

Lego Matrix Trinty Help: l'intervista agli autori!

Salve LegoAgentJones, siamo molto onorati di portevi intervistare e soprattutto di poter mostrare il vostro bellissimo video. Vi diamo il benvenuto e cominciamo chiedendovi di parlarci un po' di voi.

Trev: "Beh, i LegoAgentJones sono in realtà due ragazzi Australiani, Trevor Boyd e Steve Ilett. Entrambi lavoriamo nel settore delle tecnologie informatiche. Io creo programmi commerciali."

Steve: "Ed io forensi."

In quanto grande fan di Matrix e dei fratelli, comincerei subito chiedendovi: Quanto siete appassionati della saga di Matrix?

Trev: "Ho amato alla follia la trilogia di Matrix! Vi è una tale profondità in questi film, talmente tanta da stimolare la fantasia. Ne ho amato i concetti; siamo tutti veramente schiavi di Matrix? Ne ho amato la straordinaria computer grafica, in particolare la realizzazione delle macchine, dei mietitori, delle scavatrici e delle sentinelle. E mi piaceva l'azione, in particolare il bullet-time sia in slow-motion che in fast-motion. È davvero fantastica! Senza dimenticare che è i film sono stati girati in Australia!"

Steve: "Il primo film è stato una pietra miliare, questo è sicuro. Gli altri due, considerato che avevamo già tutti visto il bullet-time e il mondo reale, non mi hanno procurato le stesse intense emozioni. Tuttavia, chiaramente, me li sono goduti entrambi molto volentieri. La sequenza dell'inseguimento in autostrada di Matrix Reloaded è straordinaria."

E dei Wachowski cosa ne pensate?

Trev: "Beh, quei ragazzi sono due visionari. Non solo in termini di trama, ma anche con i suoni, le immagini e la grafica computerizzata; hanno enormemente innalzato il livello di realizzazione di un film."

Steve: "Sì, infatti, indubbiamente hanno apportato un qualcosa di veramente nuovo nel cinema con il film Matrix. Sarà interessante vedere, come nel caso di altri registi di grande fama, come si muoveranno dopo un decennio o più."

Vi sono piaciute le loro successive opere, V per Vendetta e Speed Racer?

Trev: "Sia V per Vendetta che Speed Racer sono stati visivamente piacevoli. Ma Matrix rimane insuperabile."

Steve: "Non ho mai visto Speed Racer, fundamentalmente perché da bambino non mi piaceva l'anime originale. V per Vendetta è stato realizzato ottimamente, ma non l'ho mai considerato un cult."

Andrete a vedere Ninja Assassin?

Trev: "C'è un sacco di potenziale talento in quel film! Andrò sicuramente a vederlo!"

Steve: "Di sicuro. Come può un film d'azione non essere strapieno d'assassini ninja?"

Direi che è arrivato il momento di parlare della vostra creazione: Che cosa vi ha portato a realizzare questo bellissimo video? Perché avete deciso di usare i Lego?

Trev: “È una lunga storia, con un sacco di aneddoti che ci hanno portato fino ad oggi. Ogni giovedì sera ci riunivamo per cercar di riprodurre e soprattutto imparare a praticare la magia della celluloide. Poi un nostro amico si è sposato ed ha organizzato una festa di matrimonio dov'erano obbligatori cappotti lunghi ed occhiali da sole in stile Matrix. Al ritorno dal matrimonio, abbiamo pensato di provare a girare una versione live-action della scena del bullet-time. Fu molto divertente, ma in realtà purtroppo rimase incompiuta. Successivamente vidi alcuni stop-motion in TV che mi ricordarono la vecchia stop-motion delle pubblicità dei Lego di quando ero un ragazzino. Ho sempre desiderato realizzarne una. Così proposi a Steve di realizzare qualche Lego stop-motion durante le nottate del giovedì sera. Ma cosa produrre? Siamo entrambi giunti alla conclusione che dovevamo finire ciò che avevamo iniziato dal vivo, ma questa volta con i Lego.”

Quale tecnica di ripresa avete utilizzato? Ce la spiegate?

Trev: “Tutto il filmato è girato in stop-motion. Cioè, tutti i singoli fotogrammi sono stati fotografati individualmente con una normale fotocamera digitale e poi combinati nel filmato.”

Steve: “All'inizio del pezzo, abbiamo deciso che volevamo fare tutto “a porte chiuse”. Tutto ciò che vedete nel filmato consiste in tutta una serie di fotografie di scene reali, di scene vere. Non vi è alcun utilizzo di tagli digitali, nessun utilizzo di green screen, nessun effetto speciale, niente CGI e niente trucchi con Photoshop. In realtà non so neanche perché abbiamo scelto di girarla in questo modo, eppure siamo entrambi molto competenti con l'editing digitale.”

Trev: “Alcune sequenze le abbiamo girate a ritroso, come ad esempio le schivate dell'agente, poiché è molto più semplice costruire un set e smontarlo man mano pezzo per pezzo che metterlo insieme durante le riprese, così si evita di scuotere gli scenari o i modellini.”

Quanto tempo c'è voluto per ottenere il risultato finale?

Trev: “Nel corso di un anno, ci sono volute circa 440 ore per realizzarlo. È la reale quantità di tempo che ci abbiamo dedicato, non è una cifra buttata lì tanto per garantire qualità del prodotto finale. Bisogna anche tener conto del fatto che non siamo certamente animatori professionisti! È anche per questo che c'è voluto così tanto tempo. Di sicuro ci sono animatori di stop-motion coi Lego molto più bravi di noi in rete.”

Steve: “Tieni a mente che le 440 ore includono il tempo necessario per comporre tutti i set e le attrezzature di scena, poi considera che ogni sequenza del filmato viene girata più e più volte, ed è anche complicato studiare le modalità di realizzazione delle scene stesse.”

Trev: “Sì, abbiamo girato le scene più volte, il che ha avuto un notevole peso.”

Esiste una linea Lego specifica dedicata a Matrix oppure avete dovuto cercare i mattoncini adatti? Nel secondo caso è stato difficile trovarli?

Trev: “No, purtroppo non esistono i Lego di Matrix. Hai mica contatto la Lego Corporation?!” ;)

Steve: “Trevor ha un'enorme collezione di Lego, così abbiamo preso solo ciò che ci sembrava più adatto. Quindi ciò che vedete nel filmato è la nostra interpretazione di come i personaggi di Matrix

potrebbero risultare in versione Lego. Beh, comunque, limitatamente a ciò che Trev possiede.”

Come possiamo vedere dal video comparativo, avete riprodotto la sequenza esattamente fotogramma per fotogramma, è stato difficile? Avete dovuto impararla a memoria?

Steve: “C’è voluto molto tempo, questo è sicuro. La difficoltà maggiore è sorta nel far combaciare le angolazioni di ripresa della fotocamera con quelle dell’illuminazione di scena. Alcune delle sequenze sono state molto più difficili da realizzare di altre.”

Trev: “Nessuno di noi due possedeva una preparazione di questo tipo. Non abbiamo fatto ne ricerche, ne studi, ne corsi inerenti la stop- motion, e non ne avevamo mai realizzata una prima di questo filmato, a parte l’animazione dello Starfighter che potete vedere sul nostro canale di Youtube. Una delle scene più difficili da realizzare è stata l’ultima, quella nella quale Trinity spara all’agente Jones. Mi ricordo chiaramente che ci vollero anni a piazzare i personaggi, a sistemare l’illuminazione e posizionare la fotocamera. Poi tutto un tratto Steve ci mise un minuto a sistemare le cose. Ne fui così sollevato!”

Vi ringrazio per la gentilissima disponibilità e chiudo l’intervista chiedendovi: Avete qualche altro video in programma? Avete mica qualche anticipazione da rivelarci?

Trev: “Di idee ne abbiamo molte, ma è il tempo che manca. È certamente bello essere gratificati ed incoraggiati dalla gente, questo aiuta e ci spinge a produrne altri.”

Steve: “Creare questo filmato ci ha quasi uccisi, quindi non volevo nemmeno prendere in considerazione l’idea di fare un altro. Ma leggendo gli ottimi commenti su Youtube, su alcuni siti, sui forum e blog ci è venuta voglia di fare di più. Ma non aspettatevi di vedere centinaia di questi video, a meno che non si riesca ad affinare la nostra tecnica in modo da finirli più velocemente! Mi piacerebbe confezionare un filmato che duri molto di più, questo è certo.”

Grazie per l’intervista concessaci e soprattutto per il video. Ciao e a presto!

Steve: “Grazie a voi per averci ascoltato, e per esser stati i primi a chiederci di parlare di questo video.”

Trev: “Grazie a voi, mi sento un po’ come una pizza ora.”

Intervista di Dell’Amico Giacomo aka nevelatte di whatisthematrix.it