



I mattoncini diventano un cartoon 3D

Esce il 7 in Usa, il 20 in Italia il primo film animato realizzato con le celebri costruzioni
Per ricreare città, case e personaggi ci sono voluti 15 milioni di pezzi. I registi sono quelli di "Piovono polpette"

È la storia un impiegato che libera il pianeta dalla dittatura tv di Mr. Business
SILVIA BIZIO

LOS ANGELES
Prima o poi doveva succedere: il Lego, il gioco di costruzioni transgenerazionale più popolare al mondo, nato in Danimarca nel 1932, e dal '58 con i mattoncini in plastica ancora in auge, diventa per la prima volta un film, *The Lego Movie*, cartone animato digitale in 3D (nella versione originale inglese le voci sono di Will Farrell, Elisabeth Banks, Morgan Freeman e Chris Pratt): uscirà il 7 febbraio in Usa con la Warner Brothers e il 20 in Italia. La storia? Quella di Emmet, l'omino Lego col cappellino blu in testa che i bambini appassionati di costruzioni ben conoscono. Impiegato, ligio alle regole, è felice di far parte della squadra di costruzioni agli ordini del President Business (la voce di Will Farrell). Business è un capo odioso, che obbliga la popolazione a seguire programmi televisivi, stupidi, banali per far sì che nessuno esca dal conformismo generale (una critica alla tv dei reality... ma a noi italiani ricorderà molto di più...). Emmet è uno dei tanti un po' "rimbambiti", fin-

chè non viene "per sbaglio" scambiato il salvatore del mondo, scelto dal vecchio saggio mistico Vitrovius. A quel punto Emmet girerà per tutti gli universi Lego per impedire a Lord Business di distruggere il mondo con un'arma potente: la superglue, la colla attaccatutto, che impedirebbe per sempre alle costruzioni Lego di essere smontate e rimontate. Cioè di vivere.

«Siamo cresciuti anche noi tra ceste di costruzioni Lego e interi pomeriggi a mettere insieme i mattoncini - dicono i due registi del film, i poco più che trentenni Phil Lord e Christopher Miller (*Piovono polpette* è il remake di *21 Jump Street*)». Quando è arrivata la proposta dalla Lego non ci è parso vero. Abbiamo pensato: sarebbe fantastico raccontare un'avventura come la vive un ragazzino coi suoi pezzetti nella cesta, ma su scala kolossal».

Quindici milioni i singoli pezzi usati per il film: necessari per costruire interi quartieri di città, navicelle spaziali, motociclette, una nave dei pirati, e circa 180 diversi personaggi, tutti animati con la tecnica della stop motion animation. Unica concessione al computer, confessano i registi, le onde dell'oceano, che da sole avrebbero richiesto troppi milioni di blocchetti e anni di lavoro. Solo il logo in 3D del film ha richiesto 250 mila pezzi e 2 settimane di lavoro

da parte dei "master builder", gli esperti di costruzioni Lego. Ce ne sono voluti centinaia nei due anni di lavorazione del film: a stretto contatto con la casa madre Lego in Danimarca coinvolta a sua volta nella creazione, hanno perfettamente ricostruito palazzi di New York, Las Vegas, la marching band di un funerale jazz a New Orleans e perfino l'Opera di Sidney. «Per ognuno dei palazzi di Miniland occorrono milioni di pezzi», dice uno dei "master builder", il cui lavoro consiste nell'inventare nuove costruzioni e riparare quelle esistenti in una sala "dei bottoni", una sorta di paradiso dei bambini, in cui centinaia di casasettini, di diversi colori e dimensioni, conservano, perfettamente organizzati e catalogati, cinque milioni di blocchetti.

E se Morgan Freeman ammette che di fronte a una costruzione Lego non saprebbe dove mettere le mani, Will Farrell, la voce del "cattivo" Business, è entusiasta. «Ora sono un papà e da papà devo ammettere che è bello vedere i miei bambini giocare con gli stessi giocattoli con cui giocavo io da piccolo», dice l'attore. «Ed è bello vedere sia quello di 3 anni che quello di 9 affascinati nel fare e disfare paesaggi, mondi, personaggi... La cosa difficile per me è trattenermi: mi verrebbe voglia di dire, fatevi più in là, costruisco io».

© RIPRODUZIONE RISERVATA





L'omino

Nelle foto di Gianfilippo De Rossi, alcune immagini del film tridimensionale "Lego Movie" interamente realizzato con i mattoncini del popolare gioco. Il personaggio principale (qui accanto) è Emmet, l'omino Lego ben conosciuto da tutti i bambini



Il gioco

IN QUEL MONDO RASSICURANTE TUTTO S'INCASTRA

“Leg godt”: gioca bene. Persino il nome pare fatto di bastoncini linguistici

STEFANO BARTEZZAGHI

Da un set ristretto di elementi uguali o della stessa natura si articola una quantità pressoché infinita di figure e enti del tutto diversi fra loro. Questo è il mondo, secondo l'atomismo di Lucrezio; questo è il linguaggio, secondo Saussure. Più modestamente, questo è anche il gioco Lego: il più longevo e glorioso dei giochi che l'invenzione delle materie plastiche ha regalato ai bambini di tutto il mondo.

È un gioco di costruzione, e persino il suo nome pare fatto di mattoncini linguistici. Non perché Lego derivi da «legare», ma perché in danese, la sua madrelingua, «Lego» richiama due parole: «leg godt», gioca bene. La Lego esiste dal 1932, produceva giochi in legno. Il fondatore Ole Kirk Christiansen intuì subito le virtù della plastica e nel 1948 produsse il prototipo.

Da allora, piccole protuberanze, ognuna con il nome del marchio impresso, incastrano un mattoncino all'altro. L'esito è solido ma non ci si mette nulla a vanificarlo e ricominciare. Un po' come con i post-it, venuti molto dopo: viviamo in un'epoca di stabili provvisorietà.

Dopo i mattoncini semplici, altri pezzi speciali hanno dato

tetto e infissi alle case Lego, e poi costruito veicoli di ogni tipo (auto, navi, treni, aerei, astronavi) dotati di motore, personaggi e ambienti. Dalla squadrata essenzialità delle origini, il mondo Lego si è progressivamente popolato e in parte arrotondato, come un bozzetto si fa disegno completo e si colora. Ma se al cinema il Lego arriva ora, cioè relativamente tardi, già nel 1968 apriva il parco tematico di Billund (la città danese della casa madre). Con alterno successo, si sono sperimentate integrazioni fra mattoncini e tecnologie varie. Oggi esistono Lego animati da telecomandi e dispositivi Blue Tooth che, come notano gli arguti autori del *Dizionario dei giochi* (Zanichelli), Andrea Angiolino e Ben Sidoti, fanno rimpiangere ai genitori i Lego semplici della loro infanzia, oppure ne destano la segreta invidia.

Ma alla fine i genitori ne sono contenti, perché rassicurati. Il maggiore merito del Lego è stato quello di avere sempre coniugato le loro ansie protettive e proiettive con lo schietto divertimento dei figlioli. Costruttivo per definizione, ha suggerito a generazioni una verità condivisa da filosofi antichi, cabalisti, chimici, informatici: nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma, perché si combina e si incastra.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

