

# Construcción de casas modulares

## La sombra del Café Corner es alargada

Texto y fotos por Valgarise

### Introducción.

Una de las más evidentes utilidades del LEGO® es la construcción de casas. ¿Que aficionado no ha construido una casa de LEGO antes o después de sus Darkages?, posiblemente muy pocos. Además ésta es el área donde posiblemente mejor se pueden observar las dos tendencias del LEGO actual: El juguete para niños y el hobby para adultos.

A mi juicio la aparición del Café Corner supuso un antes y un después en la construcción de casas, y no por la estructura modular de las mismas, importante sin duda, sino por la riqueza del modelo. Casas con cerca de 2.000 piezas con un nivel de detalle arquitectónico riquísimo y que nos aleja diametralmente del modelo “para niños” formado por pocas piezas y “espacios abiertos” que deben de imaginarse cerrados. Evidentemente estos modelos no suelen estar dedicados a los niños ya que son más complejos de montar, tienen un precio elevado y son menos “jugables”. La gran importancia que tiene el Café Corner y sus posteriores secuelas es el mostrar el potencial del LEGO en este ámbito. Es muy llamativo el tipo de comentarios que produce la construcción compleja de este tipo entre el público neófito, generalmente son del tipo “No sabía que con LEGO se podía hacer esto” o “yo creía que el LEGO eran casas con esos ladrillos cuadrados”...

Perdonadme esta pequeña introducción sobre el Café Corner y su “importancia” se debe a que me gustaría expresar lo que supuso para mí el descubrimiento de este tipo de construcción. Una de las causas que motivaron mis largos 25 años de Darkages fue la proliferación de lo que yo llamaba “piezas especiales” que venían en los sets oficiales. Si querías hacer algo sofisticado las necesitabas y no eran fáciles de conseguir (efectivamente hace 25 años Internet prácticamente no existía), cuando hace cerca de 3 años volví al LEGO la situación había cambiado y el acceso a estas piezas me descubrió que en realidad ofrecían una riqueza a los modelos como las que este emblemático set muestra.

En mi caso me propuse varios años atrás la construcción de una ciudad que acompañase a mi Café Corner, solo a él y a modo de homenaje, ninguna otra casa de la ciudad (o casi ninguna) debería de ser un set comercial.

El estilo de las construcciones seleccionado ha sido el Victoriano aunque con ciertas libertades.

A pesar de la relativa complejidad de las casas hay una premisa básica: la ciudad tiene que ser jugable. De hecho esta ciudad está construida para que jueguen mis dos hijos y mi sobrino y de paso poder jugar con ellos haciendo mil historias distintas. No hay carteles de no tocar, pueden jugar como quieran, luego ya irá la brigada de reconstrucción a arreglar los desperfectos. Lo importante es que se diviertan y pongan su imaginación a trabajar.



### Algunas características de las casas modulares de LEGO

Dicho esto, centrémonos en el tema. Las casas modulares son construcciones que normalmente tienen un esquema de complejidad alto y que pretenden emular estructuras arquitectónicas reales.

#### ¡No a las superficies lisas!

Siento tener que decir esto, pero creo que posiblemente no haya nada más horrible que una pared lisa de ladrillos, por ello una de las cosas a tener en cuenta a la hora de hacer una fachada (al menos para mí) es que no haya grandes zonas planas, monocolor. Si nos fijamos en los distintos sets del tipo CC veremos que difícilmente se encuentran superficies lisas y que se recurre a todo tipo de técnicas para evitarlas: almohadillados de distintos tipos en el CC y el Fire Brigade o ladrillos que no son planos (con un carril vertical ref 4216 en Bricklink) como en el Green Grocer.

Otro de los recursos básicos en este tema es la variación de la profundidad del plano de la fachada. Es algo relativamente sencillo y efectivo. Las ventanas pueden ir más adentro o afuera del nivel de la pared principal. Los adornos pueden sobresalir o “entrar” en la pared. Personalmente es algo que utilizo con mucha frecuencia.

## Combinaciones de colores

Otro de los factores importantes a la hora de hacer un diseño, es el esquema de color que vamos a utilizar. Es increíble lo que el mismo modelo puede cambiar simplemente usando diferentes combinaciones de colores.

En los modelos actuales hasta ahora (ya veremos en el futuro) se tiende a usar una separación de colores por plantas (ejemplo Café Corner) o bien el mismo esquema en toda la construcción pero con notas de color que rompan la monotonía (ejemplos Green Grocer, Fire Brigade o el nuevo Grand Emporium).

Otro factor a tener en cuenta es la paleta de colores que vas a emplear para la totalidad de la ciudad. Personalmente ahí tengo importantes problemas, me explico.

- Ciudades multicolores. Todos hemos visto ciudades como Amsterdam donde hay casas de múltiples colores una al lado de otra (una roja, otra negra, otra azul,...). Ésta es una posibilidad que tiene varias ventajas: puedes usar los ladrillos que tengas de casi cualquier color y además es una ciudad más alegre. Por el contrario este tipo de esquema de color provoca una cierta falta de homogeneidad, es decir las casas no combinan unas con otras y el resultado puede ser algo discordante (como en el caso de mi ciudad).

- Ciudades con paleta limitada. En este caso el resultado puede ser mucho más realista y más homogéneo. Si nos fijamos en la serie de sets que LEGO® ha producido de este tipo veremos invariablemente los colores Tan, Grey, Dark Grey, Dark Red, Brown, Sand Green... Prácticamente todos son colores bastante apagados que dan un aspecto realista puesto que asemejan materiales reales (piedra, ladrillo, madera, etc.) utilizados en la construcción. Evidentemente los inconvenientes son que la ciudad puede ser mucho más apagada, menos alegre y conseguir los ladrillos mucho más caro.

## Volúmenes

Una casa no deja de ser una forma geométrica (o la combinación de varias formas) y por lo tanto es importante poder romper la monotonía del modelo. Un buen ejemplo de ello es la torre del CC, las ventanas de bahía del Green Grocer o las torres (campana y depósito) del Fire Brigade. Creo que ésta es una de mis asignaturas pendientes. Hasta ahora no tengo un modelo que realmente me satisfaga y como la mayor parte de las casas que he realizado son medianeras, no hay muchas opciones para variar los volúmenes (o al menos así lo percibo).

## Algunos ejemplos: inspiración y detalles constructivos.

Evidentemente no soy arquitecto y tengo escasos conocimientos de arquitectura (he leído un par de libros sobre el tema pero que te ayudan a comprender el lenguaje y a identificar los diferentes elementos pero de forma muy básica). Esto hace que la forma de "imaginar" una casa pueda ser bastante variopinta. Algunos ejemplos:

### Pastelería:

En este caso la idea surgió a raíz de que mi hija quería una casa de color rosa. Como más de un aficionado sabe este es un color complicado por dos motivos principales: tiende a ser chillón y es caro.

Compré 50 bricks 1x1 rosas e intenté hacer algo con ellos. La idea no cuajó hasta que un día mi hija me regaló 2 pegatinas

que hicieron que apuntara hacia una dirección clara: una pastelería (ya tenía previamente una heladería... nota: posiblemente tendré que plantearme hacer un dentista en el futuro, hay excelentes cabezas de minifigs con expresiones de horror y doctores malvados para ambientarlo).

Normalmente, primero trabajo en la fachada y no hay paredes laterales, solo una estructura bastante endeble. De hecho esta casa estuvo construída durante varios meses sin acabar porque no tenía piezas para los laterales ni idea de cómo quería construir el tejado. Para mi desgracia nunca trabajo en LDraw y hago en muy pocas ocasiones bocetos en papel por lo que principalmente tengo ideas que luego trabajo directamente con las piezas. En muchas ocasiones la manipulación de las piezas me da ideas para los detalles. Otras veces llego a comprar ladrillos porque en mi esquema mental o provisional del modelo va a quedar bien y una vez montado no me gusta, uff eso me duele por partida doble, ¡al ánimo y al bolsillo!

En ocasiones la falta de un tipo de pieza obliga a la toma de soluciones alternativas que pueden llegar a mejorar el modelo inicial. Por ejemplo la pastelería iba a tener los detalles en rojo oscuro pero cuando hice el pedido las piezas estaban agotadas y como me quedaban en rojo tuve que cambiar el plan inicial. Afortunadamente creo que el resultado fue mejor puesto que el rojo más claro daba más alegría al modelo final.



En este modelo podemos encontrar un par de detalles interesantes:

- La ventana superior utiliza ladrillos curvos para construir el arco de la misma. Utilicé ladrillos técnicos de 1x1 para fijarlos a la fachada.
- Las molduras de las puertas están realizadas utilizando plates invertidos. Es una idea que encontré en Internet y que a mi juicio da mucho relieve al modelo.

### Floristería:

Este es un caso completamente distinto puesto que disponía de un modelo a seguir o adaptar. Esta casa surgió al ver un imán de nevera que mi sobrino mayor había traído de Bélgica.

Me gustó la casa y tomé una foto para trabajar posteriormente en ella, os incluyo la susodicha foto:



En este caso tuve que realizar varias adaptaciones principalmente en los colores (que no los tenía) y en la altura de la casa puesto que hubiese sido demasiado alta comparada con el resto de la ciudad.

Los detalles técnicos que podemos destacar serían dos:



- Relieve en la primera planta de la fachada. En este caso se han utilizado tiles grey a modo de ladrillos. Estos tiles están montados sobre plates que se unen a la fachada por medio de brackets. En este caso dependiendo del color y la disposición regular o irregular de los tiles se puede dar la sensación de ser materiales distintos como piedra o ladrillo.

- Tejado. Para la construcción del tejado opté por usar banderas unidas entre sí por medio de una estructura de barras. La ventaja de este tejado es que se puede dar la inclinación que se desee sin necesidad de ajustarse a los ángulos definidos que tienen los slope bricks. De hecho cada fila de banderas tiene una inclinación diferente.

Un detalle útil con que cuentan las dos casas son los suelos extraíbles. En vez de fijar los suelos a la estructura se apoyan sobre un saliente interior acabado en tiles, de ese modo los suelos se pueden deslizar hacia fuera. Es mucho más fácil jugar con este tipo de suelo puesto que queda más sitio para las manos y además la planta extraída puede usarse con toda comodidad. Por supuesto hay que tener en cuenta que al menos en mi caso nunca construyo la pared de fondo de las casas para que sean fácilmente accesibles y porque además ahorra un buen número de piezas.

#### Centro comercial:

En este caso el diseño se adaptó de un grabado de un libro de arquitectura que mostraba la fachada de las tiendas Bloomingdales tal y como se inauguraron a finales del Siglo XIX.

La fachada tiene una estructura de arco del triunfo y personalmente me parece interesante. Se hizo una adaptación a LEGO® reduciendo su número de módulos porque si se hubiese llevado en su totalidad se hubiese llegado a un ancho cercano a los 52 studs que es poco manejable en espacio y coste.

El diseño original contaba con 3 plantas pero una vez construídas llegué a la conclusión de

que era demasiado oscuro y no se veía casi nada el interior. Unificando las dos plantas superiores, con el tragaluz del tejado y el patio interior se consiguió dar más luz al modelo. Las bases de apoyo existentes para el suelo de la planta superior se utilizaron para colocar iconos de las temáticas de los productos vendidos en el Centro Comercial.

#### CONCLUSIONES:

El empleo de distintas técnicas de construcción, como almohadillados, distintas texturas y combinaciones de colores, va a permitir dar más riqueza al modelo. Si además lo combinamos con colores que se asemejen a materiales reales (brown, dark red, grey, etc) vamos a poder alcanzar un resultado muy realista.

La construcción modular de 16 o 32 studs es muy fácil de combinar pero tampoco hay que limitar la creatividad al ceñirse solo a estas dimensiones. En ocasiones es necesario construir a otros tamaños si la fachada o distribución de la casa así lo requiere.

Si vais a diseñar una ciudad propia es recomendable tener clara la paleta de colores y la superficie a ocupar para no tener después sorpresas.

Y por último, y lo más importante, animaros a construir City, es una actividad muy gratificante ya que puedes construir y montar tus propios cuentos o historias para pasar muy buenos ratos.

#

