unico ad essere realmente interessato al film ed ai prodotti che poteva realizzare era il presidente della più piccola Kenner, Bernard Loomis.

Quest'ultimo infatti aveva ottenuto cospicui profitti alcuni anni prima grazie alla vendita di giochi basati sulla pellicola *L'uomo da sei milioni di dollari* e dopo aver scartato l'idea di investire sul film di Spielberg *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, intuì che *Star Wars* di Lucas poteva garantirgli l'interesse del pubblico più giovane a cui miravano i suoi prodotti.

Dopo aver concluso la trattativa la Kenner investì immediatamente nei modellini in plastica alti circa sette centimetri, su cui poi però dovette fare fronte ad una crisi produttiva, dovuta all'incapacità di soddisfare le numerose richieste che provenivano dal mercato per i prodotti marchiati *Star Wars*. Infatti nel Natale del 1977 la società decise di applicare il concetto di "scatola chiusa", ovvero dava privilegio ai primi che ordinavano i modellini o rilasciavano un numero limitato per ogni centro distributivo, per riuscire almeno in parte a soddisfare le richieste[140].

Grazie ai successivi film, la Kenner sviluppò una serie di giocattoli con personaggi e navicelle che tra il 1977 e il 1985 raggiunsero le trecento figure e modelli, con una produzione attorno ai trecento milioni di pezzi complessivi, garantendo una crescita economica anche per la Lucasfilm, che nel mentre stava concedendo l'utilizzo del proprio marchio anche per figurine, poster e molto altro.

La distribuzione delle *action figure* proseguì anche successivamente gli anni Novanta, dopo l'assorbimento della ditta da parte della Hasbro, con il *restyling* dei personaggi e le nuove linee di giocattoli.

Dopo un decennio di assenza di nuovi titoli, gli anni che precedettero l'uscita della trilogia *prequel*, per la quale la Lucasfilm aveva da sempre vietato la pubblicazione di qualsiasi prodotto si riferisse alla storia prima della trilogia degli anni Settanta, fu il periodo in cui la società aumentò notevolmente le collaborazioni legate alla cessione dei diritti della saga. Difatti le principali *holdings* del mercato mondiale, sapendo dell'uscita del nuovo capitolo, investirono molto per ottenere la possibilità di produrre *gadget* e *merchandising* vario.

Da subito la Hasbro riuscì ad ottenere i diritti per la produzione di nuove *action figures* basate sulla nuova trilogia, quest'ultima per evidenti interessi commerciali fu infatti costruita in modo da attrarre soprattutto il pubblico più giovane.

In secondo luogo, un altro grande *brand* che riuscì ad ottenere i diritti nell'ambito dei giocattoli dalla Lucasfilm fu la danese Lego. Il gruppo *leader* dei giochi da costruire investì nella collaborazione dal 1999, sviluppando nel corso della prima trilogia più di sessanta set dedicati, tra cui poi aggiunse diversi modelli da costruire destinati ai collezionisti. Infatti grazie proprio a questa

[140] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 320-325

partnership tra i due colossi mondiali dell'*entertainment*, l'interesse del pubblico soprattutto adulto verso i set più rari e costosi crebbe, portando la Lego a sviluppare tra i più grandi e complicati modelli basati sulla saga galattica, come quello del *Millenium falcon*, della *Morte Nera* e quello più recente del *Super Star Destroyer*[141].

Un altro capitolo fondamentale per il successo della saga fu come già anticipato nello sviluppo dei videogiochi. Mentre nei primi anni la Lucasfilm cedette i diritti per la creazione di *videogames* in tema, come il primo *The Empire Strikes Back* della Parker Bros del 1982, in seguito nel corso degli anni Novanta la sua divisione LucArts generò un *software*, denominato Scumm, attraverso il quale iniziò a sviluppare personalmente i titoli della saga. Gli investimenti nella divisione videogiochi portarono la Lucasfilm ad avere le migliori tecnologie per i *videogames*, dove la sua controllata fu tra le prime produttrici mondiali per tutti gli anni Novanta e gli inizi del Duemila. Difatti oltre che i titoli di *Star Wars* e *Indiana Jones*, la LucArts sviluppò giochi virtuali per diverse piattaforme, tra i quali *The Secret of Monkey Island*, *Maniac Mansion* e *Sam & Max Hit the road*[142].

In seguito all'acquisto da parte della Disney, i titoli della saga vennero concessi alla *software house* Activision che tutt'ora sta sviluppando i *videogames* per la nuova trilogia disneyana come *Star Wars Battlefront* e *The last Jedi*.

Per il lancio del primo capitolo della trilogia *prequel* però, la Lucasfilm non si limitò ad un'azione di marketing basata sull'*entertainment*, andando piuttosto a diffondere il marchio lucasiano in prodotti di ogni genere tra cui: le bottigliette delle bevande Pepsi, le confezioni degli hamburger della Burger King, i dolci ed i cereali della Mars e della Kellogg's, le collaborazioni con i supermercati Wal-Mart, fino ad arrivare alle telecomunicazioni di Cingular e America On-Line[143].

La diffusione massiva di prodotti marchiati *Star Wars* venne successivamente considerata controproducente dalla stessa Lucasfilm, che per gli episodi II e III si limitò alle collaborazioni per videogiochi e giocattoli.

Nonostante questo comunque, l'interesse verso la saga si dimostrò attrattivo non solo per le nuove generazioni, ma anche e soprattutto per gli adulti, che già avevano conosciuto i primi episodi e che divennero i principali acquirenti di pezzi da collezione o di serie limitate.

L'ambito del *merchandising* fu quindi un elemento fondamentale per il successo della saga e soprattutto per garantire le capacità finanziarie che lo stesso Lucas stava cercando, in modo da produrre autonomamente i propri film, o che comunque limitasse considerevolmente la dipendenza verso società terze, come la Fox.

Fu infatti grazie all'intuizione dello stesso regista, assieme all'azione di suoi collaboratori come Lippincott, che *Star Wars* riuscì ad ottenere un successo maggiore tra pubblico adulto e dei giovani.

Ad oggi la Disney sta chiaramente sfruttando la capacità massiva del titolo *Star Wars* nel mondo dei giocattoli e dei *gadget* per i più piccoli. Infatti, oltre ad aver prolungato le collaborazioni con le rispettive Hasbro, Lego, Activision, sono nate ulteriori linee di prodotti basate sulla saga creata da Lucas e diffusesi nel mercato come i giochi Funko e Revell.

Rispetto quindi alla politica che la Lucasfilm aveva adottato dopo il primo capitolo *prequel*, la società marchiata Topolino invece ha proseguito l'investimento commerciale e del marchio sia per le *partnership* con altre aziende, sia per lo sviluppo di linee proprie, che vanno dai set per la cucina e per la casa, fino all'abbigliamento, ove ha stretto accordi anche con la Levis e l'Adidas per linee a tema.

La nuova trilogia condotta dalla nuova politica societaria della Lucasfilm, ad oggi guidata dalla presidente Kathleen Kennedy, mira sicuramente ad allargare il più possibile l'interesse della saga, cercando di ampliare il pubblico, anche attraverso l'azione di *marketing* massivo nel mercato[144].

---

[141] https://it.wikipedia.org/wiki/LEGO_Star_Wars, 23/10/19

[142] Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005

[143] Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*

[144] https://www.mondofox.it/2019/01/31/star-wars-il-risveglio-della-forza-la-recensione/, 30/10/19

La finalità condotta è quindi quella di riuscire a creare una narrazione dove i legami con le precedenti trilogie siano chiari, ma che al contempo permetta di iniziare un nuovo capitolo che si allontana dalle sceneggiature lucasiane. In questo senso, seppur sia comprensibile una politica fondata su questi aspetti, l'idea di fondo rimane evidentemente legata anche dal punto di vista commerciale e del *marketing*. Questo in quanto ciò che dirigeva l'azione della Lucasfilm durante gli anni Settanta era quella di accrescere il suo patrimonio finanziario grazie a giochi che riprendessero il film, mentre ad oggi ciò che sembra perseguire la Disney è di costruire la pellicola basandosi sull'interesse del pubblico al di fuori della visione, ovvero in ciò che più potrebbe attrarre lo spettatore all'interno dei prodotti offerti dal mercato.

In questo senso il *marketing* che ha permesso a *Star Wars* di nascere e costruire la propria saga, ancora oggi risulta essere un lato importante, se non fondamentale, non solo per l'interesse di una crescita finanziaria della società, ma anche e soprattutto per un arricchimento derivante dalla diffusione generalizzata di prodotti di ogni genere che invadono il mercato e che di riflesso coinvolgono le strutture cinematografiche della saga.

Capitolo III
La cultura di Guerre Stellari
La nuova era Disney: trilogia e spin-off

La fine della trilogia *prequel* degli anni Novanta, venne subito seguita dall'ampliamento dell'universo della saga di *Star Wars* attraverso il medium televisivo, e più precisamente rivolgendosi quasi unicamente verso il pubblico più giovane. La serie di cartoni animati *Clone Wars* raggiunse diversi record di incassi ed ascolti, proseguendo la narrazione dell'universo espanso in momenti che si inserivano tra il II ed il III episodio, con protagonisti Anakin e Obi-Wan, suddivisa in singoli episodi di mezz'ora ciascuno, per un totale di sei stagioni complessive.

Lucas, come aveva già fatto dopo la prima trilogia, si era quindi ritirato temporaneamente dalle luci di regia del cinema, per dedicarsi maggiormente alla famiglia e alle passioni personali. Nel corso del 2010 infatti, la vicepresidenza della Lucasfilm venne posta nelle mani dell'esperta produttrice statunitense Kathleen Kennedy (1953-), che aveva già collaborato con il regista per diversi film della saga di *Indiana Jones* e che era comproprietaria della società produttiva Amblin, assieme a Steven Spielberg. La Kennedy era particolarmente apprezzata per le sue capacità conduttive, che avevano convinto Lucas a cederle il ruolo primario della società, posizione che mantenne anche durante la successiva cessione alla Disney, dove si occupò della produzione della nuova trilogia starwasiana marchiata dalla società di Topolino.

La decisione di questo repentino cambiamento nei vertici della Lucasfilm, sembrò derivare non solo da motivi personali di Lucas stesso, quanto piuttosto per gli insuccessi in rapida successione che la casa ottenne negli ultimi anni, tra cui il film *Red Tails*, che la costrinsero a dover collaborare nuovamente con società di produzione hollywoodiane per la distribuzione dei suoi film, in quanto carente dal punto di vista finanziario[145].

Dopo la firma della Kennedy per il ruolo di vicepresidente, Lucas venne contattato nel corso del 2011 da Bob Iger, allora amministratore delegato della Disney, che gli propose la cessione dell'intera società al colosso dei film d'animazione, che alcuni anni prima aveva acquistato la Pixar e più recentemente la società di fumetti Marvel Entertainment.

In quegli anni Lucas stava programmando una nuova trilogia e aveva già contattato Mark Hamill, Carrie Fisher e Harrison Ford per convincerli a girare un ultimo film, tornando nei loro vecchi ruoli. Al contempo però l'idea di cedere la società alla Disney, in cambio di ottenerne un

[145] B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017, pp. 333-336

finanziamento più cospicuo e la possibilità di diffondere ulteriormente il mondo starwasiano, lo convinsero a trattare con Iger. L'idea di quest'ultimo era infatti quella di voler proseguire l'universo di *Star Wars*, investendo in una nuova trilogia ed in una possibile realizzazione di cartoni animati e serie tv. Lucas si convinse nella possibilità di affidare ad altri il controllo sulla Lucasfilm, e di conseguenza sui diritti delle relative saghe, ma volle proseguire le trattative solo se per i successivi episodi VII, VIII e IX, la Disney avesse mantenuto come base le sue idee.

La contrattazione tra la Disney e Lucas durò circa un anno, principalmente per il fatto che il produttore voleva le garanzie che il futuro di *Star Wars* seguisse le linee guida da lui tracciate e che costituivano il suo ultimo progetto. Nell'accordo venne stipulato inoltre che la Lucasfilm dovesse rimanere gestita dalla vicepresidente Kennedy, la quale accompagnò Lucas nelle difficili trattative che terminarono solo alla fine del 2012.

Il 30 ottobre George Lucas firmò la cessione della sua società per la cifra di quattro miliardi e cinquanta milioni di dollari, metà versati sul suo conto personale e metà ceduti come titoli azionari, facendolo divenire il secondo azionista della Disney[146]. Dopo essersi ritirato dagli studi cinematografici, Lucas si dedicò esclusivamente alla famiglia e si sposò con la fidanzata Mellody Hobson nel corso del 2013, ritirandosi a vita privata, mentre la Disney annunciava pubblicamente che il primo film della nuova trilogia sarebbe uscito entro il Natale del 2015.

Per la prima volta *Star Wars* veniva prodotto senza la firma del suo creatore.

Nel nuovo progetto starwasiano, la Disney non incluse le narrazioni provenienti dall'universo espanso che circondava i film lucasiani, ma al contrario volle porre un limite dal quale sarebbe nata la nuova ed ufficiale storia che avrebbe condotto gli spettatori nella nuova trilogia.

Ovvero come già anticipato, il progetto doveva riguardare unicamente le sceneggiature ideate e scritte direttamente dalla casa produttiva, mentre romanzi, fumetti e il materiale che nel corso degli anni si era diffuso con storie e personaggi di diversa inventiva, che non fosse la Lucasfilm, venne classificato come *Legends*.

Dal momento del suo annuncio, *Il risveglio della forza*, settimo capitolo della saga, venne affidato alla direzione esecutiva della presidente della Lucasfilm Kathleen Kennedy, con la regia di J.J. Abrams (1966-), personaggio già noto per aver condotto film fantascientifici come *Star Trek* e *Super 8*, e che assieme alla collaborazione, prima dello sceneggiatore Michael Arndt (1970-), poi sostituito da Lawrence Kasdan, che aveva già scritto altri episodi della saga in precedenza, condusse l'ambizioso progetto di un ritorno della saga starwasiana nelle sale cinematografiche.

La finalità dell'episodio, che solo successivamente venne dichiarato non si fondasse sulle idee di Lucas, il quale non nascose la sua contrarietà, venne fondata sulla nuova rinascita degli Jedi trent'anni dopo la battaglia finale di Endor, che aveva visto la fine dell'Impero galattico di Sidious e la morte del potente Darth Vader. L'intenzione di Abrams quindi, era quella di condurre il pubblico all'interno di una nuova narrazione, che però non tralasciasse chiari riferimenti che la unissero con il passato della saga. Più precisamente grazie al fatto che la stessa Disney riuscì ad aggiudicarsi la partecipazione dei tre primi protagonisti, Mark Hamill, Carrie Fisher e Harrison Ford, nei loro rispettivi ruoli all'interno della saga anche per la nuova trilogia.

La sceneggiatura che venne sviluppata apriva dunque ad un universo completamente differente rispetto a quello terminato da *Il ritorno dello Jedi*, ma che al contempo mantenesse velati elementi che potessero condurre lo spettatore ad un filo conduttore con le precedenti trilogie[147]. Il legame tra la nuova narrazione disneyana e quella antecedente venne rimarcato anche nel reparto sonoro, dove l'onnipresente John Williams condusse le sequenze musicali del nuovo film e dei successivi capitoli.

L' *opening crawl* d'apertura introduceva lo spettatore all'interno della nuova situazione politica della galassia, dove la Nuova Repubblica, nata dalle ceneri dell'Impero di Darth Sidious e governata dal Senato galattico, conviveva nuovamente con un nuovo e temibile nemico che si

[146] Jones, *George Lucas: la biografia,* pp. 340-348

[147] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp.

celava sotto le spoglie del Primo Ordine. Come per il primo storico *Star Wars*, era ancora la Principessa Leila a condurre le forze della Resistenza per opporsi al potere militare del Primo Ordine, che imperava su tutta la galassia, mentre i politici rimanevano inermi a seguirne le mosse.

La speranza per il futuro dell'universo ricadeva sulle truppe di soldati che avevano deciso di opporsi al lato oscuro, i quali avevano ereditato il ruolo dei Ribelli che avevano sconfitto l'Impero di Sidiuous nei precedenti capitoli.

Le prime sequenze del film si aprivano con un forte impatto visivo nello scontro tra Resistenza e Primo Ordine, concentrandosi subito su uno dei nuovi protagonisti della storia, ovvero Poe Dameron, pilota della flotta della Resistenza interpretato dall'attore Oscar Isaac (1979-), il quale assieme al robot BB-8, nuovo modello del precedente R2-D2 e molto simile nell'aspetto, si avventurava in missione sul pianeta desertico di Jakku, alla ricerca della misteriosa figura di Lor San Tekka, ovvero l'attore Max von Sydow (1929-).

Quest'ultimo, cui apparve solamente nelle scene iniziali, venne descritto come il solo in grado di recepire dove si trovasse Luke Skywalker, ultimo dei maestri Jedi rimasto in vita, ritiratosi per oscuri motivi in esilio in un pianeta sconosciuto. L'importanza dell'incontro tra il pilota Dameron e l'anziano Tekka, risiedeva nel fatto che quest'ultimo era il solo in possesso del pezzo mancante della mappa che conduceva al primo protagonista di *Star Wars*, ultima speranza per combattere il Primo Ordine. Tekka riuscì a dare le coordinate corrette al giovane Dameron, grazie alla sua capacità di percepire i punti energetici dove si celava la Forza nell'universo e dando a Dameron un motivo in cui credere per la vittoria finale. Seppure il ruolo di Tekka fosse di vitale importanza per lo sviluppo narrativo, il suo personaggio venne brevemente accennato nel film, lasciando invece che fosse la Marvel ad avere il compito di narrare le vicende con protagonista Poe Dameron, avvenute cronologicamente prima del film, in cui appariva per l'appunto il personaggio di Lor San Tekka. La strategia della casa di produzione disneyana, utilizzata con diversi personaggi della saga starwasiana, era infatti quella di creare una base di partenza costituita dai nuovi film, per poi ampliare il materiale narrativo con fumetti, romanzi e telefilm che ampliassero a storie parallele ed approfondissero i ruoli dei personaggi secondari. Il fine quindi era quello di ampliare il bacino di utenti che potevano approfondire il mondo esteso di *Star Wars* attraverso diversi mezzi di intrattenimento, tutti indirettamente supervisionati dalla stessa Disney.

Nel breve dialogo tra i due, che avvenne in maniera fugace nel villaggio di Tuanul prima dell'arrivo dei loro nemici, Tekka fece intendere di percepire un nuovo risveglio della Forza, quasi fosse un'identità autonoma indipendente dal maestro in esilio, e che si stava preparando a risorgere. Al contempo però recepì una crescita costante del male oscuro che si nascondeva dietro il comandante dell'esercito di *stormtroopers*, ovvero Kylo Ren, che si ergeva come principale pericolo per la salvezza dell'universo. Quest'ultimo, cavaliere Sith comparso nei *trailer* come l'erede del potente Darth Vader, aprì le prime sequenze filmiche dimostrandosi senza pietà ed interessato all'unico obiettivo di raggiungere Skywalker. La maschera, simili al suo predecessore, ne tramutava la voce e il mantello con il cappuccio lo facevano apparire come una figura solitaria e temibile. In arte scenografica la decisione di affidargli una spada laser a forma di croce con saette rosse, chiudeva la visione scenica ricercata per far apprezzare il personaggio da parte del pubblico[148].

In reltà il temibile personaggio rispondeva a sua volta ad un altro potente signore, definito come supremo Snoke, il quale ne guidava le mosse con decisione e sottomettendolo al suo volere. Kylo Ren infatti era infatti un giovane dall'animo sperduto, incapace di scegliere definitivamente la strada del Lato Oscuro, e al contempo desideroso di mostrare il suo valore al suo capo supremo.

La fase introduttiva del personaggio mostrava quindi il successore di Darth Vader, come un giovane che cercava di essere all'altezza del suo predecessore e che rifiutava qualsiasi forma di pentimento, ma soprattutto che non si tratteneva nel nascondere la sua potenza e la sua ira di fronte ai suoi alleati, sia con l'uso della Forza, sia e soprattutto attraverso la sua spada rossa lampeggiante.

[148] https://starwars.fandom.com/it/wiki/Pagina_principale, 09/11/19

Fu proprio per questo motivo che uccise senza pietà Tekka e diede ordine di eliminare tutti i presenti al villaggio, compresi i bambini, riuscendo a catturare il fuggitivo ribelle Poe Dameron, senza però il suo robot BB-8, fuggito tra le dune con la chiave della mappa per Luke. Mentre il pilota veniva scortato sulla nave principale dell'esercito, i restanti *stormtroopers*, con divise pressoché uguali a quelle della prima trilogia, procedevano ad eliminare i testimoni. Tutti, eccetto uno di loro, ovvero un giovane ragazzo con nome FN-2187 ed interpretato dal giovane attore John Boyega (1992-).

L'ex *stormtrooper*, al contrario dei suoi simili che ubbidivano ad ogni comando senza mostrare alcun segno di rimorso, sembrava avere dei sentimenti e si rendeva conto di ciò che il Primo Ordine lo stava obbligando a fare. Nelle sequenze che lo ritraevano con i suoi commilitoni, mentre sparavano contro gli inermi civili del villaggio, il giovane non riusciva a seguire gli ordini, destando forti preoccupazioni sul comandante delle truppe militari, Phasma.

Quest'ultima era il comandante diretto delle truppe dei cloni, braccio armato delle forze nemiche e al pari di rango con Kylo Ren. Il clone, dalla voce femminile, indossava a sua volta una divisa militare simile a quella degli altri soldati, ma di color argento, con un mantello che le copriva le spalle indicandone l'alto rango. Phasma, doppiata in lingua originale dall'attrice Gwendoline Christie (1978-), dimostrava di seguire ciecamente gli ordini del Primo Ordine e, vedendo le insicurezze del giovane ragazzo, una volta terminata la missione, cercò di orientarlo verso la strada giusta. Dopo la cattura da parte del malvagio Kylo Ren di Poe Dameron, con l'intento di scoprire dove fosse la mappa che conduceva a Luke Skywalker, il robot BB-8 intanto era riuscito ad allontanarsi dai nemici percorrendo le lande sabbiose del pianeta Jakku, dove la Forza lo fece congiungere con la giovane Rey, la vera protagonista della nuova saga.

La ragazza, interpretata da Daisy Ridley (1992-), era un'orfana senza dimora che viveva in solitudine e che per questo aveva imparato a cavarsela con le proprie abilità, riuscendo ad affrontare feroci alieni e predoni e sopravvivendo tra le lande desertiche del pianeta, protetta in modo nascosto dallo stesso San Tekka, che in lei aveva percepito la Forza in risveglio[149].

La scelta di affidare il ruolo principale ad un personaggio femminile, rimarcava l'interesse della Disney nell'ampliare il più possibile il pubblico, e quindi non limitandosi ai classici fan della saga, ma piuttosto ricercando un'attenzione da parte degli spettatori tipici dei film disneyani, che comprendevano le famiglie con bambini di giovane età, tra cui gran parte erano di sesso femminile.

Il fine era quello di creare l'eroina moderna, coraggiosa ed indipendente, capace di affrontare situazioni difficili, ma che rimaneva legata alla speranza di ricongiungersi con la propria famiglia. Ricordava quindi molto altre eroine disneyane inserite nei film di *Frozen*, *The Brave* e *Oceania*, con l'interesse di introdurre una nuova figura femminile, lontana dai canoni classici della principessa, ma piuttosto con virtù, forza, coraggio, intelligenza ma anche sensibilità e amore.

Seguendo la struttura del primo episodio creato da Lucas, anche Abrams inserì nella strada di Rey un percorso simile a quello compiuto dal giovane Luke, che l'avrebbe condotta quasi involontariamente verso la Forza e il suo utilizzo. Rey stava compiendo i primi passi verso il suo percorso eroico, seguita dall'amico BB-8, e la quale sembrava nascondere un celato potere dentro di sé, che ne rendeva il suo ruolo importante nel film. Il tema centrale nasceva proprio nel rapporto tra Rey e la Forza, misteriosa figura di cui nemmeno lei era a conoscenza, fino all'incontro con il piccolo Robot, ovvero fino a quando la stessa Forza non avesse deciso di risvegliarsi in lei per portare l'equilibrio nell'Universo. I primi minuti del film riprendevano chiaramente il passo ed il ritmo scandito dal primo *Star Wars*, avvolgendo lo spettatore all'interno di una storia a mala pena introdotta e scandita, con un *incipit* violento e movimentato, ed infine con l'eterna protagonista Forza, che si mostrava per portare l'ordine all'interno di un universo in piena guerra con il solo aiuto di una comune ragazza[150].

[149] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017, pp.
[150] Gulisano e Rossi, *La forza sia con voi,* cit. pp.

Mentre Rey stava conoscendo il piccolo robot che aveva deciso di rimanere al suo fianco, Kylo Ren, che si trovava al centro di comando della *Base Starkiller*, ovvero un pianeta artificiale molto più grande della precedente *Morte Nera* della prima trilogia, ma questa volta alimentata dall'energia solare ed in grado di distruggere interi sistemi solari, si dimostrava sempre più intenzionato a scoprire dove fosse nascosto Luke Skywalker. Seppure il giovane Kylo Ren fosse il discepolo diretto di Snoke, il vero comandante della *Starkiller* e dell'esercito di cacciatori stellari era il generale Hux, *alias* Domhall Gleeson (1983-), un giovane capitano situato tra i più alti ranghi del Primo Ordine e che fungeva da controllore per il supporto armato del Supremo Snoke. Nelle prime scene in cui apparve si dimostrò subito un convinto sostenitore della causa, maggiormente rispetto allo stesso Kylo Ren e soprattutto dell'utilizzo del potente *Starkiller*, considerato da questi come il mezzo che avrebbe permesso al Primo Ordine di annientare i nemici.

Hux ricordava chiaramente il comandante Tarkin, per il modo in cui perseguiva le sue ambizioni legate alla potente arma e per la sua fervia convinzione del Primo Ordine, dimostrandosi immediatamente allo stesso livello di Kylo Ren ed anzi non nascondendo il suo astio verso la figura mascherata, rifiutando di sottomettersi e non tralasciando alcuna paura nei suoi confronti, contrariamente di quanto invece accadde tra Tarkin e Darth Vader. Il punto in comune tra i due rimaneva unicamente il loro *leader* Snoke, che da un lato manteneva il controllo del generale affidandogli l'esercito e le capacità distruttive della loro tecnologia, che poi sarebbe riuscito ad usare nel corso del film, dall'altra invece manteneva un legame basato sullo spirito delle arti oscure e sulla Forza che solo Kylo Ren era in grado di concepire.

Come si sarebbe dimostrato nel corso del film, le similitudini con il primo *Star Wars* vi erano anche nei rapporti tra i diversi personaggi, che in questo caso avevano visto sostituire Vader, Tarkin e l'Imperatore Sidious con Kylo Ren, Snoke e Hux. Seppure il regista si stesse concentrando sulle debolezze e le paure che circondavano il giovane apprendista di Snoke, facendogli rinnegare più volte la sua natura ed anzi quasi rendendolo debole se messo al confronto con la figura elitaria e temibile di Vader, il rapporto tra i tre antagonisti rimaneva pressoché uguale a quello del precedente film. La trama stessa, con la minaccia di un potente mezzo in grado di distruggere sistemi planetari, mentre in precedenza erano solo pianeti, rimarcava questo legame ben evidente con l'Episodio IV. Sembrava quindi un *remake* del primo episodio girato da Lucas, ma con leggere modifiche ai principali protagonisti e qualche variazione di carattere estetico, un altro punto su cui i disegnatori disneyani non si allontanarono molto dai precedenti episodi. Sempre nella considerazione delle similitudini tra i due film, anche Kylo Ren riuscì a catturare il pilota Poe Dameron per riuscire ad avere informazioni sulla mappa che conduceva al maestro Jedi, come Vader fece con Leila, non riuscendo a catturare i due robot R2-D2 e C3-PO che incontrarono il giovane Luke.

In questa scena le oscure capacità del giovane cavaliere si rivelarono temibili, con la costrizione psichica che impose al pilota dell'esercito della Resistenza e grazie alla quale conobbe che la mappa era nelle mani di BB-8. Dopo che ottenne le informazioni su dove si trovasse il robot, mentre riferiva tutto a Snoke, principalmente per dimostrare la sua superiorità all'avversario Hux di fronte ai suoi occhi, il giovane *stormtrooper* pentito, decisosi a ribellarsi al destino che incombeva su di lui, liberò il prigioniero Poe e insieme fuggirono via dalla nave spaziale per recarsi in aiuto a BB-8.

La reazione violenta, quasi infantile, di Kylo Ren di fronte alla scoperta del tradimento evidenziò il suo carattere irascibile e violento, praticamente senza controllo, che diveniva sempre più impaziente ed ansioso di vendetta. Questo personaggio si dimostrava sempre più contrastato da una moltitudine di sentimenti che lo rendevano più umano rispetto al suo predecessore, ma che al contempo ne annullavano la temerarietà e il ruolo da *villain*.

Prima di raggiungere nuovamente Jakku, Poe e Finn, cui nome era stato scherzosamente datogli dallo stesso pilota per non chiamarlo con il codice da clone, vennero colpiti dai caccia Tie e precipitarono rovinosamente sulle sabbie mobili del deserto. Finn riuscì a salvarsi ma non trovando più il pilota e credendolo morto, si diresse verso il villaggio più vicino dove si incontrò con Rey, riconoscendo il piccolo robot grazie alla descrizione che gli aveva dato Poe.

L'incontro tra i due ragazzi, che vennero immediatamente attaccati dai caccia del Primo Ordine, si rivelò come l'inizio del percorso di Rey nel concepire il suo ruolo dentro la storia.

La ragazza seguì Finn per sfuggire alle truppe nemiche e decisa ad aiutare il robot a portare il messaggio di dove si trovasse il maestro Jedi alle truppe ribelli. Quest'ultime che, ancora una volta, erano condotte dalla Principessa Leila, nuovamente pronta a lottare per garantire la libertà e non soccombere all'indifferenza che regnava presso gli istituti pubblici del Senato galattico, ove gli interessi personali divenivano maggiori rispetto all'opposizione contro la minaccia di Snoke.

Finn e Rey riuscirono a fuggire dai caccia Tie del Primo Ordine, rubando una nave da un deposito di vecchi rottami, cui linee e forma ricordarono al pubblico quello che una volta era conosciuto come *Millenium Falcon*[151]. Il colpo di scena fu l'inizio di una serie di effetti speciali che trasportarono l'astronave dalle dune del deserto fino allo spazio remoto, dove però furono catturati da una nave più grande adibita al carico merci. L'introduzione del *Millenium Falcon* venne seguita subito dalla comparsa di altri due vecchi protagonisti dei primi film, ovvero Han Solo e Chewbecca che, durante la loro solita mansione di mercenari, erano riusciti a localizzare il segnale della nave da loro perduta e riprenderla attraverso l'astronave per trasporto merci. Il tema nostalgico, già presente appunto nella trama, si ripeteva quindi con le figure centrali della prima trilogia, le quali erano comunque un progetto già presente nei piani di Lucas prima della cessione della sua società.

La mitica nave che aveva condotto i ribelli alla vittoria contro l'Impero, ancora una volta trasportava i protagonisti nelle prossime avventure, unendo i nuovi volti di Rey e Finn, con gli anziani Chewbecca e Han Solo, nuovamente interpretato da Harrison Ford, il quale, per curiosità di cose, fu anche l'unico nome ad apparire sullo schermo prima delle scritte introduttive della storia.

Il ruolo di Solo rimase quello del personaggio disinteressato della guerra che stava discorrendo nella galassia e volenteroso solo di riprendere i propri affari. Come nel primo episodio prodotto, Solo si dimostrava egocentrico e senza scrupoli, interessato alla sua avidità e contrapposto dal pacifico Chewbecca, che con i suoi versi faceva intendere di essere di un diverso parere. Solo si ostinava a voler proseguire le proprie rotte, soprattutto perché si venne ad intendere che non aveva più mantenuto i rapporti con Leila, ma d'altra parte l'importanza che aveva il droide per le speranze dei ribelli e della Repubblica, convinse il contrabbandiere ad aiutare i suoi nuovi amici e condurli presso la base centrale dell'esercito della Resistenza. Il droide BB-8 assumeva così un ruolo centrale nella storia, da una parte per le informazioni che trasportava al suo interno legate a Skywalker, dall'altra per il fatto che veniva costruito un personaggio umanoide e che serviva a dare comicità per gli spettatori. Come nelle sequenze di dialogo tra R2-D2 e C3-PO, anche BB-8 comunicava con suoni e rumori in maniera quasi umana, facendo percepire di avere una propria linea di pensiero e creando un rapporto con la protagonista Rey.

Sempre considerando la ripresa di molti aspetti di *Star Wars*, anche in questo caso Abrams creava un legame parallelo tra Rey e BB-8, come lo era stato quello tra R2-D2 con Luke Skywalker.

Ovvero i due robot divenivano gli alleati più sinceri e fedeli dei protagonisti, accompagnandoli nel loro percorso nella costruzione della loro figura da eroi, divenendo così alleati con caratteristiche più umane che da semplici droidi, sapendo guidare con semplici suoni le decisioni dei protagonisti e suscitando sul pubblico un'empatia quasi umana nei loro confronti[152].

Mentre i protagonisti viaggiavano nello spazio seguendo le rotte di Solo, il Supremo leader discuteva con Kylo Ren della sua nuova percezione nella Forza. Come il rapporto tra l'Imperatore e Vader, anche i due nuovi malvagi potevano comunicare solamente basandosi sulle percezioni che entrambi erano in grado di avere, rimanendo sempre in un rapporto di maestro ed allievo, ma che si limitasse ancora una volta nello sfruttamento dell'uno sull'altro e viceversa.

Il Supremo, che come l'Imperatore agiva nascosto nell'ombra, seppure la sua figura in ologramma lasciasse trasparire cupidigia e potere, percepì la nuova minaccia che si nascondeva sul *Millenium Falcon*, e ne fu preoccupato in caso che questi si ricongiungessero con l'esiliato

[151] Gulisano e Rossi, *La forza sia con voi,* cit. pp.
[152] Gulisano e Rossi, *La forza sia con voi,* cit. pp.

Skywalker e che ne venisse così ridestata la vera Luce a difesa della Repubblica. Il significato del film quindi, iniziava ad essere compreso proprio nella percezione, che già l'anziano Tekka aveva anticipato, della Forza che si stava risvegliando e che dopo lungo tempo voleva riportare l'equilibrio nell'universo. Il potere presente negli esseri viventi diveniva nuovamente fondamentale per la determinazione di chi dovesse vincere tra Luce ed Ombra. Il Supremo leader però non tralasciò la rivelazione che questa Forza fosse accompagnata da una figura conosciuta dallo stesso Kylo Ren, ovvero suo padre Han Solo. Il colpo di scena che venne in passato utilizzato tra Luke e Vader, si ripeté in questa scena con il *villain* che diveniva il giovane, mentre la luce veniva posta nella figura del padre. In questo senso Kylo Ren apparve ancor più un semplice ragazzo, ovvero Ben Solo, che rimaneva combattuto con sé stesso, cercando di ripudiare la Luce, ma non riuscendo ad essere come suo nonno materno, ovvero Darth Vader, padre della madre Leila.

Lo scontro imminente tra le due forze avvenne nel porto sicuro di Takodama, ovvero nella terra di nessuno, che riuniva i contrabbandieri ed i furfanti di tutto l'universo, e che come tradizione, era il principale punto d'appoggio per Han Solo, in modo da riuscire ad ottenere una nave pulita, che gli permettesse di trasportare il robot alla base centrale ribelle senza essere riconosciuto dai caccia Tie. La sceneggiatura proseguiva anche nelle locazioni ad essere molto vicine a quelle che un tempo videro un giovane Han Solo sparare freddamente all'alieno venuto a catturarlo, e che anche qui serviva per dare una svolta nella storia, con l'incontro tra le due nemesi, Rey e Kylo Ren.

Ovviamente la taverna in cui Solo cercava aiuto, amministrata dalla saggia e vecchia Maz Kanata, ovvero un alieno femminile che aveva un rapporto d'amicizia con Solo, ricordava chiaramente Mos Eisley e la tavola calda di ristoro per gli alieni provenienti da tutta la galassia.

L'insieme delle razze e delle figure facevano da cornice ad una divisione silenziosa tra chi appoggiava l'alleanza ribelle, divenuta una *task force* guidata da Leila senza il permesso della Repubblica, e dall'altra parte coloro che, principalmente per interessi economici, seguivano il Primo Ordine. Mentre quindi il clima rimaneva teso, richiamata da una voce interiore, Rey venne condotta nelle segrete dell'antico edificio, ove tra vecchie stoffe trovò una spada laser.

Il tema del ritrovamento veniva continuamente ripreso. Come infatti era accaduto con il *Millenium Falcon*, anche la spada veniva risvegliata ed era sempre Rey la chiave attraverso cui la Forza stava chiamando il passato. Passo dopo passo lo spettatore rimaneva catturato dalle sorprese che lo riportavano a trent'anni prima, in cui vedeva che la trama del film si stava svolgendo come in un labirinto, in cui riusciva a trovare le cose perdute e dimenticate tanto tempo addietro.

In questo senso Rey diveniva lo spettatore che riscopriva le meraviglie che un tempo l'avevano ammaliato con le precedenti trilogie, e che il film sembrava stesse costantemente riprendendo. Infatti, come la stessa ragazza confermò di conoscere Solo e la sua nave, anche la spada laser fu per lei un ritorno al passato, destinato a rivivere nelle proprie mani. Rey quindi era lo spettatore che, con l'uso della Forza, stava risvegliando antiche memorie. Maz Kanata, che aveva seguito la giovane percependo la Forza che scaturiva in lei, divenne l'antico maestro Yoda, che orientava l'eroe verso il suo destino e che seppure inizialmente venisse rifiutato da quest'ultimo, in seguito compiva la scelta giusta. In questo senso mentre Rey, spaventata per i ricordi del passato che le riaffioravano alla mente, rifiutò il suo destino di diventare uno Jedi, Maz Kanata affidò la spada a Chewbecca, che l'avrebbe conservata fino al momento più opportuno, ovvero quando l'eroe avrebbe compreso la sua missione e si sarebbe posto alla ricerca del suo vero maestro, Luke Skywalker. Ma prima di tutto questo, perché l'eroe potesse percepire la minaccia che la galassia stava correndo, il pianeta venne attaccato dalle truppe del Primo Ordine, accompagnate da Kylo Ren in prima persona, mentre il suo avversario, il generale Hux, mostrava la reale potenza dello *Starkiller* distruggendo completamente il sistema Hosnian, ovvero dove vi era la capitale della Repubblica.

Lo scontro tra le truppe terminò solamente grazie all'intervento dei veicoli ribelli, che non riuscirono ad impedire che Kylo Ren catturasse Rey, trasportandola presso la nave del Primo Ordine.

Dopo la battaglia Finn ritrovò il pilota Poe Dameron, che credeva morto nello schianto sul pianeta desertico, ma che in realtà era riuscito a salvarsi ed a ricongiungersi con i suoi alleati, mentre Solo si incontrava con Leila. Tra i due vi era un distacco evidente, che però non nascondeva i sentimenti reciproci, rotti dall'incomprensione nel passato e dalla tragedia del loro unico figlio, Ben Solo, che il padre aveva riconosciuto, nonostante indossasse la maschera.

Quest'ultimo però di fronte alla propria prigioniera non indossò nulla per coprire il viso, rivelando la sua vera identità, evidenziando ancor più la sua giovane età e le debolezze del suo animo. Le sue capacità percettive gli permisero di interrogare Rey, seppure la sua superbia dovette scontrarsi con la tenacia della ragazza che si rivelò essere molto potente di lui in termini di Forza.

L'incredulità e la paura avvolsero il suo personaggio, che come un bambino ferito dovette rifugiarsi a chiedere consiglio al suo maestro Snoke, il quale era evidentemente interessato alla figura di Rey. Kylo Ren quindi si dimostrava nuovamente ingenuo, impaurito, nonostante avesse enormi capacità legate alla Forza. La mitica figura del cavaliere oscuro impersonificata in Darth Vader, che nelle prime scene Kylo Ren sembrava essere suo degno erede, invece veniva resa più umana, ma al contempo meno ammaliante e leggendaria per il pubblico. Egli persisteva a rifiutare il richiamo verso la Luce per rabbia e odio verso i suoi stessi genitori, ingannato dalle parole di Snoke, che intanto voleva conoscere la prigioniera. Rey nel frattempo intuì le sue capacità legate alla Forza che progredivano rapidamente e mentre Ben Solo era a colloquio con il leader, ne approfittò per fuggire. La reazione violenta, senza controllo, isterica che ebbe il *villain*, mostrò ancora allo spettatore le differenze con Vader. Il suo potere continuava ad essere offuscato dalle sue paure, e mentre il sistema *Starkiller* si preparava all'attacco definitivo alle basi ribelli, quest'ultimi preparavano la mossa finale per distruggere il pianeta del Primo Ordine.

Il finale del film riprendeva quindi Episodio IV, ricostruendo l'ultima speranza che rimaneva appesa al piano dei piloti sotto il comando di Leila, aiutati dalle abilità di Han Solo e Chewbecca che li accompagnarono. Il fine era quello di rompere le barriere che avvolgevano il pianeta comandato da Hux e distruggerlo, prima che invece venisse usato per annientare le loro basi spaziali.

Finn divenne punto fondamentale della strategia, per la sua conoscenza dell'impianto del pianeta in cui aveva operato come soldato, fu lui infatti ad organizzare la missione per la disabilitazione degli scudi di difesa del sistema, che rimaneva un'idea ripresa sempre dalle trilogie precedenti.

Ovviamente toccava al gruppo di Solo, Chewbecca, Finn e Dameron di viaggiare con il *Millenium Falcon* per riuscire a solcare le terre del pianeta artificiale e raggiungere il punto in cui si rifugiava Phasma, l'ex comandante di Finn. Phasma infatti fu costretta a disattivare gli scudi protettivi, permettendo agli X-Wing di accedere sulla superficie ed iniziare l'attacco.

Dopo aver ritrovato la fuggitiva Rey, la compagnia decise di aiutare gli alleati volendo piazzare delle cariche esplosive al centro dei sistemi funzionali del pianeta, ma prima dovevano affrontare Kylo Ren, che lasciando da parte le proprie truppe, voleva definitivamente sconfiggere le sue debolezze.

Lo scontro tra padre e figlio in questo senso venne condotto maggiormente nel dialogo e non in una sfida fisica, dove Han cercò di riportare il figlio alla ragione, provando a convincerlo a non seguire la strada che aveva intrapreso. Ciò che menzionava Solo era rivolto al destino che aveva deciso di compiere il figlio alcuni anni prima, quando ancora frequentava la scuola dello zio Luke Skywalker. Egli infatti si dimostrava il migliore tra i suoi allievi, ma percepiva preoccupazioni e continui avvertimenti di Luke, che continuava a non fidarsi di lui. La malvagità insita in quei pensieri lo corruppe e una notte, assieme ad altri sei alleati che sarebbero divenuti i cavalieri Ren, uccise il resto dei compagni e distrusse la scuola.

Il passato quindi tornò a scuotere l'equilibrio che il maestro Luke aveva cercato di ricomporre, facendogli percepire che la Forza non si poteva controllare con la disciplina e capendo che aveva

commesso il medesimo errore di Yoda nel fondarsi sulle visioni del futuro, senza tener conto del presente e decidendo di isolarsi dal resto del mondo, in attesa del ritorno della Forza[153].

L'epilogo tornava al punto iniziale, ovvero dalla tragedia familiare ne scaturiva un disequilibrio in tutta la galassia. Gli Skywalker ancora una volta erano il Bene ed il Male, la Repubblica e il Primo Ordine, ma in questo caso l'unica differenza rispetto al passato era che i vecchi eroi dovevano combattere contro i giovani che minacciavano la pace del sistema, a partire da Ben Solo, fino al generale Hux. Le debolezze ed i sentimenti, che nel film vennero sottolineati più volte per i diversi personaggi, divennero l'emblema di un universo umano, in cui ognuno, a partire dagli Jedi fino ad arrivare al Sith Kylo Ren, poteva avere dubbi ed incertezze, fino a commettere enormi sbagli. In questo senso quindi saggezza e conoscenza non riuscivano a controllare paure e sentimenti che, se presi come unico lato veritiero della propria vita, conducevano verso scelte guidate dall'instinto di vivere per il futuro, piuttosto che concentrarsi sul presente. Le eterne parole di Qui-Gon di *La minaccia fantasma* continuavano a porre verità, che però non erano ascoltate dagli altri, oppure solamente dimenticate.

La Forza tornava a riscuotere l'equilibrio, facendo risorgere il Male, che come da tradizione, riprendeva il controllo politico e militare della galassia in un modo che non era dato a sapere nella trama del film.

Lo scontro quindi si tramutò nell'unica possibilità per i ribelli di distruggere l'arma più potente del Primo Ordine e contemporaneamente di portare dalla loro parte il più forte degli alleati di Snoke. Ma seppure la prima missione fu compiuta, costringendo il generale Hux a fuggire dalla propria base, dall'altra parte il male aveva ormai pervaso le volontà di Ben Solo, che dopo aver ucciso a sangue freddo il padre, si scontrò contro Rey, infuriata per la morte del suo nuovo amico.

Il duello che era in un primo momento andato a favore delle abilità di Kylo Ren, il quale era addestrato al combattimento e all'uso della Forza, venne completamente ribaltato dalla tenacia della ragazza, che riuscì a contrastare il nemico ferendolo in viso. La distruzione che stava avvenendo sul pianeta non permise allo spettatore di conoscere l'esito del duello, in quanto i due nemici vennero divisi da profonde crepe nella terra che li allontanarono, ma mentre Rey fu soccorsa da Chewbecca, Finn e BB-8, Ben Solo fuggì grazie all'intervento dell'odiato Hux, che agì su ordine del Supremo.

Il finale lasciò aperto al *sequel* dove Rey, avendo scoperto che R2-D2 nascondeva il pezzo mancante della mappa che conduceva a Skywalker, decise di raggiungerlo da sola per diventare uno Jedi e combattere il Primo Ordine.

L'ultimo jedi si stava rifugiando infatti nel remoto Tempio di Anch-To, ove nella sequenza finale Mark Hamill venne ripreso mentre fissava una distesa d'acqua, che in realtà era l'Oceano Atlantico visto dalle coste delle isole irlandesi Skelling Michael. Mentre quindi Rey comprendeva il suo avvenire e si riprendeva la spada laser trovata a Takodama, come Luke aveva fatto a Dragobah con Yoda, il gruppo guidato da Leila si preparava ad una guerra lunga ed incessante contro il Primo Ordine, che aveva perso la sua più potente arma, ma che comunque si era rivelato un avversario difficile da sconfiggere.

Il VII capitolo della saga uscì in anteprima mondiale in Italia il 16 dicembre del 2015, anticipando di due giorni la distribuzione nel mercato statunitense. Il motivo era legato alla strategia di anticipare un altro successo che stava coinvolgendo il pubblico della penisola, ovvero il più recente film con protagonista il comico Luca Pasquale Medici (1977-), in arte Checco Zalone, con *Quo Vado*. Inizialmente l'uscita di entrambe le pellicole era prevista nel corso di dicembre, ma visto l'inevitabile *audience* che avrebbero richiamato entrambe nelle sale italiane, in un primo momento la Disney era intenzionata ad evitare lo scontro diretto con il comico pugliese, posticipando per l'Italia la data di uscita al 6 gennaio successivo. Proprio la contrarietà dei principali fan della saga, che non volevano attendere più di un mese rispetto al resto del Mondo, convinse la casa di distribuzione ad anticipare di un paio di giorni la data di uscita, costringendo il film di Checco

[153] Gulisano e Rossi, *La forza sia con voi,* cit. pp.

Zalone ad uscire il gennaio dell'anno successivo, in quanto le principali sale cinematografiche erano state occupate[154].

Il risultato globale in termini di incassi della nuova pellicola della saga fu di poco più di due miliardi di dollari, ottenendo il maggior profitto del 2015, quarto più alto di sempre e facendo superare come incassi la saga starwasiana a quella del personaggio dell'agente segreto 007 di Ian Fleming. La forte distribuzione mondiale venne anticipata da una profonda azione pubblicitaria cominciata alla fine del 2014, quando la Disney annunciò pubblicamente la prossima uscita di *The Force Awakens*. Come aveva fatto Lucas con gli episodi V e VI, anche la nuova casa di produzione non aveva annunciato il film come il settimo capitolo, limitandosi a rivelarne solamente il titolo e successivamente diffondendo il mercato con azioni commerciali anche attraverso altre compagnie mondiali di diversi segmenti, come Google ed Air France, continuando a diffondere la notizia per attrarre il pubblico[155].

I maggiori mezzi comunicativi e finanziari che appartenevano alla casa statunitense, permisero una rapida diffusione dei prodotti legati alla saga, grazie anche ai numerosi negozi in *franchising* diffusi in tutto il mondo. I personaggi come Rey, Kylo Ren, Finn, apparvero raffigurati in giocattoli, t-shirt, giochi da tavolo e *videogames*, coprendo qualsiasi fascia d'età e di genere, anche soprattutto ai personaggi femminili, che venivano posti al centro della narrazione, come Phasma e Leila.

A partire infatti dal 4 settembre del 2015, denominato come *Star Wars Friday*, la Disney aprì alla distribuzione di tutti i prodotti legati al nuovo episodio, annunciando anche una serie di fumetti e di romanzi che avrebbero completato la storia nel periodo di intermezzo tra il VI e il VII episodio

L'azione di *marketing* quindi venne sviluppata in maniera maggiore rispetto all'episodio I, in realtà fortemente criticato da molti fan per l'interesse dimostrato unicamente per fasce d'età più basse, ma che comunque grazie a questo espediente poté generare enormi profitti per la Lucasfilm e su cui la Disney, sempre concentrando i maggiori *gadget* verso i più piccoli, stava investendo molto[156].

Come già anticipato, dal punto di vista strutturale il film condotto da J.J. Abrams richiamava chiaramente le idee e la narrazione del primo episodio realizzato della saga. Il regista infatti utilizzò diversi dei concetti alla base della storia che caratterizzarono *Una nuova speranza*, riprendendo anche molti aspetti che invece apparvero nei capitoli successivi.

Seppure l'intenzione più chiaramente condivisibile fosse di cominciare una nuova saga, cercando al contempo di attrarre il pubblico dei più giovani, senza perdere i fan più devoti, il risultato dal punto di vista critico non fu egualmente apprezzato, come invece potevano far presumere gli alti profitti ottenuti. Infatti un primo elemento che venne evidentemente criticato, fu proprio il fatto che molti degli aspetti del film riconducevano al primo episodio di Lucas, dove per questo alcuni autori di riviste cinematografiche lo definirono come una copia dell'episodio IV, pubblicando opinioni che non apprezzavano completamente il lavoro del noto regista. D'altra parte non era solo la base della narrazione che ricalcava il viaggio di Luke, facendo compiere gli stessi passi alla giovane Rey, con personaggi in ruoli o addirittura fisicamente molto simili al film degli anni Settanta, ma oltretutto venne evidenziato come nonostante ci si trovasse ad una trentina di anni dopo la fine dell'Impero, in un'epoca di grandi rivoluzioni tecnologiche, le stesse navicelle da combattimento, o comunque i robot che accompagnavano umani o alieni che fossero, rimanevano perennemente uguali a quelli creati dalla penna di McQueen.

Diveniva quindi effimero l'utilizzo di simboli chiaramente riconoscibili di Ribelli e Primo Ordine, quali rimarcavano come toppe le divise dei piloti da combattimento, quando invece le principali armi da guerra rimanevano le medesime rispetto alle battaglie degli episodi precedenti.

---

[154] https://www.vanityfair.it/show/cinema/15/04/08/star-wars-7-anteprima-mondiale-italia-16-dicembre-checco-zalone 25/11/19

[155] https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Wars:_Il_risveglio_della_Forza 25/11/19

[156] https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Wars:_Il_risveglio_della_Forza 25/11/19

Sicuramente si può affermare che l'intenzione fosse sempre quella di porre una netta suddivisione tra Bene e Male, senza portare enormi cambiamenti nelle strutture tecnologiche già conosciute nei film precedenti, e oltretutto l'utilizzo di nuovi simboli come marchi era un metodo aggiuntivo per scindere anche da un punto di vista dell'abbigliamento il lato a cui si voleva appartenere, ma d'altra parte la critica non si limitò a non evidenziare questi aspetti.

Il fine quindi rimaneva principalmente quello di legare il film ad un senso nostalgico, facendo riaffiorare nella mente le narrazioni precedenti, attraverso la struttura ed i vecchi personaggi di Han Solo, Chewbecca e Leila, ma anche grazie ai molti e ben velati, riferimenti e fatti che facevano tornare la memoria alle precedenti saghe. Al contempo il regista cercava un passaggio crescente del testimone ai nuovi eroi, concentrando questo aspetto soprattutto sul lato del Bene, mentre il Male veniva governato da nuove figure sorte dal nulla, e soprattutto che divenivano nuove comparse[157].

Si poteva così evidenziare un'operazione di nostalgia di massa, ovvero un senso di ricerca verso la cinematografia del passato, che nei tempi più recenti molte case di produzione stavano conducendo utilizzando titoli storici per creare *sequel* e *prequel*, in maniera tale da attrarre il pubblico, quest'ultimo in cerca delle emozioni che lo avevano colpito nelle pellicole realizzate anni prima.

L'operazione nostalgica venne studiata come fenomeno sempre più diffuso sul finire degli anni Settanta, ovvero poco dopo l'uscita di *Una nuova speranza*, dove il teorico Fred Davis ne considerava i tratti distintivi che presto si sarebbero diffusi anche nel restante mondo cinematografico. Il punto principale era che la nostalgia, o gli aspetti *vintage*, che si diffusero nel pubblico in tutti i settori del mercato, era evidentemente provocata dai mass media, i quali avevano concepito le potenzialità monetarie di riprendere storie, aspetti, situazioni passate e ripresentarle ai propri spettatori. Questo in quanto le emozioni che venivano suscitate all'interno della memoria collettiva, non venivano legate alla collettività, alla famiglia, alla società, ma al contrario richiamavano sempre più specifiche personalità di personaggi famosi, modi di vestire, frasi e citazioni, che continuavano ad essere impresse nella mente, per divenire indelebili al richiamo pubblicitario o politico di un periodo storico, ed in questo senso usati anche in ambito cinematografico[158].

Il *vintage* quindi divenne una pratica diffusasi in tutti gli ambiti, capace di generare un interesse maggiore del pubblico, che veniva attratto grazie anche alla centralità che i media si erano costruiti nelle loro vite e grazie anche al fatto che il maggior tempo libero, da lavoro ma soprattutto dai doveri familiari che progressivamente si stavano riducendo, portasse le masse ad avere più tempo a disposizione per seguire i dettami. Come molte altre mode che si intercorsero nel corso degli anni, a partire dai Settanta il modello storico di richiamo, usufruì degli emblemi più attrattivi e caratteristici che sottolineavano il voler riprendere il passato, considerandone unicamente gli aspetti che la massa voleva seguire. Secondo Davis inoltre i mass media riuscirono a portare l'attenzione di questo senso nostalgico verso i prodotti di consumo, legando quindi l'emozione della persona ad un'esperienza puramente materiale con la merce e individualizzando le proprie esperienze. Questa ricerca verso il proprio passato, che veniva scisso completamente dal presente anche da un punto di vista psicologico, portava ad un richiamo nostalgico i ricordi legati al periodo d'infanzia o comunque antecedente a quello adolescenziale e conseguentemente provocandone le continue necessità di oggetti e prodotti che riportassero a quel passato.

Quest'ultimo non divenne più un'esperienza collettiva e condivisa, quanto invece un sentimento individuale, che proprio per la diffusione degli stessi mass media a livello globale, comportava una ricerca delle stesse esigenze e bisogni, e che quindi si traduceva nella loro soddisfazione attraverso i medesimi prodotti, molte volte gli stessi identici che erano stati distribuiti nel passato.

In questo senso quindi l'individuo poteva condividere con altri suoi simili di età e provenienza, un insieme di richiami verso il passato, che venivano legati più ad immagini, suoni, prodotti del

[157] http://www.cineforum.it/recensione/Nostalgia_nostalgia_canaglia 25/11/19

[158] E. Morreale, *L'invenzione della nostalgia*, Roma, Donzelli Editore, 2009, pp 7-10

mercato, ottenuti con esperienze individuali, ma rese omogenee grazie alla diffusione mediale, piuttosto che condividere situazioni esperienziali fatte congiuntamente e appartenenti alla propria cultura[159] .

In questo senso quindi la cinematografia operò a partire dagli anni Ottanta investendo su questi aspetti, proseguendo in diverse misure e modi anche nel corso degli anni Novanta, fino ad arrivare ad un chiaro e continuo richiamo nostalgico per il nuovo secolo. La Disney riprendeva ed amplificava il concetto nostalgico che Lucas aveva da sempre utilizzato nei suoi film, volendolo porre chiaramente di fronte allo spettatore, in maniera tale da poter sfruttare il massimo potenziale che la nuova saga poteva generare in termini di botteghino, attraverso un'esperienza innovativa dal punto di vista dei personaggi, ma che fondamentalmente riprendeva chiaramente la narrazione dei film precedenti.

Di fatto quindi l'azione nostalgica alla base del nuovo episodio non convinse pubblico e critica, che comunque salvarono il film dalla bocciatura, ma che non venne considerato a livello dei primi episodi della saga. In questo senso si ripeté ciò che accadde per *La minaccia fantasma*, ovvero un ampio traguardo al botteghino che fu dovuto più all'azione di pubblicità e nome della saga, piuttosto che alla pellicola in sé stessa. Al contrario però di quest'ultimo film lucasiano, Abrams intuì che l'esteso utilizzo di effetti digitali che ne era stato fatto, seppure nettamente migliorati rispetto alla fine degli anni Novanta, non avrebbe condotto ad un buon risultato, e limitò il lavoro degli effettisti principalmente agli scontri tra astronavi. In questo senso nonostante le cinque *nomination* agli Oscar, tra cui appunto miglior montaggio, migliore colonna sonora, miglior montaggi sonoro, miglior sonoro ed infine migliori effetti speciali, il film non riuscì ad ottenere nessun riconoscimento. In termini di sonoro, un altro punto che venne sottolineato dalla critica era nell'utilizzo delle musiche identificative del Bene o del Male di Williams, che dovevano fare da coro nell'introdurre i personaggi delle rispettive parti. In questo senso se i soldati della Resistenza furono caratterizzati sempre da un ampio utilizzo di musiche e suoni a tema, l'apparizione di Kylo Ren e delle sue truppe non fu allo stesso modo segnata da un punto di vista musicale[160].

Infine un ultimo aspetto che non venne gradito principalmente dal pubblico che già conosceva l'universo starwasiano, fu quello legato al personaggio di Kylo Ren. La scelta di Abrams nel ritrarre un *villain* fortemente combattuto tra sentimenti infantili e atti di pura crudeltà, non convinse i fan a risparmiarsi pesanti critiche, soprattutto perché lo stesso nemico, anche da un punto di vista combattivo, e quindi non solo emotivo, non era credibile come principale antagonista. Infatti già nel primo episodio venne sconfitto dall'inesperta Rey, sia da un punto di vista psicologico, sia per quanto riguarda il duello con le rispettive *lightsaber.*

La Disney quindi con il primo episodio della nuova trilogia ottenne un successo finanziario che però non fu corrisposto da quello mediatico, riuscendo a salvare a mala pena la nuova esperienza cinematografica, considerata da molti critici come una pellicola sufficiente, che però rimaneva poco coraggiosa, ricalcando molti, se non troppi, punti dell'episodio IV.

Seppure la *major* stesse già lavorando al successivo episodio, nel corso del 2016 uscì il primo dei diversi *spin-off* che avrebbero percorso la storia starwasiana nelle storie del passato, inserendosi nelle parentesi lasciate tra i diversi episodi della saga originale.

A Star Wars Story: Rogue One diretto dal regista Gareth Edwards (1975-), con la sceneggiatura di Gareth Whitta (1972-) e Chris Weitz (1969-), narrava le vicende di un gruppo di ribelli che rubò i piani segreti della prima Morte Nera per distruggerla definitivamente. L'episodio, posto al di fuori della saga ufficiale, veniva posto quindi prima di *Una nuova speranza*, divenendo un esempio chiarificatore di come la principessa Leila fosse venuta a conoscenza dei piani per distruggere la potente arma imperiale, gli stessi che all'inizio del film del 1977 affidò ai due robot, inviati poi sul pianeta Tatooine, e che diedero inizio alla saga[161].

---

[159] Morreale, *L'invenzione della nostalgia,* cit. pp 10-11

[160] https://www.letturefantastiche.com/recensione_star_wars_il_risveglio_della_forza.html 25/11/19

[161] P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017 pp. 230-233

Rogue One, a differenza dell'episodio VII, era destinato prevalentemente al pubblico già legato alla saga starwasiana, e per questo le tematiche riscontrate, come anche i personaggi che vennero creati con la collaborazione dello stesso Lucas, furono costruiti senza necessariamente avere un approccio verso il pubblico più giovane.

In primo luogo vi era la protagonista, ancora una volta al femminile, Jyn Erso, *alias* Felicity Jones (1983-), figlia dello scienziato Galen Erso, costretto ad essere collaboratore del già conosciuto governatore Tarkin, quest'ultimo ricreato totalmente attraverso la computer grafica, in quanto l'attore Peter Cushing era scomparso nel 1994. Nonostante la sua contrarietà, Galen venne costretto a collaborare per costruire la Morte Nera, venendo separato dalla sua famiglia e costretto a soggiornare come prigioniero nella sede imperiale, mentre la moglie Lyra, fu uccisa per le stesse mani delle truppe imperiali.

La giovane figlia Jyn, venne invece salvata ed accudita da uno dei principali personaggi del gruppo ribelle, il veterano Saw Guerrera, personaggio creato dallo stesso Lucas per una possibile serie tv, ma che venne solamente citato in questo film e che fu la guida che allevò la giovane Jyn.

Molti anni più tardi, Galen Erso riuscì a mandare un messaggio segreto all'amico Gerrera, per informarlo sulla creazione della terribile arma che aveva ideato, in grado di distruggere interi pianeti con un potente laser. Quando lo venne a scoprire, Gerrera informò gli alleati ribelli, che decisero di usare Jyn, ormai adulta, per raggiungere il padre ed ucciderlo, prima che potesse completare la Morte Nera, senza rivelare nulla alla ragazza. Jyn, che era cresciuta con gli insegnamenti dell'alleanza ribelle, era intenzionata a compiere la sua missione per il bene comune, seppure fosse combattuta internamente per la ricerca del suo unico genitore. In realtà alla ragazza venne riferito che la missione consisteva nel salvare il suo genitore, e non di ucciderlo, sottolineando come ci fossero diverse idee da parte delle forze ribelli su come condurre lo scontro.

In questo senso il film mostrava in profondità i sentimenti della protagonista, che come le altre figure femminili della saga dimostrava di essere decisa e coraggiosa, ma che al contempo rivelasse un lato sensibile quando si trattava dei propri cari. Dopo essere stata fatta evadere da una prigione imperiale, grazie all'aiuto dell'ufficiale ribelle Cassian Andor, interpretato da Diego Luna (1979-) assieme al robot androide K-2SO, si unì a loro per condurre la missione.

Il regista iniziò ad approfondire i caratteri dei protagonisti, sottolineando il rapporto contrastante tra i due personaggi nonostante l'appartenenza alla stessa fazione. Infatti mentre Jyn era convinta sostenitrice del Bene comune che seguiva i dettami della Forza, cui però non ne era mai stata testimone, il secondo era più critico a riguardo e rimaneva unicamente legato ai piani che i suoi comandanti gli avevano affidato. L'intenzione della pellicola era principalmente quella di ricostruire le fasi che anticiparono la lotta tra Impero e forze ribelli, quando ancora quest'ultime non si erano unite in un vero e proprio esercito atto a contrastare la forza dei Sith. La divisione tra i credi di Jyn e Cassian, mostrava appunto come le diverse ideologie potessero influire sulle linee di pensiero dei singoli e, conseguentemente sulle loro scelte ed azioni. Il film quindi si distaccava dalla solita presenza della Forza intesa come negli altri episodi della saga, andando invece a costruire uno sviluppo dei personaggi che da semplici civili, divenivano sempre più convinti sostenitori della Forza, ovvero capaci tramite il lavoro collettivo a divenire il principale elemento di contrasto che avrebbe dato vita alla vera alleanza ribelle.

Per la prima volta *Star Wars* veniva narrato senza le figure centrali degli Jedi che lo avevano sempre contraddistinto, ma invece rivelando una struttura scenica sviluppata in personaggi derivanti da un destino di semplici soldati. Essi infatti simboleggiavano tutti i membri dell'esercito ribelle che negli episodi precedenti erano stati solamente delle apparizioni, mentre questa volta si ponevano quali uniche e sole forze in grado di accendere quella speranza che poi Luke avrebbe definitivamente portato alla luce alcuni anni dopo. L'intento dell Disney quindi si staccò completamente dall'episodio VII, rivelando invece l'intenzione di dedicare una pellicola al pubblico

più stretto della saga, in cui si omaggiava l'azione di semplici soldati che in realtà stavano, forse più degli Jedi Obi-Wan e Yoda, garantendo la continuità delle speranze nell'Universo[162].

Mentre quindi Jyn e Cassian compivano la loro missione stringendo sempre più un legame di amicizia, da cui comunque traspariva un velato sentimento, il loro compagno di latta K2-SO, diveniva la guida umana che li doveva scortare presso la città di Jedha, dove dovevano incontrare Gerrera. Il robot venne dipinto come la figura a cui la ribelle e diffidente Jyn si avvicinò maggiormente, e che si rivelò in realtà con sentimenti più umani rispetto a molti altri personaggi, soprattutto antagonisti, che vi erano nel film. Jyn, incontratasi con il proprio mentore, mostrò il messaggio del padre, dove lo stesso annunciava di aver inserito un punto debole nella struttura del pianeta, che permetteva il suo completo collasso. Alle conferme di Gerrera, che rivelò il passato oscuro di Jyn, abbandonata dai propri genitori per obbligo e non per scelta, seguì l'intervento delle numerose truppe dell'esercito imperiale, che dopo aver scoperto le reali intenzioni di Garso, stavano dando loro la caccia per recuperare le preziose informazioni nascoste dallo scienzato. Grazie anche all'aiuto di due nuovi alleati, ovvero il saggio e cieco Chirrut Imwe, interpretato dall'esperto di arti marziali e attore Donnie Yen (1963-) e Baze Malbus, Wen Chiang (1963-), riuscirono in un primo momento a sconfiggere gli *stormtroopers*.

Quest'ultimi due personaggi, creati direttamente dalla fantasia lucasiana, furono posti nella sceneggiatura come Guardiani dei Whills, nome che riprendeva le prime bozze scritte da Lucas per il primo film *Una nuova speranza* e che veniva invece inserito come il nome di un antico gruppo religioso che credeva nella Forza, ma che con l'occupazione della città da parte delle truppe imperiali, venne costretto ad abbandonare il loro tempio e vivere per strada senza fissa dimora.

Il ruolo della fede verso il proprio destino e il potere della Forza, quale essere in grado di influenzare le sorti delle vite dell'universo, fu fatta ricadere proprio sul personaggio di Chirrut Imwe. Quest'ultimo infatti convinse il compagno ad aiutare Jyn e Cassian, spinto da un richiamo che non si poteva definire come la Forza perseguita dall'Ordine Jedi, ma che allo stesso tempo ne richiamava molto il modo di operare. La Forza, a cui lo stesso maestro Whill faceva riferimento, era la stessa a cui credeva il defunto maestro Qui-Gonn, ovvero quel potere divino nascosto tra gli esseri viventi del presente e che ancora costituiva l'unico reale alleato che potesse aiutare i ribelli, anche di più degli stessi Jedi, che infatti non comparvero nel film. Al contrario invece il lavoro poteva essere maggiormente apprezzato proprio per l'assenza delle figure capostipiti della saga, che invece furono sostituite da persone comuni, avvicinate dall'interesse nel superare i propri limiti per aiutare il prossimo e sconfiggere i propri nemici.

Il gruppo che si venne a formare evidenziò come da una parte i ribelli, soldati reduci da anni di combattimenti, fossero privi di guida e che combattessero una guerra in schieramenti sparsi e senza logica, mentre dall'altra l'ordine religioso rappresentato da Imwe e Malbus, potesse invece dimostrare quanto le convinzioni su sé stessi e sulle proprie capacità, assieme al credere nei propri mezzi, potessero essere fondamentali per le speranze di tutti i popoli.

La sceneggiatura nella sua parte centrale approfondiva ancora di più la nascita dell'Alleanza ribelle, non tanto nella sua formazione, che comunque era succeduta pochi anni dopo l'instaurazione dell'Impero, quanto nella sua ripresa e costituzione quale unica forza compatta ed unita sotto un unico comando centrale. Ovvero ai dubbi del veterano Cassian nel confrontarsi con l'esercito di Sidious, contrastavano le parole di Jyn che dichiarava apertamente la sua irriducibilità nel perseguire il proprio obiettivo, da una parte perseguendo quindi le parole del saggio Imwe e credendo nella Forza, mentre dall'altra unendo le file dei soldati ribelli e convincendoli a combattere per portare a termine la missione. Obiettivo che venne quindi affidato alla sua squadra, completata dal pilota Bodhi Rook, Riz Ahmed (1982-) che per primo aveva aiutato Galen Erso a trasmettere il messaggio alle forze ribelli, fu quello di rintracciare il padre di Jyn per ottenere i piani per distruggere la Morte Nera.

[162] Gulisano, *La forza sia con voi*, cit. pp. 233-235

Mentre quindi i protagonisti si organizzavano per l'operazione, il governatore Tarkin, su consiglio del sottotenente Krennic, superiore di Galen e responsabile della Morte Nera, lo esortava a testare la potente arma visti dubbi del primo in merito.

Il raggio distruttore della Morte Nera venne usato per radere completamente la città di Jedha, dalla quale i protagonisti erano riusciti a fuggire poco tempo prima, lasciandosi però alle spalle l'ormai sconfitto e demotivato Gerrera che esortò Jyn a compiere la sua missione.

Vedendo il potenziale dell'arma di Erso, Tarkin prese il comando diretto della Morte Nera, contrariando il sottotenente Krennic. Essendo ancora in fase di completamento, Tarkin esortò il suo vice a terminare il progetto, costringendo quindi quest'ultimo a recarsi presso la prigione del pianeta Eadu dove si trovava lo scienziato Galen, padre di Jin, ed unico in grado di mettere mano alla Morte Nera.

Jin ed i suoi nuovi alleati si recarono presso il pianeta dove era tenuto in ostaggio il padre, grazie al pilota Bodhi Rook, che essendo stato un lavoratore imperiale, conosceva dove tenessero l'ostaggio. Mentre la squadra si preparava ad attaccare le truppe imperiali per sottrarre Galen, Krennic arrivò anch'egli presso il pianeta e lo scienziato gli rivelò di avere inserito un punto debole nel sistema di difesa che avrebbe condannato la pericolosa arma.

L'azione che ne seguì contrappose Jyn, in cerca di salvare disperatamente il padre a Cassian, il soldato delle forze ribelli che, seguendo gli ordini dei suoi superiori, venne scoperto dai suoi amici mentre si preparava ad uccidere il padre dell'amica con un fucile da cecchino.

In questo senso la linea di demarcazione tra i personaggi venne fatta risaltare proprio nella differenza tra coloro che perseguivano la Forza, come Jyn e Chirrut Imwe, rispetto invece a Cassian, che diveniva esempio dell'opposizione all'Impero in quel momento, ovvero soldati divisi e demoralizzati che cercavano di sabotare i piani imperiali combattendo i singoli componenti, e provando così a sopravvivere ancora per altro tempo. Ovvero i piani che stava seguendo Cassian erano a breve termine, senza una vera strategia finale e soprattutto erano disposti a sacrificare molte vite dei soldati ribelli. Il senso della pellicola quindi riconduceva proprio alla nascita della vera opposizione ribelle, che poi sarebbe stata guidata da Leila, grazie sempre a singole persone che credevano nella Forza, che trasportava il loro destino e che da persone comuni, li faceva divenire eroi[163].

Saputo della debolezza della Morte Nera, rivelatagli dallo stesso scienziato, Krennic si vendicò sparandogli ed uccidendole, riuscendo anche a fuggire dall'attacco dei ribelli. Il sottotenente ordinò immediatamente che fosse raccolto tutto il materiale riguardante Galen, per scoprire cosa avesse comunicato alle forze ribelli ed anticipare il loro attacco riparando il punto debole.

Contemporaneamente il gruppo guidato da Jyn si recava presso la sede dei ribelli, proponendo di raggiungere il pianeta Scarif dove vi erano i progetti della Morte Nera, e dove si nascondeva la debolezza inserita da Galen.

I generali militari però non furono convinti dalle parole della giovane, credendo ancora che Galen fosse un traditore imperiale, e quindi respinsero di invasione della base militare imperiale. Quest'ultima però, credendo nelle parole del padre, si organizzò per condurre autonomamente la missione, scortata dal gruppo di amici che si soprannominarono *Rogue One*, ovvero «Furfante Uno».

L'ultima parte del film veniva condotta con ritmo veloce e avvincente, con un parallelismo nelle scene dei diversi personaggi: Jyn, Cassian e K-2SO si muovevano silenziosamente tra le file nemiche nella base centrale per raggiungere i piani segreti, mentre i monaci Chirrut Imwe e Baze Malbus, accompagnati da Bodhi Rook, attaccavano strategicamente gli *stormtroopers* per distrarli.

Venuti a conoscenza dell'azione della squadra «Rogue One», le truppe ribelli si decisero ad intervenire fornendogli supporto e sorprendendo l'esercito di Sidious.

Mentre K-2SO si sacrificava per salvare gli amici, Krennic si recò personalmente sul pianeta per cercare di evitare la riuscita del piano di Jyn.

[163] Gulisano, La forza sia con voi, cit. pp. 236-240

Quest'ultima che, perso anche l'amico Cassian gravemente ferito e lasciato indietro, era l'ultima speranza per diffondere i piani segreti della Morte Nera all'esercito ribelle, grazie ad un radio trasmettitore posto al centro dell'impianto.

Nel mentre gli altri della squadra cercavano di mettersi in contatto con le truppe ribelli, grazie al nobile sacrificio del saggio Chirrut Imwe, riuscirono infatti ad aprire una radiofrequenza che mise in contatto Bodhi Rook con l'ammiraglio delle forze ribelli Raddius, che in quel momento guidava l'attacco spaziale contro le forze nemiche.

Bodhi comunicò all'ammiraglio che serviva aprire un varco nella sfera difensiva che circondava il pianeta, per riuscire così a trasmettergli i dati per distruggere la Morte Nera. Compiuta la sua missione, Bodhi venne ucciso da un'esplosione di una granata dei soldati imperiali, e anche Baze Malbus morì combattendo eroicamente contro i nemici.

Jyn intanto, raggiunta la sommità della ricetrasmittente, si trovò davanti Krennic, deciso ad impedire alla ragazza di trasmettere i dati. Quest'ultimo però venne fermato dall'intervento inaspettato di Cassian, che ferì il sottotenente permettendo a Jyn di inviare i dati, mentre l'ammiraglio Raddius riusciva ad aprire il varco nella barriera spaziale.

Tarkin, venuto a conoscenza dell'attacco ribelle, decise di usare la potente arma per distruggere il pianeta completamente il pianeta, e con esso tutti coloro che vi erano sopra, compreso Krennic. Capendo che l'Impero stava per concludere la loro vita, ai due protagonisti non rimase che attendere la morte, felici di aver completato la propria missione ed evidenziando il momento più tragico del film. Il raggio distruttore li avvolse completamente nella sua luce, cancellando per sempre le loro vite. La scena seguente mostrava i piani che venivano ricevuti sulla nave spaziale di Raddius, la quale venne attaccata dall'intervento dello stesso Darth Vader in persona, che però non riuscì a raggiungere un gruppo di soldati che portarono con sé le preziose informazioni e che poi trasmisero a Leila, connettendo il finale con l'inizio di *Una nuova speranza*.

Dopo essere uscito il 16 dicembre del 2016, il film incassò complessivamente un miliardo e cinquanta milioni di dollari, ottenendo inoltre due *nomination* agli Oscar e venendo particolarmente apprezzato dalla critica e dai fan.

In questo senso, rispetto all'episodio VII, le note positive che premiarono questo film derivarono all'unisono da pubblico e critica, quest'ultima che, seppur evidenziando che sembrasse più una pellicola di guerra che *fantasy*, ne apprezzò particolarmente il ritmo, la costruzione e lo sviluppo dei personaggi ed infine, cosa centrale nella sceneggiatura, la costruzione della struttura senza il ricorrere dei canoni comuni della saga starwasiana.

In un primo aspetto infatti l'eroe Jyn era molto differente rispetto a Luke o Rey, ponendosi come una vera emarginata e ribelle, che non seguiva i dettami impartiti dall'esercito di cui faceva parte, ma perseguiva il suo istinto. In questo senso il legame che creò con i due personaggi di K-2SO e Chirrut Imwe, la portarono a credere nel concetto di Forza e perseguire il suo destino presente, richiamando così il concetto dello Jedi Qui-Gonn sull'importanza della forza immediata.

La speranza, anche attraverso la rinuncia alla propria vita, diveniva il fine fondamentale che la squadra «Furfante Uno» riuscì a trasmettere a tutto l'esercito, portando alla vera opposizione contro le forze imperiali e alla loro conseguente distruzione.

Come in ogni film starwasiano, anche qui l'eroe era un semplice personaggio proveniente dalle classi più povere del sistema e che si ritrovava a poter influenzare il destino dell'universo. Assieme all'eroina, diversi e caratterizzanti personaggi facevano la loro comparsa, ognuno con il suo ruolo e la sua mentalità, ma sempre congiuntamente legati al loro unico fine di sconfiggere il male.

Quest'ultimo che venne rappresentato attraverso le figure militari di Tarkin e Krennic, venne sviluppato sulla trama di giochi di potere e strategie che si intessevano tra i ranghi dei vertici dell'Impero, concludendo con l'iconica figura di Darth Vader nel finale, più per mero richiamo di *marketing*, che come ruolo vero e proprio nella storia.

Rogue One riprendeva diversi *tòpos* tipici della prima trilogia lucasiana, tra cui vi era lo stretto legame tra padre e figlia, come la rivalità tra il comandante delle navi imperiali Krennic e il

leggendario *villain* Tarkin ed infine la missione del recupero della mappa segreta per sconfiggere la Morte Nera, che si sarebbe replicata anche nell'avventura di Luke Skywalker.

Vi erano quindi chiari riferimenti ai precedenti film di Lucas, tra cui i combattimenti con richiami in stile western, personaggi che si avvicinavano a quelli della trilogia classica come il robot K-2SO, nel suo carattere ironico e sarcastico simile alla coppia R2-D2 e C3-PO, ed infine la spalla della protagonista che ancora una volta era un ribelle, abile pilota e che non rispettava gli ordini impartiti. Ma, seppure la pellicola fosse sempre marchiata dalle uguaglianze della precedente produzione, la Disney inserì punti legati alla nuova trilogia che stava sviluppando, come la protagonista femminile, che per il carattere mascolino e ribelle ricordava molto la giovane Rey. D'altra parte la scena di Vader che manifestava apertamente tutta la sua potenza utilizzando il potere della Forza a conclusione di un film, ricordava le abilità del giovane Kylo Ren e la sua potenza sopra i soldati semplici. La sequenza di immagini che preannunciava direttamente l'Episodio IV, mostrava con effetto il potere con cui l'Impero stava dominando l'universo, avvolgendolo con l'oscurità, il terrore, la morte che fino a quel momento stavano divenendo elementi onnipresenti nella vita dei ribelli[164].

Questa pellicola, pensata dal supervisore degli effetti speciali John Knoll ancora all'epoca della Lucasfilm, venne scritta dal solito Lawrence Kasdan sulla base delle idee e delle trame di Lucas.

Una delle principali, ma fondamentale differenza rispetto alla trilogia ufficiale, fu che per la prima volta la colonna sonora non venne gestita da John Williams, ma da Michael Giacchino (1967-), che riuscì ad ottenere la nomina agli Oscar[165].

La Disney quindi sviluppò un progetto separato, che come avevano annunciato nel corso del 2014, avrebbe visto l'uscita di altre storie *spin-off*, ma che comunque non sarebbero andate ad influenzare la saga principale. Lo sviluppo cinematografico ed i temi che venivano affrontati, oltre che per l'assenza delle iconiche figure della saga, rendevano evidente che il film fosse destinato al pubblico più adulto, già amante delle storie starwasiane, e che potesse fungere da progetto separato per attirare anche gli storici fan nella trilogia ufficiale disneyana.

Il 13 dicembre del 2017 uscì in Italia il secondo episodio della nuova trilogia, intitolato *Star Wars: Gli ultimi Jedi* e questa volta scritto e diretto dallo statunitense Rian Johnson (1973-), con Kathleen Kennedy e Ram Bergman(1970-) come produttori.

La pellicola, che riprendeva la storia nei tempi immediatamente successivi all'episodio precedente, venne prodotta con diverse ambientazioni esterne, tra cui Messico, Irlanda, Italia con Ragusa ed infine Bolivia, mentre le riprese interne e il post- produzione vennero coordinati presso i Pinewood Studios di Londra, grazie alla squadra della ILM.

Le prime scene del film introducevano lo spettatore immediatamente all'interno del conflitto tra le due grandi forze nemiche, ove la Resistenza cercava di fuggire all'ennesimo attacco del Primo Ordine dopo essere stata scoperta sulla propria base di rifornimento presso il pianeta D'Qar. Contrariamente a tutti gli altri episodi, la storia veniva ripresa immediatamente dopo la fine del capitolo precedente, evidenziando subito una scelta di cambiamento.

Per riuscire a far fuggire in tempo tutte le astronavi, il pilota Poe Dameron, assieme all'inseparabile BB-8, affrontò la temibile corazzata nemica riuscendo a distruggerne i cannoni in superficie e non permettendo all'esercito del supremo Snoke di abbattere le navicelle che stavano fuggendo dal pianeta. Nonostante avesse ottenuto il successo nella missione, Poe si oppose agli ordini del generale Leila di rientrare alla nave ammiraglia per scappare assieme al resto dell'esercito, e portò avanti l'attacco accompagnato dalla sua squadra di bombardieri, in cui vi era anche la giovane soldatessa Paige, ovvero l'attrice Ngo Thahn Van(1979-).

Il suo interesse era quello di distruggere una delle potenti corazzate del nemico, ormai disarmata, e nonostante le vane proteste di Leila portò avanti l'attacco riuscendo nell'intento, grazie soprattutto

[164] G. Ghisolfi, *Star Wars: L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017, pp. 320-323

[165] https://it.wikipedia.org/wiki/Rogue_One:_A_Star_Wars_Story 30/11/19

al soldato Paige che, sacrificando la propria vita, riuscì a far sganciare le bombe sopra l'astronave nemica, distruggendola completamente. Prima di lei però, l'attacco aveva fatto perdere alla Resistenza numerose navi e bombardieri, ma soprattutto molte vite.

Dopo il salto nell'iperspazio, che permise alla nave ammiraglia Raddus di sfuggire alle altre corazzate sopravvissute, Poe venne degradato dalla stessa Leila a comandante, mentre Finn, risvegliatosi dal coma, nel quale era caduto dopo che era stato colpito da Kylo Ren sulla *Death Star* per difendere Rey, chiese subito della ragazza, venendo a scoprire che dopo la distruzione del pianeta se n'era andata alla ricerca di Luke Skywalker.

Rey infatti era giunta sul remoto pianeta di Anch-To, accompagnata dal fido Chewbecca, dove incontrò il maestro jedi. Al momento dell'incontro Rey venne respinta dal rifiuto di quest'ultimo nell'addestrarla, rivelandole il fatto che era stato il maestro di Ben Solo, prima che divenisse Kylo Ren, e che per un suo errore il perfido Snoke lo aveva attirato nel lato oscuro.

La trama quindi giustificava il giovane nemico di Rey, che venne spaventato dalla sfiducia di Luke nei suoi confronti e dopo essere sfuggito ad un tentato omicidio da parte del maestro, decise di passare tra le forze del Primo Ordine.

Luke, dopo ciò che accadde, decise di scomparire, lasciando l'arte Jedi e rifugiandosi sul pianeta remoto di Anch-To, in compagnia di strane creature che lo aiutavano sull'isola. Rey, colpita dalla verità su Kylo Ren, non rinunciò a farsi addestrare dal maestro e, dopo svariati tentativi riuscì a convincerlo. Il maestro in realtà non si fidava dell'enorme potere che sentiva nella ragazza, la Forza in lei infatti non si limitava al lato chiaro, ma veniva attratta sempre più dal lato oscuro.

Rey infatti non rivelò a Luke di avere temporanei ed involontari contatti con Kylo Ren, riuscendovi a comunicare come se si trovassero nel medesimo luogo, e iniziando a stringere un legame che superava le barriere delle fazioni contrapposte. L'interesse che entrambi mostravano l'una verso l'altro sembrava celare uno stretto legame che li unisse nella Forza.

Dall'altra parte invece la Resistenza si trovava ad affrontare una situazione difficile con i propri nemici. Grazie infatti alle abilità del comandante Hux, la nave Raddus non era riuscita a fuggire dai pericolosi Star Destroyer nemmeno con il salto nell'iperspazio, che solitamente invece era la tattica utilizzata per sfuggire ai potenti eserciti.

Con sorpresa di tutto l'esercito della nave comandata da Leila, le navi di Hux riuscirono ad intercettarne la rotta e proseguire il conflitto a fuoco terminato con la distruzione di una delle loro navi da parte del pilota Poe Dameron.

Mentre la Raddus si apprestava ad affrontare i nemici, nella nave del Supremo Snoke, quest'ultimo si congratulava con Hux per la geniale idea che gli aveva permesso di stare addosso alle navi ribelli, mentre scagliava la sua rabbia e delusione su Kylo Ren, incapace di comportarsi da adulto e suscitandone l'ira. Ancora una volta la sfida tra i due comandanti la vinse il giovane Hux, che rispetto al predecessore Tarkin, non dimostrava paure e timori nei confronti di Kylo Ren, che al contrario continuava ad essere tormentato da profonda rabbia e indecisione sulla sua natura.

L'intreccio del film, anche attraverso il rapporto tra lui e Rey, lo portava ad essere al centro della pellicola, inserendolo come personaggio chiave nel rapporto tra lato oscuro e lato chiaro della Forza. Era lui, più che la stessa Rey, a rappresentarne il conflitto interiore, cercando di emulare le gesta di Darth Vader, ma riuscendo solo ad aumentare le proprie insicurezze.

Infatti dopo l'incontro con Snoke, la reazione impulsiva lo portò ad affrontare da solo con la sua navicella ed altri due caccia le potenti navi della Resistenza, distruggendo diversi caccia X-Wing e provocando ingenti danni sulla Raddus. L'attacco durò fino a che non si ritrovò a puntare le proprie armi sul ponte di comando, dove percepì la presenza della madre e alla sua indecisione di colpirla o meno, durata per brevi istanti, seguì invece il missile sparato da uno dei caccia che lo accompagnavano, che travolse completamente i membri del comando della Resistenza, inclusa Leila. Quest'ultima che, dopo essere stata scagliata nel cosmo spaziale dal potente raggio nemico, utilizzò la Forza per svegliarsi e tornare sulla navicella, dimostrando il suo reale potere, per poi riperdere i sensi e cadere in un sonno profondo.

Il comando venne assunto dal vice ammiraglio Holdo, interpretato da Laura Dern (1963-), una giovane sottotenente che ebbe diverse discussioni con il pilota Poe Dameron, ma che non tollerava che chi stava ai suoi ordini non ubbidisse. La Raddus ormai senza armi e caccia, sembrava essere destinata alla sconfitta definitiva, ma mentre le discussioni tra gli ufficiali proseguivano, Finn assieme a BB-8 e la giovane macchinista Rose Tico, sorella della defunta Paige ed interpretata da Kelly Marie Tran (1989-), si recarono in segreto sul pianeta Cantonica, per trovare l'unica persona in grado di riuscire a penetrare all'interno della nave di Snoke e sabotare il potente raggio che permetteva di rintracciare la Raddus.

I tre giunsero nella sfarzosa città di Canto Bight, dipinta nella sceneggiatura come una futuristica Monte Carlo, in cui scommesse, denaro illecito e personaggi facoltosi si riunivano per passare il loro tempo. Durante la permanenza nella città, i due scoprirono come dietro al conflitto tra Primo Ordine e Resistenza ci fossero gli interessi di potenti uomini d'affari che vendevano armi, caccia e navi. Il regita quindi affrontava un aspetto mai considerato su *Star Wars*, conducendo un'evidente critica nei confronti della nostra società, richiamata chiaramente nei conflitti odierni che sono finanziati e sostenuti per interessi puramente economici. I due giovani trovarono la persona cui andavano in cerca, ma la stessa si dimostrò disinteressata ai loro fini e li fece arrestare.

La missione quindi fallì ed i due amici vennero incarcerati nella cella con un altro personaggio, un hacker chiamato DJ, *alias* il famoso attore Benicio Del Toro (1967-), che li convinse a fuggire insieme ed in cambio di una ricompensa, li avrebbe aiutati ad entrare nella nave di Snoke.

Dopo essere riusciti a fuggire dal pianeta, grazie anche all'aiuto di DJ, i tre si travestirono da ufficiali del Primo Ordine riuscendo ad entrare nella nave principale di Snoke. Mentre si muovevano per i corridoi seguendo DJ, vennero scoperti dagli *stormtroopers* del capitano Phasma, che poi rivelò di essere stata avvisata dallo stesso DJ. Infatti il truffatore, aveva deciso di fare il doppio gioco ai danni di Finn e dell'amica, per ottenere in cambio la propria libertà.

Rey intanto si scontrava con Luke per quanto accaduto a Ben Solo, iniziando a credere che il ragazzo potesse tornare tra le file della Resistenza, seppure lui stesso invece, nelle loro conversazioni telepatiche, cercasse di convincerla a passare dal Lato Oscuro.

Dopo aver terminato l'allenamento, Rey decise di partire con Chewbecca per farsi catturare dal Primo Ordine e così riuscire a raggiungere Kylo Ren. Quest'ultimo cercò di convincere nuovamente la ragazza, anche rivelandole che conosceva il suo passato, ma al suo rifiuto dovette scortarla davanti al Supremo Snoke. Il *leader* fu sorpreso dalla Forza che risiedeva dentro la giovane, che riusciva a respingerlo dalla sua mente, rivelandosi un avversario molto più potente di quanto si aspettasse. Snoke, infuriatosi non riuscire ad avere la meglio sulla ragazza, decise di farla fisicamente torturare dalle sue fedeli guardie pretoriane d'elite per sapere dove si nascondesse il maestro Luke e non ottenendo risposta, ordinò a Kylo Ren di ucciderla, dimostrandogli di essere passato definitivamente dal Lato Oscuro. La scena di *suspence* dell'indecisione del giovane, se obbedire o meno al Supremo ed usare la sua spada laser su Rey, si concluse con un colpo di scena che vide invece lo stesso Kylo Ren approfittare della disattenzione di Snoke e usare la Forza per ucciderlo con un'altra spada laser, quella della ragazza, accesa con la lama luminosa e trafitta sul nemico con il solo uso del pensiero. Alla morte improvvisa di Snoke, le guardie si gettarono sui due giovani che riuscirono a respingerle, dando vita ad un avvicente duello con scene intense e ritmate. Dopo aver terminato tutti i nemici ed essere soli sulla nave al comando della flotta, Kylo Ren cercò di convincere Rey a seguirlo per dominare incontrastati l'universo.

Rey però, sorpresa dalla richiesta del giovane, rifiutò di accettare, riuscendo a fuggire dal nemico dopo uno scontro tra i due, in cui perse la sua spada laser che venne completamente distrutta.

Mentre Rey scappava, sulla stessa nave Finn e Rose si preparavano ad essere giustiziati per ordine dello stesso capitano Phasma, quando accadde un secondo colpo di scena che cambiò nuovamente gli equilibri. Il vice ammiraglio Holdo, dopo aver fatto evacuare la nave tramite le scialuppe, si sacrificò gettando la Raddus in modalità iperspazio contro la nave ammiraglia del Primo Ordine.

Mentre la nave, trafitta alla sua metà, si scomponeva in diversi pezzi, Finn ne approfittò per sconfiggere il capitano Phasma e scappare assieme a Rose con una navicella verso la base della Resistenza che si trovava sul pianeta Crait, dove gli amici si ritrovavano tutti assieme per resistere all'ultimo assalto del Primo Ordine. Infatti dopo l'uccisione di Snoke, che Kylo Ren addossò completamente a Rey, egli stesso aveva preso il comando dell'esercito e si apprestava ad infliggere un ultimo attacco alle ormai poche speranze della Resistenza. Il contrariato Hux dovette seguire gli ordini imposti dal giovane nemico, dirigendo le sue truppe sul pianeta Crait. Kylo Ren infatti voleva a tutti i costi sconfiggere la Resistenza e si schierò con il proprio esercito di fronte alle grotte minerarie in cui si erano rifugiati i membri dell'esercito della Resistenza. Ancora una volta la situazione sembrava disperata e dopo un vano tentativo di difendersi dai potenti AT-AT del Primo Ordine, il gruppo non sembrava avere via di scampo.

Fu grazie ad un insperato intervento di Luke Skywalker, comparso dal nulla in mezzo al campo di battaglia, che la speranza tornò tra le truppe della Resistenza, che intanto avevano trovato un passaggio segreto all'interno delle grotte e si prestavano a fuggire di nascosto, mentre il nemico si concentrava sul maestro Jedi.

Kylo Ren, di fronte al suo vecchio maestro, scagliò tutta la potenza dei propri cannoni, non riuscendo a scalfirlo. Decise allora di affrontarlo personalmente in duello tra spade laser, ma, dopo che ebbe a meglio e riuscì a trafiggere il maestro, scoprì che in realtà si trattava di un ologramma creato dalla potente mente dello Jedi, che in realtà era sempre rimasto sul pianeta Anch-ho e che era intervenuto solamente per distrarre i nemici mentre la Resistenza fuggiva tra le caverne.

Il gruppo, comprendente anche Rey e Leila, risvegliatasi dal coma, riuscì a fuggire grazie al Millenium Falcon nascosto dietro alle rovine della grotta, fuggendo definitivamente dalle truppe di Kylo Ren, che poterono solo constatare la fuga.

Il finale lasciò spazio alla tragedia della perdita di Luke, che una volta compiuta la sua missione, si dissipò come un fantasma, lasciando un vuoto percettivo in Rey e Leila, che capirono subito quello che era successo. Il film quindi si chiudeva con un esiguo gruppo della Resistenza che, tornato ad avere tutti i protagonisti insieme, si preparava per lo scontro finale con il Primo Ordine.

Dopo l'uscita nelle sale, il film ottenne un ampio successo al botteghino, superando il miliardo e trecento milioni di dollari di incassi in tutto il mondo. Nonostante da un lato la critica avesse apprezzato lo sviluppo della saga, attraverso una trama piena di colpi di scena e sviluppi intrecciati tra loro non sempre prevedibili, lo stesso non fu per molti fan legati alla trilogia originale. Nelle prime recensioni ufficiali di siti e riviste specialistiche, era sottolineata la positività dell'idea di sviluppare un secondo capitolo che si discostasse dai canoni soliti della saga lucasiana, con un utilizzo differente dello stile registico, del quadro riprese ed anche degli elementi della sceneggiatura. Diversi infatti erano i punti che si discostavano dai classici film della saga, come appunto il tempo cronologico che aveva aperto il film subito dopo gli eventi del primo episodio, mentre tutti gli altri lasciavano decorrere sempre del tempo. Il secondo aspetto era riguardante scene di ripresa che avevano sequenze di tre o quattro azioni che si alternavano, con i diversi protagonisti che dovevano affrontare ognuno la propria sfida. Infine le correnti narrative si scandivano in un alternarsi tra momenti di azione e forte *suspence*, contrapposti a sequenze con ritmo lento e molto dialogato. Nell'ambito dei personaggi, Johnson ha inserito diversi altre figure che circondavano i protagonisti, divenendo alleati o aggiungendosi alle file del Primo Ordine. In questo senso il regista ampliò maggiormente la pellicola, sfruttandone le ampie libertà che il mondo esteso di *Star Wars* gli permetteva e riuscendo a creare una trama inaspettata e in molti aspetti più approfondita rispetto al primo capitolo firmato Abrams. Diversi mondi e caratteristiche della società della galassia vennero affrontate nel film, con un'aspra critica diretta alla nostra stessa società, e nonostante la critica legata alla parte quasi da comparsa dell'attore Del Toro per il suo ruolo di DJ, Johnson ha legato il film a degli aspetti più del mondo adulto che di quello infantile. Lo sviluppo dei personaggi principali inoltre divenne un aspetto su cui Johnson pose particolare attenzione, seppure la crescita di ognuno venisse in realtà legata alla relazione con una controparte, principalmente di sesso

opposto, che avesse idee, pensieri e caratteristiche diverse, se non totalmente contrarie, che però facevano crescere e tramutare la stessa mentalità dei protagonisti.

Su questo aspetto sicuramente divenne fondamentale il rapporto tra Rey e Kylo Ren, apparentemente figure opposte, ma che per la loro unione con la Forza divenivano rappresentanti di entrambi i lati, Oscuro e Chiaro, perennemente in contrasto, ma al contempo complementari tra loro. Ciò che più si differenziava all'interno dello scontro epico tra i due, era proprio nel fatto che entrambi perseguissero unicamente i loro istinti e sentimenti, senza avere guide o veri maestri che li orientassero verso la retta via, ma piuttosto esplorandole entrambe per poi decidere da che parte schierarsi. L'attrazione e la repulsione che si alternavano lungo tutto il corso della pellicola, finivano per sfociare in una temporanea alleanza contro il nemico comune, per poi trovarsi opposti ancora una volta, ma sempre cercandosi a vicenda grazie alla connessione psichica.

La trama alternava la sfida tra Rey e Kylo, con lo scontro tra le forze del Primo Ordine, evidentemente più forti, e la Resistenza, che come avevano fatto i suoi predecessori ribelli, anche di fronte alla ormai chiara sconfitta, non perdeva la speranza legata alla Forza[166]. Tra le forze della Resistenza, Poe Dameron si trovava ad affrontare un caporale più rigido di Leila, ovvero il vice ammiraglio Holdo. Forte e tenace di spirito, portava avanti le sue strategie seguendo ciò che era meglio fare e controllando le pulsioni ed i sentimenti, che invece Poe perseguiva costantemente. Le sue scelte e la strategia finale che ne portò al suicidio per salvare tutto il resto della flotta, fecero capire al pilota il significato delle parole con cui Leila aveva criticato il suo operato ad inizio film. D'altra parte invece Finn si trovava ad avere una nuova amica, Rose, desiderosa di mostrare le sue capacità dopo la tragica morte della sorella Paige, e che insieme avrebbero tentano una missione solitaria e pericolosa, tra i mercanti più potenti di tutta la galassia. Il regista quindi si apprestò a cambiare completamente lo stile intrapreso da Abrams, affrontando in una maniera completamente innovativa il nuovo capitolo.

Questi aspetti rimarcavano le intenzioni della Disney di porre un nuovo inizio per la saga, che quindi non si limitasse ad avere caratteristiche comuni con i precedenti episodi lucasiani, ma che piuttosto si orientasse alla costruzione del nuovo universo di *Star Wars*. In questo senso l'episodio di J.J. Abrams era servito principalmente come richiamo dei precedenti fan verso la nuova trilogia, che al contempo però mirava ad un nuovo pubblico di giovani che si stavano avvicinando al genere cinematografico della fantascienza. La duplice intenzione risiedeva nel inserire oltre a nuovi personaggi, anche diversi modi di conduzione registica e sceneggiatura, adatti al pubblico del Nuovo Millennio, oltre che uno sviluppo della trama sorprendente narrativamente espansivo per altre storie e figure.

Dall'altra parte quindi, nonostante l'apprezzamento derivato da alcuni riguardo alle novità che *Star Wars* stava presentando, vi furono particolari critiche dei fan più storici e di alcuni esperti del mondo cinematografico, a cui non piacquero particolarmente diverse scelte registiche.

Un primo aspetto, che comunque era già stato fatto notare dopo l'uscita dell'episodio VII, era lo scarso approfondimento dei personaggi della saga. La sceneggiatura infatti, seppure si sviluppasse in una durata della pellicola sopra le due ore, era maggiormente incentrata nell'affrontare storie parallele con colpi di scena visivi ed immagini spettacolari, lasciando ad un'analisi superficiale nell'ambito dei singoli personaggi e nelle loro storie personali. Seppure la pellicola si sviluppasse chiaramente come un episodio transitivo, si concentrava maggiormente sul rapporto che si era instaurato tra i due protagonisti Rey e Kylo Ren, mentre per altri personaggi come Finn o Leila, si limitava alle brevi emozioni o reazioni nelle fasi concitate in cui venivano ritratti, che principalmente si concentravano in sequenze di battaglia, mentre altri come Poe Dameron rimanevano ai margini della storia. La scelta di porre Leila in un coma profondo che la allontanò dalle scene del film, mentre Finn e Poe venivano separati e accompagnati con nuovi personaggi sconosciuti, non venne apprezzata particolarmente, soprattutto per il fatto appunto che molte scene

[166] https://movieplayer.it/articoli/star-wars-gli-ultimi-jedi-le-opinioni-della-redazione_18368/ 08/12/19

filmiche erano caratterizzate da dialoghi che rallentavano il ritmo e allungavano le tempistiche del film.

Un secondo aspetto, accennato tra le righe poc'anzi, era quello derivante dal fatto che la struttura filmica si concentrasse prevalentemente sulla potenza visiva, piuttosto che su quella narrativa. In questo senso in termini di sviluppo della trama, si raccoglievano innumerevoli risvolti nel film, con mondi e personaggi nuovi e da scoprire, che però venivano rescissi o terminati bruscamente, con l'unica ed apparente intenzione di riunire le sorti della narrazione per ricongiungere i protagonisti e dare un finale emozionante allo spettatore. L'impressione era dunque quella di avere una sceneggiatura composta in differenti situazioni, che però non confluivano in un *unicum* ordinato e sensato, ma piuttosto sembravano essere singole avventure che ognuno dei protagonisti, Rey, Finn e Poe, si trovava a vivere per poi ritornare a riunirsi con gli altri, senza in realtà avere un particolare sviluppo nella trama. Del resto anche le scelte riguardanti i malvagi, in *primis* il Supremo Snoke, ucciso e sconfitto senza che vi fosse un effettivo approfondimento sulla sua figura e anche lo scassinatore DJ, che nonostante interpretato dal famoso attore Del Toro, ebbe un ruolo evidentemente limitato e approssimativo, erano un altro punto a sfavore delle scelte registiche.

Ciò che si sottolinea quindi è che rispetto ad altre figure che hanno costituito i diversi *villain* starwasiani, come Darth Vader, il Conte Dooku, L'imperatore Sidious , ma anche lo stesso darth Maul che comparve in un unico episodio, ognuno di questi ebbe modo di mostrare al pubblico le sue caratteristiche, particolarità, soprattutto ai fini narrativi della storia. In questo caso invece si tralasciava l'importanza che Snoke potesse realmente avere nel proseguio, eliminandolo in pochi secondi e affondandone origini e curiosità a riguardo nel buio della trama.

La scelta sembrava quindi ricadere su Kylo Ren, già non apprezzato dai fan, che continuava a tingere la sua personalità tra scatti irruenti e scelte emozionali, poco intelligenti, venendo comunque sempre sconfitto da Rey e Luke, in battaglia, ma soprattutto in astuzia. Seppure l'intenzione fosse proprio quella di creare una pellicola che potesse avere più punti di riferimento aperti ed ancora da chiarire nell'episodio finale, come anche con altri mezzi comunicativi, dall'altra parte veniva rimarcata l'assenza di una sceneggiatura che potesse completare i profili che erano stati introdotti con l'Episodio precedente. Ma soprattutto in termini di resa logica sulla trama del film, il regista con le sue scelte eliminò quindi il vero e potente nemico che sembrava dovesse unire i due ragazzi per un fine congiunto, portando da una parte un colpo di scena completamente inaspettato, ma dall'altra creando un rapporto non ben identificativo di rivalità e attrazione che si instaurava tra i due, con molti aspetti che avrebbe dovuto chiarire il capitolo successivo.

Le altre critiche si rifecero principalmente ai momenti di ironia goliardica che in molte sequenze venne considerata come fuori luogo o eccessiva, ed inoltre nel rapporto che il film aveva costruito tra Rey e Luke Skywalker, limitato e sufficiente, che per molti ha deluso le aspettative create nel capitolo precedente.

Infine a riguardo degli storici protagonisti rimasti, Leila e Luke Skywalker, se da un lato il regista è riuscito a tessere uno sviluppo del ruolo dei protagonisti, rivelandone anche altri aspetti che si allontanassero dalle caratteristiche legate alla precedente trilogia, come il tentato omicidio di Ben Solo da parte di Luke, o le capacità Jedi di Leila, proprio il voler mostrare eccessivamente questi aspetti anche con l'uso dell'animazione, secondo molti è stato un punto a sfavore del film. In questo senso i critici, in questo caso i fan, facevano esplicito riferimento alla sequenza di immagini in cui Leila, colpita dai razzi dei Tie che accompagnavano Kylo Ren, si risvegliava nel mezzo dello spazio per rientrare all'interno dell'astronave. Il significato era evidente nel voler dimostrare la Forza di Leila, divenuta evidentemente in grado di accrescere i suoi poteri a differenza dei capitoli precedenti, ma dall'altra parte il modo che si era utilizzato si distanziava completamente dallo stile starwasiano, ricordando invece i supereroi della Marvel, in cui scene simili si potevano trovare comunemente nei loro film[167].

[167] https://movieplayer.it/articoli/star-wars-gli-ultimi-jedi-le-opinioni-della-redazione_18368/ 09/12/19

Come per il precedente capitolo, *Gli ultimi Jedi* riuscì a raggiungere solo le candidature a quattro Oscar, tra cui miglior sonoro, migliori effetti speciali, montaggio sonoro e colonna sonora, ma non ottenendo nessun riconoscimento.

In seguito all'uscita del film, tra i numerosi tecnici che si occuparono della pellicola, l'effettista Michele Fabbro ebbe modo, grazie ad un'intervista telefonica, di rilasciare alcuni commenti in merito al suo lavoro sull'ottavo capitolo starwasiano presso gli studi della Lucasfilm a Londra.

Il tecnico, proveniente dalla città veneta di Bassano del Grappa, dopo essere stato diversi anni a Milano, dove riuscì a fare molta esperienza nel settore cinematografico nel corso degli anni Ottanta, sì trasferì nella capitale britannica durante gli anni Novanta, in cui riuscì a raggiungere le vette della sua carriera. Grazie infatti alle sue capacità informatiche con i principali programmi per la realizzazione di computer grafica, Michele poté specializzarsi nel ruolo di effettista, o per meglio definirlo a modo suo: «il tecnico che rende reale ciò che non lo è». Infatti i suoi compiti erano legati principalmente agli effetti di movimento e di tempo, che servivano a creare il contorno e lo sfondo di personaggi o veicoli per farli apparire più reali allo spettatore. Ovvero, una volta che le immagini venivano create dai suoi colleghi, le sequenze suddivise in *frame* venivano destinate alla sua scrivania, dove grazie sempre ad un lavoro di squadra, poteva contribuire a rendere l'immagine più realistica. Il suo fine era quindi quello di occuparsi di tutto ciò che circondava l'immagine primaria, piccoli dettagli che divenivano fondamentali per la resa del singolo *frame* sullo schermo e che per questo vedevano in Michele, come altri tecnici nel suo medesimo ruolo, delle figure di estrema importanza nella realizzazione del film.

Un esempio molto eloquente, che lui stesso citò durante l'intervista, fu quando, per il secondo capitolo di *Harry Potter e la Camera dei segreti*, dovette realizzare le particelle di polvere che si alzavano nella scena dell'atterraggio dell'Ippogrifo davanti ai protagonisti Harry, Ron ed Hermione. Oppure quando, sempre per i diversi film della saga, realizzò le luci e le esplosioni che generavano i raggi provenienti dalle bacchette dei maghi, con particolare attenzione alle ombre e agli effetti visivi complementari che dovevano realizzare, come se fossero reali appunto.

In questo senso infatti egli riuscì, non solo a contribuire in larga parte alla saga di Harry Potter, avendo appunto lavorato per molti anni per la casa Framestore a Londra, ma a partire dall'inizio del 2017 poté coronare il suo sogno di lavorare per la ILM ad un film della saga di *Star Wars*.

Lo sviluppo degli effetti speciali di *Gli ultimi Jedi*, al quale appunto poté collaborare, si divise tra le squadre degli effettisti statunitensi ed europei, installati nella sede londinese della casa di produzione, mentre le riprese venivano fatte in diversi luoghi e spedite per il montaggio negli uffici dei tecnici.

Michele specificò che delle oltre duecento persone che si occupavano dell'effettistica starwasiana, molti erano fedeli fan della saga, e sicuramente tutti avevano avuto modo di apprezzare la filosofia di innovazione che aveva sempre contraddistinto la leggendaria ILM di Lucas. Ciò di cui si occupò prevalentemente per il film, furono i diversi *frame* di combattimenti spaziali e terrestri, in cui dovette aggiungere gli effetti temporali di ghiaccio e fuoco. Per il suo lavoro si specializzò quindi negli effetti che accompagnavano scontri tra astronavi e tra gli eserciti, dove poté anche contribuire a creare un'intera scena nelle fasi di apertura del film. In questo *frame* i raggi e le bombe delle astronavi della Resistenza colpivano le barriere degli Star Destroyer del Primo Ordine, innescando potenti esplosioni lungo la corazza invisibile, che venne interamente creata dallo stesso Michele.

Oltre a questo espediente di effetti esplosivi inscenati sulla barriera invisibile, Michele poté contribuire anche nelle scene dello scontro che infine videro la distruzione della corazzata nemica, lo *Star Destroyer*, per mano del soldato Paige, sorella dell'eroina Rose Tico, su ordine di Poe Dameron, il quale per questo venne degradato da Leila.

Il suo lavoro si divise poi tra effetti su scene di battaglia e quelle climatiche, in *primis* legate agli elementi di fuoco e ghiaccio. Il fine quindi rimaneva sempre quello di creare un effetto di contorno che rendesse maggiormente le immagini reali, ma d'altra parte vi era la ricerca di spettacolarizzare attraverso gli effetti visivi.

Particolarmente importante fu il suo contributo per la battaglia sul pianeta ghiacciato di Craig, in cui i veicoli si scontravano tra le nevi, con esplosioni e fiamme che venivano provocate nello scontro, e cui Michele poté seguire e visionare assieme alla sua squadra.

La sua collaborazione con la Disney proseguì anche con il successivo *spin-off*, interamente dedicato all'eroe Han Solo e in cui lo stesso Michele poté per l'appunto occuparsi di effettistica specializzata negli scontri e negli inseguimenti aerei.

Solo: A Star Wars Story diretto dal regista Ron Howard (1954-), uscì nelle sale cinematografiche di tutto il mondo alla fine di maggio 2018. La Disney proseguiva i capitoli *spin-off*, chiamati appunto *Star Wars Anthology*, narrando la storia di uno dei principali protagonisti della prima saga realizzata, ovvero Han Solo.

La sceneggiatura, scritta da Lawrence Kasdan assieme al figlio, Jon Kasdan (1979-), affrontava la storia del giovane Han, interpretato dall'attore Alden Ehrenreich (1989-), durante gli albori dell'Impero, subito dopo la caduta degli Jedi e la nascita di Darth Vader[168].

Lui, assieme alla sua giovane amata Qi'ra, ovvero la famosa attrice di *Il trono di spade* Emily Clarke (1986-), risiedevano nella città di Corellia, rubando e contrabbandando per sopravvivere ai Sindacati del Crimine, gruppi appoggiati dall'Impero che comandano e schiavizzano la popolazione, dividendola e sottomettendola.

La città di Corellia infatti, era una capitale in cui si necessitava avere un permesso per potere uscire, altrimenti si era costretti a viverci in eterno, come schiavi di padroni del crimine che comandavano per le strade su complicità dell'Impero.

I due infatti erano sottomessi alla Signora del Crimine Lady Proxima, che pretendeva un alto pagamento in cambio della loro libertà, che Han cercava in tutti i modi di ottenere per poter fuggire assieme alla sua amata.

Dopo un fallito furto fatto su commissione di Lady Proxima, su idea di Han Solo i due protagonisti sottrassero alla stessa padrona il prezioso coassio, un materiale raro e rivendibile solamente al mercato nero, per riuscire ad avere un mezzo in grado di corrompere le guardie di confine e fuggire dalla città. Alla dogana però, Solo riuscì a passare i controlli, mentre le guardie corrotte fermarono comunque Qi'ra, addossandole la colpa del furto e costringendo Solo ad abbandonarla, con la promessa di ritornare a salvarla.

La storia si sviluppava dunque sul rapporto amoroso tra i due protagonisti, costretti a separarsi con la speranza, un giorno di rivedersi. Solo, per riuscire a tornare a Corellia e liberare Qi'ra, si arruolò nell'esercito imperiale come pilota, essendo abile nel manovrare le astronavi, ma dopo diversi anni di disobbendienza continua agli ordini, venne confinato sul pianeta Mimban, dove conobbe il comandante Tobias Beckett, Woody Harrelson (1961-) che lo aiutò a sopravvivere.

Solo scoprì che il comandante in realtà era un contrabbandiere irregolare, che collaborava con altri due specialisti che insieme formavano una squadra criminale, l'amante di Beckett Val, ovvero Thandie Newton (1972-), e l'alieno Rio Durant, doppiato da Jon Favreau. Solo cercò di entrare nella squadra minacciando Beckett di rivelare tutto alle autorità, ma come risposta quest'ultimo lo relegò nelle celle imperiali, dove il ragazzo incontrò per la prima volta il suo futuro copilota Chewbecca, ovvero il giocatore di basket Joonas Suotamo (1986-), che affiancò prima, per poi sostituire definitivamente, Peter Mayhew nel ruolo del wookie a partire dalla trilogia *sequel*.

Il rapporto scontroso ed iniziale tra i due, si tramutò presto in un'alleanza per fuggire assieme dalla prigione. Solo, in grado di capire il linguaggio del compagno, dopo essere riusciti a seminare le guardie, convinse l'amico a seguirlo sulle tracce della banda di Beckett, in grado secondo lui di coinvolgerli nel giro dei contrabbandieri spaziali.

Il capo del gruppo si rifiutò di ammetterli tra loro, ma la compagna Val gli fece cambiare idea, dandogli così una possibilità, conscia del fatto che stavano per compiere un colpo difficile e gli serviva tutto l'aiuto possibile. Il trio infatti si trovava in quel frangente sul pianeta Mimban, per compiere un grosso furto ai danni dell'Impero, rubando da un carico merci il prezioso coassio.

[168] https://www.mymovies.it/film/2018/hansolo/ 10/12/19

Beckett, seppur dirigesse le operazioni, in realtà stava ubbidendo ad altri ordini superiori, provenienti dal gruppo conosciuto come Alba Cremisi. Questa organizzazione, che riuniva i cinque grandi sindacati del crimine, era rappresentata dai peggiori fuori legge di tutta la galassia e comandava i suoi sudditi con la continua minaccia di morte. Beckett infatti, stava cercando di recuperare il coassio per sopravvivere all'Alba Cremisi e restituire il suo debito che aveva accumulato nel corso degli anni. Per il colpo però l'unico aiuto che riuscì a trovare furono Solo e Chewbecca. Dopo essere riusciti a sconfiggere le truppe dei soldati imperiali e conquistare il carico, la squadra venne attaccata dalla misteriosa figura di Enfys Nest, che con il suo gruppo impedì a Beckett ed ai suoi di portare in salvo il coassio. La conseguenza fu che nello scontro persero la vita Val e Durant, mentre Solo distrusse il coassio con una manovra azzardata, che però gli permise di salvare la vita a lui ed agli altri componenti rimasti vivi.

La reazione di Beckett fu di esasperazione per la perdita del carico, che comunque gli sarebbe costata la vita, ma Han decise di aiutarlo ed insieme si presentarono sulla nave di uno dei *leader* dell'Alba Cremisi, certo Dryden Vos, interpretato da Paul Bettany (1971-), il quale costrinse i due a trovare una soluzione per recuperare il carico di coassio perduto. Durante la visita sull'astronave Han ritrovò Qi'ra, la sua amata che dopo lungo tempo vide per la prima volta. Seppur uguale di aspetto, la figura rimase distaccata e fredda nei suoi confronti, ma Han si preoccupò subito di come farla scappare da quell'organizzazione, di cui tutti, compresa Qi'ra, sembravano aver timore. L'idea che Han propose al *villain* Vos, fu quella di recuperare il coassio in stato grezzo sul pianeta minerario di Kessel, per poi portarlo presso un laboratorio dove avrebbero potuto renderlo allo stato finito e riottenere ciò che avevano perduto.

Vos accettò il piano, decidendo di far accompagnare Solo e Beckett da Qi'ra, sua stretta alleata, che quindi salpò con loro verso il rifugio del giovane contrabbandiere Lando Calrissian, ovvero il cantante e attore Donald Glover (1983-), che quindi ricomparve nella storia starwasiana, rivelando il primo incontro con Solo. Il fine del giovane Han, che stava dirigendo le operazioni della squadra, era quello di trovare una nave veloce che gli potesse permettere di trasportare il materiale, potenzialmente esplosivo, in tempo dal pianeta Kessel alle raffinerie del pianeta Savareen, prima che il coassio potesse esplodere in scialuppa. Vedendo il giovane Calrissian scommettere i suoi preziosi averi al gioco di carte sabacc, Solo decise di sfidarlo, essendo anch'egli un abile giocatore, ma venne truffato dai trucchi dell'abile Lando, che alla fine, sentendo lo scopo della ricerca della nave, decise di aiutare il gruppo, accompagnato dal suo fido robot L3-37.

L'astronave che mise loro a disposizione fu il mercantile Millenium Falcon, che tornò protagonista del film, con Lando però come pilota, assieme al suo droide. Il piano si rivelò subito complicato, in quanto la nave dovette affrontare una densa nube che circondava il pianeta e che rendeva difficile l'atterraggio. Una volta che riuscirono a nascondere il Millenium Falcon, Solo e gli altri elusero i controlli imperiali e si addentrarono all'interno delle miniere di Kessel, dove schiavi provenienti da tutta la galassia erano costretti a lavorare fino ai limiti sopportabili. Grazie ad uno stratagemma, per distrarre i soldati mentre rubavano il coassio organizzarono una rivolta in tutta la miniera, che vide un terribile scontro tra gli *stormtroopers* e gli schiavi, mentre Solo e gli altri, presa la preziosa merce, tornavano alla nave. Prima di riuscire a partire però, vennero scoperti e L3-37 venne colpito a morte. Lando, seppur ferito gravemente e triste per la morte dell'amico, riuscì a recuperarne la preziosa testa, che conteneva in memoria tutte le rotte spaziali come mai nessun robot aveva a quel tempo. Grazie all'abilità di Solo nel pilotare il Millenium Falcon e con il cervello del droide a fargli da guida, il gruppo riuscì a scappare dal pianeta e ad evitare uno scontro con uno Star Destroyer, utilizzando il potente coassio per saltare nello spazio ad una velocità maggiore delle normali navi.

Atterrati sul pianeta di raffinerie di Savareen, Solo e gli altri vennero catturati dal gruppo di Enfys Nest, il quale, vedendo che non erano membri dell'Alba Cremisi, si tolse la maschera, rivelandosi come una giovane ragazza, accompagnata a sua volta da un gruppo di bambini mascherati, che avevano costituito uno dei primi assemblamenti che stavano combattendo contro l'Impero, dando vita ai primi esempi di Alleanza ribelle. Il loro fine era quello di impedire che

l'organizzazione ottenesse il coassio, per poi rivenderlo all'Impero, ottenendo introiti per condurre la malavita su tutti i pianeti in cui operavano, e al contempo fortificando l'esercito imperiale.

Subito dopo la rivelazione di Enfys Nest, Lando fuggì con il Millenium Falcon, mentre Beckett li lasciò a sua volta, con la scusa di aver trovato un nuovo lavoro presso dei contrabbandieri sul pianeta di Tatooine ed evitando un possibile scontro con l'Alba Cremisi. La scelta di Solo fu quindi quella di creare una trappola per il perfido Vos, che si stava dirigendo nel luogo per prendersi il coassio, assieme a Qi'ra e al gruppo di giovani ribelli. Anche la ragazza, seppure sembrasse ancora combattuta nel seguire il suo amato, volle aiutare i ribelli ed opporsi al suo capo, aiutando quindi Solo nell'ingannare Vos. Quest'ultimo venne però avvertito da Beckett, che in realtà non era fuggito, ma aveva deciso di schierarsi con Vos e tendere sua volta un inganno ai danni di Solo.

Vos e i suoi soldati, forti del vantaggio acquisito, si organizzarono per colpire Solo e recuperare il carico, ma il pilota, conscio degli inganni che Beckett usava fare, anticipò la mossa del contrabbandiere, creando a sua volta un attacco a sorpresa con le truppe di Nest.

Il risultato fu uno scontro tra le due fazioni, in cui Qi'ra, dopo aver rivelato il proprio amore per Solo, lo esortò ad inseguire Beckett, che vedendo il suo piano fallire, fuggì con ostaggio Chewbecca, mentre lei affrontava Vos.

Dopo un lungo duello, Qi'ra riuscì ad uccidere il suo capo, ma mentre Solo era alle prese con Beckett, invece di aiutarlo, prese il comando lei dell'astronave di Vos, mettendosi in contatto tramite ologramma con il vero capo supremo dell'ordine dell'Alba Cremisi, ovvero il già conosciuto Darth Maul. Il malefico sith, che venne sconfitto da parte di Obi-Wan in *La minaccia fantasma*, rivelava di essere sopravvissuto al colpo di spada laser con cui lo Jedi lo aveva tagliato a metà. Nell'ologramma infatti appariva con la parte inferiore sostituita da arti robotici.

Il colpo di scena finale riportò il primo essere malvagio in ordine cronologico della saga, nuovamente all'interno delle storie cinematografiche starwasiane. In realtà il personaggio di Maul era comparso nuovamente già nella serie televisiva ideata da Lucas *Clone Wars*, in cui l'ex sith diveniva il principale antagonista di Anakin e di Obi-Wan, attraverso appunto il suo gruppo di compagni malefici che si poneva sotto il nome di Alba Cremisi.

Nella serie infatti, si scopriva che dopo essere stato sconfitto dal giovane Jedi, Maul dovette sopravvivere da solo e rigenerarsi con gambe robotiche, spinto nella ricerca di vendetta. Grazie al fratello Savage Opress, riuscì a creare quest'organizzazione che riuniva tutti i clan peggiori della galassia, con l'intento di tornare al potere e riuscire ad uccidere Obi-Wan[169]. In realtà però nel film il dialogo tra i due fu breve e conciso. Qi'ra gli comunicò il fallimento della missione e l'uccisione di Vos, dando la totale colpa a Beckett e al gruppo di Nest, ma non rivelando nulla su Solo. Maul, furioso per quanto venne a sapere, decise di convocarla immediatamente sul suo pianeta, base del gruppo, a cui ordine la ragazza obbedì immediatamente.

Han intanto raggiungeva Beckett che, senza possibilità di fuga, prima di arrendersi cercò di ucciderlo, venendo però anticipato dal colpo di pistola di Han, simile alla scena nel primo *Una nuova speranza* con l'alieno caccaitore di taglie Greedo, tanto citata dai fan.

Compiuta la missione e salvato Chewbecca, Han vide la nave di Qi'ra partire, potendo unicamente guardarla andare via mentre intuiva le reali parole del vecchio nemico Beckett, quando lo aveva avvisato sul non fidarsi di lei. I due amici, terminato lo scontro, si rifiutarono di aderire al gruppo dei ribelli, prendendo la loro strada e tornando da Lando, dove dopo un'altra partita a carte, dove questa volta fu Solo a barare e vincere, presero possesso del Millenium Falcon e partirono per il pianeta di Tatooine, dove il già conosciuto Jabba the Hutt stava cercando contrabbandieri e riportano la storia agli inizi della saga, già conosciuti dal pubblico.

La pellicola sul personaggio di Han Solo venne complessivamente considerata quella di minor successo dell'intera saga starwasiana. Al botteghino infatti, ottenne un incasso complessivo di quasi quattrocento milioni di dollari in tutto il mondo, lontano dai record dei film precedenti e superando di poco il costo complessivo stanziato dalla Disney. D'altra parte la pellicola di Howard venne

[169] https://clonewars.fandom.com/wiki/Darth_Maul 10/12/19

criticata su diversi punti di vista, su cui è comunque necessario aggiungere che il lavoro del regista fu solo parzialmente colpevole. Infatti inizialmente il progetto venne affidato alla coppia di registi Phil Lord e Christopher Miller, che nonostante avessero iniziato le riprese, furono entrambi licenziati nel corso di maggio 2017, per le idee differenti sul film che avevano rispetto alla Lucasfilm. In quel contesto quindi Howard, assunto poco tempo dopo, dovette riadattare la pellicola con numerose modifiche alla sceneggiatura, cercando di soddisfare la casa di produzione e al contempo rispettare i tempi prestabiliti, ovvero l'uscita del film prevista per il maggio dell'anno successivo. In secondo luogo, uno dei principali punti criticati da diversi opinionisti, fu proprio il personaggio principale. Han venne costruito sulla base del primo film di Lucas, con le medesime sembianze e fattezze, senza darne un effettivo sviluppo nel corso della pellicola, ma presentando il personaggio come già compiuto fin dal principio. Le sue origini vennero lasciate all'oscuro, in quanto orfano in una città di contrabbandieri e malfattori, e su cui venne chiarita unicamente l'origine del suo nome, derivata dalla scelta dell'esercito di aggiungere come cognome "Solo", proprio perché era senza nessun parente al mondo. L'idea di sviluppare un film sul personaggio fu considerata come una scelta che si separava dagli altri film della saga, ovvero dove vi erano numerosi personaggi che spostavano l'attenzione dello spettatore, senza che la telecamera si concentrasse unicamente sul singolo riferimento. D'altra parte però, ciò che la Lucasfilm mirava a fare, come con *Rogue One*, era di dare delle spiegazioni sui legami tra i personaggi e sulle stesse citazioni che divennero famose nella saga originale. In quest'ultimo caso infatti, una delle più famose citazioni riprese da *Una nuova speranza*, fu quella legata al Millenium Falcon, che durante la missione per recuperare il coassio dal pianeta minerario, riuscì a compiere la rotta di Kessel in dodici nanosec, grazie all'uso del carburante esplosivo. Frase che divenne famosa perché rappresentava le reali capacità che la nave di Solo e Chewbecca riusciva a compiere, oltre che la capacità del computer di bordo di individuare qualsiasi punto nella galassia conosciuta, spiegato grazie alla memoria del compagno robotico di Calrissian, L3-37, la cui memoria venne inserita nel sistema operativo della nave dopo la sua morte[170].

Gli incontri nella pellicola tra il protagonista principale e gli altri volti conosciuti, come Chewbecca e Lando Calrissian, vennero anch'essi considerati poco significativi e brevi, senza che ne venisse sottolineata l'importanza. Divenne centrale invece il rapporto d'amore con Qi'ra, per la quale venne non a caso scelta l'attrice Emily Clarke, che arrivava dal recente successo di *Il trono di spade*, ma che da un punto di vista costruttivo della pellicola, essendo Solo il protagonista, distoglieva sui reali punti della trama che facevano apparire Lando, ma soprattutto Chewbecca, come delle comparse, più che dei personaggi definitivi della saga. La costruzione della pellicola fu criticata anche per le scenografie, molto simili ai pianeti già conosciuti nei precedenti film e con effetti limitati, che si concentravano piuttosto sulle corse e sulle acrobazie aeree fatte dal protagonista nelle diverse scene del film. Il film riuscì comunque ad ottenere la candidatura agli Oscar per i migliori effetti speciali, ma non venne premiato in nessun concorso, evidenziandone la scarsa popolarità.

D'altra parte però, seppure questo *spin-off* mirasse ad inserire elementi che chiarivano i dubbi su molti aspetti di Solo, i riferimenti utilizzati non si rifacevano unicamente a collegamenti con i film del passato, ma piuttosto vi era anche una chiara strategia di *marketing*, che puntava ad inserire tra le sequenze filmiche alcuni indizi per i futuri progetti firmati Disney.

Uno tra i più chiari elementi che apparve all'interno della pellicola, fu quando Solo e Beckett, fallita la missione di prendere il coassio ad inizio del film, si confrontarono per la prima volta con il temibile comandante Vos sulla sua nave. Nell'ambientazione ricreata all'interno della nave del *villain*, appariva già nelle immagini pubblicate prima dell'uscita del film, lo stesso Vos con in secondo piano un'armatura mandaloriana, ovvero la stessa del leggendario cacciatore di taglie Boba Fett. Seppure per molti fan era un chiaro indizio per un futuro film incentrato sulla figura del *villain* di *L'impero colpisce ancora*, in realtà nel 2019 sulla nuova emittente Disney+, è stata inaugurata

[170] http://www.cineforum.it/recensione/Solo-A-Star-Wars-Story 10/12/19

recentemente una serie televisiva incentrata nell'universo starwasiano ed intitolata *The Mandalorian*[171].

Questo nuovo progetto infatti, che vedeva come protagonista un solitario eroe mandaloriano chiamato Din Djarin, con addosso la stessa armatura vista sul film di Solo e molto simile a padre e figlio Fett, serviva a colmare il vuoto lasciato tra episodio VI ed episodio VII. Il protagonista, orfano di genitori ed allevato dalla specie aliena dei guerrieri mandaloriani, assunse il compito di cacciatore di taglie nel periodo storico di transito dalla fine dell'Impero alla nascita del Primo Ordine. A fianco a lui la prima serie inseriva come co-protagonista il Bambino, ovvero un alieno della stessa razza del maestro Jedi Yoda, che veniva ritratto con sembianze infantili, seppur avesse l'età umana di cinquant'anni e la finalità di Din, denominato anche Mando, era quella di riportarlo alla sua terra natale, affrontando i diversi nemici interessati al piccolo alieno verde.

Il regista della serie, Dave Filoni (1974-), ha spiegato infatti che gli episodi avrebbero chiarito la nascita del Primo Ordine del supremo Snoke e molti altri aspetti che erano stati inseriti nella nuova saga. Infatti il telefilm si univa ai libri del nuovo canone disneyano, *Aftermath* dello scrittore Chuck Wendig e *Star Wars Bloodline* di Claudia Grey, per formare il nuovo universo espanso, che anticipava nella linea temporale i film dell'ultima trilogia.

Le riprese, terminate ad inizio 2019, hanno visto nel ruolo del protagonista l'attore Pedro Pascal (1975-), già conosciuto per i telefilm *Narcos* e *Il trono di spade*, e sono state suddivise in otto episodi a cadenza settimanale e che assieme hanno composto la prima stagione, che uscirà in Italia solo nel corso del 2020 inaugurando la nuova emittente Disney+, mentre negli Stati Uniti è stata anticipata a fine 2019.

Proprio l'interesse degli spettatori verso questa nuova forma di intrattenimento targata Disney, ha fatto sì che sia già stata annunciata la seconda stagione, mentre tra i *gadget* più venduti del nuovo universo espanso vi è stato sicuramente il pupazzo del co-protagonista chiamato comunemente "baby-Yoda".

La fine del 2019 ha visto inoltre la conclusione della nuova trilogia firmata Disney, con l'ultimo epidodio intitolato *L'ascesa di Skywalker*. La pellicola, scritta e diretta nuovamente dal regista J.J. Abrams, assieme allo sceneggiatore Chris Terrio (1976-), mirava a portare una conclusione definitiva all'era della famiglia Skywalker, delineando una fine dell'era nata con Lucas.

La produzione è stata affidata nuovamente alla Lucasfilm che, assieme alla casa di produzione dello stesso Abrams, la Bad Robot Productions, ha iniziato ad occuparsi del film a metà del 2018, mentre le riprese sono cominicate ad agosto dello stesso anno, per concludersi ad inizio 2019.

Dopo diversi mesi di discussioni e modifiche legate allo sviluppo narrativo, la Disney ha annunciato l'uscita del film per il 20 dicembre dello stesso anno, anticipando l'inaugurazione con una forte componente pubblicitaria, sicuramente maggiore rispetto agli episodi precedenti.

Grazie anche ai *rumors* legati alla nuova serie televisiva con protagonista il mandaloriano Din Djarin, la Disney ha condotto una forte campagna pubblicitaria su prodotti alimentari, bevande, *gadget* ed oggetti di intrattenimento multimediale, molto preponderante, avendo la chiara intenzione di attirare l'interesse degli spettatori verso la conclusione della trilogia. Nonostante l'espediente legato al *marketing* fosse sempre stato una componente fondamentale dei film starwasiani, l'elevato utilizzo del mezzo pubblicitario e soprattutto il ritorno di Abrams dietro la telecamera, hanno fatto presumere come la *Major* volesse oscurare l'insuccesso derivato dal precedente capitolo.

Infatti, prima di affrontare il discorso legato alla narrazione dell'ultimo episodio, è necessario considerare come le recensioni dell'antecedente *Gli ultimi Jedi*, avessero in qualche modo suddiviso nettamente la critica, come mai un film starwasiano aveva fatto. Innanzitutto per il fatto che l'episodio diretto da Rian Johnson, aveva l'evidente intenzione di cambiare completamente il *modus* narrativo tipico di *Star Wars*, ponendo i personaggi in situazioni comiche al limite del ridicolo, oltre che insererire nuovi spazi che si interponevano tra Bene e Male governati

[171] https://guerrestellari.net/dryden-vos-e-unarmatura-mandaloriana-nella-nuova-immagine-da-solo-a-star-wars-story/ 10/12/19

prevalentemente da interessi economici che venivano a mala pena citati senza una vera spiegazione a riguardo, portando al centro dell'azione personaggi che erano rimasti secondari, come la Principessa Leila. In questo senso il film di Johnson aveva avuto un successo soprattutto da parte della critica che al primo episodio marchiato Abrams, ne aveva rimarcato l'assenza di coraggio, per non aver cambiato i ruoli tipicamente lucasiani, lodando invece la temerarietà che lo stesso Johnson aveva avuto nell'affrontare in modo diverso i temi di *Star Wars*. D'altra parte però quella stessa intenzione di cambiamento, aveva ricevuto una evidente contrapposizione dei più fedeli fan della saga, che ne avevano particolarmente criticato i concetti e le innovazioni inserite, al di fuori dei soliti canoni cui Lucas li aveva abituati[172]. Nonostante le intezioni quindi, Johnson costruì un film che conteneva elementi innovativi e differenti, ma che secondo molti fecero decadere diversi elementi canonici starwasiani, senza un approfondimento dei personaggi e soprattutto aprendo situazioni narrative che nel corso del film venivano chiuse bruscamente, senza una reale spiegazione sulle motivazioni. Uno degli episodi più eloquenti era di certo l'avventura di Finn e Rose nella città degli affari economici di Cantonica. Seppure il minutaggio dedicato da parte del regista fosse stato elevato, le aspettative del pubblico sullo sviluppo vennero tradite dallo stesso DJ, che portò ad un'inutilità di tutta la parentesi narrativa e conseguentemente l'azione in solitaria dei due personaggi fu solo un fallimento. In questo senso la scelta della sceneggiatura rimaneva lontana rispetto al principio attraverso cui Lucas in *Una nuova speranza*, decise, senza nasconderne le difficoltà, di far morire Obi-Wan per mano di Vader, per dare un significato alla scena sulla nave del nemico, che non si limitasse ad una semplice fuga dei personaggi. Con questo ed altri aspetti sottolineati dalla critica quindi, la dura reazione dei fan si perpetrò sulle diverse scelte registiche, che in qualche modo lasciavano lo spettatore senza un reale motivo di sequenza logica negli eventi e quasi deludendo le aspettative ricreate con le varie sequenze filmiche. Un altro esempio infatti era la battaglia finale sul pianeta Craig, in cui i protagonisti si ritrovavano per combattere il potente esercito di Kylo Ren, non avendo più vie di fuga. Dopo che la quasi totalità del film si era concentrata sulla mancanza di capacità delle forze della Resistenza a sfuggire alle navi del Primo Ordine, lo scontro aperto venne nuovamente evitato perché il comandante *villain*, venne ingannato da Luke con la sua immagine mentale, facendolo nuovamente apparire privo di qualsiasi significato e capacità nel suo ruolo. Intanto i protagonisti ed i loro alleati, bloccati all'interno di una grotta senza più vie di uscita se non lo scontro, riuscirono a scappare grazie ad una via di fuga creata da Rey attraverso poteri che, se messi alla pari della scena di Leila che volava dentro l'astronave a metà film, coniugavano secondo molti la pellicola più verso il genere dei supereroi, che su *Star Wars*. Di fatto quindi la caccia del Primo Ordine si rivelava inutile e mal costruita, incapace di chiudere definitivamente il nemico ormai esausto e in un vicolo cieco, e facendoselo sfuggire semplicemente grazie ad avere creato un foro di uscita dall'altra parte di una grotta. Di certo ne venne a mancare il principio di battaglia intergalattica su cui *Star Wars* aveva da sempre fatto affidamento, oltre che un'evidente mancanza di logica narrativa sulle scelte fatte dal regista e sceneggiatore

Nell'affidare il lavoro successivo ad J.J. Abrams, la Disney quindi si è affidata nuovamente al ritorno verso la tradizione lucasiana, ovvero alle origini cinematografiche, che nell'episodio VII avevano accontentato la maggior parte degli spettatori, senza subire eccessive critiche, se non proprio per l'assenza di novità. Il regista quindi si è trovato a dover riprendere il discorso narrativo da uno stile filmico completamente differente, che al termine del secondo episodio della nuova trilogia, aveva portato enormi squilibri all'interno della trama.

Un primo elemento di *L'ascesa di Skywalker*, che affermava il ritorno allo stile classico starwasiano, era proprio il principio della storia, ovvero che a differenza dell'episodio precedente, che iniziava con una sequenza immediatamente successiva a quella che aveva concluso episodio VII, l'ultimo film di Abrams invece ripredeva la storia solamente un anno dopo gli eventi che avevano segnato il film di Johnson. Ovvero, come gli episodi precedenti all'ottavo, anche il nono

[172] https://www.exibart.com/cinema/star-wars-episodio-ix-abrams-cosa-hai-fatto-e-soprattutto-perche/

aveva lasciato scorrere diverso tempo dal film precedente. La pellicola apriva quindi con la giovane protagonista Rey, spiritualmente sempre più combattuta tra la persecuzione del Bene o del Male, che si allenava tra le foreste di quella che era diventata la nuova base dell'esercito della Resistenza, comandata sempre dalla saggia Leila, che nel frattempo aveva avuto modo di stringere un forte legame con la giovane. La Jedi però, nonostante i suoi sforzi per allenarsi in vista dello scontro finale con il Primo Ordine, continuava a dubitare della sua reale identità, inconsciamente sempre alla ricerca delle sue origini cui le destavano continue preoccupazioni. Era proprio grazie a questi pensieri che il nuovo *leader* supremo, Kylo Ren, stava cercando di intercettare la giovane e di convincerla ad unire le forze per governare l'universo insieme. Il nuovo comandante del Primo Ordine infatti, dopo aver ucciso il suo predecessore, era riuscito ad entrare in possesso di un localizzatore Sith in grado di condurlo nei remoti limiti di Exegol, il lontano pianeta dei Sith. Giunto sul pianeta, Kylo Ren era venuto a scoprire la verità che si celava dietro alla figura del perfido Snoke, che come si poteva intuire dalla conclusione del precedente episodio, in cui una perfida risata eccheggiava in tutto lo spazio conosciuto, altri non era che il potente Sith Lord Sidious. Il colpo di scena nell'incontro tra i due portava quindi una nuova evoluzione nella trama filmica, che se da un lato rivedeva un nuovo vero nemico contrapporsi alla Resistenza, in quanto Kylo Ren si dimostrava sempre combattutto tra i due lati della Forza, dall'altra però portava ad un annullamento totale della trilogia classica e del precedente episodio.

Infatti se da un lato la sceneggiatura chiariva allo spettatore che Sidious, dopo lo scontro con il giovane Luke e suo padre, era riuscito a sopravvivere perdendo gran parte delle sue forze vitali e potendo vivere solo grazie a dei macchinari robotici, dall'altra rendeva pressoché inutile il sacrificio che molti anni prima Darth Vader aveva compiuto per sconfiggere il nemico, e al contempo apriva ad un seguito che i fan ritenevano concluso, oltre che comunque difficilmente conciliabile con tutta la saga in generale. D'altra parte poi la presenza dell'ex Imperatore rendeva pressoché nulla la figura di Snoke, che difatti venne fatto apparire come una figura che lo stesso Sidious aveva creato a sua immagine per riportare al vertice il Male, e riuscire a dominare indirettamente dalle zone remote l'universo.

Con l'uccisione di Snoke, Kylo Ren ne riprese il posto nel piano strategico di Sidious che, gli offrì un potenziale militare nascosto sul pianeta dei Sith, in grado di conquistare facilmente tutta la galassia. In cambio però Sidious chiedeva che prima Kylo Ren uccidesse la giovane Rey. L'interesse che l'ex Imperatore dimostrava per la giovane Jedi, sembrava nascondere un nesso tra le due figure, ma nonostante questo, Kylo Ren accettò di compiere la missione in cambio di ottenere le pressoché infinite navi spaziali di Sidious, tutte dotate di un raggio in grado di distruggere completamente un pianeta e capaci di portarlo a fondare un nuovo Impero sotto il suo nome.

Mentre la nuova alleanza Sith si stava compiendo, gli eroi Rey, Poe-Dameron, Chewbecca, Finn, C-3PO e BB-8 si apprestavano a prepararsi ad una missione solitaria, alla ricerca della rotta che potesse portare le forze della Resistenza verso Palpatine, in modo da sconfiggerlo definitivamente prima che questi potesse riassumere il controllo sulla galassia. Infatti la Resistenza era venuta a conoscenza del patto tra Kylo Ren e Palpatine grazie ad una spia all'interno delle forze nemiche, che li stava aiutando ai danni del Primo Ordine.

Venne così rivelato infatti, che la squadra era venuta già a conoscenza della presenza del pericoloso maestro Sith che ormai tutti avevano creduto defunto, e che in realtà la solitudine del Jedi Luke era derivata dall'intenzione di quest'ultimo di trovare il malefico nemico. Infatti fu proprio grazie agli appunti di Luke, trafugati da Rey prima della sua dipartita nel precedente capitolo, che i protagonisti vennero a conoscenza della verità su cui lo Jedi stava concentrando tutte le forze, e che li portava a raggiungere il pianeta desertico di Pasanaa. Giunti sulle dune popolate da milioni di alieni che stavano festeggiando un raro evento collettivo, il gruppo nascose il Millenium Falcon tra le dune di sabbia, avventurandosi tra la folla alla ricerca di indizi che li potessero portare ad un vecchio cacciatore di taglie, su cui anche Luke fu alla ricerca. Quest'ultimo però aveva interrotto il suo percorso senza trovare ciò che stava cercando, ovvero un puntatore Sith appartenente appunto al cacciatore di taglie, che lo potesse condurre nelle regioni planetarie di

Exegol, dove si nascondeva Palpatine. Mentre quindi il gruppo stava indagando, Rey venne colta telepaticamente da Kylo Ren, che perseguiva con il suo scopo di convincerla a passare dalla sua parte, promettendole di rivelarle la verità sui suoi genitori. Grazie a questa connessione, Kylo Ren scoprì dove si trovavano i protagonisti, avvisando immediatamente le sue truppe perché lo scortassero da loro. Nella confusione dello scontro con gli *stormtroopers*, Rey e gli altri furono insapettatamente aiutati da un vecchio protagonista della saga, ovvero Lando Calrassian, il quale li aiutò a fuggire nel deserto.

Dopo un avvincente inseguimento, nonostante fossero riusciti a fuggire dalle truppe di soldati del Primo Ordine, Rey e gli altri finirono risucchiati da un gruppo di sabbie mobili, che però li condusse in alcune cavità nascoste nel sottoterra. Condotta dalla forza, Rey scoprì dove era morto il cacciatore di taglie, prendendogli un antico pugnale con alcune scritte nel linguaggio Sith. Tra le rovine della navicella del cacciatore defunto, il gruppo scoprì anche un piccolo robot di nome D-O, a cui Rey porse particolare attenzione come se lo avesse già conosciuto e permettendogli di unirsi a loro. Al contempo la ragazza si dimostrò intuitiva e saggia quando il gruppo si trovò di fronte ad un immenso serpente del deserto, che viveva nelle caverne in cui erano finiti. Infatti, grazie proprio al potere della Forza, Rey percepì il dolore che provava l'animale, ed invece di attaccarlo, decise di aiutarlo, guarendogli la ferita. In cambio il rettile li lasciò andare, aprendo loro un varco per uscire dal labirinto sotterraneo. Fuggiti dal pericolo delle sabbie però, il gruppo venne attaccato nuovamente dalle forze nemiche, che questa volta furono direttamente accompagnate nello scontro da Kylo Ren e dai suoi cavalieri di Ren. Rey sconfisse temporaneamente Kylo, ma nel tentativo di fermare la nave di soldati che aveva rapito Chewbecca nello scontro, la ragazza involontariamente scatenò i potenti Fulmini della Forza, che distrussero la nave, con assieme tutto l'equipaggio. Scossa ed impaurita per la rivelazione del suo nuovo potere, Rey venne trascinata dagli amici nella navicella spaziale, in direzione del pianeta Kijimi. Per tradurre ciò che vi era scritto sul pugnale infatti, dovevano usare le abilità di C3-PO, che però era stato programmato per non rivelare il linguaggio Sith. Per questo quindi Dameron ebbe l'intuizione di trasportare gli amici sul suo vecchio pianeta, dove aveva alcune conoscenze che erano in grado di alterare il blocco del robot, permettendo al gruppo di proseguire la propria ricerca. Rey intanto veniva perseguitata dal pentimento nei confronti di ciò che aveva fatto all'amico, e alla paura di aver scoperto un potere tanto potente quanto malvagio in lei. Infatti l'arte dei fulmini era una prerogativa del lato oscuro, in particolar modo era l'arma più utilizzata proprio dal potente Palpatine, già vista nei precedenti episodi. Rey però non era la sola colpita dalla morte di Chewbecca. Infatti i rapporti tra Finn e Dameron, inizialmente di conflitto amichevole, sfociarono in accuse di colpe reciproche, incapaci di riuscire a risolvere le divergenze senza che ne fossero coinvolti anche gli altri membri del gruppo. Inoltre Dameron perseguiva a nascondere il suo passato agli altri, quest'ultimo che però fu costretto a rivelare, quando su Kijimi apparve un guerriero mascherato dal nome di Zorii Bliss, *alias* Keri Russell (1976-). Quest'ultimo, che poi si rivelò essere una donna che molti anni prima ebbe una relazione con lo stesso Poe, rivelò al gruppo che lei, come Poe un tempo, erano contrabbandieri che lavoravano sul pianeta su cui si trovavano. Seppure si fossero promessi di fuggire insieme, alcuni anni prima Poe riuscì a scappare aiutando le truppe della Resistenza contro il Primo Ordine, abbandonando la sua amata e il gruppo, senza più fare ritorno sul pianeta. Nonostante il disappunto nei confronti del vecchio amico, la ragazza portò il gruppo dall'alieno Babu Frik, un minuscolo essere che parlava una lingua incomprensibile, che intervenì sulla memoria di C3-PO cancellandola completamente, ma riuscendo a fargli tradurre le parole nascoste sul pugnale Sith. Mentre gli amici si organizzavano per seguire gli indizi rivelati dal robot, sopra al pianeta si pose il temibile *Star-fighter* di Kylo Ren, sempre alla costante ricerca di Rey. A sorpresa di tutti però, Rey percepì l'energia vitale di Chewbecca sulla nave del nemico, evidentemente sopravvissuto alla distruzione della navicella che lo trasportava, e senza pensarci ulteriormente, gli amici decisero di avventurarsi nella nave per salvarlo. Mentre la giovane si scontrava con la sua nemesi, pronto ancora una volta a volerla convincere a passare dal lato oscuro, senza quindi seguire i piani di Palpatine, Finn e Dameron venivano catturati assieme al fuggitivo Chewbecca dalle truppe del Primo Ordine, con

l'obiettivo di ucciderli una volta per tutte. Grazie all'intervento della spia, che venne rivelato fosse il già conosciuto Armitage Hux, che era stato retrogradato al ruolo di capitano, dal momento che Kylo Ren aveva preso il comando, i tre riuscirono a fuggire, mentre quest'ultimo, scoperto come traditore dal suo diretto superiore, il Generale Pryde, venne ucciso subito dopo.

Il duello tra Rey e Kylo invece terminava con la vittoria, ancora una volta, della ragazza che, sentita la verità sulle sue origini, decise di andare ad affrontare Palpatine. Quest'ultimo infatti era in realtà suo nonno, colpevole durante gli anni dell'Impero di aver fatto uccidere i suoi genitori, che per proteggerla e non farla catturare dal malvagio parente, l'avevano abbandonata sul pianeta desertico Jakku su cui poi sarebbe cresciuta.

La nave con cui Palpatine li rapì per poi ucciderli, era appunto la stessa del cacciatore di taglie che Rey e gli altri avevano trovato su Pasanaa, e che aveva provocato i *deja-vu* alla ragazza.

Dopo essere riusciti a scappare dal Primo Ordine, il gruppo si diresse verso il relitto della Seconda Morte Nera in cui era celato il puntatore Sith che stavano cercando. La difficoltà presentatesi per il maltempo costrinsero Rey a proseguire da sola, lasciando indietro gli altri che intanto conoscevano dei nuovi alleati. Infatti Finn conobbe Gianna, una giovane guerriera del Primo Ordine, che con un gruppo di amici aveva deciso di ribellarsi e fuggire dall'esercito, rivelando quindi a Finn che in realtà lui non era altri che un umano, che l'esercito di Snoke aveva rapito in tenera età, e non come lo avevano fatto credere nell'esercito un clone. Rey intanto raggiunse il puntatore, venendo però nuovamente accolta da Kylo Ren che cercava di convincerla ad unire le Forze. La risposta della giovane però fu di incominicare un duello con le spade laser che, grazie all'intervento di Leila, che telepaticamente fermò il figlio, venne concluso con Kylo Ren trafitto dalla spada di Rey, che approfittò della distrazione del ragazzo per ucciderlo. Quest'ultima però, pentitasi del gesto, decise comunque di salvarlo usando la sua Forza guaritrice, e grazie a questo gesto convertendolo definitivamente nel Lato della Luce.

Rey però non si fermò con lui, ma rubandogli la navicella spaziale, fuggì solitaria verso l'antico rifugio di Luke, Anch-To, dove era divenuta una Jedi, e dove poteva meditare sul da farsi. In realtà la ragazza era dubbiosa della sua identità, avendo paura che il Lato Oscuro si sarebbe presto impossessato di lei, e per questo contraria ad affrontare il potente nonno. Lo spirito di Luke, accorso a darle consiglio però, la convinse a proseguire la sua battaglia, dandogli anche la spada laser della defunta Leila, che proprio nello sforzo di aiutarla nel duello contro il malefico figlio, morì nel sonno profondo. Mentre Rey, con la nave di Kylo Ren, dotata del puntatore Sith, andava verso Exegon, trasmetteva al contempo agli amici della Resistenza la rotta per il pianeta. La Resistenza, capitanata ora da Finn e Poe, dopo la dipartita di Leila, si organizzava quindi per l'ultimo scontro contro le truppe del Primo Ordine, ora sotto il comando diretto del potente Sidious, che intanto attendeva l'arrivo di Rey. Mentre Finn e Poe guidavano l'esercito verso la battaglia, Chewbecca e Lando Calrassian a bordo del Millenium Falcon, percorrevano la galassia trasmettendo un messaggio di richiamo verso tutti i popoli che volessero distruggere il Primo Ordine e, con esso, il malefico Sith.

Le truppe della Resistenza intanto si stavano preparando ad attaccare gli Star Fighter all'interno di Exegon. Il pianeta infatti era circondato da dense nubi e nebulose che, se percorse da grandi navi come quelle del Primo Ordine, facevano rischiare un impatto con gli asteroidi ed i detriti spaziali danneggiandole irreparabilmente. Mentre l'esercito di Sidious si preparava ad invadere la galassia, la strategia della Resistenza era quindi quella di affrontare con le loro navicelle rimaste la potente armata, mentre questa appunto rimaneva bloccata all'interno della nebuolosa in attesa dell'ordine per uscire verso la galassia. Il fine divenne quello di concentrate tutta l'attenzione verso gli apparati che permettevano alle navi spaziali di poter percorrere la strada che da Exegon portava alla galassia, e su questo punto il piano dei giovani eroi Poe e Finn ebbe inizio. Nel mentre Rey affrontava Sidious, che la stava attendendo sul suo rifugio simile ad un'oscura piramide egizia, che le rivelò il lungo piano che aveva da sempre avuto nei suoi confronti, ovvero quello che lei lo uccidesse, portando così lo spirito di Sidious, assieme a quello di tutti i Sith che lo avevano preceduto e che erano dentro di lui, all'interno della ragazza e così facendo governare definitivamente la galassia, senza più nessun'altro a potersi opporre a tale potenza. Sidious però non poté prevedere l'intervento

di Ben Solo, tornato a vivere grazie a Rey e passato definitivamente al Lato Chiaro, e desideroso di sconfiggere, assieme alla ragazza, il potente Sith. Il colpo di scena derivò dal fatto che quest'ultimo, attendendo che la ragazza lo uccidesse, percepì invece un altro potere, celato dal rapporto tra i due giovani, che egli stesso definì una diade nella Forza e che, essendo un raro caso di incontro nel flusso vitale poteva utilizzarlo per la sua stessa vita. Infatti i due ragazzi vennero a loro volta sorpresi dai poteri del Sith, che assorbì la loro forza vitale, recuperando le energie e la forza spirituale ormai da tempo perduti. Sidious quindi, a scapito dell'energia dei due giovani, che caddero a terra esanimi, tornava ad essere il potente Maestro Sith, in grado ora di comandare la sua flotta verso la conquista della galassia, senza più nessuno a porsi in mezzo.

Mentre Ben veniva scagliato in una crepa all'interno del tempio, facendolo precipitare nel buio, Rey, risvegliatasi dal sonno, si trovava ad affrontare da sola il nonno. Sopra di loro la battaglia tra i due eserciti infuriava, e seppure il Millenium Falcon era riuscito ad accorrere in aiuto degli alleati seguito da migliaia di astronavi provenienti da tutta la galassia, Palpatine rivelò la nuova reale potenza scagliando una tempesta di fulmini che fecero precipitare tutte le navi degli alleati ribelli. Sidious, pronto a uccidere definitivamente la nipote, raccolse tutte le forze Sith, e scagliò un raggio energetico che però fu opposto dalla Forza di Rey, questa volta aiutata da tutti i fanstasmi Jedi, che si contrapposero al malefico Imperatore. Le forze energetiche si scontrarono, generando un esplosione che travolse entrambi, segnando però la definitiva sconfitta di Sidious, che venne completamente annientato, mentre Rey cadeva senza più energie per lo sforzo che aveva dovuto sostenere. Ben, che intanto era riuscito a raggiungerla, decise di redimersi con un ultimo sacrificio, donandole la sua energia vitale e salvandola. Sopra di loro le navi del Primo Ordine cadevano sotto i colpi della Resistenza, decretando la fine del Nuovo Impero.

La conclusione positiva, di chiara esperienza lucasiana però, non è riuscita a convincere la critica, che forse più fortemente rispetto ad altri insuccessi della saga, si è opposta alle scelte fatte per il film. Il primo tra tutti gli aspetti che più di ogni altro è apparso evidente, è stato proprio l' intenzione di Abrams di cancellare ciò che si era invece citato nel capitolo precedente. Non solo in termini di conduzione registica e scelta delle tematiche da affrontare, ma sorpattutto in termini di narrazione. È apparso chiaramente come gli sviluppi legati alle storie dei singoli personaggi fatte da Johnson, a partire dal loro ruolo nella sceneggiatura, quanto nell'approfondimento dei singoli aspetti, sia stato sgretolato completamente dalle decisioni della nuova regia, che invece ha deciso di riprendere il filo interrotto con il primo capitolo e di cancellare molte tematiche introdotte nell'episodio VIII. In questo senso, si prende in considerazione principalmente l'approfondimento dei personaggi. La prima fra tutti è sicuramente Rey, che da giovane sconosciuta in grado di cambiare gli equilibri della Forza, diviene la nipote di sangue di Palpatine, e che con questi viene tessuta una trama basata sulla resurrezione di quest'ultimo e sulla sua strategia centenaria, che in realtà non combaciano con quanto invece successo nella prima trilogia lucasiana. Ovvero dopo la delusione che i fan subirono dalla spiegazione scientifica delle abilità Jedi insite nel proprio DNA, introdotta in *La minaccia fanstasma*, la decisione di spiegare i poteri di Rey attraverso la discendenza genealogica, è stato un altro motivo di contrasto tra la casa cinematografica di Burbank ed i suoi fan. Il mistero, legato indissolubilmente con il potere della Forza dei primi capitoli, è venuto progressivamente meno con l'inserirsi di spiegazioni cui culmine è stato raggiunto con lo scontro tra Luce ed Ombra, impersonificati in due grandi famiglie quali Skywalker e Palpatine. Un altro aspetto fonte di critiche è stato sicuramente il piano congegnato dal maestro Sith, dopo una dubbia resurrezione ed una mancanza di logica, nel non aver deciso di travolgere l'intera galassia con un esercito di astronavi che potenzialmente potevano disintegrare qualsiasi pianeta. Seppure l'introduzione di Palpatine abbia avuto negli spettatori un richiamo alla filosofia lucasiana con l'emblema definitivo del Male, che sostituiva il dubbio personaggio di Kylo Ren come *villain*, d'altra parte in termini narrativi della saga questo espediente mostrava unicamente l'assenza di un progetto conforme dell'ultima trilogia, conclusasi come era già stata terminata la prima fatta da Lucas.

In secondo luogo Kylo Ren, o Ben Solo, è stato l'altro importante personaggio, che contrastava appieno rispetto al combattutto ed insicuro Sith dei primi due episodi, per lasciare spazio ad un convinto cavaliere oscuro che nella prima parte del film, sembra avere in mente un piano ben definito. Le sue idee però, che tralasciano l'ambizione di potere assoluto garantitagli da Sidious, per perseguire in un rapporto di odio ed amore con la giovane Rey, non portano ad una reale convinzione sul personaggio, che comunque riesce a dare alcune scene tragiche alla vicenda, quando ad esempio dona la sua vita per salvare Rey, ma nel contesto generale rimanendo in un profilo defilato dell'episodio finale.

Anche gli altri personaggi, come Poe e Finn, sono stati affrontati superficialmente, divenendo quasi delle comparse che servono a condurre la narrazione del film, piuttosto che pronunciarsi come veri protagonisti della storia. Il loro ruolo infatti, si limitava ad accompagnare la protagonista lungo il suo percorso da eroe, senza che ve ne fosse un reale approfondimento, ma piuttosto ampliando altre prospettive narrative con diversi altri personaggi, che sono apparsi per la prima volta. In questo senso il regista univa Poe al suo passato con Zorii Bliss, mentre per Finn è scomparsa definitivamente la precedente amata Rose, che fa da comparsa in alcune scene, per essere sostituita con Gianna, un'altra ex *stormtrooper* che li ha aiutati militarmente nel combattere il Primo Ordine.

Il secondo aspetto criticabile del film, è risultato essere proprio nella storia costruita da Abrams, ovvero nella sua decisione di interrompere completamente un legame con il precedente capitolo e di riportare ad una storia diversa e con fondamenta deboli. A partire dal ruolo di Snoke, che come spiegato nel corso della pellicola, diveniva una semplice pedina di Sidious, creata dallo stesso come figura che si presenta dinanzi al suo nuovo esercito, per proseguire poi con cambi di scena e di sequenze logiche che cercano di richiamare continuamente gli episodi lucasiani, fallendo però nel modo e nella composizione. Ciò che più è stato sottolineato dalla critica, è stata l'idea percettiva che il film abbia un senso continuo di voler concludere la saga in modo differente, rispetto a quello che era stato costruito fino all'episodio precedente, e che per farlo però Abrams abbia dovuto tagliare, adattare e reinvetarsi una storia completamente differente, cercando di dare delle spiegazioni plausibili che fossero delle conseguenze dell'episodio precedente, ma che al contempo lo annullassero cambiando completamente le prospettive create da quest'ultimo. La conseguenza però è stata quella di completare una pellicola con sensi logici e nessi con altri episodi non convincenti, oltretutto richiamando aspetti delle trilogie passate ed influenzando con evidenti cambiamenti tutta la storia di *Star Wars*. Un ultimo aspetto criticabile diveniva quello legato alla serie di conflitti che si susseguivano tra le varie sequenze del film, dove la credibilità del Primo Ordine sembrava venisse progressivamente sminuita, con un esercito non all'altezza, avente generali e subalterni che perseguivano unicamente i loro scopi individuali, mentre il loro *leader* si concentrava unicamente sulla figura di Rey, invece che condurre una guerra, con armi avanzate e sulla carta imbattibili. Anche la dotazione di Star fighter in grado di distruggere interi pianeti, risultava essere un aspetto esagerato, soprattutto per il fatto che con la loro semplice esistenza, Sidious avrebbe già potuto condurre il suo piano di conquista da solo e soprattutto molto tempo addietro, senza sicuramente l'aiuto di Kylo Ren[173]. In aggiunta a tutto questo, le musiche del solito Williams ricalcavano le precedenti tematiche filmiche, senza aggiungere nuovi aspetti o particolarità, ma limitandosi a ripetere quelle degli episodi precedenti, inseriti sui medesimi ritmi divenuti oramai canonici della saga. Secondo la maggioranza della critica, che è comunque stata molto negativa nei confronti del lavoro di Abrams, il film, considerato singolarmente al di fuori della trilogia, ha avuto comunque una narrazione scorrevole ed avvincente, con diversi colpi di scena e sequenze tragiche di grande effetto. Di controparte però la pellicola, presa nel contesto della trilogia, ed ancora di più nella storia completa starwasiana, risultava avere un effetto diminutivo, dove da una parte non veniva perseguito un tentativo di inserire delle novità nella saga, come invece aveva fatto Johnson con il capitolo precedente, e dall'altra riportava ad una conclusione contradditoria e sufficiente, con l'unico obbiettivo evidente di un'aggradazione da parte del pubblico, o almeno, della maggior parte.

[173] http://www.anonimacinefili.it/2019/12/17/star-wars-rise-of-skywalker-ascesa-spiegazione-significato-finale/

Star Wars nella società

Fin dal principio *Star Wars* si dimostrò essere un film capace di influenzare la società, a partire da quella statunitense ed occidentale, fino ad arrivare, in tempi più recenti, a quella orientale. La pellicola creata da George Lucas infatti, ebbe la capacità di ottenere un successo ampio e condiviso tra differenti fasce d'età, che andò sempre più allargandosi con lo sviluppo della prima e della successiva seconda trilogia.

Un primo aspetto, che già è stato considerato, riguarda sicuramente la ricerca narrativa basata sui fondamenti del teorico Campbell e sulla costruzione del personaggio principale, Luke Skywalker, con caratteristiche e fisionomie che riuscissero ad essere comuni per la maggior parte del pubblico. Lucas infatti, seppure avesse inserito molti aspetti legati alla sua gioventù, ricercò, soprattutto a partire da *L'impero colpisce ancora*, una coerenza nelle sequenze del film che potesse far seguire un percorso predefinito del protagonista, che appunto si rifacesse alle idee di Campbell. Ovvero in questo senso, Luke percorreva una serie di passaggi che erano comuni nelle tradizioni e nelle leggende provenienti da tutto il Mondo e che servivano per l'appunto ad affascinare ulteriormente lo spettatore in quello che in realtà si predefinì nelle due trilogie come il percorso di padre e figlio.

La ricerca di un percorso definito per l'eroe era un aspetto importante, che divenne apprezzato dalla critica, grazie soprattutto alla capacità di Lucas di inserire una *space opera* in un contesto con evidenti richiami alla mitologia e alle leggende medievali[174]. L'idea dell'eroe però implicava non solo un chiaro riferimento allo spettatore, che vi poteva rivedersi ed immaginarsi nel corso della pellicola, quanto piuttosto una figura che nel tema narrativo divenisse il punto centrale per un insieme di persone. Ovvero Luke in questo caso divenne l'emblema della speranza, rappresentando questo significato per un'intera collettività di individui che si univano per combattere contro un nemico comune, e che riconoscevano nella figura dell'eroe il simbolo guida per raggiungere il proprio obiettivo. Questo punto derivava dagli albori dei manuali epici dell'antichità, a partire dall'*Odissea* e dall'*Iliade*, dove gli eroi rappresentavano la collettività, il gruppo, e grazie alle loro innate capacità li conducevano alla vittoria. Importante era anche il fatto che fin dall'antico passato, scrittori come Virgilio ad esempio, utilizzassero una duplice caratterizzazione dei propri eroi, molte volte contrapposti per modi di agire, obiettivi ed età, ed in cui si poteva considerare una netta scissione tra «l'eroe di spada» e «l'eroe di scettro»[175]. Il primo veniva rappresentato dal Luke creato dalla fantasia lucasiana, ovvero il giovane coraggioso e ribelle, sincero e responsabile per il destino che incombeva su di lui, mentre il secondo era il saggio e forte personaggio, che sapeva sacrificare il proprio io per il bene comune, come ad esempio lo era stato Ulisse. Questa differenza implicava anche il diverso modo con cui l'eroe affrontava i propri nemici e gli aspetti con cui riusciva inevitabilmente a far trionfare il bene sull'oscurità incombente. Nel caso lucasiano il concetto fondamentale fu che Luke ebbe grande spirito e forza, con cui poté affrontare le missioni a cui si sottopose, seguendo progressivamente gli insegnamenti dei suoi maestri ed infine sconfiggendo la più potente figura dei Sith grazie alla sua speranza, sempre viva nel suo cuore, di veder un giorno tornare il vero spirito del padre Vader.

La narrazione epica divenne fondamentale all'interno dell'interesse culturale della società, talmente importante che le sue radici profonde diedero vita a rami che si svilupparono fino ai giorni nostri, fino appunto ad avere ancora esempi di storie mitologiche, che con diversi mezzi ma pur sempre con caratteristiche simili ai racconti dell'antica Grecia, riescono ancora oggi ad essere un'attrazione per le generazioni odierne. Nel caso starwasiano lo sviluppo della sceneggiatura e della storia epica di Luke, fu chiaramente basato sugli antichi racconti del Medioevo e sulle avventure di prodi cavalieri che viaggiavano per compiere la propria missione. D'altra parte però

[174] G. Ghisolfi, *Star Wars. L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017
[175] S. Zatti, *Il modo epico*, Laterza, 2015, pp. 95-97

non vi era solamente l'aspetto legato all'eroe che rendeva un poema epico, quanto piuttosto due aspetti importanti per il punto di vista spazio-temporale narrativo e per quanto incidano ancora oggi nella società.

La prima riguardava la profezia, elemento perennemente presente all'interno degli antichi miti, in cui si anticipava un destino inesorabile, non controllabile neppure dallo stesso eroe, che però poteva affrontarlo in diversi modi, apportandone alcune volte alcune modifiche. In questo senso la saga di Lucas era completamente soggetta al potere del mito insito all'interno delle profezie, che nel susseguirsi delle trilogie vedevano nuovi misteri e personaggi che prevedevano ciò che non era ancora accaduto, in un continuo legame con la Forza.

Forza, essere misterioso che senza alcuna spiegazione indicava le vie dell'universo e compariva in luoghi e in tempi non prevedibili, ma veniva concepito solamente da coloro che erano in grado di vederlo, ovvero persone con maggiore sensibilità ad essa o in grado di concepirla realmente per ciò che era nel presente, come furono Qui-Gonn e Lor Sann Tekka. Questi personaggi infatti, si avvicinavano agli antichi saggi che nei poemi epici davano consigli agli eroi, e che molte volte nascondevano abilità di maghi o stregoni che li avvicinavano a forze non concepibili da comuni esseri umani. Il secondo aspetto che si legava allo sviluppo temporale della storia era la genealogia, che permetteva di creare un vero *continuum* con spazio e tempo, un racconto che rappresentava non solo la singola storia di una famiglia, ma un esempio per coloro che divenivano spettatori di quello stesso racconto. Ovvero attraverso l'eroe, la famiglia e le profezie si costruiva un trio di elementi con cui il pubblico poteva più facilmente addentrarsi nella storia per rivedere sé stesso, rispecchiato all'interno di un mondo parallelo, fortemente interconnesso con personaggi di varia natura e provenienza, che in sostanza potesse rappresentare la propria realtà trasposta[176].

Diventava così chiaro che *Star Wars* poteva essere definito come una narrazione epica, in grado di enfatizzare i principali aspetti narrativi ai massimi livelli e mescolando tutto ciò con elementi contemporanei, che la portarono ad un rapido e consolidato successo in tutto il mondo.

Ma *Star Wars* non si limitò ad un successo in termini di incassi e riconoscimenti da parte di critica e pubblico, quanto piuttosto venne indicato come la pietra miliare per la nuova rivoluzione cinematografica. L'idea di un giovane regista, nata dopo un netto rifiuto per girare un film sul suo eroe dell'infanzia, divenne per i principali esperti del settore come la pellicola che diede inizio all'innovazione del cinema postmoderno, ovvero quello che poi avrebbe visto la crescente presenza dell'animazione e degli effetti speciali, cui poi lo stesso Lucas fu uno dei principali pionieri. Ovvero come già citato nei capitoli precedenti, Lucas e la sua convinzione nel poter rendere reale ciò che in realtà non c'era, e cui nessuno si era mai interessato di fare eccetto un antico cinematografo girovago di nome Georges Meliés, furono gli artefici di una totale rivoluzione nel mondo, non solo del cinema, ma di tutto lo spettacolo. La ILM e le diverse società che nacquero per le estroverse, quanto cocciute fantasie del regista, rappresentarono il vero elemento attraverso cui *Star Wars* influenzò così profondamente la società odierna. La saga dell'universo starwasiano divenne infatti unica ed inimitabile nel suo genere, capace di raccogliere in alcune ore una moltitudine di elementi, che non soltanto rompevano con la continuità monotona in cui si stava sviluppando il cinema degli anni Settanta, ma riprendevano elementi dello stesso passato reintroducendoli con enfasi e sottolineandoli al pubblico. Le scene dei vecchi generi cinematografici, le battute fuori copione, i personaggi diversi per razza e comportamento, sia nell'aspetto che nelle caratteristiche fisiche, i nemici esemplari ed iconici, furono tutti elementi che si addensarono per rendere i diversi episodi, soprattutto quelli legati alla prima trilogia, di un'influenza dirompente per lo spettatore. Di riflesso il successo del film venne enfatizzato dalla forte campagna *marketing*, che come la pellicola, anticipò le altre case di produzione nei tempi e diede un esempio su come si potesse realmente sviluppare una strategia di vendita, che potesse rendere efficiente la pellicola, non soltanto basandosi sugli incassi al botteghino, ma anche attravero prodotti esterni. Lucas si dimostrò ancora una volta davanti ai suoi coetanei, e continuò a farlo, film dopo film, incrementando incassi ed

[176] Zatti, *Il modo epico*, cit. pp. 99-100

aumentando il proprio pubblico, spartito nelle diverse classi d'età della società occidentale e presto anche di quella orientale.

Nell'ambito della società moderna comunque, la saga stellare poteva essere considerata attraverso diversi punti di vista, i quali poi ne avrebbero evidenziato i contorni per l'importanza che assunse nel pubblico. Il primo era sicuramente quello già citato della narratività mitologica, che riprendeva la storia umana e la riportava all'interno di un contesto sconosciuto e magico, spettacolare per bambini ed adulti. D'altra parte però l'attenzione che Lucas pose sugli aspetti politici e legislativi, con giochi di potere e battaglie tra i seggi del senato galattico, soprattutto nella seconda trilogia, era un chiaro indizio di come volesse rispecchiare la società reale. Mentre i primi film si basavano sulla netta distinzione tra bene e male, con riferimenti allo scontro della Seconda Guerra Mondiale, e relativi richiami iconici nei personaggi principali, lo sviluppo della saga invece prese in considerazione la metamorfosi del protagonista Anakin, nella sua discesa verso il male. In questo senso Lucas pose nella narrazione una crescita del Lato Oscuro lenta ma incessante, nascosta tra i sussurri di un abile Sidious e le paure nell'inconscio del giovane Jedi[177]. Il ruolo dei Cavalieri infatti venne disminuito, fino ad essere precluso a meri compiti di guardia ed infine considerati come attentatori della Repubblica, con la cecità dei restanti politici che per interesse o per semplice ignoranza, lasciarono che Sidious potesse prendere il sopravvento come Imperatore. Forti esempi che catturavano l'attenzione di un pubblico che si susseguiva nel tempo, ove la crescita di *Star Wars* continuava imperterrita, nonostante le pellicole venissero considerate dai fan meno attrattive rispetto al passato. *Star Wars* quindi rispecchiava la società e la società a sua volta si ispirava ai principi enunciati sulla saga. Il mezzo che aveva creato Lucas, portava gli spettatori ad essere influenzati dall'immaginazione di apertura a razze di altri mondi, combattendo assiduamente le minaccie di oscuri signori che ingannavano politici e gli stessi Cavalieri della pace, facendo infine divenire parole o frasi utilizzate nel linguaggio comune, anche da coloro che *Star Wars* non lo avevano mai visto.

I lunghi tempi cronologici della saga, avevano inoltre permesso una sua diffusione anche in termini di libri, fumetti e cartoni animati liberamente ispiratisi, che sottolineavano il primato di Lucas anche sull'aspetto di intrattenimento differenziato, che sarebbe divenuto l'universo espanso cui molte narrazioni in seguito avrebbero utilizzato. Nell'utilizzo di diverse forme di narrazione, *Star Wars* riuscì ad attrarre costantemente spettatori e lettori, che ne potevano apprezzare storie ed avventure di personaggi diversi e di creazioni differenti, mantenendo viva la saga fino ai giorni nostri. Sicuramente quindi il marchio creato da Lucas continuava ad essere un potente mezzo di intrattenimento, capace di attrarre diverse generazioni e sviluppare temi e personaggi che potessero rispecchiare non solo i diversi caratteri degli spettatori, quanto le differenti età del pubblico. La pubblicità ed il *marketing* furono gli altri mezzi con cui la saga starwasiana ruppe qualsiasi record di incassi, non limitandosi ai guadagni attraverso i biglietti per il film. Giochi, *videogames*, pupazzi e altri diversi prodotti dalla fine degli anni Settanta ad oggi hanno invaso completamente il mercato, divenendo non solo oggetti di puro intrattenimento, ma veri e propri pezzi di collezioni ricercate da adulti e bambini. La pubblicità, costruita prevalentemente sulle figure caratteristiche starwasiane come Darth Vader e gli *stormtroopers*, da sempre si è diffusa in qualsiasi prodotto, luogo e mezzo comunicativo, riempiendo completamente qualsiasi punto della società, in modo che, se anche una persona non amassa il genere, non potesse non aver udito almento una volta i nomi dei personaggi o qualche loro avventura della saga.

D'altra parte però un altro punto di vista, più volte citato, con cui si poteva guardare *Star Wars* era quello religioso. I protagonisti, appartenenti all'ordine Jedi, richiamavano una fede insista nella spiritualità del singolo individuo. Persone che non venivano scelte a caso, ma individuate dalla stessa Forza, poi in un secondo momento resa scientificamente presente nel sangue degli eletti, che governava il destino dell'universo. Forza che solo per pochi era comprensibile, non per tutti gli Jedi infatti, ma che comunque agiva in nome del bene comune ed un esempio di questo, lo si vide più

[177] C. Sunstein, *Il mondo secondo Star wars,* Egea, 2016

chiaramente con l'ultima trilogia disneyana, dove i destini dei diversi personaggi venivano uniti seguendo una linea già predeterminata, dove appunto veniva continuamente citata la Forza che governava l'universo.

Star Wars quindi fu capace di creare un legame non solo con il pubblico, ma con l'intera società, divenendo una saga conosciuta e ripresa in molti aspetti, che avrebbero poi influenzato modi di vivere ed innovazioni tecnologiche. In quest'ultimo aspetto, se si consideravano le novità cinematografiche introdotte da Lucas furono apprezzate da pubblico e critica, che poterono vedere per la prima volta le reali potenzialità dell'animazione e della tecnologia visiva e sonora. D'altra parte anche in termini narrativi Lucas riuscì ad affascinare, seppure i suoi fan furono principalmente legati alla magia spirituale della Forza che aveva segnato il viaggio dell'eroe Luke nella prima trilogia, rispetto ai successivi film. Il perseguimento degli insegnamenti di Obi-Wan e di Yoda, la Forza che interagiva tra eroe e le cose che lo circondavano, portarono ad una credenza quasi involontaria del pubblico nell'universo starwasiano. Ovvero la piena spettacolarizzazione che catturava l'attenzione del singolo, veniva poi ricercata all'esterno. Giocattoli, *gadget* di varia natura furono gli elementi più comuni, ma si crearono anche veri e propri fan club e organizzazioni che radunavano gli amanti più fedeli, che potevano così condividere e sviluppare conoscenze e saperi sulla saga. Un esempio ancor più chiaro fu quando nel 2007 Daniel J. Jones fondò "la Chiesa dello Jedismo". Questa confraternita, dotata di una propria Bibbia con passi e fondamenti ripresi dalle sceneggiature hollywoodiane, si prerogava di condurre i propri adepti verso un percorso di luce fondato sugli insegnamenti dei maestri Jedi. La scelta che Lucas fece intendere nel film, ovvero che ognuno può decidere del proprio destino, divenne un messaggio universale per tutti coloro che stavano cercando una speranza in una società sempre meno nelle mani della collettività. Quest'ultimo punto diveniva quindi un'altra possibile risposta a questa continua attrattività che soprattutto *Star Wars,* ma anche altri esempi di saghe fantastiche, producevano sulle persone. Una ricerca verso un'altra realtà, in cui l'individuo poteva realmente raggiungere i propri desideri e sogni, confrontandosi con coloro che allo stesso modo amavano il genere o la saga, su cui si basavano tali pensieri. Realtà e finzione si avvicinavano maggiormente, lasciando tra di essi solamente una sottile linea demarcata dall'impossibilità di vivere appieno le avventure sullo schermo, ma che grazie alle innovazioni tecnologiche avevano sempre più catturato la mente e l'interesse degli spettatori.

Ma in *Star Wars* ciò che colpiva principalmente erano proprio le scelte che i personaggi, comuni civili e molte volte appartenenti alle più basse classi sociali, facevano seguendo il loro instinto e che alla fine si trovavano a decidere delle sorti per intere popolazioni di tutta la galassia. Il principale bivio che Lucas creò in questo senso, fu proprio quello tra Luke e Anakin, tra figlio e padre, che vennero posti ad un destino simile, con un percorso Jedi e uno sviluppo verso la luce. Ma mentre il primo perseguì la via maestra della Forza, credendo nel suo spirito e negli insegnamenti dei suoi maestri, l'altro cadde con le sue paure e il suo odio per la perdita delle persone amate, che lo portarono ad essere un signore del male, subordinato del potente Sith Sidious, che poco prima combatteva e che invece ora era divenuto l'unico presupposto per continuare a vivere. La scelta divenne quindi l'aspetto che più rimaneva sotto l'attenzione del pubblico, rimarcando infatti che anche la realtà era fatta di decisioni, che ognuno prendeva in qualsiasi momento e che influenzavano il proprio destino e quello dei propri cari, e che se anche vi fosse stata una Forza terza, buona o cattiva che fosse, che ci conduceva verso un determinato cammino, tutti noi eravamo liberi di scegliere da che parte stare[178].

Se da un lato quindi l'aspetto religioso e spirituale serviva ad unire intere generazioni verso la ricerca tra luce ed ombra, la politica invece faceva da contorno alla situazione della società reale che veniva rispecchiata all'interno dei film. Lucas dichiarò in seguito al primo episodio prodotto, che la scrittura e l'idea alla base gli giunsero mentre negli Stati Uniti era in corso il mandato del presidente Nixon, il quale puntava alla ricandidatura. Il fine del creatore infatti era quello di

[178] C. Sunstein, *Il mondo secondo Star wars,* Egea, 2016

mostrare da un punto di vista politico all'interno del film, quanto la Repubblica potesse essere fragile e quanto il Male potesse facilmente prevalere a danno di molti, per il bene di pochi. Era un periodo in cui si stava combattendo la guerra in Vietnam, e dopo il fallito accordo con Coppola per girare *Apocalypse Now*, Lucas riuscì comunque a dirigere un film che si ispirasse a quei fatti[179].

Si poteva quindi dedurre più una ricerca del regista, come gli altri dopo di lui, nel rendere metaforicamente la storia ricca di richiami verso la vita reale, piuttosto che il contrario. Però come venne dimostrato successivamente, grazie alla fama creatasi attorno ad essa, la saga starwasiana dimostrò un esempio più profondo per bambini, donne e uomini di ogni rango e religione, che non si limitava solamente alla finzione fantascientifica, ma che aveva dei significati più complessi. *Star Wars* divenne un emblema della lotta tra poteri, in cui ciò che diveniva fondamentale era la speranza riposta nelle scelte di ognuno, anche se questo significava schierarsi contro nemici più forti e potenti. L'impero assumeva un corpo ed una forma, che seppure in un'altra realtà, poteva comunque essere visto negli esempi della nostra storia. Il film quindi era un esempio da riprendere e in questo senso la sua importanza crebbe anche nel mondo politico.

I continui richiami al film fatti da politici statunitensi come Nixon, con il suo sistema di difesa militare, Obama che veniva ripreso a duellare con la spada laser davanti alla Casa Bianca, ma anche oltre oceano, dove il partito britannico della Thatcher la festeggiò con la famosa frase "May the Fourth Be with You, Maggie. Congratulations", dimostrarono come la cultura starwasiana si stesse diffondendo. È necessario considerare il fatto che lo schieramento tra le due fazioni era sempre a scelta e preferenza del singolo, ma comunque l'intento di Lucas sul voler attrarre lo spettatore all'interno della narrazione era compiuto.

Infine nell'ambito economico, *Star Wars* può ad oggi essere considerato come un marchio influente, soprattutto nel mondo della borsa di Wall Street. Infatti nei dati statistici la valutazione delle azioni della Disney è passata dai 92 dollari del 2014 a circa 150 dollari della quotazione odierna di fine 2019, con un rialzo in costante crescita[180]. Sicuramente la decisione di produrre una nuova trilogia e di sviluppare diversi prodotti televisivi connessi al mondo starwasiano, hanno influenzato gli investitori, soprattutto perché la capacità comunicativa della nuova casa di produzione non si è limitata all'Occidente, ma ha investito soprattutto verso i nuovi Paesi emergenti del continente asiatico. È stato stimato appunto che oltre un quinto degli incassi dell'episodio VII è derivato dalla Cina, con una cifra totale di oltre due miliardi di dollari[181]. D'altra parte c'è da considerare che la cifra risulti essere solo quella relativa al film, mentre viene stimato un totale con il *merchandising* che ha superato per due volte suddetta cifra, con una stima di circa cinque miliardi totali nel solo primo anno di uscita del film, secondo l'analista Tim Nollen della società di *trading* Macquarie Securities[182].

Complessivamente ad oggi, senza considerare l'ultimo episodio della saga ed i restanti prodotti di intrattenimento della Disney basati su di essa, si è calcolato che come costo complessivo degli otto film si è raggiunta la cifra di ottocentocinquanta milioni di dollari, a fronte di un incasso complessivo di sette miliardi e quattrocentro milioni[183]. In questo senso quindi se si considera il rapporto di un terzo dell'incasso rispetto al totale generato dai prodotti della saga, le cifre si potrebbero girare attorno ai ventitre miliardi di dollari di incasso.

In conclusione quindi diviene interessante considerare il fatto che un semplice tentativo compiuto da un novello regista, assieme ad una squadra di giovani talenti degli effetti speciali, con un *budget* limitato e con il rischio di fallire per produrre un film di genere fantascientifico, che all'epoca veniva considerato come un *B-movie*, sia stato capace nel corso degli anni di generare una

[179] Sunstein, *Il mondo secondo Star wars*

[180] https://www.google.com/search?q=titolo+disney&sa=X&ved=2ahUKEwiRrJu527_mAhWC-qQKHbZwBukQ1QIoBnoECAsQBw&biw=1360&bih=625 18/12/19

[181] https://st.ilsole24ore.com/art/mondo/2015-10-29/quanto-vale-nuovo-star-wars-ecco-tutte-stime-stellari-incassi-174622.shtml?uuid=ACeG4rPB 18/12/19

[182] Ibid

[183] https://www.truenumbers.it/star-wars-incassi/ 18/12/19

così ampia influenza in tutti gli ambiti più importanti del mondo intero, e che ancora oggi risulti essere al centro dell'attenzione mediatica internazionale. *Star Wars* ha dimostrato di essere il veicolo principale all'interno della classe cinematografica, in grado di trasportare il pubblico nella nuova era dell'intrattenimento, ovvero attraverso una struttura mitologica e con basi dei classici generi filmici, ma al contempo in grado di sorprendere visivamente e uditivamente lo spettatore. In questo senso la capacità di Lucas non si limitò solamente ad introdurre una novità nell'ambiente del cinema moderno, quanto piuttosto nella persecuzione della ricerca verso l'utilizzo dell'animazione che dalla fine degli anni Settanta ad oggi, ha fatto sì che la saga starwasiana fosse un modello di ispirazione per tutti gli altri generi, e che mantenesse il primato per le innovazioni introdotte nel mondo dello spettacolo.

Conclusione

L'obiettivo principale di questo lavoro è stato quello di affrontare per i diversi aspetti ciò che più ha contraddistinto la saga di *Star Wars*, a partire dalla biografia del suo creatore George Lucas, approfondendo poi caratteristiche filmiche, tecnologiche e narrative utilizzate per i diversi film, fino a giungere alla considerazione che l'influenza starwasiana ha avuto in tutti gli ambiti della società moderna. A parere di chi scrive, il successo che questa saga ha avuto è prepondemente da accreditare alla intuizione visiva del suo creatore, che ha saputo cogliere le opportunità tecnologiche che si stavano sviluppando alla fine degli anni Settanta, coniugandole con tematiche e generi che fondavano il cinema americano. A questo è necessario aggiungere che le opportunità creatisi sono state anche frutto di collaborazioni di diversi personaggi, che complessivamente hanno dato alla saga le caratteristiche per divenire un fenomeno di livello mondiale e duraturo nel tempo. Infatti, oltre che per le intuizioni di Lucas, una parte del merito è da attribuirsi a personaggi come John Dykstra per le sue innovazioni tecnologiche, Marcia Lucas per le abilità di montaggio, John Williams per la traduzione musicale delle sequenze filmiche, Lawrence Kasdan per le sceneggiature fondate sulle immagini visive di Lucas e di tutti gli altri operatori della Lucasfilm che in diversi modi hanno contribuito ad apportare innovazione, fantasia e spettacolarità all'interno dei film della saga. Sicuramente a parere di chi scrive le differenze tra le diverse trilogie sono rimarcate e rispecchiano il susseguirsi di un cambio generazionale all'interno del pubblico, a cui Lucas prima e la regia disneyana in seguito, hanno cercato di adattarvisi con diversi risultati.

Risulta chiaro però che il bivio segnato dal passaggio di conduzione tra l'individualista Lucas e la più grande casa di distribuzione di Burbank a livello di animazione, abbia segnato anche il termine di un'era legata ai precedenti film starwasiani. Infatti, seppure il lavoro degli ultimi film potesse sembrare lo stesso dei primi realizzati, in realtà le reali intenzioni della Disney ne tradivano il senso preponderante, cancellando le principali caratteristiche che invece erano fondamentali nella prima trilogia e sostituendole con l'ambizione economica e di distribuzione mondiale.

Fondamentalmente in questo senso si stanno paragonando due linee di pensiero che hanno costituito la stessa saga, e quindi nel primo caso, inteso come il filo conduttore lucasiano tra la prima e la seconda trilogia, si ricercava una sperimentazione volta alla continua spettacolarizzazione verso il pubblico, con alla base caratteristiche visive che comunque avessero dei temi narrativi avvincenti e mitologici. Lucas infatti ha costruito una saga sulle immagini, prima che sulle parole, affidandosi alla sua caparbietà nel perseguire la tecnologia e le sue conoscenze filmiche, ma affidandosi anche alla collaborazione di coloro che potevano rendere maggiormente all'interno del film, in una continua ricerca di sperimentazione ed innovazione. Al contrario invece la scelta della Disney si è rivelata prettamente legata ad un investimento innanzitutto finanziario, e quindi volto alla rapida persecuzione di recuperare i costi a cui la società aveva dovuto far fronte, investendo principalmente sul *marketing* e sulla innovazione tecnologica, piuttosto che sviluppare

un più ampio progetto univoco legato alla nuova trilogia e all'universo espanso. La conseguenza è stata la costruzione di una saga con poche idee innovative, che hanno invece portato a continue contraddizioni con quanto svoltosi nei precedenti film e che per l'attrazione verso il pubblico si è affidata più ad una pubblicità massiva, piuttosto che nella costruzione di un progetto univoco che potesse rendere realmente la saga ancora presente nel Ventunesimo Secolo.

A parere di chi scrive, da un punto di vista di intrattenimento la Disney è riuscita ad espandere ulteriormente il *merchandising* ed il mercato di diffusione a cui *Star Wars* poteva ambire, incrementando il potere visivo delle immagini e spettacolarizzante di alcune sequenze. D'altra parte però, è venuta meno la reale ricerca di una costruzione narrativa che potesse congiungere i diversi episodi, senza inoltre un approfondimento dei personaggi, descritti invece in maniera superficiale e approssimativa, in assenza quindi di figure che oltre alla apparenza potessero fornire allo spettatore un interesse nei loro modi o nei mutamenti caratteristici nel corso dei film.

È quindi necessario sottolineare come di recente la Disney abbia apportato una conclusione di *Star Wars* nell'ambito cinematografico confusionaria e contradditoria, investendo invece in altre forme di intrattenimento e proseguendo l'investimento nell'universo espanso starwasiano con altri personaggi e storie, che si stanno progressivamente distanziando dai pilastri narrativi lucasiani, abbracciando invece un interesse del pubblico più vario, ma sempre meno apprezzato da parte dei fan storici. A dispetto di tutto quindi, l'autentico *Star Wars* per molti rimane quello legato ai cosiddetti *Legends*, ed alle trilogie lucasiane, ovvero a quelle forme di intrattenimento che oltre alla spettacolarità visiva o all'immaginazione del lettore, facevano fondamento su pilastri iniziali, fondati su una narrazione che approfondiva i singoli personaggi e che sviluppava logiche sequenziali lineari ed avvincenti. Lucas ha quindi saputo dare agli spettatori di tre diverse generazioni una nuova epica, futuristica e innovativa, che ha di conseguenza aperto un nuovo scenario nel mondo di tutto l'intrattenimento, e su cui ancora oggi molti ne riprendono l'esempio per la realizzazione. L'attenzione verso la visività, la spettacolarizzazione e la musica hanno sottolineato come il mondo cinemaografico avesse necessità di un grande cambiamento, che seppure per molti abbia aperto le porte a pellicole di basso livello culturale, al contempo a saputo far tornare il ruolo del film sulla cresta dell'interesse collettivo nella società.

In conclusione *Star Wars* si è confermato negli anni come un fenomeno culturale e sociale, in grado di rompere le barriere convenzionali dei generi cinematografici grazie all'unione della Settima Arte con le altre forme di intrattenimento dell'era postmoderna, perseverando una crescita crescente dell'innovazione tecnologica e narrativa, capace di sorprendere il pubblico ed al contempo rispecchiarne le peculiarità che contraddistinguono la nostra società.

Oggi *Star Wars* non è solo un film, ma è anche una metafora narrativa, di come le scelte del singolo individuo possano essere importanti per tutta la società, è un simbolo capace di rispecchiare la nostra cultura, criticandola per la sua fragilità, ma al contempo rispecchiandone la moltitudine di razze e popoli che vi convivono assieme, è un esempio di come il coraggio e la fantasia abbiano portato un semplice ragazzo di Modesto a creare una saga trentennale, capace di sorprendere e far riflettere un pubblico che a questa galassia lontana lontana, è stato e sempre sarà affezionato.

Bibliografia

S. Arecco, *George Lucas*, Roma, Il castoro, 1995
A. Bray, *Star Wars: tutto quello che non sai*, Firenze, Giunti, 2016
T Brooks, *Star wars Episodio I. La minaccia fantasma*, Romanzo Solzogno, 1999
J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Lindau, 2019
G. Carluccio, L. Malavasi, F. Villa (a cura di), *Il cinema - Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci Editore, 2016
Marco Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Milano, Mondadori, 2005
J. Devereux, *Star wars: Il potere del mito*, Milano, Fabbri, 2000
E. Fortune, *Star wars atlante galattico*, Firenze, Giunti, 2018
D. Goldoni, *"Che cosa è un medium"* in Cuomo, V. (a cura di), *Medium. Dispositivi, ambienti, psico-tecnologie*, Kaiak Edizioni, Tricase 2015
G. Ghisolfi, *Star Wars: L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis Edizioni, 2017
P. Gulisano e F. Rossi, *La forza sia con voi*, Ancora, 2017
M. Giovagnoli, *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Apogeo Education, 2010
M. Giovagnoli, *Transmedia*, Apogeo Education, 2013
J. Hamilton, *Effetti speciali: tutte le tecniche e i segreti dei film più spettacolari di Hollywood*, Novara, Istituto geografico De Agostini, 1999
F. Herbert, *Dune*, Milano, Sperling & Kupfer, 1999
B. J. Jones, *George Lucas: la biografia*, Milano, Il castoro, 2017
D. Jones, *Tu sei l'ultimo Jedi. Lezioni per diventare un vero maestro*, Sperling & Kupfer, 2017
F. Magni, *Meraviglioso*, Alessandria, Falsopiano, 2014
C. Marra, *Fotografia e arti visive*, Roma, Carocci, 2014
E. Morreale, *L'invenzione della nostalgia*, Roma, Donzelli Editore, 2009
G. Lucas, *Una nuova speranza. Star Wars*, Mondadori, 2015
M. Guerri e F. Parisi, *Filosofia della fotografia*, Milano, Cortina, 2013
D. W. Reynolds, *Star wars: The visual dictionary*, London, Dorling Kindersley, 1998
D. W. Reynolds, *Star Wars: Episodio 1: Dentro le astronavi*, Milano, Fabbri, 1999
R. Rossanda; M. Ciotta; R. Silvestri, *Il film del secolo*, Bompiani, 2013
B. Slavicsek, *Guida completa all'universo di Star Wars*, Milano, Fabbri, 2002
C. Sunstein, *Il mondo secondo Star wars*, Egea, 2016
L. Tellarini, *Star Wars. Le origini*, Firenze, Giunti, 2018
C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Roma, Audino, 2010
S. Zatti, *Il modo epico*, Laterza, 2015

Sitografia

https://starwars.fandom.com/it/wiki/Pagina_principale
http://wwwe.ansa.it/scienza/notizie/ragazzi/primopiano/2016/02/20/la-matematica-rilegge-star-wars_9b3a3e5a-d540-48f0-a116-73e70d4ea1d1.html?idPhoto=3
https://starwarslibricomics.it/2015/09/01/i-romanzi-di-star-wars-guida-per-iniziare/
https://thecantina.starwarsnewsnet.com/index.php?threads/new-canon-timeline-picture.6722/
https://mgmtmagazine.com/nasce-successo-star-wars-speranza-quasi-spezzata-1686970/
https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_Day
http://flipanimation.blogspot.com/2015/03/cutting-edge-technology-in-1976-lyon.html
http://www.swx.it/databank/index.php?title=Star_Wars_Legends
https://it.wikipedia.org/wiki/LEGO_Star_Wars
https://www.mondofox.it/2019/01/31/star-wars-il-risveglio-della-forza-la-recensione/
https://www.vanityfair.it/show/cinema/15/04/08/star-wars-7-anteprima-mondiale-italia-16-dicembre-checco-zalone
http://www.cineforum.it/recensione/Nostalgia_nostalgia_canaglia
https://www.letturefantastiche.com/recensione_star_wars_il_risveglio_della_forza.html
https://it.wikipedia.org/wiki/Rogue_One:_A_Star_Wars_Story
https://movieplayer.it/articoli/star-wars-gli-ultimi-jedi-le-opinioni-della-redazione_18368/
https://www.mymovies.it/film/2018/hansolo/
https://clonewars.fandom.com/wiki/Darth_Maul
http://www.cineforum.it/recensione/Solo-A-Star-Wars-Story
https://guerrestellari.net/dryden-vos-e-unarmatura-mandaloriana-nella-nuova-immagine-da-solo-a-star-wars-story/
https://www.daninseries.it/star-wars-serie-tv-the-mandalorian-uscita-disney/
https://st.ilsole24ore.com/art/mondo/2015-10-29/quanto-vale-nuovo-star-wars-ecco-tutte-stime-stellari-incassi-174622.shtml?uuid=ACeG4rPB
https://www.exibart.com/cinema/star-wars-episodio-ix-abrams-cosa-hai-fatto-e-soprattutto-perche/
http://www.anonimacinefili.it/2019/12/17/star-wars-rise-of-skywalker-ascesa-spiegazione-significato-finale/

Ringraziamenti

Desidero innanzitutto ringraziare la relatrice, Professoressa Maria Novielli, per aver accettato e appoggiato fin da subito il progetto di tesi, accompagnandomi con saggi e profondi consigli, come quelli che il Maestro Yoda dava al giovane Luke.

Ringrazio il correlatore Davide Giurlando, per aver puntualmente e pazientemente corretto e migliorato il mio lavoro, indicandomi gli errori e le mancanze, come il Maestro Obi-Wan Kenobi faceva con Anakin.

In seguito desidero ringraziare mio padre Massimo, che spiritualmente ed economicamente mi ha aiutato in tutto questo percorso, come avrebbe fatto il potente Darth Vader se Luke fosse passato al Lato Oscuro.

Ringrazio mia madre Loretta, che ha appoggiato fin da subito il mio ritorno agli studi e a cui devo il supporto morale ad andare avanti, come Shmi aveva fatto con il piccolo Anakin.

Vorrei ringraziare Francesca, la prima ad avermi spinto in questo percorso e la prima ad avermi pazientemente sopportato durante questi intensi anni universitari, come una Padme che ha sempre creduto in un Anakin, nonostante fosse passato ormai dal Lato Oscuro.

Ringrazio Giorgio, per aver condiviso la sua passione comune del mondo starwasiano ed avermi accompagnato alle prime visioni al cinema degli ultimi film, come R2-D2 avrebbe fatto con C3-PO.

Un grazie alla mia famiglia, da cui ho sempre trovato appoggio ed affetto in tutte le occasioni passate in questi anni, e su cui sono certo di poter contare sempre, come l'Imperatore Sidious con l'esercito di storm-troopers.

Ringrazio le mie colleghe della Biblioteca Civica di Rosà, che come una vera squadra "Rogue One", mi hanno sostenuto nella ricerca del materiale cartaceo e digitale con cui ho potuto condurre questo lavoro.

Un ringraziamento va anche a Michele Fabbro, che grazie alle nostre lunghe conversazioni telefoniche, mi ha introdotto nel mondo cinematografico da un ulteriore punto di vista, come fosse il maestro Qui-Gon con la sua personale visione della Forza.

Ultimi, ma non per questo di minor importanza, volevo citare la tribù di Wookiee che non sono altro che i miei amici, che per quanto diversi tra loro, a volte incomprensibili e un po' pelosi, desidero ringraziare calorosamente per l'appoggio che, a loro modo, mi hanno sempre dato per il mio ritorno agli studi.