

LA LEGO PELÍCULA 2

MENUDA
FILMO

MENUDA FILMO
CINE PARA TODOS LOS PÚBLICOS



© 2018 The LEGO Group / Warner Bros. Entertainment Inc.

THE LEGO

MOVIE 2:
THE SECOND PART
EEUU · 2019 · 93'

DIRECCIÓN: Mike Mitchell, Trisha Gum **GUIÓN:** Raphael Bob-Waksberg, Phil Lord, Christopher Miller, Matthew Fogel **DIRECCIÓN ARTÍSTICA:** Kristen Anderson, Nick Dudar, Yeva McCloskey **MÚSICA:** Mark Mothersbaugh **PRODUCCIÓN:** Warner Bros. / LEGO / Warner Animation Group / RatPac-Dune Entertainment / Vertigo Entertainment / Village Roadshow / Lin Pictures

SINOPSIS

Los habitantes de Ladriburgo enfrentan una nueva amenaza: unos invasores del espacio exterior que destrazan todo lo que se interpone en su camino. Emmet, Lucy, Batman y sus amigos tendrán que combatir a los alienígenas y salvar la ciudad.

LOS JUGUETES EN EL CINE

La Lego película 2 forma parte de una serie de cintas de animación digital que conforman todo un universo cinematográfico en torno a los LEGO en la pantalla. Pero los LEGO no son los únicos juguetes que han dado el salto al cine: ya sea en stop-motion, en dibujos animados o en digital son muchas las películas donde los juguetes cobran vida y son protagonistas de grandes aventuras.

Cuando centramos la trama en los juguetes pueden suceder dos cosas: o sus universos se hacen realidad y las historias transcurren en ellos según sus normas, o bien el mundo de los juguetes interactúa con el de los seres humanos. En el primer caso los juguetes, aunque nos reconozcamos como tales, dejan de ser juguetes. Sus historias de aventuras transcurren en mundos inventados donde realmente podrían vivir, con normas propias donde todo puede pasar. En el segundo, la historia se centra en cómo perciben nuestro mundo los juguetes. Éstos cobran vida sin que los humanos lo sepan y habitualmente saben cuál es su función. El ejemplo más conocido es *Toy Story*.

Las Lego películas son un caso especial. Los juguetes viven en un mundo construido por humanos pero con normas propias. Son capaces de utilizar las piezas que componen su entorno para crear nuevos elementos. No sabemos si los protagonistas son totalmente conscientes de la existencia de las personas, ya que apenas interactúan con ellas. Sí sabemos que tanto Apocalypsburgo como el Sistema Hermana son reflejo de los dos hermanos humanos que las construyeron.

Algunos de los juguetes más famosos aparecen haciendo cameos en películas, como Mr Potato en la trilogía *Toy Story*, pero también hay productos audiovisuales centrados en determinado juguete o marca para popularizarla. Así las Barbie, los Playmobil, Mi pequeño pony o los Trolls tienen sus propias series o películas. Incluso juegos de mesa como el Monopoly o Hundir la flota cuentan con una versión cinematográfica.

MUCHOS MUNDOS EN UNO SOLO

Las Lego películas transcurren en dos mundos: el universo de LEGO dónde viven los protagonistas y el mundo de los seres humanos. Cada uno es diferente visualmente.

El mundo de los juguetes está creado por ordenador. Las técnicas CGI permiten dar vida a Emmet y a sus amigos, con animaciones y expresiones acordes al estilo de cada personaje, pero sin olvidar que tienen que ser piezas de LEGO reconocibles. Las formas, la textura, los colores e incluso los rostros son de piezas reales. Los diseños se construyeron primero con el juego real, creando **dioramas*** y piezas que se movían y funcionaban al igual que lo harían en la película. En cuanto a los rostros de los personajes se diseñaron varias pegatinas para sus expresiones, como se haría en stop-motion¹, basadas siempre en las de los muñecos.

En el mundo humano no se utiliza ninguna técnica digital. Se graba como película de imagen real. Los hermanos y su madre son actores reales y las piezas del juego que manipulan son de verdad. Este mundo se ve diferente según quién lo mire: cuando nosotros vemos las acciones de la familia es todo normal, pero cuando son los muñecos quienes observan el plano aparece envuelto en una bruma. Con este recurso nos sugieren lo extraño que es para ellos ese mundo, a la vez que diferencian ambos mundos y suavizan la transición entre el **CGI*** y la imagen real.

Ambos mundos también se relacionan con la introducción de personajes y elementos de la cultura popular. Desde la aparición de Gandalf o Superman en sus versiones LEGO hasta las referencias a sagas de cine emblemáticas como *Regreso al futuro* o *Mad Max*. Se busca el disfrute del film de mayores y pequeños, pero también que después queramos manipular nuestros LEGO.

¹ Más en la guía de *Kubo y las dos cuerdas mágicas*

LAS SAGAS DE LEGO

Hemos reunido en esta estantería objetos de películas que salen de la pantalla para convertirse en **merchandising***, como hace LEGO. Vamos a observar estos objetos:

- ¿Te has dado cuenta de que casi todos son juguetes? ¿Por qué será?
- ¿Conocías ya alguno de estos objetos? ¿Dónde lo has visto?
- ¿Podrían existir sin las películas?
- ¿Te imaginas hacerlos tú, construirlos en casa? ¿Hacer, por ejemplo, un sable láser con palos?

VOCABULARIO

CAMEO² breve aparición de una persona o personaje conocido en una obra audiovisual ajena

CGI³ cualquier imagen generada mediante ordenador, incluyendo aquellas reales retocadas con medios digitales

DIORAMA maqueta que muestra a personajes de cualquier tipo enmarcados en un escenario detallado, desde un punto fijo, con el objetivo de representar una escena

PUBLICIDAD conjunto de estrategias de comunicación de cualquier tipo (imágenes, textos, audiovisuales) orientadas a dar a conocer un producto y fomentar su consumo

MERCHANDISING productos generados a partir de una determinada obra cultural que buscan darla a conocer a un público más amplio y rentabilizarla de diferentes formas

METALENGUAJE lenguaje para hablar del mismo lenguaje. En el ámbito audiovisual, el metacine⁴ se utiliza para evidenciar las técnicas de rodaje y realización cinematográfica.

REFERENCIA CINEMATOGRÁFICA⁵ homenaje que se hace en una obra audiovisual a otras películas. Puede ser un personaje, una escena, una forma concreta de rodar...

² Más en la guía de *Los Muppets*

³ Más en las guías de *Mi gran amigo el gigante*, *Friends: aventura en la isla de los monstruos* y *Zootrópolis*

⁴ Más en la guía de *Celestial Camel*

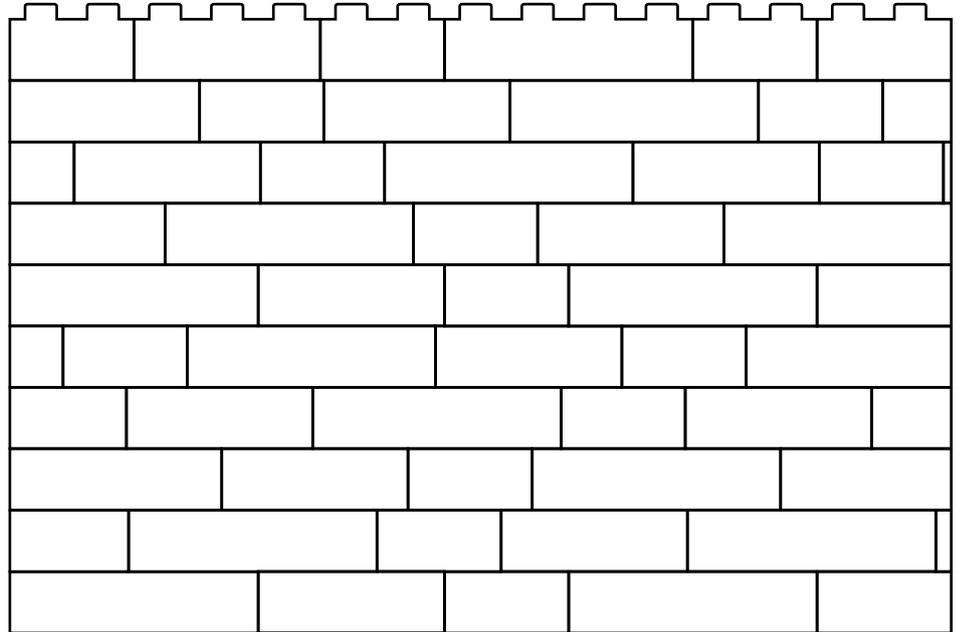
⁵ Más en la guía de *Phantom Boy*





REFERENCIAS “PARA MAYORES”

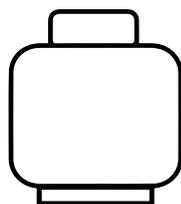
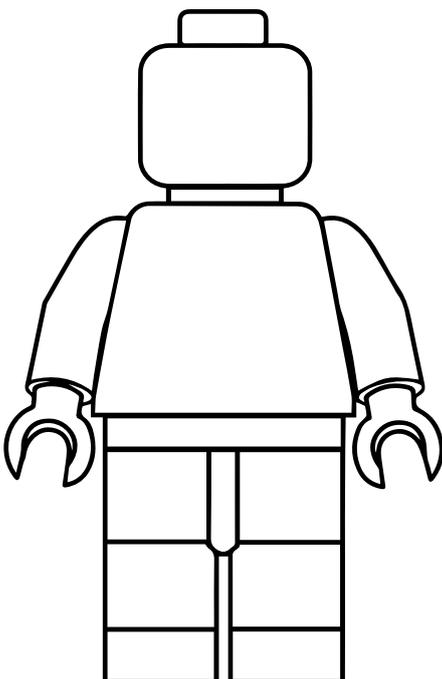
En este film aparecen varias **referencias cinematográficas*** que el mismo Rex dice que vienen de “películas para mayores”. Utiliza esta pared de LEGO para crear objetos o lugares de tus series, films o vídeos favoritos: colorea las piezas que quieras para construir con ellos lo que imagines.



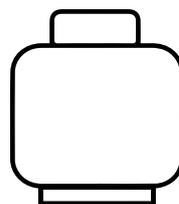
EL CAMEO DEFINITIVO

Wonder Woman, dinosaurios de Jurassic Park, Lincoln, jugadores de baloncesto... Por las Lego películas han pasado un montón de personajes conocidos. Hacen **cameos*** en forma del muñeco característico del juego: en tres piezas (cabeza, torso con brazos y piernas) con la cara y los trajes dibujadas en pegatinas.

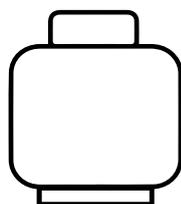
Te toca: diseña el personaje que quieras (humano, monstruo, extraterrestre...) para hacer un cameo en la próxima entrega de la saga. Como es para la película ¡no olvides dibujarle varias caras, según cómo se sienta!



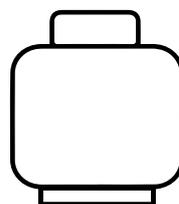
Felicidad



Decisión



Sorpresa



Tristeza

¿SABÍAS QUE...

...el personaje más complicado de diseñar fue la reina Soyloquequieraser? Al ser un personaje que cambia constantemente de forma tenía que ser reconocible, pero al mismo tiempo suficientemente abierto en su diseño como para que el equipo de animación pudiera transformarla en cualquier cosa. Se hicieron de ella más de 600 dibujos y pruebas hasta llegar al definitivo. En cuanto al color, tras mucho deliberar decidieron que tampoco sería fijo: cambiaría según su estado de ánimo.

PERSONAJES



EMMET el obrero más optimista de Apocalypsburgo. Es un gran maestro constructor y está dispuesto a todo por salvar a sus amigos



LUCY una luchadora, nunca se rinde y no admite órdenes de nadie. Como amiga de Emmet se siente en la responsabilidad de protegerle



BATMAN es un gran superhéroe. Sabe trabajar en equipo y en el fondo, debajo de esa apariencia presumida, se siente muy solo



REX DANGERVEST capitán de su propia nave, parece que siempre sepa qué hacer y nada pueda darle miedo



REINA SOYLOQUEQUIERASER gobierna el Sistema Hermana. Cambia constantemente de forma y color, así que es complicado saber exactamente cuáles son sus intenciones



FINN Y BIANCA hermano y hermana, manejan los hilos de todo el mundo LEGO

PLAN MENUDA FILMO

ESTE MES TE PROPONEMOS...

¿Qué pueden hacer un grupo de amigos para evitar que les echen de sus casas? ¿Podrá el tesoro de un pirata solucionar el problema? ¿Serán capaces de enfrentarse a esa familia italiana que les pisa los talones? Vive la aventura más increíble en compañía de "LOS GOONIES".

Visita el Centro de Documentación de IVC La Filmoteca (c/ Doctor García Brustenga, 3).

Pide en préstamo gratuito la película de Menuda Filmo que te recomendamos para verla en casa.

Entra en la web y descarga la #GuíaDidáctica para aprender más sobre la peli y sobre cine.

¡DISFRÚTALA! ¡Hay muchas más!

<http://ivac.gva.es/la-filmoteca/programacion/menuda-filmo>



FILMOGRAFÍA DE JUGUETES EN EL CINE

Pinocho (Pinocchio, Hamilton Luske y Ben Sharpsteen 1940)

El juego de la sospecha (Clue, Jonathan Lynn 1985)

Masters del universo (Masters of the Universe, Gary Goddard 1987)

Pequeños Guerreros (Small Soldiers, Joe Dante 1988)

La llave mágica (The Indian in the Cupboard, Frank Oz 1995)

Toy Story (John Lasseter, 1995)

Pánico en la granja (Panique au village, Stéphane Aubier y Vincent Patar 2009)

La LEGO película (The Lego Movie, Phil Lord y Christopher Miller 2014)

Trolls (Mike Mitchell y Walt Dohrn, 2016)