

CONVERSAZIONE CON KEN ADAM

A cura di Paolo Felici e Maria Haman



Considerato il più grande scenografo vivente del mondo, anche se lo stesso Adam è troppo modesto per riconoscerlo, entriamo nel luminoso studio della sua casa di Knightsbridge. Le pareti sono tappezzate di numerosi premi incorniciati, BAFTA per la miglior direzione artistica del *Dottor Stranamore o: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* ('64) e *The Ipcress File* ('65), e un OBE firmato dalla Regina Elisabetta II. Due statuette dell'Oscar, per *Barry Lyndon* ('75) e *The Madness of King George* ('95), fanno da guardia ai suoi strumenti di lavoro. Sulla libreria è appoggiata una grande foto in bianco e nero, un fotogramma di produzione del suo ultimo film, *Taking Sides*, ambientato nella Berlino del 1946, presentato fuori concorso al Festival di Berlino di quest'anno.

Artista prolifico, Adam ha lavorato a un totale di 90 progetti cinematografici, 77 dei quali sono stati realizzati. In qualità di creatore dello stile visivo dei primi sette film di James Bond, lavorando a una formula alchemica il cui ingrediente base era la realtà trasmutata in fantastico, e sempre con una dose di umorismo, ha progettato set enormi e innovativi come la stanza del reattore nucleare (*Dr. No* - '62), l'interno di Fort Knox (*Goldfinger* - '64) e una successione di domini, sotterranei, stellari o terrestri, da cui i megalomani elaborano i loro piani per dominare il mondo. Schizzi monocromatici diventano il quartier generale vulcanico della SPECTRE, completo di rampa di lancio per i razzi (*You Only Live Twice* - '67), la stazione spaziale Drax in *Moonraker* ('79) o l'imponente attico di *Diamonds Are Forever* ('71). Per *La spia che mi amava* ('77) il famoso palcoscenico di 007 a Pinewood fu creato per contenere l'interno della superpetroliera Liparus, un set di proporzioni gargantuesche.

L'amore di Adam per i gadget ha ispirato anche i progetti delle imbarcazioni subacquee e della Disco Volante per *Thunderball* ('65), l'Aston Martin DB5 di Bond carica di aggeggi che sfrecciava in *Goldfinger* e l'auto galleggiante e volante di Caractacus Pott per *Chitty Chitty Bang Bang* ('68).

Nel corso della sua lunga carriera è stato coinvolto anche in numerosi progetti di intrattenimento: ha lavorato a un nuovo concetto di cinema e di presentazione multimediale e ha progettato un cinema gonfiabile per la 20th Century-Fox, ha creato le scenografie per due opere liriche e ha progettato parte della mostra scientifica del Millennio a Berlino.

Due anni fa è stata allestita una mostra per celebrare il suo lavoro alla Serpentine Gallery di Londra e nel febbraio di quest'anno sarà a Los Angeles per ritirare il premio alla carriera dell'Art Directors Guild of America. Avvolto dal fumo aromatico di un enorme sigaro cubano, Ken Adam parla a lungo della sua carriera di oltre 50 anni nell'industria cinematografica.

L'architettura è sempre stata un soggetto latente nella maggior parte dei film, quasi una filigrana della scenografia e della sceneggiatura. Come è passato dai suoi studi di architettura a diventare un production designer?

Ho studiato architettura per diventare designer di film, ma non volevo fare l'architetto. Nel 1936 conobbi Vincent Korda, che proveniva da una formazione pittorica, e mi disse: "Ken, se vuoi progettare per i film una base architettonica ti sarebbe molto utile", così all'età di 17 anni studiai alla Bartlett School of Architecture come studente esterno e fui anche assunto da uno studio di architetti, C.W. Glover & Partners.

La Bartlett School era molto tradizionale a quei tempi, mentre io ero un ribelle, pieno di nuove idee e lavoravo anche part-time per un giovane gruppo di architetti noto come MARS Group, che era un gruppo scissionista del Bauhaus. Poi arrivò la guerra.

Dopo essermi arruolato nell'Auxiliary Military Pioneer Corps. Mi trasferii alla RAF, con grande sorpresa di tutti, e finii come pilota di caccia nel 609 Squadron. In realtà ero l'unico pilota di caccia tedesco della Royal Air Force! Alla fine della guerra tornai a Londra e per otto mesi fu molto difficile entrare in un film. Per puro caso, mia sorella, che lavorava all'ambasciata americana, fu contattata da un impresario di una delle prime produzioni americane a Londra che le chiese se poteva fornirgli oggetti di scena americani, come pistole e altro. Fece il mio nome e fui invitata a incontrare il direttore artistico dei Riverside Studios: fu così che iniziai a lavorare nel cinema.

Avevo un'ottima base di architettura, design e composizione. Disegnare con il quadrato a T e la matita dura era certamente un'attrazione per il mio senso pedante e questi bei disegni di lavoro erano una sorta di autodifesa, in realtà. Ero inibito, avevo paura di lasciarmi andare e di esprimermi, ma poi devo dare credito a mia moglie italiana, Letizia. Lei, come certi italiani, ha un buon gusto naturale. Mi vedeva fare queste grandi proiezioni e schizzi piuttosto laboriosi e continuava a raccogliere i miei piccoli scarabocchi dai cestini della carta straccia dicendo: "Questo è molto più vivo e molto più emozionante di questi schizzi morti". Così, con l'aiuto dei pennarelli, che erano stati appena inventati, ho cambiato completamente la mia tecnica e i miei disegni sono diventati molto più audaci nell'espressione. Alcuni dei miei scarabocchi sono stati anche raccolti per la Cinématèque di Parigi.

Quali movimenti culturali e quali artisti hanno avuto una grande influenza su di lei?

Senza dubbio sono stato influenzato dal Bauhaus e dall'Espressionismo tedesco e gli architetti che ammiravo erano Mies Van Der Rohe, Mendelsohn, Gropius, anche Le Corbusier e, in parte, Frank Lloyd Wright. L'espressionismo tedesco, poiché avevo visto film come *Il gabinetto del dottor Caligari* e *Il dottor Mabuse*, progettati da pittori espressionisti. Decisi di stilizzare i miei progetti cinematografici perché sentivo che attraverso la stilizzazione avrei potuto ottenere una realtà molto più teatrale, che speravo sarebbe stata più eccitante per il pubblico rispetto alla semplice imitazione o copia della realtà. Se mi chiedete in termini di architettura, attualmente sono molto colpito dal lavoro di Frank Gehry e anche dal progetto del Museo Ebraico di Berlino di Daniel Libeskind. Ho ricevuto una lettera dal direttore della Serpentine Gallery con una fotografia dell'interno del padiglione progettato da Libeskind, che mi ha detto che assomiglia molto a un set di Ken Adam. Mi piacciono molto le sue linee, il suo uso dello spazio, l'uso del chiaroscuro e credo che questo sia molto importante.

Quando legge una sceneggiatura, quali sono gli elementi che la attraggono maggiormente?

È un'ottima domanda. Sicuramente negli ultimi anni sono stato piuttosto attento nella scelta dei film. Negli anni precedenti, naturalmente, dovevi fare di tutto, sai. Ho iniziato lavorando per la Warner Bros. su una serie di film navali. Ho iniziato con *Il capitano Horatio Hornblower* ('51) nel '49 e, dato che mi interessavo di yachting, hanno pensato che fossi la persona giusta per disegnare le barche del periodo del XVIII secolo. Poi è ho lavorato per *Il pirata cremisi* ('52) con Burt Lancaster a Ischia, dove ho conosciuto mia moglie Letizia. Poi con Errol Flynn in un film in Sicilia intitolato *The Master of Ballantrae* ('53) per finire a Roma in *Helen of Troy* ('55), progettando la flotta greca, e dopo di che ho pensato che ne avevo abbastanza di navi! Mi sono divertito a farle; non c'era un copione, c'erano molti disastri, ma erano molto divertenti. Dovevo accettare quello che mi capitava, ma sono stato molto fortunato perché nel '56 il produttore Mike Todd mi ha offerto il design del *Giro del mondo in ottanta giorni*. Fu la mia prima nomination all'Oscar.

Il produttore associato del film era William Cameron Menzies [accreditato come il primo production designer in assoluto, allora noto come art director] che ebbe un'enorme influenza su di me in termini di stilizzazione e scelta dei colori e mi incoraggiò ad essere coraggioso nelle mie decisioni. A quei tempi facevamo la maggior

parte dei film in studio; è stata la prima volta che i miei disegni sono stati notati e ho ricevuto delle ottime recensioni dalla stampa che mi hanno aiutato molto nella mia carriera. Quando arrivò il primo Bond, *Dr. No* ('62), vidi la sceneggiatura e dissi a mia moglie che era piuttosto orribile e lei mi disse che mi stavo prostituendo, ma poi sviluppai un entusiasmo per il film e si rivelò la serie più importante che avessi mai disegnato. Sicuramente in quel periodo ero molto interessato alla parola scritta e la mia scelta era sempre più influenzata dal modo in cui una sceneggiatura mi attraeva.

Poco dopo *Dr. No*, Stanley Kubrick mi propose *Il dottor Stranamore* e la sceneggiatura mi piacque molto.

Quale regista l'ha influenzata di più? Come ha lavorato e come ha sviluppato il suo rapporto di lavoro con Kubrick?

Credo che ci siano stati due registi che mi hanno influenzato di più. Uno era Bob Aldrich. Era un uomo grande e grosso, era stato una stella del football americano e aveva un'enorme esperienza nel campo della cinematografia. Era stato assistente di Chaplin e non c'era nulla che non conoscesse di Hollywood e del sistema degli studios. Abbiamo fatto tre o quattro film insieme e ho imparato moltissimo sulla cinematografia. Era un vero professionista.

L'altro regista che sicuramente ha avuto un'influenza importantissima su di me dal punto di vista artistico è stato Kubrick e non credo di aver mai avuto un rapporto di lavoro così stretto come con Stanley. Il nostro primo incontro fu fantastico. Aveva visto *Dr. No* e mi chiese se mi sarebbe piaciuto fare *Stranamore*. Fin dall'inizio siamo andati molto d'accordo. Decidemmo di girare il film a Shepperton e che avrei dovuto guidare ogni giorno fino agli Studios. All'epoca avevo una Jaguar E-Type e Stanley, che era davvero un codardo, decise che non avrei dovuto guidare a più di trenta miglia all'ora. Questo significava che ogni giorno ogni viaggio durava quasi due ore, e quando lo si fa per un periodo di sei mesi si impara a conoscersi piuttosto bene. E questo è stata una fortuna, con un regista così complicato e difficile, che cambiava idea spesso e mi ha davvero spiazzato in diverse occasioni, perché non avevo ancora abbastanza esperienza per gestire questi cambi di idea di base, anche se ne ero a conoscenza prima di tutti gli altri e forse ho anche contribuito a farli, visto che in macchina ci scambiavamo sempre idee.

Devo anche dire che ogni volta che ha cambiato idea è stato un miglioramento per il film e la storia. Era affascinato dalla mia esperienza di guerra come pilota di caccia e lo intrattenevo con aneddoti sulle mie imprese belliche, ma poi finivo le storie e dovevo inventarne altre! Ma mi ha insegnato molto sulle immagini, sulla fotografia e sull'illuminazione e anche a non accettare mai un no come risposta, perché non l'avrebbe mai accettato. Ero presente quando una volta un famoso cameraman gli disse che una certa cosa non si poteva fare. "Oh, posso farlo io", rispose lui, e lo fece. Poteva fare il lavoro di tutti i membri della troupe, ad eccezione, forse, del design.

Per i miei progetti più ambiziosi qualcuno mi diceva: "Sai, Ken, non si può proprio fare" e io rispondevo: "Non lo accetto". Devo dire che più i miei progetti diventavano ambiziosi - e lo sono stati sicuramente nei film di James Bond - più il dipartimento di costruzione, il dipartimento artistico o il mio team di persone diventavano ambiziosi con me e non dicevano mai che non si poteva fare. Quindi, tutto questo derivava in qualche modo dall'influenza di Stanley Kubrick. Avevamo un rapporto molto stretto; credo che si possa definire un rapporto di amore-odio. Era anche terribilmente possessivo, quindi sentivo che dopo il completamento di *Stranamore* sarei rimasto suo amico ma non avrei più lavorato per lui. Ma naturalmente non fu così.

In che modo i recenti progressi della tecnologia digitale e informatica hanno cambiato i suoi metodi di lavoro?

Beh, credo che le immagini generate al computer siano molto importanti per certi film e le considero uno strumento nuovo e molto eccitante che ci permette di creare certi effetti che prima sarebbero stati molto difficili se non impossibili da realizzare. Per me la parte più importante di un film è la storia e questa è la base su cui ora guardo ogni film. Uso il computer e ci sono tecnici informatici che lavorano per me in alcuni film. Nei 54 anni in cui ho lavorato nel settore ci sono state molte invenzioni, ma credo che l'introduzione di una nuova tecnologia comporti un certo pericolo. Non è la risposta al cinema, è un aiuto, un ausilio tecnico per ottenere determinate immagini e penso che sia un errore quando queste immagini prendono il sopravvento e non sono adeguatamente motivate o progettate. Ho avuto problemi, come nell'ultimo film, *Taking Sides*, che ho girato diversi mesi fa in Germania.

Ho usato la CGI per ricreare la Berlino del 1945 e ho dato istruzioni molto chiare, perché questo lavoro si fa soprattutto in post-produzione e non si è realmente coinvolti nel processo. È stato complicato anche dal fatto che i tecnici erano a Berlino, io a Londra e quindi bisognava fare avanti e indietro tra le due città. Per quanto

siano abili, ci deve essere un progettista a supervisionare il loro lavoro. E il computer non è semplice. Con uno schizzo potevo dire subito cosa c'era di sbagliato, ma con il computer potevano volerci dieci giorni e ogni settimana dovevano inviarmi dei nastri via FedEx per mostrarmi cosa avevano fatto. A volte era giusto, ma spesso doveva essere migliorato.

Anche con i migliori specialisti, credo che non si possa fare a meno del design di produzione. È anche molto costoso in termini di costi di produzione. Dobbiamo trovare un modo per far sì che il production designer sia ancora coinvolto dopo il completamento delle riprese principali, per supervisionare.

Da un punto di vista artistico, le immagini generate al computer sono davvero fantastiche. Mi viene attribuito il merito di aver collaborato a 80 film - non so se sia vero o meno - ma di certo ho imparato una cosa: quando si lavora con un attore, questi ama sentire l'atmosfera del set che lo circonda e più è grande l'attore, più lo apprezza. Olivier, Coward, Gielgud, Brando, tutte le persone con cui ho lavorato, usavano oggetti di scena per migliorare la loro performance, ma dovevano sentirsi felici nell'ambiente che li circondava e si sperava che questo ambiente creato aiutasse la loro performance; nelle immagini generate al computer gli attori devono principalmente lavorare davanti a uno schermo verde, o a uno schermo blu, e non c'è atmosfera, capite, e questo è sempre stato un problema.

Ricordo che quando ho iniziato a lavorare nel cinema, nel '47, c'era un'invenzione britannica chiamata "Independent Frame", per il cui sviluppo J. Arthur Rank spese milioni di sterline.

L'Independent Frame era in realtà una serie di sei schermi per la retroproiezione e il reparto artistico doveva progettare e disporre ogni inquadratura del film. Questi schermi erano posizionati su piattaforme idrauliche e ogni schermo aveva il proprio proiettore. A Pinewood costruirono un palcoscenico speciale e realizzarono tre o quattro film con quel sistema. In altre parole, c'erano solo alcune sedie e forse la cornice di una porta e tutto il resto veniva proiettato.

Non è mai decollato. Perché?

Innanzitutto, il reparto artistico doveva progettare ogni inquadratura, il regista perdeva una certa libertà e gli attori non amavano lavorare davanti allo schermo. Con i CGI è ancora peggio, perché si lavora davanti a uno schermo morto.

Quali sono gli spazi urbani contemporanei all'interno della metropoli contemporanea che ritiene interessanti da trasformare e sviluppare in set cinematografici?

Bisogna ricordare che quando progetto ambienti cerco di esprimere quel particolare periodo ma, per esempio con i film di James Bond, ho creato ambienti con un taglio leggermente futuristico e con un'atmosfera piuttosto ironica. Ho pensato che fosse necessario farlo nei film, per allontanarsi dalle vecchie scenografie e dai vecchi metodi di costruzione. Così ho iniziato a sperimentare quelle che mi sembravano nuove forme e nuovi materiali interessanti per esprimere il nostro periodo di elettronica, di computer, ecc.

Alla mostra della Serpentine, che era la prima volta che una galleria d'arte esponeva il lavoro di un designer cinematografico, molti architetti vennero a vedere i miei schizzi. Il complimento che mi fecero fu che ritenevano che i miei schizzi avessero influenzato molti dei loro progetti architettonici degli anni Sessanta e Settanta. Tutti, come Frank Gehry e Libeskind, si sono allontanati dallo stile classico di base e cercano di creare forme come la spirale, e così via, oppure c'è Fuksas e la sua "nuvola", e penso che sia molto eccitante. Cercherei anche di proporre idee completamente nuove. Non è facile, sapete. Cerco di rompere i confini nella progettazione dei miei film.

I progetti urbani di oggi sono realizzazioni spettacolari: i grattacieli più recenti raggiungono i 500 metri di altezza, le strade sono viadotti che attraversano il terreno urbano, i treni della metropolitana viaggiano su monorotaie che scorrono tra le torri. Le nuove strutture sono oggetti che suscitano meraviglia, stupore: come vede questi progetti?

Se si torna indietro ai film degli anni Venti e Trenta, come *Metropolis* ('27) e *Things to Come* ('36) di William Cameron Menzies, si riflettevano tutti questi paesaggi urbani futuristici. Ho realizzato alcuni disegni per il film *Star Trek* ('79) che doveva essere ambientato tra quindici secoli. Sono andato completamente nella direzione opposta. Ho ritenuto importante mantenere l'ecologia della terra, la vita vegetale, e sono andato molto più sottoterra e ho creato forme scultoree adattate ai contorni dei paesaggi piuttosto che costruire grattacieli. A Berlino mi hanno chiesto della Potsdamer Platz, che ricordo da bambino. Non mi piace la nuova Potsdamer Platz, anche se a primo impatto ho pensato che l'intero ambiente in termini di puro design fosse brillante. Voglio dire, ci sono uno o due edifici di buon design, come il Sony Center di Helmut Jahn, ma penso che sia così impersonale e freddo. Non vorrei vivere lì. Preferisco la vecchia Berlino, intorno a Sauvignyplatz. Non mi sento a mio agio in quegli ambienti. L'unico posto in cui penso che ci si possa sentire a proprio agio è New

York, Manhattan. Sento che ha un'energia enorme, ma non l'ho sentita in nessun'altra città. Sì, potrei vivere a Manhattan. Ho vissuto a Londra per la maggior parte della mia vita e ho abitato in questa casa tardo georgiana dal 1959 e anche noi amiamo questa zona. Poiché mia moglie è di Roma, sono stato influenzato dall'Italia, che adoro; il nostro salotto è in stile italiano e ci sentiamo a nostro agio qui.

L'architettura, come il cinema, opera in un ambito di rappresentazione, un ambito di limiti, di rischio e di ignoto; la sensibilità attuale espressa dall'architettura nei film, nelle sue rappresentazioni della metropoli, non ci introduce in un ambito immediatamente leggibile, ma in un ambito che è un'estensione della mente, un ambito virtuale di illusione.

Sento che nel cinema il buon design è come una finzione. Per questo trovo noiosa l'imitazione della realtà. Anche se si torna indietro ai vecchi film hollywoodiani di Cedric Gibbons, per esempio, con i loro incredibili appartamenti Art Déco e i locali notturni pieni di gente vestita con gli abiti più belli, tutto questo serviva a fornire evasione al pubblico e questa è, secondo me, la funzione del design nella maggior parte dei film: cercare di creare per il pubblico del cinema un mondo che non sia la realtà, ma che gli permetta di sognare un po' e di evadere dalla routine quotidiana. Per me questo è uno dei principi fondamentali del design cinematografico rispetto agli ambienti reali, all'architettura e così via.

Una riflessione sulla produzione, sulle convenzioni narrative di un progetto architettonico o di un progetto cinematografico.

Nel cinema, ovviamente, dipende molto dal soggetto. *The Madness of King George* aveva un budget ridotto di 8 milioni di dollari, con 8 settimane di riprese per l'intero film. Credo di aver combinato un uso intelligente dei set in studio con le location e la stilizzazione dei luoghi, allontanandomi ancora una volta un po' dalla realtà creando effetti drammatici. Ho trovato una casa georgiana abbandonata e ne ho fatto una ragione. Avevo solo un paio di quadri, un tavolo e una sedia per accentuare la solitudine di questo re, di quest'uomo. Ma non si può paragonare questo a un problema architettonico, perché si tratta di accentuare il dramma della storia e ovviamente se dovessi fare un film futuristico o di finzione, come lo erano alcuni *Bond* o *Stranamore*, allora potrei lasciarmi andare. Ne *La pazzia di re Giorgio* c'è una scena particolare in cui Giorgio III è completamente impazzito. Inizia in un set di studio a Shepperton, dove afferra i suoi figli, corre fuori e tutti lo seguono su per l'altissima scala circolare di pietra (che ho trovato nella Cattedrale di St. Paul) e finiamo sul tetto del castello di Arundel, che è più o meno dello stesso periodo, ma con elementi vittoriani e normanni. Quello che mi piaceva del tetto erano questi camini alti tre metri e così ne ho aggiunti altri, che hanno dato al set un elemento di tragedia greca. In questo modo un designer può avere la drammaticità del set.

La gente mi ha spesso chiesto che fine fanno queste fantastiche scenografie. Vengono distrutte e ne sono felice, purché siano stati ben fotografati nel film. Non ho problemi di ego per quanto riguarda i miei progetti.

Nel periodo d'oro di Hollywood e del cinema britannico d'anteguerra, c'erano enormi banchine per le scene dove venivano conservati i pezzi più elaborati, quindi, ad esempio, se si fosse realizzato un set barocco, si sarebbero conservati molte modanature in gesso e tutte le colonne e le porte, ma poi, per ragioni economiche, lo spazio serviva per i palcoscenici o per altre cose e le banchine per le scene sono state progressivamente distrutte. L'Inghilterra ha conservato più di altri Paesi, ma a Hollywood è un disastro, e anche in Germania; ti danno cataloghi di modanature in plastica, tutto è in plastica. A Berlino, però, c'è una nuova generazione di artigiani che sta imparando il mestiere. Per quanto riguarda i pittori, o sono tedeschi dell'Est che hanno lavorato sotto il comunismo, altamente qualificati in un campo specifico come la marmorizzazione, ma molto rigidi, o sono nuovi pittori che molto spesso provengono da un retroterra teatrale, e che hanno molto più talento. Ho scoperto che tutti i pittori che hanno lavorato per me a New York provenivano dal teatro ed erano pittori scenografici; quindi, potevano creare effetti con una sola pennellata, cosa che un normale pittore cinematografico non è in grado di fare.

Negli ultimi anni ha mai esercitato la professione di architetto? Qualcuno si è mai rivolto a lei per progettare la propria casa?

Sì, mi hanno contattato, ma non l'ho mai preso sul serio perché mi annoierei di fronte a tutti i problemi pratici che si incontrano. All'inizio degli anni Cinquanta ho progettato alcuni dei primi caffè di Londra e a quei tempi mi piaceva farlo perché era un'espressione nuova. Quella è stata più o meno l'ultima volta che ho progettato interni o architettura. Ho progettato il corpo della mostra del Millennio a Berlino, che si svolgeva in un edificio in stile rinascimentale vittoriano progettato nel 1876 dallo zio di Walter Gropius, all'interno dell'enorme cortile centrale alto ottanta metri. Mi piacevano le sue arcate e così, per contrasto, ho creato una struttura in acciaio color canna di fucile che è diventata una sorta di cattedrale della scienza.

Quando si ha a che fare con il XXI secolo, tutta la tecnologia diventa molto più piccola. Un tempo i computer erano enormi, oggi hanno le dimensioni di un orologio. Così, ho ideato cinque o sei enormi oggetti stilizzati sul DNA e sulla fisica nucleare, che hanno fatto subito colpo sul pubblico. Questo mi ha stimolato, il concetto era come quello di progettare un set cinematografico, anche se si trattava di una mostra scientifica.

Quali interventi introdurrebbe nella città di Roma? Quali sono per lei gli spazi da sfruttare? Per Londra, cosa scarterebbe?

Oh mio Dio! (ride) Per quanto riguarda la città di Roma, non mi piace l'idea di restaurare vecchi edifici; la mia prima impressione è di shock. Dove ho pensato che fosse andato tutto storto è stato a Piazza Navona, un paio di anni fa. Una parte di un lato era stata restaurata e tutto il resto era rimasto com'era, e questo non funziona. Penso che se si deve restaurare qualcosa, allora si deve restaurare l'intera piazza. Sia io che Letizia siamo stati educati ad amare l'aspetto antico, la patina degli edifici, dei dipinti, che si tratti della Cappella Sistina o meno, e si rimane scioccati quando li si vede riportati al loro stato originale. Di recente ho visto molto poco di Londra, anche se ho visto Canary Wharf e la Jubilee Line, di cui penso che parte delle stazioni siano progettate in modo splendido. Penso che il Dome sia stato un disastro.

Ha uno sketch o una scenografia in particolare a cui ripensa con grande emozione?

Se ripenso ad alcune delle mie scenografie, a posteriori penso ancora che la sala della guerra per *Il dottor Stranamore* sia stata probabilmente la mia migliore scenografia. Anche se è enorme, è davvero molto semplice se si analizza il suo design. Ha creato una sensazione di spazio, uno spazio claustrofobico che ha contagiato tutti coloro, attori e tecnici, che hanno lavorato in quell'ambiente. Recentemente mi hanno chiesto di presentare quel film al Directors' Guild di Hollywood. Non lo vedevo da tempo e mi è sembrato che l'intero film sia ancora attuale, così come le scenografie.

Per *Dr. No* ho progettato quella che chiamo la *Tarantola Room*, un piccolo set che ho costruito per 435 sterline. Si trattava di una stanza con una grande apertura circolare nel soffitto con una griglia gigantesca. L'illuminazione attraverso questa griglia creava un effetto ragnatela su tutto il set. In primo piano c'era un tavolino con una gabbia contenente la tarantola. E si sente la voce del Dr. No, ma non lo si vede mai. Credo che, in termini di stilizzazione e di effetto drammatico, questo sia stato uno dei miei set più importanti - ma sapete che potrei citarne un gran numero!

Quali sono gli errori che un production designer dovrebbe evitare di commettere e quali consigli può dare ai giovani che iniziano la sua professione?

Chiunque lavori nel cinema dovrebbe certamente essere in grado di padroneggiare il computer, avere una formazione artistica e frequentare una buona scuola di cinema per imparare tutti gli altri aspetti della produzione cinematografica. Sono fermamente convinto che la realizzazione di film e tutto ciò che vi è collegato sia probabilmente la forma d'arte collettiva più importante del XX secolo e probabilmente del XXI secolo. Ci sono, suppongo, alcuni registi che pensano di poter fare tutto, ma non è davvero pratico; meglio usare il talento di altre persone, combinare questi talenti per ottenere l'effetto desiderato.

Uno scenografo deve capire tutto questo e gestire gli elementi "dadi e bulloni" della progettazione e della costruzione di un set. Deve anche essere in grado di convincere il regista o il produttore dei suoi concetti, cosa non sempre facile. Poi, quando questi concetti vengono finalmente accettati, deve avere il coraggio, anche se sono "fuori strada", di realizzarli. Bisogna avere talento, essere diplomatici perché si ha a che fare con molti ego e avere coraggio.

Quando lavora cosa ha il sopravvento, la fantasia o la razionalità?

C'è sempre un elemento di fantasia. Inizio con la fantasia e poi cerco di razionalizzarla! (ride).