

The Lego Movie

Un kit da montare senza istruzioni tra uno sbadiglio e l'altro.

In un disturbante mondo in 3D fatto di mattoncini Lego, il povero Emmet, pupazzetto qualunque del grande ingranaggio della società di costruzioni si trova per caso in possesso del "Pezzo Forte" in grado di neutralizzare una superarma denominata "Kragle" che minaccia il mondo delle costruzioni più famose al mondo.

Risparmiando i meandri articolati, intricati e neanche troppo comprensibili che si dipanano nella storia ecco in sintesi la trama di questo film Warner, co-prodotto dalla Lego che sta aggredendo il mercato con gadget in stile Mc Donalds e grande battage pubblicitario.

The Lego Movie appare fin dalla prima scena claustrofobico, troppo vivace e roboante per un pubblico di piccini e troppo immaturo per un pubblico che con i Lego ci giocava 20 anni fa e ci gioca ancora.

Qualche trovatina qua e là giocata sull'imbranato Emmet, eroe per caso che si trova ad affrontare avventure troppo grandi per lui, seguendo l'amore della bella (insomma..) Wyldstyle anche detta Lucy e tanti personaggi famosi che strappano un sorrisetto di circostanza, passando da Batman a Wonder Woman, finanche ad Abramo Lincoln.



Quella

che si scoprirà essere una battaglia generazionale contro "Lord Business", è solo una scusa per spacciare per film di animazione un videogioco (che la Warner ha già annunciato pronto alla vendita) strutturato su vari livelli di difficoltà che il nostro Emmet, quasi mosso con un Joystick deve superare per l'agognato bacio di Lucy.

Una storiella messa in piedi con grande fatica, a giustificare 100 minuti di film che potevano esser 70 senza scandalo, con una trovata finale che potrebbe indurre ad addolcire il giudizio, ma che poi scade nel bieco perbenismo a stelle e strisce che i bambini europei non comprenderanno.

Unica risata sincera la strappa l'allegria invasione dei Duplo nel mondo Lego, ma nel complesso davvero un film insopportabilmente commerciale, uno spot in tre dimensioni che speriamo almeno serva a rilanciare le vendite dei mitici mattoncini, giocattolo creativo per eccellenza a rischio in questi anni pieni di console interattive.