



Star Wars: Episodio II - L'attacco dei cloni (2002)

George Lucas cede al "lato oscuro" della tecnologia e procede per accumulo di meraviglie, costruendo un'algida macchina dello spettacolo.

Un film di George Lucas con Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson. Genere Fantascienza durata 105 minuti. Produzione USA 2002.

Uscita nelle sale: giovedì 16 maggio 2002

Amidala è in pericolo: i ribelli vogliono farla fuori per sovvertire l'ordine costituito. Su di lei vegliano Kenobi e Anakin.

Emanuele Sacchi - www.mymovies.it

Dieci anni dopo gli eventi di 'Episodio I', Padme Amidala da Regina di Naboo è divenuta Senatrice della Repubblica. I Jedi Obi-wan Kenobi e Anakin Skywalker sventano un attentato ai suoi danni, che li conduce alla scoperta di una cospirazione su vasta scala di separatisti anti-repubblicani. Mentre Obi-wan indaga fino al remoto sistema Camino, dove scopre un esercito di cloni assemblato dalla Repubblica senza che il Consiglio dei Jedi sia stato informato, tra Anakin e Padme nasce l'amore, clandestino ma impossibile da estinguere.

Dopo la parziale delusione di "Star Wars: Episodio I - La minaccia fantasma", sulle spalle del secondo episodio della trilogia prequel di George Lucas gravava il fardello di ristabilire il feeling con i fan della prima ora di 'Guerre stellari' e insieme conquistare nuovi adepti. Un compito ostacolato da un'altra trilogia di enorme successo uscita contemporaneamente: 'Il Signore degli Anelli' di Peter Jackson, capace di ridefinire il concetto di blockbuster contemporaneo nell'era del digitale (e che curiosamente condivide un villain interpretato da Christopher Lee, qui in un goffo e vampiresco omaggio ai suoi personaggi dell'era Hammer). Ma la "corsa agli armamenti" di 'Star Wars' verso il primato nell'avanguardia tecnologica e nella perizia degli effetti speciali rischia di trasformarlo nella cosa più lontana che esista dallo spirito originario della saga che fu di Han Solo e Chewbacca. L'episodio della saga che in assoluto dovrebbe essere più emozionale, incentrato su una storia d'amore maledetta fin dalla sua nascita, come le liaisons tra Lancillotto e Ginevra o Romeo e Giulietta, si traduce in un'algida macchina dello spettacolo, in cui di fronte alla tecnologia recedono non solo i sentimenti ma lo stesso storytelling.

Girato completamente in digitale e concepito per una visione ideale se riprodotto attraverso dispositivi numerici, 'Star Wars: Episodio II - L'attacco dei cloni' cade vittima della sua innovazione. Come già nelle Special Edition della trilogia originale, discusse rielaborazioni digitali di titoli che avrebbero dovuto essere intoccabili, George Lucas cede al "lato oscuro" della tecnologia e procede per accumulo di meraviglie. Il conseguente sovraffollamento di oggetti in ogni singola inquadratura distrae eccessivamente dal soggetto principale, alterando il feeling che si dovrebbe instaurare tra spettatore e filmico. L'esatto contrario della fantascienza antropocentrica della trilogia originale, figlia della space opera di Flash Gordon e di uno spirito avventuroso capace di comunicare con il pubblico di tutto il mondo. Come è possibile stabilire un contatto analogo con protagonisti irrigiditi e smarriti di fronte a un blue screen inutilmente riempito di "cose" in post-produzione?

Persino i dialoghi, asse portante del capolavoro della saga, 'L'Impero colpisce ancora', e della sua sceneggiatura scritta da Lawrence Kasdan e Leigh Brackett, raggiungono in 'Star Wars: Episodio II - L'attacco dei cloni' un inconcepibile nadir. Gli scambi tra gli innamorati sul pianeta Tatooine sono più imbarazzanti e posticci dei corteggiamenti del peggior young adult movie e la recitazione di Natalie Portman e di un inadeguato Hayden Christensen allontana sempre più l'epopea degli Skywalker dall'immagine che apparteneva ai sogni di miriadi di fan della saga. Il distacco tra il creatore, la sua creazione e le milioni di persone da essa coinvolte rischia di farsi irreparabile.

Solo la componente action compie dei passi avanti rispetto a "Episodio I", specie nella sequenza iniziale di inseguimento in città e in quella successiva nello spazio, tra le astronavi di Obi-wan - impressionante l'effetto spacca-woofer dell'audio del suo reattore - e di Jango Fett, ma a conti fatti la

sensazione che resta dopo la visione è quella di due impalpabili ore, trascorse in compagnia di personaggi poco più che bidimensionali. L'antitesi delle aspettative riposte dai fan su un episodio che doveva essere indimenticabile e che si traduce in un prolisso videogioco non interattivo, che rimanda astutamente il confronto con gli attesi temi cruciali all'ultimo atto di una sempre più deludente trilogia.