



Lucasfilm presenta

“Rogue One: A Star Wars Story”

Felicity Jones  
Diego Luna  
Ben Mendelsohn  
Mads Mikkelsen  
Alan Tudyk  
Riz Ahmed  
Forest Whitaker  
Donnie Yen  
Jiang Wen

Regia Gareth Edwards  
Produttori Kathleen Kennedy, Allison Shearmur e Simon Emanuel  
Produttori esecutivi John Knoll, Jason McGatlin  
Storia John Knoll e Gary Whitta  
Sceneggiatura Chris Weitz e Tony Gilroy  
Direttore della fotografia Greig Fraser  
Supervisori effetti visivi John Knoll e Mohen Leo  
Effetti speciali Neil Corbould  
Scenografie Doug Chiang e Neil Lamont  
Colonna sonora Michael Giacchino  
Musica originale John Williams  
Montaggio John Gilroy, ACE, Jabez Olssen e Colin Goudie

Sito ufficiale del film

<http://www.rogueone.it>

Trailer ufficiale in italiano

<https://youtu.be/GPQB02aoOaQ>

Social Network

<https://www.facebook.com/StarWars.it>

<https://twitter.com/StarWarsIT>

<https://www.youtube.com/user/StarWarsOfficialIT>

Hashtag

#RogueOneIT

#goROGUEONE

Data di uscita: 15 dicembre 2016

Durata: 133 minuti

Distribuzione: The Walt Disney Company Italia

Materiali stampa: [www.image.net](http://www.image.net)



**“Le ribellioni si fondano sulla speranza”—Jyn Erso**

**L**ucasfilm presenta *Rogue One: A Star Wars Story*, il primo film di una nuova serie cinematografica ambientata nell'amato universo di *Star Wars* e interpretata da nuovi personaggi alle prese con storie inedite

*Rogue One: A Star Wars Story* racconta la storia di un improbabile gruppo di eroi che in un periodo di conflitto intraprende una missione per sottrarre i piani della più potente arma di distruzione di massa mai ideata dall'Impero, la Morte Nera. Questo evento, fondamentale per la storia di *Star Wars*, spingerà delle persone ordinarie a unirsi per realizzare imprese straordinarie, diventando parte di qualcosa di più grande.



*Rogue One: A Star Wars Story* è diretto da Gareth Edwards (*Godzilla*, *Monsters*) e prodotto da Kathleen Kennedy, Allison Shearmur (*Hunger Games: La Ragazza di Fuoco*, *Cenerentola*) e Simon Emanuel (*Il Cavaliere Oscuro - Il Ritorno*, *Harry Potter e i Doni della Morte - Parte 1 e 2*). Lo storico supervisore degli effetti speciali della ILM John Knoll che ha vinto un Oscar per *Pirati dei Caraibi - Il forziere fantasma* e che ha lavorato a quasi tutti i film di *Star Wars*, è il produttore esecutivo insieme a Jason McGatlin (*Star Wars: Il Risveglio della Forza*, *La Guerra dei Mondi*). La storia è di John Knoll e Gary Whitta (*Codice Genesi*, *After Earth*) mentre la sceneggiatura è stata scritta da Chris Weitz (*La Bussola d'Oro*, *About a Boy - Un Ragazzo*) e Tony Gilroy (*Bourne Legacy*, *Michael Clayton*)

La candidata all'Oscar® e al BAFTA Felicity Jones (*La Teoria del Tutto*, *Like Crazy*) è la protagonista del film insieme a Diego Luna (*Milk*, *Elysium*). Il cast comprende inoltre Ben Mendelsohn (*Bloodline*, *Animal Kingdom*), Mads Mikkelsen (*Casino Royale*, la serie tv *Hannibal*), Alan Tudyk (*Io Robot*, *Frozen - Il Regno di Ghiaccio*), Riz Ahmed (*Lo Sciacallo - Nightcrawler*, *Jason Bourne*) e il premio Oscar® Forest Whitaker (*L'Ultimo Re di Scozia*, *The Butler - Un Maggiordomo alla Casa Bianca*). Il film vanta inoltre la presenza di due delle più grandi star del cinema cinese, gli attori Donnie Yen (*Ip Man*, *Blade II*) e Jiang Wen (*Let the Bullets Fly*, *The Sun Also Rises*)

Per dare al film un aspetto moderno e inconfondibile, Edwards ha coinvolto lo stimato direttore della fotografia Greig Fraser (*Zero Dark Thirty*, *Foxcatcher - Una Storia Americana*), insieme ai supervisori effetti visivi John Knoll e Mohen Leo (*Ant Man* dei Marvel Studios, *The Martian*), e il premio Oscar Neil Corbould (*Black Hawk Down*, *Salvate il Soldato Ryan*), per gli effetti speciali. Il veterano di *Star Wars* Doug Chiang (*Star Wars: Episodio I e II*, *Forrest Gump*) e Neil Lamont (supervising art director di *Star Wars: Il Risveglio della Forza* e della saga di *Harry Potter*) firmano le scenografie, mentre Neal Scanlan (*Prometheus*) torna a occuparsi del design e degli effetti delle creature dopo aver vinto un BAFTA grazie al lavoro svolto in *Star Wars: Il Risveglio della Forza*. La squadra di artisti include inoltre i costumisti Dave Crossman (costume supervisor in *Star Wars: Il Risveglio della Forza* e nella saga di *Harry Potter*) e Glyn Dillon (costume concept artist in *Star Wars: Il Risveglio della Forza* e *Kingsman - Secret Service*), e lo stunt coordinator Rob Inch (*Star Wars: Il Risveglio della Forza*, *World War Z*).

La colonna sonora del film è firmata dal compositore premio Oscar® Michael Giacchino (*Star Trek: Beyond*, *Zootropolis*) e include anche la musica originale dei film di *Star Wars* di John Williams. I montatori del film sono John Gilroy, ACE (*Lo Sciacallo - Nightcrawler*, *The Bourne Legacy*), Jabez Olssen (la trilogia di *Lo Hobbit*) e Colin Goudie (*Monsters*).

*Rogue One: A Star Wars Story* sarà nei cinema il 15 dicembre 2016, anche in 3D.

## LE NUOVE STORIE DI STAR WARS

La nuova, elettrizzante serie di storie di *Star Wars* inaugura una nuova era cinematografica per la Lucasfilm, che disporrà di una piattaforma inedita attraverso cui approfondire ed espandere questo universo creativo.

L'idea di questa serie nasce proprio da George Lucas. Quando ha incontrato Kathleen Kennedy, presidente di Lucasfilm e produttrice di *Star Wars*, Lucas ha reso noto il progetto di proseguire la saga di *Star Wars*, realizzando gli episodi VII, VIII e IX. Il filmmaker inoltre ha rivelato un'altra sua aspirazione. "George non era solo interessato all'idea di produrre ulteriori film della saga, ma anche di presentare una nuova serie cinematografica concepita all'interno dell'universo di *Star Wars*", spiega la produttrice Kathleen Kennedy.

"Gli episodi di *Star Wars* seguono le vicende della famiglia Skywalker raccontando gli eventi in modo cronologico. La nuova serie cinematografica, invece, introduce nuovi personaggi ed esplora un'ampia varietà di generi", aggiunge la Kennedy.

Nonostante *Rogue One: A Star Wars Story* si presenti come un film imponente e di grande richiamo, la Kennedy sottolinea che "questi film sono interessanti perché non seguono un filone specifico. Abbiamo l'occasione di realizzare film più piccoli e più realistici, diversi dalle produzioni tradizionali della saga. Stiamo cercando di creare una maggiore varietà all'interno di questo genere".

Nei film originali di *Star Wars*, George Lucas è stato influenzato da vari generi cinematografici, dai western di John Ford ai film di Kurosawa e quelli sulla Seconda

Guerra Mondiale. “La cosa meravigliosa della nuova serie cinematografica” spiega la Kennedy “è che esplora generi diversi, con registi diversi e ogni film è caratterizzato dal suo proprio stile narrativo. Quindi offre grandi opportunità”.

Quando è stata scelta la storia più adatta a inaugurare la nuova serie cinematografica, la Kennedy non ha dovuto cercare troppo lontano. Infatti, una delle persone che aveva segretamente concepito una propria idea da sviluppare all'interno dell'universo di *Star Wars*, era John Knoll, il capo creativo e supervisore agli effetti visivi della ILM. Avendo lavorato presso la società per quasi 30 anni, anche come supervisore effetti visivi di vari episodi della saga di *Star Wars* (*La Minaccia Fantasma*, *L'Attacco dei Cloni* e *La Vendetta dei Sith*), Knoll non ha eguali in termini di esperienza e passione per questi film.

Tuttavia, la sua immaginazione si è accesa grazie al prologo di *Una Nuova Speranza*: chi erano le spie ribelli e come sono riuscite a sottrarre i piani segreti per costruire la micidiale arma dell'Impero? Spinto da queste semplici domande, Knoll ha iniziato a formulare una storia ispirata a questi eventi. E poi è arrivata l'occasione di presentare la sua idea.

“Conosco Kathy da 20 anni”, racconta Knoll, “ma è stata un'esperienza davvero unica quella di rivolgermi a lei in quanto Presidente della Lucasfilm per proporle una storia. Ho scritto un trattamento di circa 7 pagine e l'ho presentato a Kathy e a Kiri Hart [Senior Vice President dello Sviluppo]. Ho pensato di propormi per non avere rimpianti”.

Fortunatamente per Knoll e per i fan di *Star Wars*, sia la Kennedy che Hart hanno apprezzato la sua visione della storia, e una settimana dopo Knoll ha ricevuto un'e-mail che lo informava dell'intenzione di produrre la sua idea.

Dice la Kennedy: “Conosco John da molti anni, ho lavorato con lui quando era supervisore degli effetti visivi, sono consapevole del suo talento e del suo interesse e dedizione nei confronti di *Star Wars*. Era la prima volta che qualcuno condivideva con noi una propria idea relativa a *Star Wars* e non sapevo cosa aspettarmi. Ma la sua storia è molto avvincente e ho subito capito che sarebbe stato un film magnifico. E infatti si è tradotta nel primo film della nuova serie cinematografica”.

A parte i film che hanno ispirato Lucas, Knoll si è rifatto a classici come *I Guastatori delle Dighe* e *I Cannoni di Navarone* e insieme a Hart e allo story team, ha iniziato a dare corpo all'idea di un film ambientato in un'epoca di grandi conflitti con l'Impero, in cui infuria la guerra.

“Dopo l'Episodio III i Jedi, che erano state vittime di una persecuzione, si sono nascosti”, racconta Knoll. “Questo accade prima del ritorno di Obi-Wan e della sparizione di Yoda. I cittadini comuni sono entrati in azione mostrando il proprio eroismo”.

I “cittadini comuni” in questo caso sono Jyn Erso e una banda di ribelli improbabili, uniti da circostanze straordinarie, che si trovano a dover affrontare l'arduo compito di scovare chi ha concepito la Morte Nera per sottrargli il progetto.

Il risultato finale è una storia di speranza e determinazione sullo sfondo di uno scenario grandioso, ma caratterizzata dall'intimità di un piccolo film. È una storia che mostra gli sforzi delle persone comuni, che provengono dagli ambienti più diversi e che scelgono di compiere insieme azioni straordinarie volte al bene comune.

## IL REGISTA

Fin da quando il film era solo un'idea, la Lucasfilm ha avvertito l'importanza di scegliere registi in grado di raccontare la storia con personalità per dare spessore alle immagini e all'atmosfera di questa nuova serie di film. Dice la Kennedy: "Ciò che veramente contraddistingue questi nuovi film riguarda i vari generi che esploriamo, le storie uniche che raccontiamo e il genere di registi che scegliamo".

Quando hanno conosciuto Gareth Edwards, il cui stile di regia è caratterizzato da immagini intime, girate con macchina da presa a mano, si sono resi conto di aver trovato il regista perfetto per *Rogue One*. "Siamo felici di aver incontrato Gareth Edwards", dice la Kennedy. "Da qualche tempo era nel nostro radar, da quando aveva presentato il suo primo film, *Monsters*. Quando ha diretto *Godzilla* abbiamo capito che ormai era destinato alle grandi distribuzioni".

Rispetto a Edwards e alla sua capacità di dirigere *Rogue One*, la Kennedy aggiunge: "Gareth riesce a comprendere perfettamente lo stato emotivo dei personaggi dell'universo cinematografico di *Star Wars* e sa creare un tipo di film adatto a tutte le età. Gareth è un maestro nell'amalgamare il suo senso dell'umorismo con la narrazione".

*Rogue One: A Star Wars Story* è una storia di azione e di avventura che ricorda i film sulla Seconda Guerra Mondiale. La Kennedy dichiara: "Gareth Edwards ha regalato al film un'atmosfera autentica, molto diversa da quella degli altri film di *Star Wars*. Racconta una storia intima, il rapporto fra un padre e una figlia, sullo sfondo di un grande scenario".

Prima di concentrarsi sul casting, il regista Gareth Edwards ha dovuto fare un passo indietro per capire come poter realizzare un film che, pur facendo parte dell'universo di *Star Wars*, ha un'identità molto particolare.

"Siamo i pionieri di questo genere. È stato molto interessante creare film diversi all'interno dell'universo di *Star Wars*, ma bisognava capire come calibrare questa diversità e in che modo esprimerla", spiega il regista. "Adoro *Star Wars*. Sono cresciuto con la trilogia originale che considero la quintessenza del cinema. Penso che uno dei vantaggi che presentano questi nuovi film nel non essere il proseguimento della storia originale stia nella loro libertà di essere diversi. Ci auguriamo di aver onorato la saga".

Edwards continua: "Abbiamo scelto ambienti e performance realistiche e naturali. I personaggi ci riallacciano ai film originali, che hanno uno stile classico, stabile e ponderato. Ma qui abbiamo cercato qualcosa di più realistico e immediato".

Decisa a infondere al film una propria identità, Kathleen Kennedy ha sostenuto il desiderio di sperimentazione di Edwards. "Gareth è un filmmaker che apprezza un approccio concreto alla realizzazione di un film", spiega la produttrice. "Vuole la

macchina da presa sulla spalla; vuole vedere l'immagine; vuole stabilire un legame con i suoi attori. Il modo in cui lavora è caratterizzato da una forte manualità, dal calarsi nell'azione e questo emerge in tutte le scene”.

Per *Rogue One* Edwards voleva un'atmosfera grezza e realistica, simile a quella del suo primo film, *Monsters*. “Volevo che *Rogue One* avesse un aspetto naturale, in poche parole più simile al mondo reale. Il film è ambientato in un periodo in cui gli abitanti della galassia sono alla mercé dell'Impero e non ci sono Jedi né altri poteri superiori in grado di aiutarli”, spiega il regista.

Il produttore Simon Emanuel commenta: “Gareth ama immagini intime e realistiche. Ha uno stile documentaristico, vuole che il pubblico entri nel film e inoltre la cosa importante per lui è che il pubblico dopo aver visto *Rogue One* possa passare tranquillamente a vedere *Una Nuova Speranza*. Esteticamente vuole una continuità; il nuovo film non deve stonare con il resto della saga”.

Per riuscire a creare delle immagini che siano nuove ma allo stesso tempo familiari, Edwards si è rivolto al premiato direttore della fotografia Greig Fraser, celebre per il suo lavoro in *Zero Dark Thirty* e *Foxcatcher - Una Storia Americana*.

Edwards considera Fraser la persona più adatta per questo film. “Abbiamo gusti simili”, dice il regista. “Nel cinema amiamo le stesse cose. Inoltre abbiamo costruito un bel rapporto in cui ci siamo sempre incoraggiati a vicenda, correndo insieme una serie di rischi. Ci siamo posti un obiettivo abbastanza ambizioso, circondandoci di immagini e di fotografie che secondo noi erano le migliori e imponendoci di non guardare altro che i nostri film preferiti, nei mesi precedenti. Questo perché volevamo avere l'impressione di essere circondati solo da bellissimi film, film con cui avremmo dovuto competere”.

Edwards e Fraser si sono presto resi conto di avere gusti simili non solo per quanto riguarda i film, ma anche nel modo in cui entrambi amano manovrare la cinepresa e condividono anche la stessa idea di fotografia cinematografica che consiste nell'illuminare lo sfondo e non gli attori.

Edwards spiega: “Non vogliamo illuminare gli attori bensì l'ambiente, all'interno del quale gli attori possono muoversi come vogliono. Diamo loro la massima libertà e i risultati sono unici e inaspettati”.

Per creare il look e l'atmosfera di *Rogue One*, Edwards e Fraser hanno voluto utilizzare le lenti degli anni '70, al fianco della moderna tecnologia digitale. La Lucasfilm è sempre stata una società pionieristica in ambito tecnologico e l'utilizzo di vecchie lenti che creano un contrasto con le immagini pulite e nitide della cinematografia digitale è l'ennesima prova del suo approccio raffinato e innovativo.

## **METTERE IN SCENA IL CONFLITTO**

Una storia in cui un gruppetto di ribelli riesce a impossessarsi di un progetto di guerra segretamente custodito dall'Impero, comporta necessariamente un conflitto.

“*Rogue One: A Star Wars Story* presenta immagini di guerra con alcuni momenti piuttosto crudi e cupi. Non avremmo reso giustizia al film se avessimo suggerito che il

recupero del progetto della Morte Nera è un'impresa facile", dichiara Kiri Hart, co-produttore e senior vice president dello sviluppo per Lucasfilm.

Per ottenere un'atmosfera di conflitto con i soldati impegnati nel combattimento, Edwards ha visionato varie fotografie storiche di guerra, collaborando con i costumisti Dave Crossman e Glyn Dillon per creare il look più adatto del film.

Al di là dei costumi, per creare un ambiente in grado di riflettere la storia da raccontare, Edwards ha cercato la collaborazione del dipartimento artistico e degli scenografi Doug Chiang and Neil Lamont.

La prima volta in cui Chiang ha lavorato con George Lucas, risale al 1995, nei prequel della saga. "Ricordo che George diceva di considerare *Star Wars* una sorta di documentario e questo è stato proprio ciò che ho apprezzato rispetto all'approccio di Gareth", dice Chiang. "Il suo stile è molto concreto e sfoggia riprese 'manuali' come qualcuno che è appena giunto in quel mondo e lo sta filmando in modo amatoriale, catturandone i momenti più veri".

Per catturare questi momenti, Chiang e Lamont hanno costruito tutti gli ambienti, per far fronte a qualsiasi richiesta avanzata da Edwards. "Lavorare con Gareth è esaltante perché la macchina da presa si muove dappertutto sul set e dovevamo essere pronti a soddisfare ogni eventuale desiderio di Gareth e Greig", dice Lamont. "Questo significa che ogni angolo doveva essere coperto e il risultato è stato molto soddisfacente".

Lamont continua: "*Rogue One: A Star Wars Story* può essere definito un docu-film di guerra, elegante ed estremo, una versione più dura e aspra dei normali film di *Star Wars* a cui siamo abituati".

Anche il supervisore degli effetti speciali premio Oscar® Neil Corbould ha adottato lo stesso approccio.

Edwards ha incaricato Corbould di rendere l'azione simile a quella di un video di guerra. Corbould spiega: "Gareth voleva un look leggermente più realistico per le battaglie, quindi non solo esplosioni ma anche tante macerie. Abbiamo prodotto scintille diverse a seconda del materiale con cui entravano in contatto: scintille blu sul metallo o gialle e arancioni quando colpivano la terra.

"I personaggi dovevano essere realmente calati in una battaglia, alle prese con un pericolo tangibile e reale", conclude.

## I PERSONAGGI E I LORO INTERPRETI

*Rogue One: A Star Wars Story* presenta un cast internazionale con attori provenienti da ogni parte del mondo, come Inghilterra, Australia, Cina, Messico, Danimarca e Stati Uniti. Ognuno di loro porta nel film il proprio talento particolare, dalla comicità all'esperienza nel campo delle arti marziali.

I filmmaker hanno contattato una delle giovani attrici più talentuose del Regno Unito, la candidata all'Oscar® Felicity Jones, per offrirle il ruolo della protagonista **JYN ERSO**,



una giovane donna impulsiva e sprezzante che si mette al servizio dell'Alleanza Ribelle, imbarcandosi in una missione disperata.

In linea con la tradizione di *Star Wars*, anche *Rogue One* è incentrato su una protagonista femminile forte, leale e determinata. Ma Edwards voleva andare oltre e creare un personaggio che poteva essere interpretato sia da un attore che da una attrice, perché il fatto che sia una donna deve essere secondario.

“Jyn non è solo una donna, bensì una persona, prima di tutto”, spiega Edwards. “È solo un caso che sia una donna. Abbiamo cercato sempre di trattarla in questo modo. Volevo creare un personaggio in cui anche io potessi identificarmi. Non la persona che vorrei conoscere o sposare, ma che vorrei essere. Jyn è semplicemente incredibile. Abbiamo cercato di fare in modo che non fosse così rilevante il suo essere un ragazzo o una ragazza”.

Il casting di una donna nel ruolo protagonista appartiene alla tradizione inaugurata da George Lucas con la principessa Leia e proseguita da J.J. Abrams con Rey. Dice la Kennedy: “*Il Risveglio della Forza* e *Rogue One* hanno dei forti personaggi femminili che sono molto indicativi della filosofia dei film. Il nostro cast comprende uomini e donne di diverse etnie che riflettono la varietà della nostra società”.

La Jones descrive così il suo personaggio: “Jyn doveva essere un personaggio accessibile a tutti. Non importa che sia una donna o un uomo. Non è solo ‘tosta’, infatti, come tutti gli esseri umani, è anche molto vulnerabile”.

Dopo essere rimasta orfana in tenera età, Jyn viene allevata dal ribelle fuorilegge Saw Gerra, ma quando cresce si ritrova di nuovo da sola nel mondo. Jones continua: “All’inizio del film Jyn è una persona solitaria, senza legami di nessun tipo. Non sa sottostare alle regole e trasgredisce sempre”.

“Volevo che Jyn fosse estremamente umana. È una persona decisa e forte quando deve esserlo e sa essere forte anche quando sente di non farcela”.

Jones si è sottoposta a un intenso addestramento sotto la guida del coordinatore stunt Rob Inch che l’ha preparata alle scene di battaglia fisica del film. Fra le esplosioni create da Neil Corbould e dalla sua squadra di effetti speciali e le battaglie non c’era nulla di finto.

Dice Jones: “Gareth cercava il massimo realismo. Gli attori hanno lavorato nelle condizioni climatiche più avverse, sotto la pioggia battente o con la sabbia sferzante sul viso, ma tutto ciò era necessario per creare l’illusione della massima autenticità”.

Kathleen Kennedy conclude: “Felicity è un’attrice brillante che regala spessore e importanza a tutto ciò che fa, ma c’è anche leggerezza in lei. Ha un sorriso bellissimo, un meraviglioso senso dell’umorismo ed è stata fantastica. Possiede tutta la forza e il potere femminile che contraddistinguono le protagoniste di *Star Wars*. Un giorno spero che questo concetto non debba più essere sottolineato perché vorrà dire che sarà ormai normale pensare che le donne di *Star Wars* sono importanti quanto le loro controparti maschili e riconosciute, al di là del loro genere, per l’importanza dei loro ruoli”.

Per il ruolo di **CASSIAN ANDOR**, un affermato ufficiale dei servizi segreti dell'Alleanza Ribelle, c’era bisogno di un attore di grande talento ed esperienza, capace di



interpretare un personaggio intelligente, forte, determinato ma anche vulnerabile. Quell'attore era Diego Luna.

Diego Luna, affermato interprete e regista, produttore di oltre 20 film e show televisivi, con oltre 50 crediti al suo attivo, spiega che l'attrazione nei confronti di Cassian è stata immediata. Nel descrivere l'esperienza vissuta durante le riprese, Luna afferma: "È un film molto stratificato. Ci sono momenti profondi e drammatici che richiedono una preparazione attenta e rigorosa e poi ci sono scene d'azione avvincenti, in cui bisogna soltanto imparare una determinata coreografia, e gli attori si divertono nel recitare insieme".

Inizialmente crediamo che Cassian sia solo un altro ufficiale ribelle devoto e spietato, ma mentre la storia si sviluppa ci rendiamo conto che in lui c'è un passato che pesa. "Capiamo che Cassian ha avuto legami con l'Impero, in precedenza. Ha perso i suoi familiari e ha subito un trauma. All'inizio quando incontra Jyn si limita a eseguire gli ordini, ma nel corso della storia questi due personaggi si rendono conto di avere in comune molto più di quanto credessero", dice la Kennedy.

Rispetto al rapporto fra Jyn e Cassian, Gareth Edwards spiega: "All'inizio nessuno dei due immagina le imprese che compiranno insieme. Entrambi preferirebbero agire individualmente. Non vanno molto d'accordo, ma il loro antagonismo non durerà a lungo perché saranno chiamati a risolvere la crisi che si sviluppa nel corso del film".

La loro missione non è facile e le probabilità di riuscire sembrano esigue, ma il viaggio personale di Cassian e Jyn ha un risvolto imprevisto, come spiega Felicity Jones: "Jyn non si fida molto di Cassian. Deve compiere un'importante missione insieme a qualcuno che non conosce. Quindi è ovvio che sia prudente nei suoi confronti. Entrambi sono molto caparbi, non diventano subito amici e questo è stato divertente da interpretare. Ma le avventure che vivono insieme alla fine non possono non creare un forte legame fra loro. Nascerà un'amicizia vera, basata sul reciproco rispetto. Impareranno a volersi bene".

In linea con la filosofia della Kennedy e di Lucasfilm, secondo cui bisogna fare film che riflettano il mondo contemporaneo, i filmmaker si sono rivolti alla Cina per scritturare due personaggi principali: Chirrut e Baze.

"Siamo incredibilmente fortunati ad avere Donnie Yen e Jiang Wen", commenta la Kennedy. "Sono due performer molto stimati nell'industria del cinema cinese. Quando abbiamo creato questi personaggi, volevamo trovare lo yin e yang della loro dinamica: per questo ci siamo rivolti a Donnie e Jiang".

**CHIRRUT ÎMWE** è il monaco cieco che Jyn incontra quando arriva a Jedha con Cassian. Anche se non vede, Chirrut in realtà è tutto tranne che non vedente. È un guerriero abile e capace che scruta nel cuore di chi lo circonda. Nessuno poteva interpretare questo ruolo meglio dell'esperto di arti marziali Donnie Yen, uno degli attori asiatici più noti e stimati.

"Donnie Yen è saggio come il personaggio che interpreta e possiede anche un grande senso dell'umorismo", afferma la produttrice Allison Shearmur. "È un vero artista e la sua interpretazione è davvero molto espressiva. Chirrut è un personaggio eroico ed elegante, dall'animo nobile, proprio come Donnie Yen".

In un momento in cui la Forza è tutto tranne che dimenticata e i pochi Jedi rimasti sono costretti a nascondersi, Chirrut è una voce solitaria che vuole resistere. “Chirrut crede realmente nella Forza e la divulga”, dice Yen. “In tutto il film incoraggia e motiva i membri della sua squadra ad avere fede e a continuare a credere nella Forza”.

Quando Chirrut incontra Jyn e Cassian, a Jedha, non è solo. È lì con il suo fedele amico di lunga data Baze Malbus.

Il pragmatico soldato **BAZE MALBUS** è cresciuto con Chirrut ed è pronto a seguire il suo migliore amico oltre i confini dell’universo. Jiang Wen, una delle più grandi star del cinema cinese, era l’attore ideale per interpretare Baze.

Rispetto al suo personaggio, Jiang Wen dice: “Baze vuole bene a Chirrut, crede in lui, si fida di lui. Hanno un rapporto strettissimo da quando erano ragazzini, anche a dispetto delle loro diverse personalità, e Baze farebbe qualsiasi cosa per lui. Di conseguenza, gli amici di Chirrut sono anche suoi amici”.

Jiang Wen era l’ovvio complemento di Donnie Yen, un attore che conosce da molti anni. “Jiang Wen è come Clint Eastwood; è solidale e ha un codice morale tutto suo, in cui crede fortemente”, spiega Shearmur. “E c’è una grande chimica fra Donnie e Jiang Wen, nonché un meraviglioso umorismo. Il loro è il legame più fraterno della storia di *Star Wars*”.

**BODHI ROOK** lavorava come pilota di navi da carico per l’Impero, ma dopo aver scoperto la dura verità, ha deciso di unirsi ai Ribelli. Riz Ahmed, che interpreta Bodhi, descrive così il suo personaggio: “Gareth mi ha descritto Bodhi come il classico personaggio che, nei film di guerra, si trova nel posto sbagliato al momento sbagliato. La squadra di cui fa parte è composta da soldati e guerrieri esperti, mentre Bodhi si trova lì per caso e si rende conto che deve darsi da fare per apparire utile agli occhi degli altri. È un uomo comune, in cui gli spettatori si identificheranno”.

A proposito del rapporto fra Bodhi e Jyn, Felicity Jones spiega: “Nel corso del film, inconsciamente, Jyn sta mettendo insieme una squadra e quando incontra Bodhi, non si rende subito conto che c’è un legame fra loro. Jyn è molto empatica, non vuole veder soffrire nessuno, ed è così che inizia la loro amicizia”.

Kathleen Kennedy spiega come la scelta per il ruolo di Bodhi sia ricaduta su Riz Ahmed: “Riz è un attore straordinario. È un personaggio interessante in questa storia, un po’ come Rick in Casablanca. Va dove vuole, non sceglie veramente da che parte stare e non gli importa veramente se deve lavorare per i buoni o i cattivi. Nella nostra storia, vive un dilemma morale perché dovrà scegliere con chi schierarsi. Sarà interessante osservare il suo percorso interiore e le scelte che compie. Riz è uno di quegli attori dotato dell’incredibile qualità di essere divertente ed estroso e al tempo stesso estremamente serio e drammatico. Guardarlo è un’esperienza emozionante”.

E Riz Ahmed era un fan di *Star Wars*? “Ho parlato con Gareth al telefono e mi ha chiesto di registrargli qualcosa quindi gli ho inviato circa 500 riprese di una piccola scena e poi gli ho mandato anche altro materiale. Ero troppo contento!” esclama.

*Rogue One* vede la presenza di un nuovo droide unico del suo genere: si tratta di **K-2SO**, una guardia della sicurezza Imperiale che è stata riprogrammata e ora lavora per l'Alleanza Ribelle. Alto circa un metro e ottantacinque, K-2SO è interpretato - tramite motion capture - da Alan Tudyk. L'attore è stato scelto per dare vita al droide grazie alla sua perfetta padronanza dei tempi comici.

“Come tutti i migliori attori comici, Alan riesce sia a divertire che a commuovere il pubblico”, afferma Gareth Edwards. “Non volevamo che K2 fosse soltanto una fonte di comicità. È un personaggio che cerca di trovare il suo posto nel mondo, dunque il suo percorso è anche tragico. È un personaggio divertente e Alan gli ha regalato un'anima”.

Alan Tudyk spiega come il suo personaggio si collochi nella storia: “K-2 è stato costruito dall'Impero, ma Cassian lo ha riprogrammato. La sua memoria non è stata cancellata in modo del tutto efficace, quindi ora è diventato infantile e dice cose socialmente inappropriate oppure offensive, senza rendersene conto. È come un bambino che dà libero sfogo ai suoi pensieri”.

K-2 appartiene a Cassian e nonostante Jyn impieghi un po' a fidarsi di un droide che un tempo apparteneva all'Impero, alla fine diventa un membro prezioso della loro piccola squadra ribelle.

“L'idea alla base di K-2”, spiega John Knoll “era che nell'universo di *Star Wars*, il piccolo gruppo di ribelli, dotati di talenti complementari, riflettesse anche una varietà fisica. Quindi avere un droide nella squadra è un vantaggio perché i droidi sono capaci di imprese inumane”.

Alto e imponente, K-2 possiede tutte le capacità di un droide imperiale ma, come dice Tudyk, ha la mente di un bambino e questo produce momenti di ilarità. “Non pensa di appartenere a qualcuno”, commenta Tudyk. “Lui e Cassian danno vita a un duo che genera molto umorismo”.

“Alan è un incredibile attore comico e ha due vantaggi”, dice Emanuel. “È straordinario nell'improvvisazione, ha un talento comico naturale e conosce la CGI, quindi sa di poter aggiungere ciò che vuole, quando vuole. E prende sul serio il suo personaggio, vuole conoscerlo, controllare il suo look, il modo in cui si muove. Ha costruito la sua performance basandosi su questi particolari”.

L'umorismo di Tudyk e la sua abilità a improvvisare ha generato momenti di grande leggerezza sul set. Osserva Felicity Jones: “Alan è davvero brillante. Gli piaceva farci divertire”.

**SAW GERRERA** è probabilmente il personaggio più complesso all'interno di *Rogue One* ed è totalmente diverso da tutti gli altri personaggi della saga di *Star Wars*. Saw è un fuorilegge ribelle, convinto che l'Impero vada sconfitto a qualsiasi costo. Per riuscirci è pronto a tutto, anche a sacrificare vite innocenti... ma questo non lo rende forse colpevole quanto i suoi nemici?

Per il ruolo di Saw Gerrera, Edwards aveva in mente un solo nome: il premio Oscar® Forest Whitaker. “Saw ha le idee molto chiare”, afferma Whitaker. “La sua chiarezza è la soluzione per vincere la guerra prima che il suo mondo venga distrutto e questo lo rende, agli occhi degli altri, un estremista. Oltrepassa i confini dei diritti umani. È

disposto a tutto pur di salvare il suo popolo e liberarlo dal giogo e dalla schiavitù dell'Impero”.

Saw Gerraera salva Jyn e la cresce come una figlia. Tuttavia Saw è una figura solitaria nella lotta dei ribelli contro l'Impero, è un uomo che ha rifiutato il Senato poiché lo ritiene inefficace e che ha lanciato la propria offensiva contro l'Impero. I suoi metodi sono spietati e non esita a uccidere gli innocenti per ciò che lui considera 'il bene più grande'.

Agli occhi della Kennedy, Saw Gerraera è un pilastro nella storia raccontata da Gareth Edwards. “È il fulcro morale della storia e Forest Whitaker era l'unica scelta possibile per noi”, dice la Kennedy. “La cosa interessante di Saw Gerraera è che si unisce subito alla Ribellione, essendo un attivista. Era ansioso di far parte di una squadra di ribelli che combattesse per ciò che era giusto, ma quando lo incontriamo è piuttosto disilluso, perché la squadra non è diventata esattamente come si aspettava”.

Saw insegna a Jyn a essere forte. “È una figura molto importante”, spiega la Kennedy, “non solo nella storia che raccontiamo ma soprattutto per lei, perché quasi tutti riconoscono che è necessario un mentore per diventare consapevoli della propria forza, delle proprie capacità e per trovare il coraggio di osare”.

A proposito del rapporto fra Jyn e Saw, la Jones commenta: “Saw Gerraera è la persona più vicina a una figura paterna, per Jyn. Non avendo genitori, ha dovuto imparare a diventare auto sufficiente e Saw Gerraera le ha mostrato che deve contare solo su stessa e avere forti convinzioni e difenderle. Quando Jyn e Saw si incontrano fra loro si crea un legame incredibile, una forte vicinanza, ma ci sarà anche uno scontro nel momento in cui Jyn cercherà di esprimere la propria personalità”.

Per Felicity Jones, lavorare con Whitaker è stata un'esperienza molto positiva. L'attrice spiega: “Forest è brillante tecnicamente, ma è anche la persona più compassionevole che abbia mai incontrato in vita mia. Ha dato molta umanità e spessore al personaggio. Resto sempre incantata, quando parlo di lui, per me è stato fantastico lavorare al suo fianco”.

**II DIRETTORE ORSON KRENNIC** svolge un ruolo fondamentale nella storia del mondo di *Star Wars*. È responsabile della costruzione della Morte Nera, un'arma che secondo lui permetterà all'Impero di controllare la galassia, seminando il terrore. Questo personaggio malvagio è interpretato da Ben Mendelsohn.

Riguardo alla scelta di Mendelsohn, Kathleen Kennedy racconta: “Ben Mendelsohn era una delle prime persone a cui Gareth Edwards aveva pensato per il ruolo di Krennic. È un personaggio inquietante e imprevedibile, ma allo stesso tempo possiede qualità quasi infantili, infatti da un momento all'altro possiamo immaginare di vederlo ridere. È molto imprevedibile.

“Riuscire a trovare un cattivo da affiancare a Darth Vader è stata una vera sfida. Ciononostante, Ben è riuscito a creare un personaggio memorabile, recitando al fianco di uno dei personaggi più malvagi dell'universo cinematografico”, conclude la produttrice.

Come si compete con il malvagio per eccellenza, Darth Vader? La risposta è: non si può. Dopo aver affiancato Darth Vader sullo schermo, Ben Mendelsohn è giunto a una sola conclusione: “Quando c’è Darth Vader, nessuno può prendere il suo posto. È di una cattiveria unica, nessuno può superarlo quindi bisogna solo rilassarsi e fare quel che c’è da fare”.

Mendelsohn e i filmmaker hanno deciso di dare una svolta al super cattivo di *Star Wars* in un modo altrettanto minaccioso. “Krennic è un accanito seguace dell’Impero”, dice Mendelsohn. “Lo considera un modo per mantenere l’ordine e ritiene che sia fondamentalmente corretto in ciò che fa. Proviene dalle colonie esterne e si è dato da fare per emergere. Non è un ufficiale di rango, è riuscito ad arrivare dove si trova perché è molto motivato e capace, e ne è consapevole”.

Il brillante scienziato **GALEN ERSO**, padre di Jyn, è interpretato da Mads Mikkelsen. Fra gli scienziati più stimati di tutta la galassia, Galen è un eccezionale teorico, matematico e fisico, impegnato in un progetto di ricerca top secret al servizio dell’Impero, controllato dall’occhio vigile del Direttore Krennic.

Mikkelsen, nel descrivere il rapporto fra Galen e Krennic, spiega: “Krennic è un uomo di potere, convinto che esista un’unica soluzione al problema che affligge l’intera galassia. E questa soluzione secondo lui sarebbe il progetto concepito dalla mente di Galen. Quest’ultimo si trova infatti a operare spinto dalle ambizioni di Krennic”.

La Kennedy aggiunge: “Il pubblico prova empatia nei confronti di Galen ma allo stesso tempo è combattuto perché è un uomo dell’Impero. Mads è stato straordinario in questo ruolo, ha reso completamente credibile il modo in cui il lavoro di Galen diventa un impegno morale”.

Per quanto riguarda la sua partecipazione alla famiglia di *Star Wars*, l’attore afferma: “È un vero onore entrare a far parte di questo leggendario universo cinematografico. *Star Wars* mi interessa soprattutto per la sua umanità, nonostante sia popolato da droidi e da creature molto diverse dagli esseri umani”.

## VOLTI FAMILIARI

Ovviamente Jyn non è l’unica donna forte di questa storia. *Rogue One* presenta anche molti personaggi già noti ai fan della saga, non ultimo il capo del Senato, **MON MOTHMA**, ancora una volta interpretata da Genevieve O’Reilly.

Mon Mothma deve affrontare un momento di dissenso all’interno del Senato. Nonostante siano uniti dalla paura e dall’odio nei confronti dell’Impero, i leader ribelli differiscono enormemente nella loro idea di soluzione. Molti pensano che si dovrebbe continuare a negoziare, mentre altri pensano che un’azione diretta sia l’unica speranza per la pace.

“Jyn e Cassian sono tornati da un’importante missione e portano con loro informazioni preziose sulla pericolosità della Morte Nera”, spiega O’Reilly. “Questo è un momento difficile. Mon Mothma è sconfitto dall’Impero ma continua a sperare e crede in Jyn. In lei vede la lotta”.

*Rogue One* presenta di nuovo Jimmy Smits che riprende il ruolo di **BAIL ORGANA**. Lui e Mon Mothma sono fra le voci solitarie che credono che il Senato debba agire per sconfiggere l'Impero e che non è più il momento per le trattative.

Jimmy Smits descrive il suo ruolo: “Uno dei temi principali di *Star Wars* è come raggiungiamo i nostri obiettivi in una situazione politica e ci sono molti paralleli con il mondo d'oggi. Qualche volta le migliori intenzioni vanno in fumo a causa della continua competizione fra paesi e fazioni; nel caso del film si tratta di pianeti e galassie. Bail è un politico ma cerca di restare anche un uomo d'azione”.

I fan più attenti noteranno il cambiamento del look di Bail Organa. Per riflettere il suo desiderio di azione, Organa ora ha un aspetto più militaresco rispetto ai prequel e indossa la divisa beige tipica dei soldati al posto delle tradizionali e regali tinte color porpora.

## I SET E LE LOCATION

Le riprese di *Rogue One* si sono svolte prevalentemente nei Pinewood Studios, ma Edwards ha costruito dei set anche all'interno di location situate in Inghilterra, in Islanda, in Giordania e alle Maldive.

I set sono stati creati dagli scenografi Doug Chiang e Neil Lamont. “Per noi, la magia di *Rogue One* consiste nell'ampliare la filosofia del design di *Star Wars: Il Risveglio della Forza*”, dice Chiang. “Quando ho conosciuto Gareth ho apprezzato la sua sensibilità e il suo approccio, voleva immagini naturali, perché lo spettatore deve potersi calare in questo mondo. Di conseguenza, gli scenografi hanno creato un mondo coinvolgente”.

Nell'accettare questa sfida, Chiang e Lamont sono riusciti a creare dei set che suggeriscono il crudo realismo del conflitto, inserendovi gli inconfondibili elementi di design che caratterizzano la vita di *Star Wars*.

### YAVIN 4

Un set familiare ai fan è la base ribelle di Yavin 4, apparsa per la prima volta in *Star Wars: Episodio IV - Una Nuova Speranza*. Ma mentre, per ragioni di budget, Lucas era riuscito a costruire solo una parte di questa base, affidandosi alla tecnica del matte painting per creare l'illusione della profondità, la produzione di *Rogue One* è stata in grado di completare la costruzione. Inoltre, la squadra è riuscita a rivisitare la location esatta dell'originale set Yavin 4: Cardington Airfield, nella contea del Bedfordshire.

Cardington Airfield doveva essere un cantiere adibito alla costruzione di dirigibili, risalente al 1915. Gli enormi hangar di 250 metri, hanno offerto a Chiang e Lamont l'opportunità di costruire un'autentica base Yavin 4.

“Abbiamo potuto costruire un set di dimensioni enormi”, spiega Lamont. “Di fronte assomiglia a un grande tempio con una lunga apertura, che è l'entrata dell'hangar; all'interno misura circa 100 x 76 metri”.

“L'impressione quando si entra è quella di un hangar completamente funzionante”, aggiunge Chiang. “I membri dell'equipaggio e le creature del film si aggirano al suo



interno, mobilitandosi contro l'Impero. C'era anche lo spazio sufficiente per creare i caccia X-wing a grandezza naturale”.

Al centro dell'enorme hangar, la produzione ha costruito il set del bunker, aggiungendo un soffitto “per renderlo un po' più intimo”, come spiega il senior art director Al Bullock. Quello è il bunker dove Mon Mothma impartisce i primi ordini a Jyn.

Il posto d'onore del bunker è occupato dal tavolo delle trattative, ricreato con un lavoro di grande precisione dall'artista premio Oscar® Lee Sandales. Il tavolo fa la sua prima comparsa in *Una Nuova Speranza* ma sfortunatamente non c'erano disegni o progetti preliminari che potessero aiutare la sua riproduzione. Perciò Lee e il direttore artistico Lydia Fry hanno analizzato dettagliatamente le fotografie e il girato del film originale.

Lee Sandales descrive questo procedimento: “All'inizio abbiamo studiato il tavolo in modo millimetrico. Ci sono volute quattro-sei settimane per riuscire a ottenere le giuste proporzioni del tavolo. Abbiamo utilizzato le fotografie che mostrano Carrie Fisher vicino al tavolo per individuarne l'altezza, la quantità e le dimensioni dei suoi sostegni interni”.

La stessa cosa è stata fatta per gli schermi che si trovano dietro al tavolo. Aggiunge: “Lydia li ha ricreati fedelmente sul prototipo di quelli presenti in *Una Nuova Speranza*”.

Oltre ai caccia X-wing il film presenta una nuova navicella creata appositamente per *Rogue One*, e cioè la U-wing. Edwards ha dotato la nuova generazione di Stormtrooper di nuovi velivoli, per la gioia dei fan.

Spiega Doug Chiang: “Gareth è un grande appassionato di *Star Wars* e per questo nuovo film voleva inventare un velivolo spaziale iconico quanto gli X-wing. Voleva creare un caccia sulla fattispecie dell'elicottero Huey, con le stesse caratteristiche ma omologato per il trasporto di 12 persone”.

Per Edwards, il look del velivolo doveva essere perfetto e quindi il design del nuovo U-wing è durato mesi e ci sono voluti circa 1000 disegni per raggiungere la perfezione. Ma come dice Chiang: “Avevamo bisogno di una nave che potesse affiancare i caccia X-wing”.

## **JEDHA**

Per la creazione della Città Sacra di Jedha, gli scenografi si sono ispirati all'antica Gerusalemme e alla fortezza desertica di Madasa, in Israele.

Lamont spiega: “Una delle specialità di *Star Wars* è che, nonostante sia ambientato in galassie fantascientifiche, è fondamentalmente radicato nella realtà. Doug e io abbiamo svolto molte ricerche ed effettuato vari sopralluoghi. Jedha è una città molto antica ma presenta anche sofisticati dettagli tecnologici, dato che fa parte dell'universo di *Star Wars*”.

Chiang continua: “George Lucas, che è un patito di storia, suggerisce di tornare indietro, di recuperare diversi elementi e poi amalgamarli, per ottenere uno stile senza tempo ma anche estremamente realistico essendo composto all'80-90% da oggetti veri”.



Un'altra importante fonte di ispirazione nella creazione di Jedha è la Parigi durante l'occupazione della Seconda Guerra Mondiale. "Jedha è una città sacra ma viene occupata dall'Impero e dagli stormtrooper", aggiunge il supervising art director Al Bullock. "Vedremo pacifici pellegrini diventare ostaggio delle truppe imperiali, fino al momento in cui anche loro cominceranno a reagire con violenza".

Per mettere in scena la rivolta di Jedha è stata necessaria una grande preparazione da parte di Neil Corbould e della sua squadra di effetti speciali, con un rifornimento di 500-600 proiettili sparati contro i muri. "Gareth voleva girare queste scene come se fossero un documentario, sul genere di *The Hurt Locker* o *Black Hawk Down*, con macchine da presa manuali, immerse nelle scene di combattimento, per far sentire il pubblico al centro dell'azione", dice Corbould.

Nel corso della battaglia, gli stormtrooper invadono le strade a bordo dei loro mezzi corazzati, sparpagliando i pellegrini innocenti. Per questa scena, Corbould ha preso un carro armato in grado di ruotare su se stesso da fermo. "Un lato del carro armato è in fibra di vetro, mentre l'altro in schiuma di poliuretano, così quando lo abbiamo fatto saltare in aria non ha ferito nessuno!", racconta Corbould.

## **EADU**

Dopo essere fuggiti dalle macerie di Jedha, Jyn e i ribelli si dirigono verso le fredde e piovose montagne di Eadu, un ambiente completamente diverso dall'arida e desertica città sacra.

"A Gareth piaceva molto l'idea di una base segreta, quasi nascosta", spiega Chiang. "Perciò abbiamo costruito un set che in seguito abbiamo dovuto cercare di nascondere. È un pianeta oscuro e misterioso, sempre piovoso e avvolto nella nebbia".

Lamont continua: "La sfida maggiore era come riuscire a creare un set di queste dimensioni all'interno di un teatro di posa. Normalmente, un set così grande viene costruito all'esterno, ma poiché avevamo bisogno di una pioggia continua durante i combattimenti, gli effetti e le esplosioni, era più facile controllarla all'interno di un teatro di posa".

Il dipartimento artistico quindi ha deciso di realizzare il set all'interno di un enorme serbatoio costruito ad hoc nel teatro di posa di Richard Attenborough a Pinewood. Grazie al fondale dipinto e agli effetti speciali di vento e pioggia, si ha l'impressione che gli attori siano davvero alle prese con il clima inospitale di Eadu.

## **LA MORTE NERA**

Un set che non necessita di grandi presentazioni è la Morte Nera. Tuttavia, il direttore artistico Alex Baily, incaricato della sua costruzione, non disponeva di molte informazioni per realizzare il set.

"Abbiamo ricavato le sue dimensioni dalla misura di un pannello e dalle fotografie", spiega Baily. "Il set originale era inizialmente un po' spoglio, c'erano solo lo schermo e un muro. Poi quando arrivò il giorno delle riprese George Lucas decise che non poteva ultimare la scena con un set tanto ridotto e quindi durante l'ora di pranzo costruirono il resto!".

Dopo aver studiato attentamente le fotografie per varie settimane, Baily e la squadra hanno riprodotto l'intero set, che misurava 18 metri di larghezza e 6 metri d'altezza.

Una novità rispetto al set originale, riguarda l'uso di un gigantesco schermo LED. In *Una Nuova Speranza* è stata usata la proiezione posteriore e i filmmaker di *Rogue One: A Star Wars Story* volevano usare il blue screen, ma all'ultimo momento hanno scoperto l'esistenza di un sofisticato display LED. Questo significa che la squadra effetti visivi poteva fornire immagini live, in-camera, da far scorrere all'esterno dell'iconica finestra della Morte Nera mentre le macchine da presa giravano.

## SCARIF

Le ricerche svolte da Jyn per trovare il progetto della Morte Nera la conducono nello splendido pianeta di Scarif.

“Gareth voleva che Scarif fosse un posto bellissimo, un'isola deserta circondata da acqua smeraldina, rovinata dall'Impero che vuole costruirvi un'installazione distruttiva”, spiega Lamont.

Chiang aggiunge: “Gareth voleva ambientare il terzo atto in un paradiso che l'Impero intende depredare e distruggere. Ha immaginato un posto come le Maldive, ma ovviamente non potevamo andare alle Maldive e far saltare tutto in aria!”.

Dopo essere arrivati fino in Sudafrica, i filmmaker alla fine hanno deciso di portare le Maldive in Inghilterra e hanno trovato il luogo ideale: Bovingdon Airfield, una vecchia base RAF che è rimasta inutilizzata per quasi mezzo secolo, ideale per ricreare le Maldive grazie ai suoi orizzonti e alla sua accessibilità. C'era solo bisogno di un po' di sabbia e di qualche palma.

“Abbiamo inviato 2000 tonnellate di sabbia a bordo di 200 camion” racconta Lamont, “e abbiamo importato oltre 60 palme dalla Spagna e piante dall'Inghilterra. Abbiamo dovuto anche costruire una spiaggia e la squadra degli effetti speciali ha avuto la splendida idea di riciclare l'acqua del serbatoio di Pinewood per non sprecarla”.

Il dipartimento artistico ha riciclato 800.000 litri d'acqua, circa 5000 vasche piene di acqua, all'interno di un serbatoio gigantesco di 60 x 30 metri. Complessivamente, il set finale misurava 200 metri per 150, o circa 3.5 ettari, e rifletteva perfettamente le Maldive, dove una piccola troupe si è comunque recata in seguito.

La maggior parte dell'azione del terzo atto ha luogo sul bellissimo pianeta di Scarif, e quindi a Bovingdon, comprese le grandi battaglie fra i ribelli e l'Impero, mentre Krennic tenta in tutti i modi di sventare il loro piano di appropriarsi del progetto della Morte Nera.

Oltre a dover gestire circa 2000 proiettili al giorno, la sfida principale del supervisore agli effetti speciali Neil Corbould consisteva nel creare un'esplosione gigantesca quando lo Shuttle Imperiale, di cui si sono impadroniti i ribelli, viene fatto saltare in aria.

“Gareth voleva ottenere una grande esplosione; abbiamo fatto delle prove con circa un quinto della potenza di quello che sarebbe stata l'esplosione finale. E così, quando abbiamo girato la scena, abbiamo preso un contenitore di 12 metri, lo abbiamo tagliato in pezzi, riempito di mattoni e ricoperto di materiale leggero e scomponibile. Ho

informato Gareth che l'esplosione sarebbe stata un po' più intensa di quello che aveva visto", racconta Corbould.

Gareth Edwards voleva assistere e ha chiesto a Corbould di restare a circa 15 metri dall'esplosione, il che non era molto prudente. "Gareth voleva restare nei paraggi e io ho acconsentito a patto che indossasse una tuta Nomex, il passamontagna, i guanti, ecc. Anche gli altri hanno indossato abiti anti incendio e gli stuntmen proteggevano tutti con gli scudi protettivi".

Dopo tre mesi di pianificazione e prove la squadra degli effetti speciali ha finalmente avuto a disposizione un giorno intero per poter effettuare l'esplosione finale, che è stata vista a vari chilometri di distanza dato che i 2500 litri di carburante hanno creato una palla di fuoco alta circa 60 metri con un raggio di circa 15-20 metri.

L'interno della base imperiale di Scarif è stato girato in una location davvero insolita: la stazione metropolitana di Canary Wharf, a East London. Questa imponente struttura moderna riusciva a riflettere perfettamente l'ambiente dell'Impero, con le sue vetrate e le linee cromate. Ma per non dare nell'occhio, gli addetti ai lavori hanno apportato tutte le modifiche di notte e molto velocemente.

"È stata un'operazione logistica piuttosto complicata", spiega il direttore artistico Alex Baily. "Non avevamo il tempo di installare gli elementi prima di girare. Tutto doveva essere costruito e assemblato nella stessa sera, quando i treni erano fermi".

Dopo aver fatto le prove tra un giovedì e venerdì notte, allo scoccare dell'1 di notte della domenica successiva, quando i treni erano fermi, il dipartimento artistico si è messo in azione, ricoprendo il pavimento di plastica, nascondendo la segnaletica e realizzando uno stile degno del direttore artistico dei primi film di *Star Wars*, Harry Lang, anche se qui è stato arricchito dai LED".

Alle 5:30 del mattino la troupe aveva terminato e ha iniziato a rimuovere tutte le tracce del set, e all'apertura della stazione metropolitana, alle 7 del mattino, nessuno poteva immaginare cosa era accaduto al suo interno solo qualche ora prima.

## LE CREATURE E IL NUOVO DROIDE

Neal Scanlan, che ha vinto un BAFTA ed è stato candidato all'Oscar® per il lavoro svolto in *Star Wars: Il Risveglio della Forza*, ha ideato e realizzato le creature aliene di *Rogue One*.

In questo film, Edwards per la prima volta ha avuto a che fare con Scanlan, il leggendario fabbricatore di creature; il filmmaker confessa di essersi sentito un po' in soggezione. "Scanlan aveva realizzato una gran quantità di disegni diversi delle creature", commenta Edwards. "C'era l'imbarazzo della scelta. Ma quando è arrivato il giorno di decidere ne abbiamo scelti cinque e avevamo solo un'ora a nostra disposizione. Sognavo da tempo di costruire una creatura per *Star Wars* ma quando è arrivato il momento di scegliere quale, non sapevo cosa fare".

Entrando in contatto con il regista e con la sua visione del film, Scanlan ha avuto la libertà creativa di sviluppare i personaggi in un modo nuovo. “Non avevo mai lavorato con un regista come Gareth prima d’ora”, spiega Scanlan. “Il suo obiettivo è far sembrare le creature spontanee e naturali e quindi non bisogna avere preconcetti in questo senso. Gli attori non hanno idea del momento in cui la macchina da presa li inquadrerà, se saranno in primo piano o sullo sfondo. E questo è un metodo brillante perché rende i personaggi completamente naturali. Il compito di Gareth è catturare quei momenti”.

Il risultato finale è che sul set le creature hanno avuto lo stesso trattamento degli attori in carne e ossa: spesso Scanlan ha chiesto ai truccatori e agli acconciatori di aggiungere polvere, sporcizia e sudore sulle creature, trattandole come normali membri del cast.

Con il suo equipaggio di 130 persone, Scanlan ha disegnato e realizzato 30 creature in grado di muoversi. A parte le numerose creature e alieni che fanno da contorno nel film, ci sono quattro creature che interpretano dei veri e propri ruoli, e cioè Pao, Bistan, Moroff e Bor Gullet.

Pao era una delle prime creature che Edwards ha apprezzato, una sorta di rettile gigantesco con una bocca a cerniera. Nel descriverlo, Scanlan spiega: “Pao ha occhi piccolissimi che strizza sempre e tiene quasi sempre la bocca chiusa, ma quando la apre per gridare in battaglia è davvero enorme”.

Guardando nella gola di Pao, si può vedere l’attore Derek Arnold. Quando interpreta Pao, Arnold non vede nulla e si affida al coreografo Paul Kasey, che cura tutti i personaggi sul set e dà indicazioni ad Arnold attraverso l’auricolare.

“Pao sul set deve correre, schivare le esplosioni e quindi si affida completamente alle indicazioni che gli vengono fornite. Poi c’è una terza persona, Phil Woodvine, che recita le espressioni fisiche della faccia di Pao, attraverso la tecnologia animatronica radio controllata”, spiega Scanlan.

Bistan nasce da un altro dei disegni che Edwards ha approvato subito ed era divertito all’idea di infilare un costume spaziale a una scimmia, che ha la voce e gli occhi di Nick Kellington. Scanlan crede che l’attrazione del personaggio sia data dal fatto che si intravedono gli occhi di Kellington.

“Sono gli occhi di Nick quelli che vediamo, non le lenti”, dice Scanlan. “La ragione per cui penso che Chewbecca sia tanto amato è perché ha degli occhi umani e questo fa la differenza”.

Il terzo personaggio chiave è Moroff, una sorta di gigantesco Yeti bianco con occhi marroni e vellutati, simili a quelli di un cane. È una creatura che non avevo mai visto prima. “Non esistono molte versioni di creature grandi e pelose come Chewie e quindi abbiamo pensato cosa possiamo affiancare a un Wookiee?”, spiega Scanlan.

Aggiunge: “Gareth adorava l’idea di una nuova generazione di alieni; personaggi che sono abbastanza sfruttati perché possenti e in grado di svolgere lavori pesanti. Moroff è scontento della sua vita ma non farebbe mai nulla di estremo. Ian Whyte, che interpreta questo personaggio, vuole capire quali sono le sue intenzioni. È un po’ pigro, non ama fare sempre la stessa cosa, ma è buono e desidera solo aiutare”.

Forse il successo maggiore di Scanlan è Bor Gullett, una creatura completamente inedita e diversa dalle altre. Bor Gullett è stato scolpito in dimensioni naturali dalla squadra di Scanlan, utilizzando ben due tonnellate e mezzo di silicone.

Gullett è lo 'scagnozzo' di Gerra, un interrogatore spietato che riesce a leggere la mente dei prigionieri con o senza la loro collaborazione. "Bor Gullett è stato un grande successo", spiega Scanlan. "Ivan Manzella ha disegnato questa grande massa informe simile a una piovra che è piaciuta immediatamente a Gareth. Bor ha una mente incredibile ma è ostacolato dal proprio corpo. Assomiglia un po' a Jabba the Hutt".

Gullett ha una lunghezza di 3 metri e un'altezza e larghezza di 2 metri. Ci sono voluti 15 burattinai collocati in una buca sotto al pavimento, per manovrarlo e muovere il suo corpo, i suoi tentacoli e farlo respirare.

La creazione di K-2SO è frutto del talento di Knoll e della ILM, di Neal Scanlan e della sua squadra composta da esperti di creature e droidi. Inizialmente la squadra di Scanlan ha costruito una maquette di K-2 che in seguito è stato realizzato dagli esperti di effetti visivi.

Neal Scanlan spiega: "Gareth descrive K-2 come un 'velocista pigro'; è veloce e incredibilmente forte e sembra quasi che non si senta parte degli altri droidi. È la versione imperiale di un droide da portare in battaglia. Infatti è alto, furtivo con lunghi arti. Luke Fisher lo ha concepito e noi abbiamo realizzato un modello a grandezza naturale che in seguito diventa un effetto visivo".

Ma la maestria della squadra artistica non finisce qui. Affinché Tudyk potesse essere in grado di incarnare un personaggio alto più di tre metri, Scanlan e la sua squadra hanno contattato una società che costruisce arti artificiali e ha chiesto loro di disegnare un paio di gambe per Alan, affinché potesse camminare senza assistenza.

Continua: "Gli arti robotici sono sorprendenti e rendono Alan molto più alto. Le estensioni delle sue gambe sono state costruite appositamente per lui, così come quelle delle sue mani robotiche. Quindi l'attore può partecipare all'azione e sentirsi parte integrante del cast".

Tudyk aggiunge: "Le mani di K-2 sono molto più lunghe delle mie e funzionano grazie a uno straordinario processo di animatronica, riescono addirittura ad afferrare le cose. C'è una scena in cui afferro una persona per la spalla, lo porto da un altro droide e gli dico che quella è una spia e che ci deve pensare lui. In quella scena uso solo le mani. Sono leggere e incavate. Tutto è stato considerato nei minimi dettagli".

## **INNOVATIVI EFFETTI VISIVI**

Il produttore esecutivo John Knoll, uno dei più grandi esperti di effetti visivi al mondo, è riuscito a introdurre nuove ed elettrizzanti tecnologie nel processo produttivo di *Rogue One*.

Knoll ha ideato un nuovo sistema che permetteva a Edwards di visualizzare in tempo reale gli effetti digitali del film durante le riprese. Mentre gli attori interpretavano le loro scene, Edwards aveva a disposizione uno schermo su cui osservare l'ambientazione digitale che veniva costruita attorno a loro.

Nel descrivere questo procedimento, Knoll dice: "SolidTrak è una tecnologia che consente di raggiungere in tempo reale la posizione della cinepresa e di utilizzare, tramite la computer grafica, immagini virtuali. Fornisce un'anteprima del risultato finale".

Continua: "Gareth era preoccupato rispetto all'utilizzo del green screen e lo capisco. I direttori della fotografia sono abituati a illuminare ciò che si trova di fronte a loro e a compiere le proprie scelte a seconda dell'immagine che vedono".

Knoll ha utilizzato una nuova tecnica, anche quando ha girato gli interni delle navi che si difendono dagli attacchi dell'Impero. Di solito, anche se una navicella veniva collocata su un asse cardanico per simulare il movimento, l'esterno spesso era il green o il blue screen.

"Una delle maggiori difficoltà ha riguardato le cabine di pilotaggio dal momento che il film mostra le cabine dei caccia X-wing, U-wing e degli shuttle imperiali", spiega Knoll. "Di solito si lavora nei teatri di posa con luci che simulano esterni diurni. Ma in questo caso volevamo qualcosa di esclusivo. Quindi abbiamo costruito un gigantesco schermo LED avvolgente con un diametro di 15 metri e una fascia centrale alta 6 metri, su cui venivano proiettate le immagini delle battaglie stellari. In questo modo, Knoll e il suo team hanno potuto aggiungere raggi laser che sfrecciavano accanto alla nave e che si riflettono sulla superficie lucida del casco indossato dal pilota. Tutto ciò crea un look molto realistico".

Il design della nave che appartiene all'Ammiraglio Raddus presenta avanzamenti nel modo in cui gli effetti visivi si coniugano con la scenografia. Lavorando a stretto gomito con Lamont e Chiang nel dipartimento artistico, Knoll ha avuto l'idea originale di creare gli effetti visivi in 3D che sono stati ultimati dal computer in post produzione.

Knoll ci spiega l'idea. "Non era disponibile un grande budget per un effetto che doveva apparire sullo schermo per meno di 30 secondi, quindi abbiamo optato per un set virtuale. Abbiamo comunque costruito le basi del set per creare l'ambiente di Greig Fraser. In seguito le abbiamo sostituite con la computer grafica. È stato un procedimento inedito".

Alla fine Knoll ha creato un'alternativa futuristica alla forma artistica creata da Lucas e dalla sua squadra quasi 40 anni prima. "Una parte importante dei film di *Star War* riguarda il modo in cui le miniature venivano costruite", dice Knoll. "Il Millennium Falcon, la Morte Nera e i Caccia Stellari erano realizzati con kit di modellismo".

Si tratta di prendere i pezzi di plastica che fanno parte dei kit pronti per l'uso, concepiti per realizzare piccole riproduzioni di aerei, navi e veicoli; i pezzi fondamentali di questi kit vengono riutilizzati per creare modelli diversi e incredibilmente dettagliati. L'idea era semplice, ma il procedimento è molto elaborato, dato che bisogna lavorare con migliaia di elementi.

Knoll spiega: “Sono stati usati minuscoli pezzi di plastica per creare l’artiglieria, i carri armati e i motori delle automobili da corsa e li hanno inseriti su un modello di *Star Wars*. Dal momento che costruiremo oggetti di vario tipo, volevamo creare un archivio digitale dei kit, per poter lavorare nello stesso modo in futuro e avere la stessa estetica in tutti i film”.

## I COSTUMI

I costumisti Glyn Dillon e David Crossman hanno “avverato un sogno” quando hanno avuto la possibilità di lavorare in un spin-off direttamente legato a *Una Nuova Speranza*, il primo film della trilogia di *Star Wars* con cui sono cresciuti e che amano da sempre.

Nonostante siano rimasti fedeli ai design originali, hanno seguito le indicazioni di Edwards aggiungendo più realismo e dettagli ai costumi di *Rogue One*. “Era molto importante conservare l’estetica originale del film”, dice Crossman. “Non volevamo alterarla, dovevamo esaltarla e aggiornarla”.

Aggiunge Glyn Dillon: “I costumi dovevano sembrare veri, indossati da persone vere e concepiti per uno scopo vero”.

Un esempio è il costume dei piloti. Invece della classica tuta arancione, ora indossano delle vere e proprie uniformi di volo. Questo genere di realismo riguarda anche i giubbotti protettivi e i caschi.

Per creare il look militare di Jyn Erso, Dillon e Crossman hanno collaborato con Felicity Jones per diversi mesi. “Il costume è una delle cose che preferisco di Jyn,” dice la Jones. “Abbiamo cercato diversi riferimenti. Ci piacevano le influenze giapponesi, infatti la maglia indossata da Jyn si ispira allo stile giapponese”.

La Jones aggiunge: “La cosa importante era che Jyn esprimesse la sua forza pur restando femminile. Non volevamo che fosse semplicemente vestita come un maschio. Volevamo che avesse una sua identità precisa e che la sua personalità trasparisse dagli abiti”.

Crossman e Dillon hanno scelto il look principale di Jyn, un look militare che nel corso della storia poteva essere sfoltito. Spiega Crossman: “All’inizio Jyn è quasi nascosta dall’attrezzatura delle Forze Speciali, ma pian piano i suoi abiti si assottigliano sempre di più perché simbolicamente sta rivelando la sua umanità. Alla fine del film vediamo solo la sua silhouette”.

Continua Dillon: “Jyn ha un look principale che la caratterizza ma c’è anche il look ‘Concho’ (una parola inventata dai filmmaker, che unisce il termine “coat” - cappotto - con “poncho”) in cui la vediamo durante la missione sulla Montagna Eadu. L’unico altro abito che indossa nel film è il travestimento sulla piattaforma di atterraggio imperiale. È un costume davvero bello composto dal casco dei mitraglieri imperiali, un visore mobile e una protezione sulla mascella”.

Nel disegnare il look di Saw Gerrera, interpretato da Forest Whitaker, Edwards voleva che esprimesse la sua nobiltà, come un re decaduto che rifiuta di accettare la sconfitta, e questa è stata una sfida interessante per i costumisti Dillon e Crossman.



“Saw assomiglia a un veterano stanco della guerra”, dice Crossman. “Ne abbiamo parlato con Gareth ipotizzando che fosse un re, un vecchio re. Quindi abbiamo creato una sorta di armatura medievale con una bandiera sulla schiena a mo’ di cappuccio e una protezione sulla spalla che gli conferisce l’aspetto di un re decaduto. Al di là di questi dettagli, il costume conserva le caratteristiche di *Star Wars*”.

Per creare il look di Cassian Andor, interpretato da Diego Luna, Dillon e Crossman hanno studiato le fogge militari dei vari periodi storici e dei film di *Star Wars*. “Cassian all’inizio è un agente segreto ribelle, quindi indossa la classica giacca con le maniche a righe con il grado”, dice Crossman. “Abbiamo pensato che sarebbe stato bello dotarlo di un parka per la missione sulle montagne di Eadu. Anche Han Solo indossava un parka in *L’Impero Colpisce Ancora*”.

Dillon aggiunge: “Cassian inoltre indossa la classica camicia aperta e sovrapposta di *Star Wars* come quella di Luke in *Il Ritorno dello Jedi*. Alla fine del film, come Jyn, lo vediamo ‘travestito’ da ufficiale imperiale”.

Diego Luna dichiara che è stata un’esperienza particolare, quella di comprendere le regole dei costumi di *Star Wars*. “Per esempio”, spiega Luna, “I bottoni non sono consentiti in *Star Wars*. Nessuno ci pensa, ma nessuno dei personaggi indossa bottoni. Come si attacca la roba? Resta un mistero!”

Per quanto riguarda il look di Bodhi, interpretato da Riz Ahmed, Edwards inizialmente lo ha immaginato con gli occhiali che poi sono diventati degli occhiali protettivi e con una tuta che Dillon descrive come “una sorta di imbragatura che ricorda l’abbigliamento di Dennis Hopper in *Apocalypse Now*”.

Nel commentare il suo look, Riz Ahmed dice: “Il costume è interessante perché Bodhi all’inizio lavora per l’Impero, poi lo diserta. Tuttavia non cambia mai abbigliamento, non indossa mai gli abiti dei ribelli, ma si tiene il suo. Questo in parte riflette il ritmo serrato dell’azione del film: non c’è tempo di scegliere nuovi abiti!”.

Per creare il look di Galen Erso, interpretato da Mads Mikkelsen, Edwards ha chiesto a Crossman e Dillon di ispirarsi a *Una Nuova Speranza* e al personaggio di Luke quando il pubblico lo vede per la prima volta nella fattoria di suo zio.

Dillon spiega: “Vediamo Galen all’inizio del film, in un momento in cui Gareth vuole presentare al pubblico l’affascinante mondo di *Star Wars*, dando subito agli spettatori la sensazione di trovarsi nell’universo che conoscono e amano. Gareth ha suggerito di ispirarsi al costume di Luke ma di realizzarne una versione più dark.

Crossman continua: “Ritroviamo la fattoria e la mitologia di *Star Wars*. Alla fine Mads ha una silhouette simile a quella di Luke ma con una giacca imbottita su toni più scuri dato che non volevamo farne una copia esatta”.

A proposito del look di Chirrut, Edwards voleva che fosse un abile arciere, infatti possiede una gamma impressionante di armi, fra cui una balestra che assomiglia a un fucile e un bastone che all’occasione diventa un’arma.

Le armi di Chirrut sono nascoste sotto il suo abito in stile giapponese e quando vengono utilizzate in battaglia possono tornare indietro; completano il suo costume delle lenti a contatto blu con dei piccoli fori che limitano la vista di Yen. “Abbiamo deciso che le lenti sarebbero state blu, per renderle particolari”, dice Yen “e per creare un contrasto con i capelli neri”.

Per il look di Baze, Crossman e Dillon hanno preso i loro elementi preferiti di *Star Wars* come l'armatura parziale e la tuta, un look che è stato completato da un arsenale gigantesco che comprende un'enorme arma da fuoco e uno zaino pieno di munizioni.

L'esperta di acconciature Lisa Tomblin ha ideato ciò che Jang Wen descrive come “un taglio di capelli alla Bob Marley”, completato dal trucco di Amanda Knight che gli ha sporcato il viso come quello di un soldato che non abbassa mai la guardia.

Il compito di ricreare il malvagio più famoso di tutti i tempi sembra più facile a dirsi e che a farsi. In fondo Darth Vader è uno dei personaggi più riconoscibili della storia del cinema mondiale contemporaneo. Tuttavia, per i costumisti Dillon e Crossman il compito non era poi così scontato come si potrebbe immaginare.

Dillon spiega: “I film originali presentano molteplici look di Vader, infatti in ogni film cambia qualcosa, come il suo casco o altro. I fan più accaniti riconoscono la differenza tra il casco di *Una Nuova Speranza* e quello di *L'Impero Colpisce Ancora*, anche se si tratta di differenze minime”.

Il casco che Vader indossa in *L'Impero Colpisce Ancora* è più lucido di quello precedente ma dopo vari dibattiti in merito, Edwards ha deciso che preferiva la versione più opaca e cioè quella che appare per la prima volta in *Una Nuova Speranza*.

Crossman spiega: “Ci sono differenze che riguardano l'applicazione intorno al collo e osservando da vicino il viso di Vader in *Una Nuova Speranza* si vede una leggera cicatrice a forma di C. Abbiamo conservato la cicatrice e aggiustato un po' le scanalature sulla sua faccia”.

Crossman descrive il resto del costume “una riproduzione abbastanza fedele”, la cintura di Vader è identica a quella di *Una Nuova Speranza*, persino nei graffi. La copertura sul petto è di legno dipinto e ha i pulsanti.

Crossman e Dillon hanno creato un look unico anche per il Direttore Krennic, un look che lo distinguesse da Vader.

Dillon spiega: “C'è un personaggio all'interno della Morte Nera di *Una Nuova Speranza*, che appare solo per un attimo ma che poi scopriamo che si chiama Yularen. Indossa una tunica bianca e abbiamo pensato che sarebbe stato perfetto nel ruolo di ‘cattivo’”.

“Abbiamo svolto delle ricerche” aggiunge Crossman, “e abbiamo scoperto che doveva essere un agente segreto. Quando è arrivato il copione e Krennic veniva descritto proprio come un agente segreto, abbiamo pensato che sarebbe stato consono fargli indossare una tunica bianca, anche perché avrebbe creato un contrasto perfetto con Vader”.

A completare il look di Krennic c'è la sua pistola. Krennic è l'unico personaggio del film che ha una pistola, ma come spiega Mendelsohn, il Direttore Krennic non ha veramente bisogno di un'arma. "Immagino che quella pistola sia passata da una generazione all'altra", commenta Mendelsohn. "È una potente arma automatica, che però Krennic non estrae spesso, non ne ha bisogno".

Quando si ricrea qualcosa che risale a 40 anni prima, ci si chiede come poter utilizzare la moderna tecnologia digitale. E questo è il motivo per cui Gareth Edwards ha suggerito alla sua squadra creativa: "Fate come lo ricordate, non come era".

Questo riguarda per esempio gli stormtrooper. "Guardando bene gli stormtrooper si vede che hanno usato adesivi per i dettagli. Oggi però questo non funzionerebbe", spiega Crossman. "Perciò abbiamo costruito caschi e costumi come li ricordano i fan, usando però dettagli tridimensionali. La differenza non si nota, a meno che non si sappia".

Tuttavia, i costumisti volevano anche conservare l'autenticità dei caschi originali. "Abbiamo ricreato i caschi degli stormtrooper scolpendoli nel computer, sulla base della versione originale scannerizzata", spiega Dillon. "E poi abbiamo notato che il casco era un po' sbilenco perché originariamente era fatto di argilla e quindi era impossibile renderlo perfettamente simmetrico. Lo abbiamo un po' aggiustato nel computer conservando la sua asimmetria per rendere omaggio al suo look originale".

A parte gli stormtrooper, Edwards voleva dare ai fan qualcosa di nuovo e di intimidatorio. E così nascono i Death Troopers, con un design completamente nuovo, creato appositamente per *Rogue One*. Sono una élite di combattenti che accompagna Krennic ovunque vada. Mentre i costumi degli stormtrooper sono stati fatti per uomini che misurano oltre 1.75 metri, i Death Troopers sono più alti di 2 metri.

"Sono molto più alti e più magri e i costumi sono più attillati rispetto a quelli dei normali stormtrooper", dice Dillon. "Gareth voleva che trasmettessero un senso di paura dal momento che sono completamente neri e la loro silhouette è davvero minacciosa".

## **LA GALLERIA DI FAN DI ROGUE ONE: A STAR WARS STORY**

Non è un segreto che la produzione di *Rogue One: A Star Wars Story* fosse felice di tornare al lavoro, dagli addetti del catering e della sicurezza, al cast e alla troupe, dai filmmaker ai contabili.

E forse il fan più grande di tutti è Gareth Edwards che come spiega Kathleen Kennedy "è tornato in Tunisia, dove sono stati girati gli altri film di Star Wars. Ha bevuto il latte blu, si è messo nella stessa posa di Luke Skywalker vicino alla capanna di Tatooine con i due soli; ha fatto una foto in modo da ricordare cosa ha provato quando ha visto il film per la prima volta".

La Kennedy aggiunge: "La cosa straordinaria di Gareth e dei filmmaker che hanno lavorato in questo nuovo progetto è che sono tutti fan della saga. Tutti loro hanno un legame profondo e sincero con *Star Wars*. Per noi è importante trovare professionisti di questo tipo: cerchiamo dei custodi, delle persone che abbiano un senso di cura e di responsabilità per il franchise".

Nel condividere il suo primissimo ricordo di *Star Wars*, l'ultra fan Edwards racconta: "Avevo solo due anni quando uscì *Star Wars* e quindi non l'ho mai visto al cinema. Ma ricordo un giorno in cui ero seduto in macchina, dopo aver avuto una discussione con mamma e papà. Entrarono in un negozio e tornarono con un videoregistratore. Ricordo di avergli subito chiesto di vedere *Star Wars*. I nostri vicini di casa avevano la cassetta quindi andammo da loro per prenderla in prestito. Non credo di avergliela mai più restituita! Tornammo a casa e quando iniziai a vedere la cassetta ricordo di aver capito cosa avrei voluto fare per il resto della vita: l'ho guardato e riguardato costantemente. Ogni mattina mettevo la cassetta mentre facevo colazione e poi andavo a scuola!"

Edwards non è l'unico fan di *Rogue One* disposto a condividere i suoi ricordi e sensazioni rispetto alla saga. Ecco alcuni commenti da parte degli attori del cast:

**Felicity Jones:** "Sono cresciuta con un fratello maggiore e tanti cugini. Ricordo che erano tutti seduti davanti alla televisione, assorti nel film. Io entrai dalla porta e vidi l'incredibile sequenza iniziale di *Una Nuova Speranza* sullo schermo. Ma devo confessare che mi sono affezionata alla saga solo dopo aver lavorato per *Rogue One: A Star Wars Story*, ho iniziato a guardare tutti i vecchi film sviluppando una vera e propria fissazione!"

**Ben Mendelsohn:** "Mi piaceva tutto di *Star Wars*. Ricordo ancora le figurine che si trovavano nelle gomme americane: c'era una figurina con Chewbecca e Han che sparavano raggi laser! Era la numero 77 della serie, era molto rara ma alla fine ero riuscito a trovarne due. Ho dovuto comprare tantissime gomme ma ero contento. *Star Wars* era una cosa importante".

**Donnie Yen:** "Ho visto il primo *Star Wars* nel 1977. Quando vivevo a Boston, come tutti, ero appassionato di *Star Wars*. Ed eccomi qua, a distanza di tanti anni, a fare parte della produzione di *Star Wars*. È stata un'esperienza incredibile e mi sono tornati in mente tutti i ricordi di quando ero piccolo e ho visto *Star Wars* per la prima volta".

**Riz Ahmed:** "Ero abbastanza giovane quando sono usciti i primi film. Era mio fratello ad avere un interesse maggiore e a seguire le storie. Per me erano una serie di immagini incredibili che non ho mai dimenticato: gli Ewok, i Camminatori, Jabba the Hutt, e Han Solo congelato nella carbonite. Tutte queste immagini sono sempre rimaste dentro di me e sono diventate una fonte di ispirazione. E dopo aver visto quei film insieme a mio fratello correavamo per la casa creando il nostro mondo basato sui film. Recitavamo le scene e inventavamo persino i titoli".

**Forest Whitaker:** "Ho visto tutti i film di *Star Wars*. Li adoravo. Mi piaceva il dualismo e la rappresentazione delle potenzialità di un essere umano. Ciò di cui siamo capaci quando attingiamo alla nostra Forza intrinseca. Hanno un messaggio molto potente perché esplorano non solo l'ignoto, il bene e il male, ma anche le potenzialità di un essere universale, un essere umano".

**Alan Tudyk:** "Ho 44 anni quindi ricordo i primi tre film, fanno parte della mia infanzia. Avevo le action figure e Darth Vader con la spada laser che usciva dal suo braccio e si piegava. Avevamo le spade laser fatte di tubi di plastica illuminati con cui ci colpivamo per gioco. Si piegava al centro lasciando un segno bianco. Giocavamo a *Star Wars*. La

saga ha caratterizzato la mia infanzia, accendendo la nostra fantasia. I primi tre film sono scolpiti nel mio cuore”.

Gareth Edwards, con un pizzico di malinconia, riassume: “Non credo di esagerare dicendo che *Star Wars* è ancora fondamentale per me. Il mio rimpianto più grande è che qualcuno non mi abbia detto, quando avevo 4 anni, che un giorno avrei fatto un film di *Star Wars*. Avrei trascorso gli altri 36 anni della mia vita a pianificare questo evento!”.