

IL LIBRO

Dentro la "bottega" di Guerre Stellari

Domani la presentazione del saggio di Ghisolfi

C'è chi ha visto "Guerre Stellari" al cinema nel 1977, quando era ragazzino, e poi non si è perso "L'impero colpisce ancora" (1980) e "Il ritorno del Jedi" (1983). Chi ha scoperto la prima trilogia - tirata a lucido e arricchita - quando il "demiurgo" della saga, George Lucas, creò la seconda, tra la fine del secolo scorso e il 2005. E c'è chi ha scoperto il tutto grazie alla terza trilogia, nata dopo l'acquisizione della Lucasfilm da parte della Disney nel 2012: primo film, "Il risveglio della Forza" del 2015, ma ce n'è già un altro "satellite" uscito lo scorso Natale: "Rogue One". Sono tanti e di età ed esperienze diverse, insomma, i fan della "più grande saga postmoderna" di cui Giorgio E. S. Ghisolfi, regista e docente, racconta i segreti nel suo bel libro "Star Wars - L'epoca Lucas", pubblicato da **Mimesis** (l'autore ne parlerà con il giornalista della Prealpina Diego Pisati domani pomeriggio alle 18 nella sala conferenze dell'Istituto Universitario in Scienze della Mediazione Linguistica di Varese, in via Cavour 30). Tanti e tanto immersi in quello che non è stato solo cinema ma anche fenomeno socioculturale, da smarrire forse la visione complessiva delle "Guerre Stellari secondo Lucas". Visione complessiva che Ghisolfi offre appunto nelle trecento e passa pagine del suo saggio, con un testo leggibilissimo ma ricco anche di note, e con un apparato iconografico che ha un senso ben preciso. A partire si potrebbe dire da una frase che Lucas pronunciò nel 2008: «Ho iniziato nell'animazione». Ecco, per Ghisolfi, che nel cinema d'animazione ha lavorato a lungo, è questa la chiave per entrare davvero nel corpus di sei film usciti nell'arco di quasi trent'anni. Lucas ha un sogno - quello di una grande storia in cui bene e male hanno l'evidenza garantita da un approccio fiabesco - ma quello che gli interessa non è tanto scrivere questa storia e lavorare con gli attori per realizzarla (cose che non gli sono mai piaciute troppo, ci racconta Ghisolfi), quanto ricreare visivamente un mondo, raccontare con gli occhi creando man mano strumenti nuovi per il suo racconto, come in una bottega rinascimentale, e cioè effetti speciali sempre meno visibili e poi luoghi e creature che esistono solo nei computer e sullo schermo, così come i personaggi dell'animazione esistono (esistevano) solo nei disegni sulla pellicola. Così Lucas, che muove i primi passi da indipendente, lontano da Hollywood, ha fatto nascere anche un'industria che prima non c'era, quella degli effetti digitali onnipresenti, e la sua visione del cinema è diventata il cinema, o quasi. Non male per un regista che iniziò la sua carriera con una principessa in pericolo.

Paolo Grosso

