

Conversazione con GRANT MAJOR

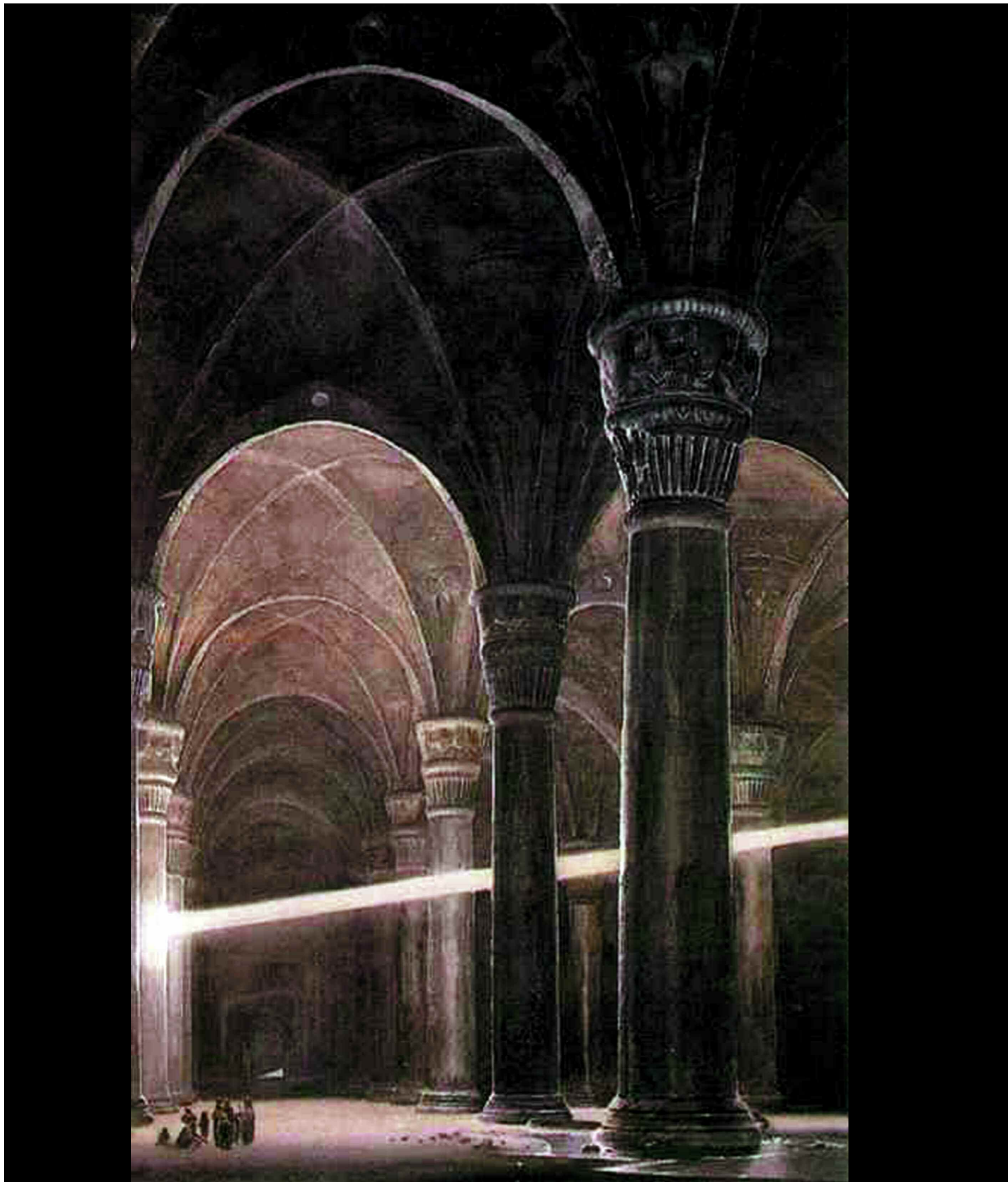


Le scenografie de IL SIGNORE DEGLI ANELLI”

Eric Lichtenfeld

L'epica di JRR Tolkien, *Il Signore degli anelli* (The Lord of the Rings) è stata tante cose per molti cineasti: ispirazione, archetipo, sfida. Una delle produzioni più ambiziose mai tentate prima, la creazione della trilogia tanto attesa è epica quasi quanto il racconto che narra. Il primo episodio, *La compagnia dell'anello* è la storia di Frodo Baggins, un semplice Hobbit che, con l'aiuto di una compagnia che comprende quattro hobbit, due umani, un elfo, un nano e il mago Gandalf, deve distruggere l'Anello del Potere prima che venga ripreso dal suo padrone, Sauron, l'Oscuro Signore di Mordor.

La trilogia si è estesa, la produzione con base in Nuova Zelanda ha impiegato più di 3 anni e 3 mesi sotto la guida dell'acclamato regista **PETER JACKSON**, che ha approfittato molto del talento dei suoi collaboratori, e specialmente della collaborazione dello scenografo **GRANT MAJOR**. Major ha studiato design grafico all'Istituto Tecnico di Auckland durante l'infanzia dell'industria cinematografica neozelandese. Il suo primo film come scenografo, con la regista Jane Campion, era uno sceneggiato televisivo: una serie di tre film girati spalla a spalla che hanno goduto di un buon successo. “Non posso dire che *Il signore degli anelli* è il primo film per me”, dice Major. Ha poi realizzato le scenografie di *Creature del cielo* (“Heavenly Creatures”-’94) e *Sospesi nel tempo* (“The Frighteners”-’96) e ora la trilogia de *Il signore degli anelli*, di cui la prima parte è al momento un successo internazionale. Jackson e i suoi compagni hanno reso di nuovo vivo il fenomeno che circondava il mondo di Tolkien. È la loro visione che, nei mesi che hanno preceduto l'uscita del film, ha catturato milioni di spettatori e ora, nel buio delle sale di tutto il mondo, li tiene legati. Ma prima, è l'arte e il lavoro del reparto artistico che ha trasformato un paese formato da diverse isole nel grande e terribile continente della Terra di Mezzo. Qui, Major racconta come tutto è stato realizzato.



Quando e come si è reso conto che Peter Jackson stava tentato di realizzare *Il signore degli anelli*?

Peter e alcuni altri ragazzi di Wellington stavano tentando di iniziare *King Kong*. Penso che il loro problema principale fosse che *Il Re dell'Africa* (vecchia versione di *King Kong* del '49) e *Godzilla* stavano uscendo nelle sale in quello stesso anno e non saremmo stati in grado di batterli sullo schermo. Per questa ragione, interrompemmo subito *King Kong*. Me ne sono tirato fuori e ho fatto un altro paio di film. Poi ho ricevuto una telefonata da Tim Sanders che disse che stava sviluppando il lavoro su *Il signore degli anelli*. Quando lo sentii, rimasi colpito perché avevo sempre pensato che lo stile di Peter si adattasse benissimo al *Signore degli anelli*. Pensai che fossero una grande coppia.

Rispetto a cosa?

Quando si guardano i precedenti film di Peter come *Splatter - Gli schizzacervelli* ("Braindead" - '92) e *Meet the Feebles*, essi hanno una tale vitalità e fantasia. Penso che abbia raccontato la storia di *Creature del cielo* molto bene; sapevo che era capace di raccontare storie complicate con una certa predisposizione alla fantasia. E poi, quando incontrai Peter, all'inizio, visitai la sua piccola casa a Wellington. Il posto era dominato da un enorme schermo televisivo, videocassette, e un enorme tavolo su cui c'erano solo modellini di creature cinematografiche, sa quei modellini di plastica di *Dracula* e *Frankenstein* che si possono comprare in giro? Aveva centinaia e centinaia di modellini di *Guerre Stellari* ed era seduto ad assemblarli e a colorarli tutti da solo. Per questo lui è un po' in quelle creature e nei mondi fantastici.

A che punto è stato preso "a bordo"?

Peter aveva fatto sei o otto mesi di lavoro sul copione prima di prendermi a bordo. Aveva anche Richard Taylor della Weta Workshops che realizzava alcune creature. Ho iniziato lo stesso giorno in cui hanno iniziato gli artisti dei concept, Alan Lee e John Lowe. Peter li contattò per la forza che avevano le loro illustrazioni della storia di Tolkien, legate al suo immaginario.

Questo è il primo film a cui ha lavorato con artisti di concept...

Peter era abbastanza felice di prendere artisti e scenografi coinvolti con il progetto del film e capisco che questo è usuale nei film internazionali. Voglio dire che ho visto un sacco di disegni di concept che sono stati fatti per *Alien* e sono sicuro che molti di questi film di genere traggono ispirazione da molti artisti diversi. È vero, ho sempre fatto da solo i miei concept ma solo la scala di questo progetto mi ha dato da pensare... E le conoscenze che Alan e John hanno apportato è stata decisamente sorprendente. Questi ragazzi conoscono bene tutte le storie nord europee. Basta pensare al famoso libro di Alan sulle fate, che ho nella mia biblioteca da anni.

Quindi è stato un vero colpo avere questi ragazzi sulla stessa barca. Sente di aver dovuto rinunciare a qualcuna di quelle che sarebbero state le responsabilità di uno scenografo nel creare concepts?

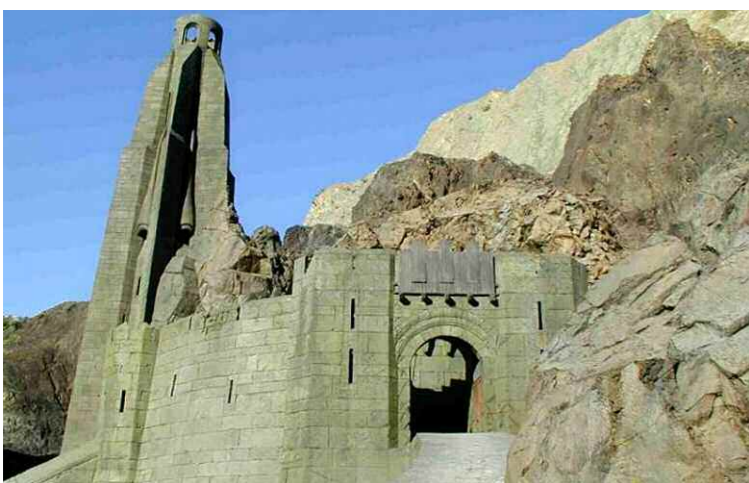
Ci ho messo un po' ad abituarci, devo dire. Ma abbiamo dovuto trovare il modo e di corsa anche. Se avessi dovuto leggere tutto il *Silmarillion* e tutti i libri di Tolkien, comprese tutte quelle altre mitologie nordiche che sono davvero la spina dorsale de *Il signore degli anelli*, sarebbe stato un compito davvero faticoso.

Può descrivere come ha collaborato con Alan e Howe?

Tutto parte con Peter. È una forza dominante per l'aspetto del film. Ovviamente, avevamo il libro che abbiamo usato come una bibbia. Poi, Alan, John e io abbiamo iniziato a disegnare. E prendemmo chiunque avesse un aspetto particolare che piaceva a tutti noi e anche a Peter. In un senso più ampio, il lavoro di John Howe si è adattato bene al lato oscuro del film, come Mordor e Barad-dur (la torre del Signore Oscuro). Il lavoro di Alan si è adattato di più ai mondi di Hobbiton e Rivendell. Quindi, fin dai primi giorni siamo stati in grado di vedere a che punto quei tipi di mondo sembravano simili alle loro illustrazioni.

Puoi spiegarmi in dettaglio il processo che va dall'illustrazione a quello che vediamo sullo schermo?

Certo. Le illustrazioni sono state fatte come visioni di come sarebbero apparse le inquadrature. Erano di solito più grandi di quanto si possa costruirle in realtà, c'erano dei limiti a quello che potevamo fare in base al budget. Da ciò, Peter e io avremmo deciso in cosa sarebbero consistiti i set, di quali parti avrebbe avuto bisogno e di quali non avrebbe avuto necessità e quali parti sarebbero state estensioni in Computer Grafica. Poi abbiamo costruito un modello architettonico; le abbiamo disegnate e modellate allo stesso tempo in modo da poterne usare una per influenzare l'altra. E poi le abbiamo restituite a Peter.



Allora i modelli erano in scala 1 a 100?

C'erano diverse varianti, veramente. Gli interni tendevano ad essere 1 a 50. I modelli degli esterni potevano essere 1 a 100 o 1 a 200 se si trattava di una città come Brea. Ovviamente, avevamo il nostro laboratorio di fabbricazione dei modelli per il set, ma a volte, qualche lavorazione veniva fatta dal reparto fabbricazione modelli per l'inquadratura vera. Ma quando sono arrivate cose come le Miniere di Moria, le abbiamo fatte proprio come disegni tridimensionali per farli vedere a Peter. Dovevamo creare la sensazione di come appaiono i nani e di come vivono nel loro mondo.

Cosa è successo quando Jackson ha visto i modelli?

Da quel momento Peter voleva un paio di cambiamenti o voleva mantenere le stesse cose o altro. Abbiamo fatto preparare dei disegni in un laboratorio, abbiamo avuto i costi, abbiamo fatto qualche piccola modifica come richiesto dal budget e, poi, sistemate le questioni dei costi, abbiamo incontrato i costruttori, gli scultori, i pittori e abbiamo deciso chi avrebbe costruito i set e come. Allo stesso tempo, i disegnatori degli accessori hanno disegnato e preparato gli oggetti e le cose perché abbiamo dovuto fare tutto, ma proprio tutto. Poi li abbiamo inseriti in un piano per programmare la lavorazione e la fabbricazione nei vari laboratori per poi effettuare le consegne agli studi di posa e infine per l'installazione sul set. Li hanno costruiti e installati; poi abbiamo dato istruzioni agli arredatori di scena e gli abbiamo dato la direzione artistica: e questo tutti i giorni; in qualsiasi momento saltavo dagli attrezzisti agli accessoristi a Peter, ai laboratori e dai laboratori agli attrezzisti e così via.

Come avete reso il lavoro di Computer Grafica così corrispondente al fisico?

Ritornando ai disegni originali di concept, abbiamo preso delle decisioni prima di sapere quello che potevamo o non potevamo fare fisicamente e da qui cosa sarebbe diventata una miniatura o una Computer Grafica. Poi li abbiamo disegnati anche se dovevano essere tutti costruiti e così i nostri disegnatori hanno tracciato ogni minimo dettaglio. C'era un reparto di visione iniziale che ha progettato e inserito nel computer i vari movimenti della macchina da presa mentre attraversava e andava oltre il set. Questi disegni sono stati inseriti nel computer che ha disegnato il tracciato a griglia e il tessuto delle estensioni. Queste estensioni sono poi state passate al settore Computer Grafica. E molto spesso abbiamo fatto coprire le illustrazioni con i colori perché molti dei disegni di concept erano fatti su carta semplicemente a matita. Così abbiamo avuto visioni colorate delle inquadrature sovrapposte e dei mascherini. I disegnatori dei mascherini e dei fondali avevano un sacco di materiale ed erano seguiti dalla direzione artistica mano a mano che andavano avanti.

Negli Stati Uniti, molti scenografi si preoccupano della tendenza a disegnare e "costruire" i set con strumenti digitali e che molte di quelle che erano storicamente le responsabilità dello scenografo sono state messe da parte o escluse.

Quando mi sono fatto un'idea su quello che il settore artistico sarebbe diventato, potevo basarmi soltanto sulla mia esperienza cinematografica. Di base, mi piace poggiare sulla parte disegnato del lavoro. Alla fine della giornata conta quello che è stato fatto e più dettagli possono entrare nel disegno meno si può contare sui costruttori o sulla Computer Grafica per inventare i dettagli. Quindi avevamo nove disegnatori che martellavano e battevano tutto il tempo, cercando di tenersi al passo col lavoro. Non posso confrontare questo lavoro con niente perché non ho lavorato fuori dalla Nuova Zelanda prima.

Quindi che questo sia tecnologicamente al passo con il resto del mondo, non ne sono sicuro. Sono sicuro che abbiamo avuto dei grafici del computer molto creativi che hanno messo del loro su tutto. Però volevo essere sicuro che avremmo avuto il controllo di come appariva il lavoro più che dare la responsabilità a un altro reparto. Devo dire che per gran parte del lavoro di post produzione non sono stato lì intorno e quindi volevamo essere sicuri che quello che ci eravamo lasciati indietro fosse fatto o fosse stato fatto mentre eravamo impegnati a fare il resto del film sulla carta, fintanto che potevamo usare il disegno a mano.

Quali set pensi che meglio esemplifichino questa evoluzione dall'illustrazione a quello che si vede sullo schermo?

Rivendell sarebbe un buon esempio. È stato uno dei primi lavori. Abbiamo perso non so quanto tempo con Rivendell, legando l'architettura e lo stile alla cultura in modo che l'una influenzasse l'altra. Avevamo risme e risme e risme di disegni. Avevamo migliaia di illustrazioni per il film ma solo per Rivendell prima di poterci fissare su uno stile particolare, ne abbiamo preparati centinaia. Ho disegnato tutte le illustrazioni per le miniature; il laboratorio di lavorazione dei modellini di Richard Taylor li ha realizzati come miniature filmabili in modo da avere un alto grado di finitura su di essi anche se a Peter non erano piaciuti gli schizzi che avevamo. I singoli edifici sarebbero rimasti così come erano, ma con Rivendell abbiamo dovuto lavorare tanto per il bozzetto e la composizione. Alla fine abbiamo deciso che in realtà non volevamo dare un senso compiuto a quello che si sarebbe visto. Volevamo dare invece il senso del punto di vista di un hobbit quando entra e vede gli elementi di Rivendell, ma senza tornare indietro tanto da vedere tutto. Ci sono ampie inquadrature di Rivendell che però divagano nella foresta.

Con Rivendell, quindi, intendi dire che meno si vede, più la si mostra?

Sì. E forse è proprio il gusto di gran parte del film. Non vediamo davvero tutte le Miniere di Moria, vediamo pochissimo di Lothlorien.

Data la serie di stili che avete utilizzato, c'è stato anche il tentativo di creare una certa unità nel tuo lavoro e in quello di Howe e di Lee?

Sicuramente. Tutto doveva avere l'aspetto della Terra di Mezzo. E non è stato come lavorare in isolamento l'uno dall'altro; tutti lavoravano nella stessa sala. Ma, d'altro canto, doveva esserci la sensazione che ci fosse una storia enorme che riguardava la Terra di Mezzo, un gran numero di società e culture diverse. E quindi, anche se ci sono parti più contemporanee come Minis Tirith, c'è un'enorme quantità di rovine. C'è la pervasività degli elfi, e poi, ovviamente, le forze oscure di Mordor. Anche se tutto si trova nella Terra di Mezzo, tutto in un unico film, volevamo dare la sensazione che ci fossero culture e stili diversi e distinti.

Richard Taylor ha parlato del fatto di puntellare il film con un'estetica integrata. Potresti spiegarmi cosa pensi che sia l'estetica?

Generalmente parlando, la tecnologia e il periodo descritti nei libri di Tolkien sono un po' inconsistenti. In realtà Peter ha riconosciuto molto presto che Hobbiton risale a più del quindicesimo secolo in termini di come è descritto, con un servizio postale, segnaletiche stradali, vetri alle finestre, mentre le descrizioni di Minis Tirith suggeriscono qualcosa di precedente, come una specie di tecnologia medievale. In termini di estetica globale, abbiamo provato a spingere di più il lato reale, credo. Non mi piace chiamarlo fantasy, non credo si tratti di fantastico. Peter preferisce vederlo come un mondo alternativo e una storia alternativa. E questo mi dà l'idea che sia reale, che si basi sulla realtà. Siamo stati molto attenti ad aderire a una realtà artisticamente storica, anche se si tratta della Terra di Mezzo, e quindi non siamo stati vincolati alle stesse regole della Storia vera e propria. Volevamo dare un aspetto e un sentimento storicamente europeo. Ma quando siamo arrivati a luoghi tipo Rivendell, che sono ovviamente non europei, abbiamo guardato gli stili di altri paesi o culture - come l'Islanda, per esempio - che potevano influenzare lo stile degli elfi.

Questo rende molto onore a Tolkien; trattate questa storia più come Storia che come fantasy. In termini sia di progetto che di costruzione, su quali basi storiche avete poggiato il film?

Con Moria, c'è la sensazione che sia vissuta una civiltà e la storia sia avvenuta in quel luogo. I nani vivono scavando la pietra, forgiando e commerciando. Gli ci vogliono centinaia e centinaia e forse migliaia di anni per fare quel posto sotto terra. Ci sono talmente tanti dettagli che se ci fossero stati solo per venti anni non avremmo visto. Dato il loro aspetto scuro, tarchiato, abbiamo terminato con dei contorni dritti, un aspetto più liscio del loro lavoro e delle loro decorazioni, del loro stile architettonico. E per farlo abbiamo osservato la zona del Nord Europa. Rivendell lo stesso: i suoi abitanti sono immortali. Che tipo di architettura avrebbe un posto dove si vive in eterno? Probabilmente sarebbe un'architettura dove si passa un sacco di tempo (ride). Un posto dove si passa il tempo a fare lavori di pietra estremamente elaborati, quello che abbiamo fatto per la scenografia. Un sacco di tempo per le decorazioni perché c'è molto tempo per imparare e padroneggiare questo tipo di artigianato e passare centinaia di anni a costruire i palazzi. Volevamo dare la sensazione di cose elaborate che potevano essere fatte solo avendo tutto quel tempo a disposizione. Le profondità di questi set hanno moltissimo a che fare con il dettaglio e l'abbellimento ma anche con la vera storia dell'edificio. In Europa, un vecchio palazzo è stato prima costruito e poi, mano a mano che passa il tempo, gli vengono aggiunti i dettagli e fatti dei cambiamenti. Molto spesso vi si possono riconoscere delle epoche diverse dal punto di vista architettonico sullo stesso edificio. Abbiamo provato a dare la sensazione di edifici non solo progettati e collocati nel paesaggio ma anche come testimonianza di uno stile, e spesso incorporando stili diversi e a volte culture diverse.

Evidenziare lo scorrere del tempo all'interno dei set deve aver implicato il loro invecchiamento. Come avete risolto questo problema?

Abbiamo utilizzato tecniche scenografiche standard, in realtà. Abbiamo usato molto stucco. Avevamo due gruppi di scultori: un reparto di scultura figurativa e un reparto costruttori vero e proprio. Gli scultori costruttori hanno ripulito e decorato tutto il lavoro in legno e quello in schiuma con cui abbiamo costruito i set. Poi i pittori hanno applicato lo stucco, poi hanno dipinto e passato la gommalacca e poi hanno gettato ogni tipo di prodotti tradizionali per la costruzione di set e poi, tutto sistemato!



Con una produzione così gigantesca, quanto veniva svolto in una volta sola?

Una parte enorme del lavoro, ovviamente. Avevamo tra le quattro e le sette unità; abbiamo girato dappertutto. In una data giornata c’era l’unità di Peter che era la prima unità, e poi la seconda unità che girava da molto vicino in modo che Peter potesse entrarci in mezzo fisicamente. La terza unità faceva degli stacchi ovunque, di solito però all’interno della stessa città o della zona di riprese esterne. Poi l’unità scenica raccoglieva materiale per la Computer Grafica, inquadrature di composizione per la sovrapposizione immagini e a volte un po’ di dettagli d’azione. L’unità miniature, l’unità di cattura del movimento hanno lavorato per tutto il tempo. È il dipartimento artistico serviva tutte le unità principali. Avevamo squadre separate di direttori artistici, costumisti, attrezzisti in attesa e giardinieri di scena e chi più ne ha più ne metta, che seguivano ognuna di queste unità. Una delle parti più difficili è stato il piano di lavorazione. Dovevamo essere preparati ad essere molto mobili e a cambiare le cose rapidamente in giro, di andare da un teatro di posa all’altro per sistemare qualsiasi cambiamento nell’orario e nel piano di lavorazione.

Oltre alle unità, quanti laboratori sono stati utilizzati?

Avevamo nove laboratori che concentrati su cose specifiche. Avevamo laboratori per l’arredamento, per gli oggetti e le robe (come c’è da aspettarsi), per la gomma espansa, le stoffe, la lavorazione della pelle e dell’acciaio, come anche per le attrezzature per il traino dei cavalli e le scorte. Avevamo diverse tipologie di artigiani che hanno lavorato in questi laboratori e quindi siamo stati capaci di progettare e realizzare quasi tutto quello che volevamo.

E quando arrivava qualcosa come un calice, avevamo un vetraio che ne faceva un numero X e così noi potevamo passare del tempo ad aggiungervi i dettagli. Lo stesso con la fabbricazione degli arredamenti e dei mobili. Abbiamo provato a usare il più possibile legni tradizionali europei come querce, olmi, betulla. Tutti gli arredamenti sono stati fatti con questi materiali. Di fatto, il carro di Gandalf era tutto fatto di quercia in due scale diverse; abbiamo selezionato legname con due diverse dimensioni della grana. Quanto ai tessuti, abbiamo fatto lo stesso come anche per il reparto costumi. Abbiamo scovato tessuti in diverse trame dalle più grandi alle più piccole in modo da poter risolvere i problemi di scala. Comunque abbiamo avuto a disposizione degli artigiani molto abili che sono stati capaci di realizzare quello che avevamo progettato e disegnato anche se, d’altro canto, abbiamo progettato e disegnato solo quello che sapevamo che loro sarebbero stati capaci di fare.

Ho capito che molti di questi artigiani non avevano mai lavorato in un film prima.

Esatto. Un sacco di questi abilissimi lavoratori vivono in Nuova Zelanda, in vecchie attività. Un sacco di loro attività stanno morendo, per esempio i sellai, e mi dispiace. Siamo stati fortunati a trovare dei sellai disponibili a lasciar perdere tutto e a venire a lavorare con noi per un paio d’anni.

Molti di loro non avevano abilità specificamente cinematografiche però c’erano dei tecnici che coordinavano e controllavano il loro lavoro. Del resto il denaro e il tempo sono due cose rilevanti in molte attività e quindi abbiamo svolto tutto seguendo un punto di vista diretto e “manageriale”. Essendo scenografo neozelandese, non saprei paragonare questo modo di lavorare a quello di altri paesi dall’altra parte dell’oceano. Abbiamo fatto le cose come si fanno di solito qui, solo su scala maggiorata. Parliamo di numeri.

Ho letto che c’erano 350 set...

C’erano 350 set, di quelli che abbiamo contato... [ride]. Set e esterni, direi. Ma ce ne sono stati molti, molti di più. Non li abbiamo mai contati tutti interi perché ci sono state riprese ripetute e spezzoni di set che non sono stati inclusi, che abbiamo dovuto schiacciare dopo aver fatto i budget. Non ho un numero definito di set per il primo film, ma una buona metà dei set è stata per il primo film - set ed esterni allestiti. Forse ce ne sono stati 150-175. La lavorazione del primo film della serie ha impiegato metà del tempo totale di tutta la produzione.

Immagino che parte di questo fosse per generare movimento e per controllare meglio le riprese?

Sì. E detto ciò, siamo tornati indietro su un paio di posti. Su Hobbiton nel terzo film, per esempio, e a Isengard nel secondo. Richard Taylor ha detto che l’uso del poliuretano ha risparmiato tempo, è vero? Abbiamo usato molti più spray di poliuretano di quanto avessimo fatto in passato. In realtà abbiamo comprato delle macchine e abbiamo addestrato le persone a usarle. Avevamo una mezza dozzina di ragazzi che trasformavano i pannelli in pietra, per esempio. Dopo di che, siamo stati in grado di trasformare i calchi in dettagli architettonici. Siamo stati capaci di fare un sacco di dettagli multipli spruzzando e gettando schiuma di poliuretano, il che ha reso la vita più facile in termini di fabbricazione di grandi set. Siamo stati capaci di fare molti dettagli e molto velocemente.

Ho capito che quello di Hobbiton era uno dei set più impegnativi.

Fin dal primo stadio, abbiamo riconosciuto che sarebbe stato una parte del paesaggio. Anche se la Nuova Zelanda ha parecchi paesaggi naturali a disposizione, tuttavia manca quel gusto rurale dell’Inghilterra. I nostri paesaggi tendono ad essere un po’ più utilitaristici con più fattorie. Dopo molte ricerche, abbiamo scovato un posto per gli esterni a metà dell’isola settentrionale, e si trattava di una fattoria di pecore, come ci si può aspettare. Abbiamo iniziato a fare dei sopralluoghi aerei della fattoria, e poi abbiamo costruito i contorni per la sua forma.. Poi abbiamo ritagliato il modello di quello che volevamo che fosse il paesaggio. Abbiamo passato di nuovo il modello allo scanner e l’abbiamo inserito nel computer, che ci ha dato un modello di Hobbiton in 3-D molto ben sviluppato. Da ciò abbiamo appaltato il lavoro di costruzione del paesaggio all’esercito, in realtà. Sull’esercizio di addestramento, questi tecnici dell’esercito hanno svolto i lavori con macchinari pesanti: riempire i burroni, livellare la risaia, costruire le strade, e così via. Hanno anche costruito una strada di accesso. Avevamo bisogno di un quarto di miglio costruito intorno al posto. Siamo stati molto fortunati a vederci offrire i servizi di alcuni reparti dell’esercito. Non ne sono sicuro ma forse c’era un legame di qualche tipo politico con la produzione.

Mi hanno detto che *Il signore degli anelli* ha costituito l’economia di base della Nuova Zelanda durante il periodo della produzione.

Non sono la persona migliore per citare cifre di questo tipo, ma una delle voci di esportazione più grosse della Nuova Zelanda è l’industria del vino e per il periodo in cui è stato fatto *Il signore degli anelli*, il film è stato più grande dell’industria vinicola. E questo ha certamente portato dei vantaggi ai politici. Loro amano tutte queste cose.

Ho anche sentito che i problemi con Timor Est hanno deviato i militari dalla produzione.

C’era personale dell’esercito che ci aiutava come comparse e generici nelle grandi sequenze delle battaglie. Molti generici hanno finito per essere delle Figi, perché tanti battaglioni neozelandesi erano di stanza a Timor Est. I figiani venivano regolarmente in Nuova Zelanda per addestrare gli uomini dando lo stop a questi ragazzi che continuavano a combattere tra loro quando veniva dato il ciak di fine riprese. Un sacco di loro non parlavano inglese ma nonostante ciò hanno fatto dei grandi uruk-hai (Soldati orchii, goblin). Sono stati davvero fantastici.

Quali altri talenti locali hanno contribuito a Hobbiton?

Abbiamo subappaltato i lavori più piccoli ad altri operai e tecnici: lavori tipo finitura delle strade, rifinitura delle piante, taglio dell’erba, case degli hobbit. Abbiamo fatto qualche altro ponticello hobbit per sistemare queste case e abbiamo preso le facciate delle case degli Hobbit in prefabbricato a Wellington. Abbiamo portato i prefabbricati coi camion e li abbiamo installati nel terreno molto tempo prima per permettere all’erba di crescerci sopra e intorno. C’è voluto un ciclo di crescita di un anno tra la lavorazione dei contorni del paesaggio e la rifinitura dell’erba e degli alberi. Abbiamo avuto i giardinieri sempre intorno a lavorare per un anno intero mentre giravamo a Hobbiton.



Peter Jackson

Sono sicuro che una delle grandi sfide è stata quella di risolvere il problema delle proporzioni tra gli hobbit e i personaggi a dimensione “umana”.

Anche se dall’esterno sembrava che avessimo molti soldi da spendere, solo la quantità dei set ha implicato che si rischiava che non bastassero per tutto quello che volevamo fare. Di conseguenza, abbiamo dovuto utilizzare molto la macchina da presa. Di base, il modo più semplice e più efficace di creare la proporzione è stato di forzare la prospettiva per molte sequenze della compagnia.

Per esempio?

Una delle inquadrature migliori - ho appena rivisto il film l’altro giorno - è stata una delle prime scene di Frodo e Gandalf sul carro che percorre la strada per Hobbiton. Ci sono alcune inquadrature di loro due seduti sul carro mentre il carro percorre la strada che sono in falsa prospettiva. Frodo era posizionato a circa tre quattro metri da Gandalf mentre quest’ultimo sta seduto sul carro che in realtà è diviso in due: metà è costruito su scala hobbit e metà sulla dimensione di Gandalf. Sono collegati insieme e la cinecamera è in posizione fissa. Tutto il veicolo si muoveva lungo questa strada di campagna mentre noi riprendevamo gli attori che parlavano. Anche se dal punto di vista cinematografico le linee degli occhi si guardano, tendono cioè l’una verso l’altra, in pratica loro si guardavano da dietro.

Quali altri approcci avete adottato?

Dopo la falsa prospettiva, altre cose sono state complicate. Abbiamo avuto molti passaggi fatti con il meccanismo di controllo del movimento della macchina da presa. Abbiamo applicato il motion control su una scala, poi abbiamo rimpicciolito il movimento di motion control e girato di nuovo con uno degli Hobbit e le inquadrature venivano poi messe insieme e montate in post produzione. In una o due occasioni, abbiamo costruito due volte uno stesso set, per esempio gli interni della casa di Baggins: una volta sulla scala di Gandalf e una volta sulla scala dell’hobbit nella dimensione giusta della stanza. Avevamo entrambi i set l’uno accanto all’altro e la macchina da presa di motion control faceva una ripresa, poi la decostruiva e la ricostruiva sull’altro set e faceva l’altra metà del passaggio sul set più piccolo. Ecco, questi erano i trucchi. Oltre, ovviamente, all’ovvio doppio procedimento [lo schermo blu].

Un attore era su un set e l’altro attore sul secondo set?

Sì. Ovviamente avevamo un sacco di controfigure per le prove luci in scala. Quando si guarda in maniera analitica, molte inquadrature degli Hobbit e dei personaggi in scala umana che interagiscono hanno la schiena di qualcuno alla macchina da presa, così siamo stati in grado di usare queste grandi o piccole controfigure. Avevamo questi piccoli attori che non erano nani ma persone con un difetto alla nascita e quindi erano cresciute solo fino a una certa statura, come quella di un bambino di sette o otto anni. La produzione ne ha cercate quattro, una dall’Inghilterra, una coppia dall’India e una dalla Thailandia. Sono state usate come controfigure per gli hobbit e per i nani nelle inquadrature larghe. Quindi è stato tutto molto complicato, abbiamo usato varie tecniche ma insieme alle tecniche semplici e ovvie siamo stati capaci di risolvere i problemi delle diverse proporzioni.

Ha mai avuto la sensazione che ci fossero alcuni esterni che dovevano essere più fedeli ai romanzi di Tolkien e altri che potevano permettersi più libertà?

Il libro ha molta vita rispetto a come le persone immaginano nella loro testa quello che leggono e non volevamo certo compromettere l’immaginazione delle persone. Volevamo essere però definitivi con il film e fedeli ai fan. Tolkien ha messo molte descrizioni nel suo libro anche se ha volte ha celato alcuni dettagli. Ma anche all’interno della gran quantità di descrizioni, c’è un buon livello di interpretazione che abbiamo potuto fare e che aderisce ancora al libro. Per quanto riguarda Hobbiton, per esempio, anche se lui ha descritto amorevolmente molte delle forme delle porte e delle finestre e molte degli oggetti, nella realizzazione del vero stile architettonico abbiamo dovuto inventare o interpretare secondo precedenti storici. Non so se lui descriva le travi - non mi ricordo - però noi abbiamo finito per inserire quello stile negli esterni della casa degli hobbit.

E’ interessante che lei riconosca che a volte Tolkien abbia celato alcuni dettagli. Come ha detto un mio amico, molta azione contenuta nei libri di Tolkien avviene “fuori dallo schermo” mentre nel film, viene visualizzata. Isengard, per esempio, non si vede nel libro.

Ecco, Isengard è un buon esempio. L’illustrazione di Alan Lee nei libri che sono stati pubblicati prima che noi facessimo il film conteneva dei disegni davvero belli della base di Isengard che Peter voleva utilizzare. Da ciò siamo stati in grado di estrapolare il resto della costruzione. Abbiamo preso l’illustrazione del fondo e le illustrazioni successive di Alan e da esse abbiamo tratto qualcosa che fosse estratta da questo pezzo di lucida pietra nera e intarsiata. L’abbiamo costruita come se si trattasse di ossidiana. Per l’interno, Alan ha fatto un’illustrazione basata su questo stile cesellato degli esterni dell’edificio. Poi abbiamo aggiunto cose richieste dal copione, come il trono di Sarumon e la sala laterale.

Che materiali avete usato per Isengard?

Isengard è uno dei set più scolpiti. È stato fatto tutto in polistirene stuccato e dipinto. Abbiamo dovuto prestare molta attenzione a non danneggiarlo o rovinarlo, dato che c’era anche una sequenza acrobatica.

Quindi, oltre a tutte le vostre responsabilità creative e logistiche, vi siete dovuti anche assicurare che i set fossero resistenti?

Sì e no. Abbiamo avuto cambiamenti repentini dei set. Anche se a volte ci è voluta una settimana per installarli, a volte ci voleva un mese e a volte c’era un nuovo set ogni giorno. Li abbiamo dovuti costruire molto velocemente e poi abbiamo dovuto sbarazzarcene con altrettanta rapidità. E quindi erano resistenti e duraturi fino a un certo punto. Ne abbiamo salvati un po’ per i dettagli di post produzione. Essenzialmente legno, polistirene, compensato, poliuretano e stucco sono stati i principali materiali da costruzione.

Sembra che ci siano alcuni set in cui tracciate un motivo ricorrente nell’architettura e nelle decorazioni in un oggetto specifico che si trova lì. Per esempio, a casa di Baggins tutto è molto circolare, fino all’anello stesso.

E’ logico, in un certo modo. Se costruisci una casa con una porta rotonda, i corridoi e le stanze copieranno la forma della porta. Se costruisci qualcosa sotto terra, come un tunnel, di solito lo scavo è circolare. E pensare che gli hobbit erano persone simpatiche, paffute che danno l’idea di vivere in stanze rotonde e forme rotonde. Penso che la forma circolare sia positiva. Il calore e la familiarità del legno e quella forma curvilinea si adatta bene all’estetica hobbit. Mentre l’ambiente di Sarumon è nero.

Mi interessa notare che la torre di Isengard ha la stessa forma del bastone di Sarumon.

Il bastone è stato disegnato dopo che avevamo disegnato la torre. Era logico che fossero simili. Il fatto è che Sarumon non è sempre stato cattivo. Era capo dell’ordine dei maghi e quindi aveva origini nobili. E poi Isengard stessa non è stata fatta da maghi ma da un’altra cultura. Volevamo dare un senso di quello che era stato fatto da una serie di persone, occupata da altre - gli Istari - e poi aggiungervi un senso di corruzione. Ha una struttura nobile e molto bella ma le caratteristiche di finezza e scultura accurata rivelano bordi affilati sotto: le forme a lama, la sensazione di pericolo che molte forme all’interno comunicano sulla personalità di Sarumon.

Le forme sono distinte. Come anche i colori del film.

All’inizio eravamo contenti - noi e Peter, direi - che il film sembrasse provenire dall’emisfero del nord, dall’Europa, magari. L’atmosfera in Nuova Zelanda è molto più nitida che a nord. Si può vedere chiaramente in lontananza e i colori sono più vividi, il cielo in particolare. Tende ad essere molto, molto azzurro. Volevamo i toni dei colori e le sfumature della tavolozza nord europea. Ma, detto ciò, ritengo che la Terra di Mezzo risalga all’inizio della storia d’Europa, forse a una fase pre-industriale quando non c’era tutto l’inquinamento e i problemi atmosferici che avete oggi. Quindi, penso che la luminosità e la nitidezza dei colori andasse bene.

Quando siamo andati in esterno e abbiamo dato un’occhiata ai picchi innevati, andava bene che fossero più nitidi. Ma quando si va alla casa di Baggins e a Brea e a quel tipo di posti, volevano che fossero più grigi, più sottoposti al trattamento cromatico. Capisco che per il colore globale Andrew Lesnie e Peter abbiano avuto un inferno, a manipolare e a lavorarci e a far corrispondere i colori.

Entro la tavolozza intera, il film sembra contenere diversi schemi cromatici. L’intento è forse quello di non farlo mai essere monotono, anche se dura tre ore?

Abbiamo associato colori diversi alle razze diverse. Gli elfi, data la loro propensione a vivere nella foresta e tra gli alberi hanno un’aria verde e argentea e di oro pallido. A Rivendell, i colori autunnali sono dominanti perché gli elfi, come razza, sono in declino. Come cultura, stanno morendo o, se si vuole, si stanno trasferendo altrove. Volevamo dare la sensazione del colore autunnale, lì. I nani sono associati alla pietra e ai minerali preziosi, e quindi i colori della pietra e dell’acciaio si adattavano molto bene ad essi. Ovviamente, le cose si sono complicate quando alla compagnia vengono assegnati i nove capi alla fine di Rivendell, e quindi tutti avevano questo colore verde grigio quando entrano nella seconda parte della storia. Abbiamo fatto una trama di colore che apparisse nord europea.

Deve essere stato gratificante aver creato qualcosa di così enorme e grandioso e di così finemente dettagliato.

Ci si può innamorare nel fare cose di questo tipo. Mi entusiasitava attraversare il set dopo che era stato appena illuminato, ma prima che inizi la troupe iniziasse a lavorare e vederlo così gigantesco. Abbiamo costruito i set più grandi che io abbia mai visto e molti di essi sono stati i più grandi di tutta l’Australia e l’Asia, forse dell’emisfero australe. Dal punto di vista internazionale, nell’emisfero boreale forse, voi siete pieni di set di questo tipo, ma per noi, qui, in Nuova Zelanda, è stato una novità costruire tutto questo su scala epica, con materiali così ricchi. Abbiamo fatto un film di sei ore della stessa storia, ambientato in un mondo così dettagliato e così ricco che non è difficile farlo sembrare pieno! (ride).