

Casas abandonadas por Mike Doyle

Texto y fotografías Mike Doyle

Durante el último año y medio, he trabajado con LEGO® como medio para crear esas intrincadas esculturas de casas abandonadas. Fue la primera vez que construía con LEGO (a parte de jugar con mis hijos) desde que era un niño. Creo que dejé de hacerlo cuando tenía unos doce años. Después de visitar recientemente Legoland California, me entró el gusanillo del LEGO a través de una atracción donde los niños construían coches que luego lanzaban por una rampa. Una hora y media después, mi mujer y mi hermana que esperaban pacientemente en el exterior, entraron para encontrarme en estado de frenesí construyendo un coche disparatado junto a mis hijos y sobrinos. Bueno, eso era para mí. Tan pronto como volvimos a la habitación del hotel, encendí mi ordenador para ver si otros adultos estaban haciendo algo tan bueno como mi coche. ¡Oh! amigo, ¡poco sabía de que existía todo un universo de constructores adultos construyendo las cosas más fantásticas que había visto! ¡Nunca soñé que se pudieran hacer tantas cosas!





Fue entonces cuando supe que había algo que yo podía hacer. Soy un artista y diseñador gráfico de profesión y sentí que podía infundir en mis piezas algo de todo eso...si pudiera construir tan bien como esos chicos que vi en internet. Estudiando todos los blogs e imágenes que pude encontrar y empapándome de tutoriales hechos por fans, fui capaz de replicar algunas técnicas de construcción más avanzadas.

¿Por qué trabajar con LEGO® antes que con madera o otros medios más tradicionales? LEGO tiene muchas cosas a su favor. Tiene una enorme colección de piezas entre las que elegir. La gratificación instantánea de hacer algo (no necesitas pegamento, pintura, cinta adhesiva ni ningún otro material problemático) es satisfactoria. Separar pieza por pieza es fascinante y relajante. También hay magia en contemplar algo que desafía nuestros intentos de la infancia. Todos suponemos el aspecto y el funcionamiento del LEGO por nuestra limitada interacción con él. Sin embargo, aplicando algunas técnicas avanzadas, uno puede crear formas orgánicas que parecen contradecir la naturaleza modular y mecánica del LEGO que conocemos. También, realmente ayuda en muchos casos que yo pueda crear mi trabajo y simultáneamente jugar con mis hijos.

LEGO facilita construir edificios. Son angulares y repetitivos con ocasionales ráfagas de decoración y detalle. También hay algo mágico en ver cosas tan grandes miniaturizadas a escala LEGO. Para mí sin embargo, faltaba algo. Mientras los trabajos que veía en internet eran adorables e increíblemente inteligentes en técnica (más allá de mi habilidad), parecían de alguna manera normales. Siempre me han encantado los edificios abandonados y en ruinas y, tras una búsqueda en internet, encontré que este tema no había sido realmente cubierto. También, el tema de la decadencia, coge la rigidez de la arquitectura y el LEGO, y la rompe hacia lo orgánico, lo que vi a la vez como un desafío y como una idea potencialmente llamativa visualmente. Como una escultura en un museo

- bronce, mármol u otros - encontré que limitando el color, permitía que el ojo se concentrara en las formas y patrones de decadencia y ruina. Comencé por elegir el negro como color, pensando que sería el único que usaría. Pero pronto comencé a integrar blanco y dos tonos de gris para dar contraste.

Así empezó el proyecto Abandoned House. Actualmente he completado tres de esas casas, cada una doblando en escala a la anterior. La primera, una casa quemada en la nieve, me llevó alrededor de 350 horas y 17000 piezas. La segunda fue una casa Victoriana con un patio descuidado y un árbol que se derrumbó sobre la casa. Llevó alrededor de 450 horas o más y alrededor de 50000-60000 piezas. La última probablemente llevó unas 600 horas y 110000-130000 piezas. Ésta tiene 167 cm de alto y 183 cm de ancho. Trabajo por las noches cuando llego a casa del trabajo y un poco más los fines de semana. Tiendo a necesitar tanto tiempo y piezas porque construyo en grande. La escala es una de mis principales técnicas. Construir grande permite un nivel de detalle increíble, lo que mejora ese rango de realismo que puedes ver en las fotos.

Mientras trabajo, busco y desarrollo técnicas para capturar las formas orgánicas que veo en la naturaleza y en los estados naturales de decadencia. Ya que no uso nada que no sea LEGO (no uso pegamento, pintura, cinta adhesiva u otros) y no altero las piezas, puede ser todo un desafío manipular LEGO con este fin. Puede suceder por accidente o a través de muchos momentos de intentarlo una y otra vez. La mayoría de los elementos en estos modelos han sido montados 2 ó 3 veces antes de acertar. A menudo se me ocurre una técnica mientras estoy en la ducha, caminando o yendo a dormir. Creo que esos momentos donde la mente vaga pueden ser muy fructíferos para la innovación .

Para mí, esta serie Abandoned House tiene varios significados. Primero, simplemente me encanta mirar casas abandonadas. Madera podrida, suelos derrumbados, tejas



desplazadas, piedra desmoronándose, todo proporciona una experiencia en texturas que es excitante contemplar. La decadencia produce patrones en los patrones que también atraen. Segundo, encuentro interesante la experiencia de mirar casas destruidas porque ellas muestran el pasado, el presente y apuntan al futuro. Uno puede imaginar el aspecto que pudo tener una casa así como por lo que ha pasado - eso es el pasado. La mente salta entre el pasado y el presente tomando imágenes duales de los dos.

La decadencia no solo es interesante en un nivel visual sino también como reflejo de los tiempos. Muchos sugieren que estos edificios de LEGO® son espeluznantes casas embrujadas. Cuando las hice, el concepto de embrujada y espeluznante nunca se me ocurrió. Pero sugeriría algo mucho más obsesionante que lo que pueda traer cualquier Halloween. Ese es el estado de nuestra nación y del mundo. Desde prácticas financieras corruptas y codiciosas que sin pedir disculpas han puesto al mundo de rodillas hasta ira profundamente arraigada y estancamiento en nuestro gobierno, ahí está la sensación de que las cosas están en decadencia. Un sueño americano lleno de husillos blancos y brillantes y de vallas blancas ahora parecen derrotados y hundidos. Grandes desigualdades en nuestra sociedad, reforzadas por el gobierno, pintan una imagen de rendimientos decrecientes para nuestros hijos. Así que esto es lo que veo cuando miro esas casas.

Entrevista con Mike Doyle:

HBM: Por favor, preséntate a nuestros lectores

MD: Tengo 44 años, casado y con dos hijos jóvenes (a los que también les encanta jugar con LEGO). También soy artista y diseñador gráfico

HBM: Mirando atrás, ¿Cuál de las tres casas es tu favorita?

MD: Con cualquier esfuerzo creativo, tiendo a preferir mi proyecto más reciente. En este caso, es Victorian on Mud Heap. Tiene el mayor nivel de detalle y muchos lugares donde la luz crea interesantes sombras. En realidad ahora que lo pienso, mi favorita es la que no he construido - la próxima pieza. En mi cabeza esas construcciones son absolutamente fabulosas. :D

HBM: ¿Cuál de las tres ha sido la más complicada técnicamente hablando? ¿Has tenido que usar nuevas técnicas para este tercer proyecto?

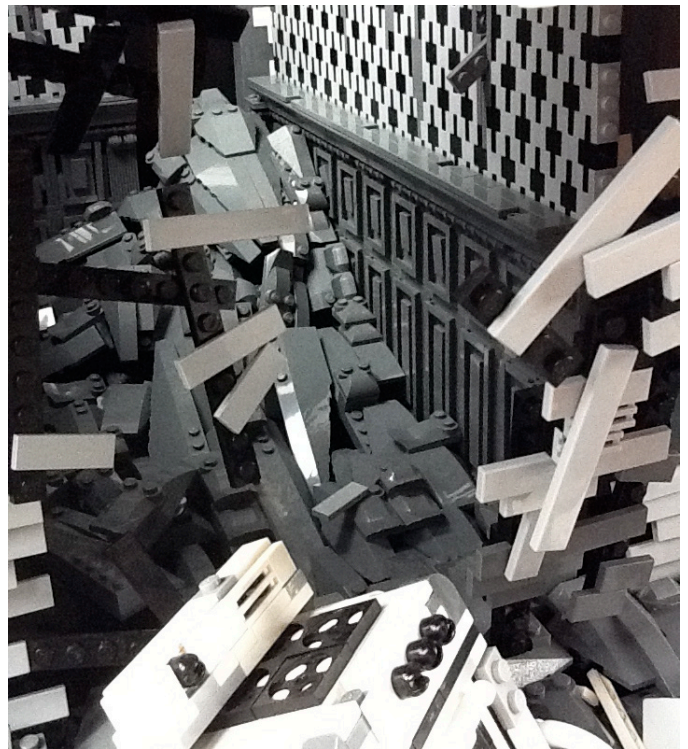


MD: Eso es algo difícil de decir. Ya que he empezado de cero en lo relativo a conocimientos constructivos (excepto lo básico por supuesto), mi primera pieza fue muy difícil. Realmente no sabía lo que estaba haciendo. A cada momento me desafiaba a hacer algo nuevo y me llevaba mucho sudor y experimentación llegar a lo que quería.

La tercera pieza fue la más difícil técnicamente, pero tenía más experiencia a mis espaldas por entonces. Algunos de los mayores desafíos para mí en ésta fueron el barro, las cortinas, el detalle del tejado y el porche. Oh, también al principio el revestimiento de madera de la casa. Describiré el proceso para cada uno de ellos.

Sabía cuando comencé que el nivel de detalle del barro sería realmente importante. He investigado lo que otros han hecho, pero desafortunadamente esas técnicas realmente confiaban en el color - marrón para ser exactos. Eso y otros objetos como piernas de minifigs marrones para transmitir lodo. Ya que yo no uso colores "per se" necesité estudiar más las formas. Comencé usando plates 4x8 y similares, uniendo wedges curvados a la superficie para detallar el barro. Para dar ángulo a cada plate usé hinges. Aunque el aspecto no era malo, resultó ser demasiado frágil. Cada vez que aplicaba presión sobre un plate, uno anterior saltaba de sus bisagras. El conjunto era demasiado rígido para trabajar.

Eventualmente, tropecé con una forma más flexible de dar ángulo a los plates usando mangueras rígidas. Unía una hose rigid a la base y después a la parte inferior de un plate. Hay muchas piezas que uno puede usar, incluyendo los 2x2 round plates. Los agujeros en el medio se ajustan bien. Es suficiente para situar un plate en el aire. Después repetía el proceso con otra hose rigid en el mismo plate. De este modo, la combinación de dos hose rigid proporcionan suficiente tensión para mantener el plate suspendido en el aire y era suficientemente flexible para permitirme aplicar cualquier ángulo complejo que quisiera. La principal ventaja de esta técnica era que permitía a los plates plegarse unos a otros bastante bien. Había suficiente flexibilidad para que cedieran un poco cada vez que se añadía otro plate a la matriz. Lo

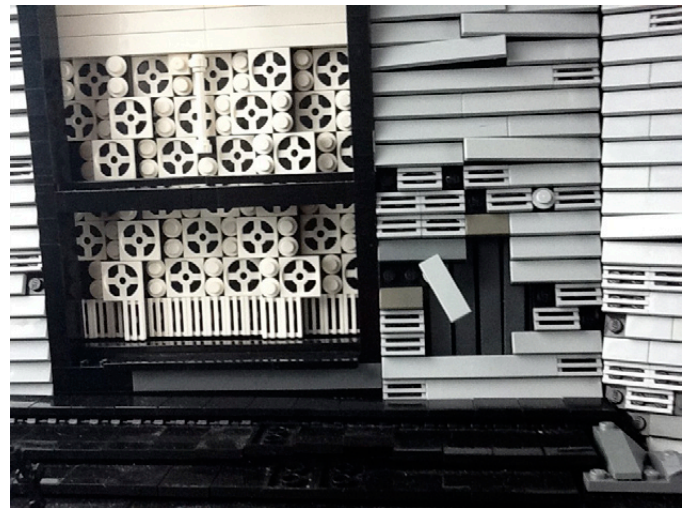
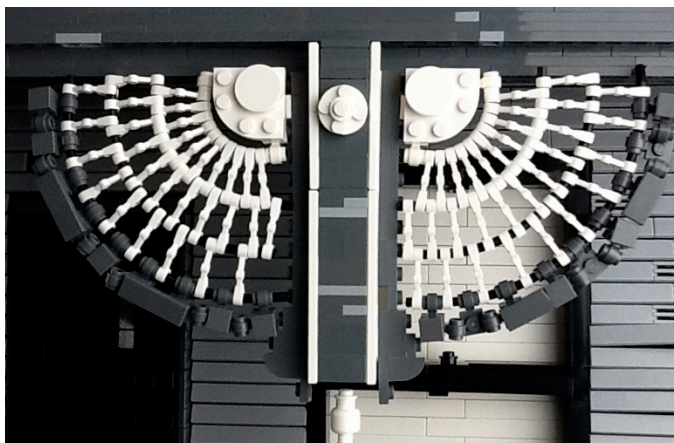


llamo aplicación "esponjosa". Puedes presionar sobre esos plates suavemente y, como una esponja, pueden absorber un poco de presión y moverse ligeramente en un sentido u otro. Al final, no estoy seguro si el barro es convincente al 100%, pero no importa. Tiene un buen aspecto y tiene un fantástico tacto orgánico.

Las cortinas fueron otra característica que quería resaltar en mi pieza. En Flickr, encontré en el Miniland de Legoland una casa en una hilera de edificios de San Francisco que tenía cortinas de encaje. Para ellas habían utilizado tiles 1x2 with grille. Este efecto era bonito pero pronto me di cuenta de que había otras piezas que añadidas a esos tiles podían formar una cortina de encaje realmente convincente. En el piso inferior entrelacé los tiles con round plates 1x1. En el piso superior entrelacé 2x2 turntables con 1x1 round plates y acabé la parte inferior con los tiles (como borlas colgantes). De todas formas, lo que yo realmente quería hacer era transmitir de alguna manera que las cortinas estaban plegadas sobre sí mismas. Con algo de experimentación, encontré que creando dos niveles del plate trasero la luz creaba una sombra que sugería cortinas plegadas. El proceso fue coger plates negros (para dar contraste) y aplicar una tira vertical o dos de 1x plates para colocar los tiles, turnables y 1x1 round plates. Muy sencillo y efectivo, creo.

El tejado fue otro desafío. En piezas anteriores había usado tiles 2x2 desplazados y apilados en forma de escalera. El problema de esta técnica es que no tenía mucho control sobre los tiles. Ya estuvieran colocados sólidamente o solo medio presionados - se volvían algo frágiles en espacios amplios. Afortunadamente yo trabajo de abajo a arriba generalmente, así que no tenía que tratar con el tejado inmediatamente. Durante el proceso de construcción descubrí una pieza en la sección Pick a Brick de un LEGO® Store que parecía perfecta para el tejado. Era un tile 2x3 con 2 clips. Vi que de alguna manera tenía justo el tamaño adecuado para permitir un solapamiento apropiado y el potencial para pivotar si quería (algo parecido al tile medio presionado, pero con más control). En realidad, uniendo estos tiles a plates 1x2 con handles podía pivotar estas tejas arriba y abajo como quisiera para dar un efecto realmente convincente de tejas movidas por el viento.

Para el recubrimiento de madera de la casa hice muchos experimentos para descubrir que la solución era increíblemente sencilla. Simplemente apilando (estilo escalones de una escalera) 2x plates y después poniendo 1x tiles encima. Después cogería el muro entero y le daría el ángulo tal que los escalones fueran hacia arriba. Permití que los tiles sobresalieran un stud a cada lado (derecha e izquierda) de los muros para que cuando uniera otro muro a su lado permanecieran ajustados.



HBM: ¿Qué pieza se repite más en tus construcciones? ¿Echaste de menos alguna pieza en particular que desearías que LEGO fabricase?

MD: Definitivamente confío en los 1x1 headlights y en los jumpers para todo tipo de cosas. También he aprendido a amar las hose rigid. Hay tanto que uno puede hacer con ellas en términos de diseño "esponjoso" para crear un tacto orgánico. Finalmente, me gustan los droid arms. Forman excelentes hierbajos y ramas de árbol. También encontré una gran utilidad para ellos en los dos "abanicos" en la última construcción (alrededor del segundo piso). Droid arms conectados a mangueras forman fantásticos wireframes que tengo pendiente integrar en mis construcciones.

No se me ocurre de improviso una pieza que me gustaría, pero sé que cuando construyo pienso constantemente cómo una cierta pieza sería perfecta para determinadas situaciones.

HBM: ¿Has tenido que renunciar a algún detalle en tus construcciones por no poder recrearlo con LEGO?

MD: ¡Absolutamente!,:D En la última pieza, Victorian on Mud Heap, el tejado tenía un detalle decorativo en las tejas que no pude conseguir. Básicamente, las tejas eran de tono distinto y giradas 45 grados para formar una línea y patrón.

No puedo pensar en nada más ahora, pero puedo decir que trabajar con casas en ruinas tiene una ventaja sobre trabajar con estructuras pristinas. Si algo no encaja perfectamente o no funciona bien, simplemente puedo poner un agujero o algún tipo de desastre para que parezca que está en mal estado a propósito. Hey, ¿por qué suicidarme aquí para conseguir algo "correcto"? Si el resultado final es bueno, es todo lo que importa. La desventaja de crear un MOC destrozado es que uno constantemente tiene que parar un proceso rutinario para añadir algo de decadencia. Es divertido, pero consume tiempo.

HBM: ¿Te has sentido tentado alguna vez de añadir un toque de color a tus creaciones para simular óxido, musgo, plantas muertas...?

MD: No realmente. Debo admitir que es frustrante a veces no poder usar el color para ayudar a describir el detalle de una superficie. Por ejemplo, el barro del que hablé previamente. Por otro lado, sé que al final, la pieza será más fuerte por la ausencia de color. Éste es mi estilo y visión de mis construcciones. Eliminando el color, solo permanece la textura. Eso es sobre lo que quiero que el ojo se fije.

HBM: En la fantástica entrevista que te hizo Marcos Bessa leí que aunque habías construido con LEGO® de pequeño, tu primera creación como AFOL fue "Two Story with basement". ¿Dónde encontraste la fuerza para enfrentarte a un proyecto así empezando de cero?

MD: Ah, gracias. Créeme, si hubiese sabido dónde me estaba metiendo, no lo hubiese hecho. Pero yo era un ingeniero y todo el mundo en la comunidad hace unos trabajos tan maravillosos, no parecía que fuera a resultar tan difícil. Para la mayoría, esa casa probablemente no hubiese sido un gran desafío. Para mí, todo lo que damos por supuesto fue un nuevo descubrimiento.

HBM: Teniendo en cuenta la cantidad de tiempo que te puede llegar a robar, ¿qué piensan tu familia y amigos de este hobby?

MD: Creo que piensan que estoy un poco loco. Mi mujer ha sido extraordinariamente paciente conmigo. En particular con los costes. Como ya sabes LEGO no es exactamente...barato. Es también el tipo de cosas que no puedo decirle a la gente que hago. Tengo que mostrárselo. Cuando lo ven, su concepto de construir con LEGO cambia.

HBM: ¿Continuarás con tu serie de edificios o tienes otros proyectos en mente?

MD: Es una buena pregunta. Cada dos semanas parece que cambio de opinión. He querido desde el principio crear minerales. Los construiría grandes y, como mis casas, los

fotografiaría para conseguir un detalle increíble. El coral también me interesa, al igual que los hongos. Las cosas con texturas interesantes y un toque orgánico me atraen.

Mientras confío en continuar la serie de casas abandonadas en el futuro, mi siguiente proyecto será sobre barrios marginales del tercer mundo. Aquí, de nuevo, tienes materiales en descomposición y un entorno rico en detalles texturales. Las superficies se rompen de manera desigual proporcionando todo tipo de movimientos en el espacio. Curiosamente, sin embargo, mientras que la serie anterior habla del abandono, esta serie es, en parte, habitar - habitar las cosas abandonadas. Las piezas seguirán siendo monocromáticas, grandes y muy orgánicas. Estoy muy emocionado de empezar a trabajar en esto.

Websites:

<http://marcosbessa.blogspot.com/2011/02/en-mike-doyle-artist-of-moment.html> (entrevista por Marcos Bessa)

<http://mikedoylesnap.blogspot.com/> (donde enseñé mi trabajo, hablo de LEGO y de como hago las cosas)

<http://bumbleandbramble.blogspot.com/> (lugar para comprar buenas impresiones de mi trabajo)

<http://mikedoylesnap.blogspot.com/2010/10/lego-primer.html> (una fantástica introducción para entrar en este hobby)

<http://www.remocable.blogspot.com/> (una galería de LEGO hecho por gente de todo el mundo)

#

