

GUERRE STELLARI - PLAY

La mostra sulla saga che ha sedotto tre generazioni



Dopo il grande successo ottenuto al Complesso del Vittoriano - Ala Brasini di Roma, arriva **ai Magazzini del Cotone del Porto Antico di Genova** - in una versione più ricca e interattiva – **la mostra dedicata all'affascinante universo di Guerre Stellari**, un mito assoluto che ha incantato tre generazioni dal 1977 a oggi.

Dal 9 marzo al 16 luglio 2017 oltre 1000 pezzi tra modellini, action figures e stampe d'epoca, alcune esposte per la prima volta in Italia, raccontano le scene e i personaggi di una saga cinematografica che ancora oggi seduce e appassiona il pubblico di generazioni diverse.

A distanza di 40 anni dalla prima uscita nelle sale del primo film (anniversario che sarà celebrato a maggio 2017), Guerre Stellari è diventato un fenomeno che fa parte della cultura popolare mondiale, e la mostra di Genova descrive una delle sue tante sfaccettature.

Guerre Stellari – Play è l'unica esposizione al mondo a raccontare la genesi e la storia di una saga cinematografica attraverso la storia del suo merchandising.

In questa mini guida troverete la descrizione delle sezioni principali di cui è composta la mostra.

GUERRE STELLARI – PLAY

Avendo ricevuto netti rifiuti dalle grandi Majors, George Lucas si vide costretto ad autofinanziare il progetto “Star Wars” con non poche difficoltà, ma ebbe l’idea geniale di proporre il suo materiale per la creazione di una linea di merchandising per bambini e adolescenti, contrattando per sé un ampio margine sulle royalties.

La Mego, che nella metà degli anni ’70 dominava il mercato del giocattolo con le sue bambole dei Super Eroi Marvel e DC, non si curò della proposta che venne invece colta dalla ben più piccola Kenner.

In effetti il diniego della Mego era lecito, dal momento che **i film di fantascienza in quegli anni non avevano mai generato prodotti interessanti per il mercato**, più orientato verso i personaggi dei fumetti o della televisione.

Per “Star Wars” la Kenner inventò un nuovo formato di piccoli personaggi in plastica alti 3 pollici e tre quarti, snodati negli arti e compatibili con veicoli e diorami in scala.

Questa intuizione, insieme al sorprendente successo della pellicola sul grande schermo, generò **il più grande boom commerciale dell’epoca**, producendo un fenomeno sia di vendite che di interesse che fece diventare la cosiddette “action figures” il nuovo standard di vendita, eclissando le bambole, troppo grandi e impossibili da combinare con veicoli in scala, sino a provocare il fallimento della Mego.

Nel solo primo anno di produzione, il 1978, la Kenner vendette 42.322.500 pezzi per un totale di 100 milioni di dollari, **garantendo a George Lucas l’agognata indipendenza come autore e cineasta**, permettendogli di mettere in cantiere il sequel del film.

Se il merchandising di “Star Wars” non avesse venduto, il film sarebbe rimasto un capitolo tra i tanti nel panorama cinematografico degli anni ’70, e nessuno ne avrebbe mai visto il seguito, o addirittura l’antefatto.

FANTASCIENZA, ISPIRAZIONI E TENDENZE

ISPIRAZIONI CINEMATOGRAFICHE

Una delle principali ispirazioni di “Star Wars” fu il film “I sette Samurai” di Akira Kurosawa (1954): infatti, **le influenze nipponiche sono molto evidenti**, in particolare nella figura di Darth Vader, che può essere visto come una sorta di samurai del futuro.

La gara di Podracers in “The Phantom Menace” è un omaggio alla **corsa di bighe del famoso colossal “Ben Hur” (1959)** miscelata alle dinamiche da videogame.

La sequenza del ritorno in vita di Anakin come Darth Vader è stata fortemente influenzata

dal film **“Frankenstein” di James Whale (1931)**.

A sua volta, “Star Wars” fu utilizzato come matrice per definire alcuni elementi del più noto super robot giapponese, “Kido Senshi Gundam” (1979), che brandisce una spada di luce identica alle lightsabers. In più, l’elmetto di Char Aznable - l’antagonista del robot – è praticamente identico a quello di Darth Vader.

GLI ABITI

Le vesti dei cavalieri Jedi si rifanno ai kimono dei Samurai giapponesi, che indossano una alta cintura chiamata “Obi”.

Le austere **divise degli imperiali** sono state ideate dal costumista John Mollo sulla base di quelle indossate dalle tristemente note SS della Germania nazista durante la Seconda Guerra Mondiale, simbolismo perfettamente calzante con il repressivo e militarizzato Impero immaginato da Lucas.

Il Liberty e l’Art Déco sono due stili architettonici e decorativi molto amati da George Lucas e vi sono degli elementi di richiamo che molto spesso compaiono in “Star Wars”, soprattutto negli abiti di Leia e Amidala, o nelle costruzioni della città subacquea dei Gungans.

Trisha Biggar, costumista scozzese che ha lavorato ai Prequels di “Star Wars” ha curato particolarmente i dettagli, realizzando dei veri e propri capolavori iconici.

Alla base degli abiti e delle scelte operate, vi sono studi molto approfonditi sia artistici che etnici: in “The Phantom Menace”, la Regina Amidala indossa costumi che sono ispirati al Liberty, all’Art Déco, ma soprattutto alle vesti tradizionali di Cina, Mongolia e Giappone miscelati ad un tocco di Vittoriano britannico.

L’ITALIA

Ci sono diversi scorci italiani nella seconda trilogia di Lucas: ad esempio, il palazzo della Regina Amidala è **la Reggia di Caserta** così come la sua residenza privata si trova invece sul lago di Como (Villa Balbianello).

Alcune scene di repertorio di **eruzioni dell’Etna** sono state inserite nel duello tra Obi-Wan e Anakin a Mustafar, nel finale di “Revenge of the Sith”.

LA SPADA LASER

Nelle prime stesure di George Lucas, **la spada laser** era in dotazione a tutti i soldati dell’impero. Solo successivamente, il regista e ideatore di Star Wars la rese l’arma esclusiva dei Cavalieri Jedi, benché poi siano utilizzate anche dai Sith.

«Questa è l'arma dei cavalieri Jedi. Non è goffa o erratica come un fulminatore... è elegante invece, per tempi più civilizzati» (Obi-Wan Kenobi)

Nella saga cinematografica, le spade emanavano luce di colori diversi: verde, come per quella di Qui-Gon Jinn o di Yoda, blu, come quella di Obi-Wan Kenobi, di Anakin e Luke Skywalker, o rossa.

I prototipi di elze delle spade laser furono costruiti dal creatore di effetti speciali John Stears, con l'utilizzo di vecchie batterie da flash per fotocamere della Graflex.

Nella realtà, le spade laser sarebbero dei fasci di luce intangibili: al momento, dunque, sono irrealizzabili, almeno non nel modo in cui erano state immaginate da George Lucas e che abbiamo visto nei film della saga.



Non molti sanno che **la parola “laser” sta per “Light Amplification by the Stimulated Emission of Radiation”**, ovvero “amplificatore di luce tramite emissione stimolata di radiazione”.

Albert Einstein, nel 1917, scrisse un articolo che stabilisce le basi teoriche del laser, ma la paternità dell'invenzione non è ben chiara ed è infatti stata oggetto di un contenzioso legato al brevetto.

STAR WARS SAGA

La storia di “Star Wars” è il risultato di un percorso produttivo decisamente non lineare.

La trilogia realizzata da George Lucas tra il 1977 ed il 1983 ha subito un lieve restyling nel 1997 in occasione delle celebrazioni per il ventennio, rieditata con l'inserimento di alcune nuove scene ed effetti speciali ottenuti mediante le sperimentali (per la fine degli anni '90) tecniche digitali.

In quella occasione, il cineasta confermò che le tre pellicole facevano parte di una storia a più ampio respiro e vennero sottotitolate come Episodi IV, V e VI.

Il film del 1977 ottenne il titolo postumo di “A New Hope” (“Una nuova speranza”), in modo da attribuire al marchio “Star Wars” la dicitura generica per una intera serie.

Puntualmente, nel 1999 arrivò il tanto atteso Episodio I, “The Phantom Menace” (“La minaccia fantasma”), seguito con cadenza triennale da “Attack of the Clones” (“L'attacco dei cloni”) e “Revenge of the Sith” (“La vendetta dei Sith”), opera in tre atti incentrata sull'avvento, l'apoteosi e la caduta di Anakin Skywalker, valoroso cavaliere Jedi destinato,

per esplicazione del detto “La via per l’inferno è lastricata di buone intenzioni” a divenire il malvagio Darth Vader, il cattivo più amato di sempre.

A partire dal 2003 la Saga stellare è approdata anche in televisione, con le serie animate “Clone Wars”, “The Clone Wars”, “Rebels” a coronamento di un percorso di narrazione ed innovazione visiva sempre in movimento.

Con il passaggio dei brand Lucasfilm alla Disney nel 2012 e l’abbandono del suo autore, “Star Wars” viene **rilanciato per il grande schermo** con l’annuncio di una ulteriore trilogia, collocata cronologicamente anni dopo il termine di “Return of the Jedi”.

Il primo atto, l’Episodio VIII, “The Force Awakens” (Il risveglio della Forza) del 2015, interamente curato dal regista J.J Abrams riporta in azione gli ormai anziani protagonisti dell’arco narrativo della caduta di Vader, preannunciando un nuovo percorso sia cinematografico che televisivo in lunga prospettiva.

Tale progetto è stato confermato da “Rogue One: a Star Wars Story”, pellicola del 2016 che narra l’antefatto dell’Episodio IV, facendo interagire nuovi personaggi con le icone classiche.

GUERRE STELLARI – PLAY.

MAGAZZINI DEL COTONE DEL PORTO ANTICO DI GENOVA

9 MARZO – 16 LUGLIO 2017

<http://www.mostraguerrestellari.it> - #GUERRESTELLARIGENOVA

Da un’idea di:



Mostra prodotta e organizzata da:

