



Maravillas de la estructura humanoide

Por Alex (FateHeart) y Ryan (graybandit2000)

Alex:

Hace mucho tiempo (¡diez años pueden parecer mucho tiempo para algunos!) un joven tomó prestadas algunas cintas de vídeo de uno de sus amigos. Entre las cintas había episodios de anime sobre mechas de la televisión japonesa Mobile Suit Gundam Wing y After War Gundam X. Ese joven era yo y decir que no tuvo ningún efecto sobre mi vida sería un error. Inculcó un amor por el mecha humanoide en mí que todavía conservo en la actualidad. Naturalmente, cuando empecé a construir con LEGO® como un hobby y no sólo como un juego infantil lo que más deseaba construir era el mecha humanoide que me asombraba cuando era pequeño. Mis primeros intentos fueron toscos por decir algo, ya que tenía aún que entender plenamente el concepto de la construcción SNOT. Ver las sorprendentes construcciones en el sitio web MOCpages me

ayudó en mi transición a la construcción SNOT y no mucho tiempo después descubrí el sitio para compartir fotos Flickr. Después de un año más o menos observando y copiando técnicas de otros constructores respetables en los grupos de LEGO en Flickr, finalmente abrí una cuenta y empecé a subir MOCs para que el mundo los viera.

Cuando HispaBrick Magazine® me propuso escribir un artículo para ellos sobre mechas, aproveché la oportunidad pensando que sería una buena oportunidad para mostrar a los lectores de la revista lo que hace al mecha humanoide tan impresionante para mí. He arrastrado a Ryan conmigo para discutir nuestro formato de mecha favorito. Vamos a hablar sobre consejos para construir mechas humanoides, por qué seguimos construyéndolos, así como ¡por qué los amamos tanto!

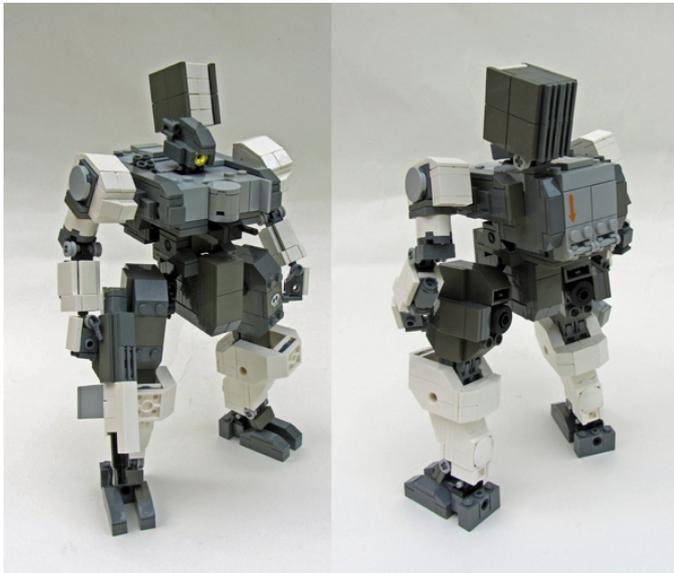


Ryan:

La primera vez que me metí en la construcción de mechas y mecanismos LEGO® fue después de jugar al viejo juego de PC MechWarrior 2 en 1998. La idea de máquinas de combate con piernas que tenían la pegada de tanques, fue una revelación para mí, y de inmediato sentí la necesidad de reproducirlo en LEGO. Después de sólo unos pocos intentos propios, encontré a Ron Perovich y a Primus Lego

Battlemechs, y empecé a tomar algunas claves de diseño e ideas de ellos, pero aún así haciendo mis propios modelos. Aunque eran representativos de los originales, eran más estatuas que nada, con sólo articulaciones decorativas.

Después de un par de años construyendo grandes ejércitos de mechas, me encontré con las gigantescas construcciones Gundam de Bryan Cooper. Su estructura Teknomecha era increíblemente grande, pero un poco más allá de las



posibilidades de mi colección. Decidido a emular su estilo, comencé a diseñar y construir modelos de Gundam muy toscos. Aunque eran muy básicos estéticamente, eran mis primeros modelos grandes para tratar de incluir las articulaciones “humanas”, como las caderas de varios ejes y los hombros.

Con el tiempo, dejé completamente de construir con LEGO® durante una temporada, para centrarme en prepararme para la universidad en 2004. Sin embargo, mi interés por los diversos animes Gundam siguió creciendo. Incluso encontré otros diseños de mechas japoneses en línea, y seguí a muchos constructores diferentes. De 2004 a 2011, tuve mi LEGO almacenado, con sólo una pequeña cantidad de pequeños sets que los amigos y la familia me iban dando como regalos.

A finales de 2011, comencé a regresar lentamente al LEGO, y pronto tuve una colección cada vez mayor, incluyendo a mis viejos ladrillos recuperados de su almacenamiento. Las click ball hinges y brick ball-and-socket joints de Exo-Force que habían sido lanzados por LEGO en mi ausencia, fueron una revelación para mi estilo de construcción.

Cuando comencé a intentar nuevas construcciones de estilo Gundam, rápidamente me di cuenta de que iba a necesitar fijar algunos objetivos, ya que no me va bien la construcción libre. Decidí que los aspectos importantes que quería incorporar eran algo similar a la capacidad de pose humana, un piloto minifig, y alrededor de un tamaño de 11 a 12 pulgadas. Con estos objetivos en mente, trabajé en varias estructuras básicas, finalmente me decidí por la que menos comprometía alcanzar todas mis metas.

Consejos e información útil para la construcción de mechas humanoides

Alex:

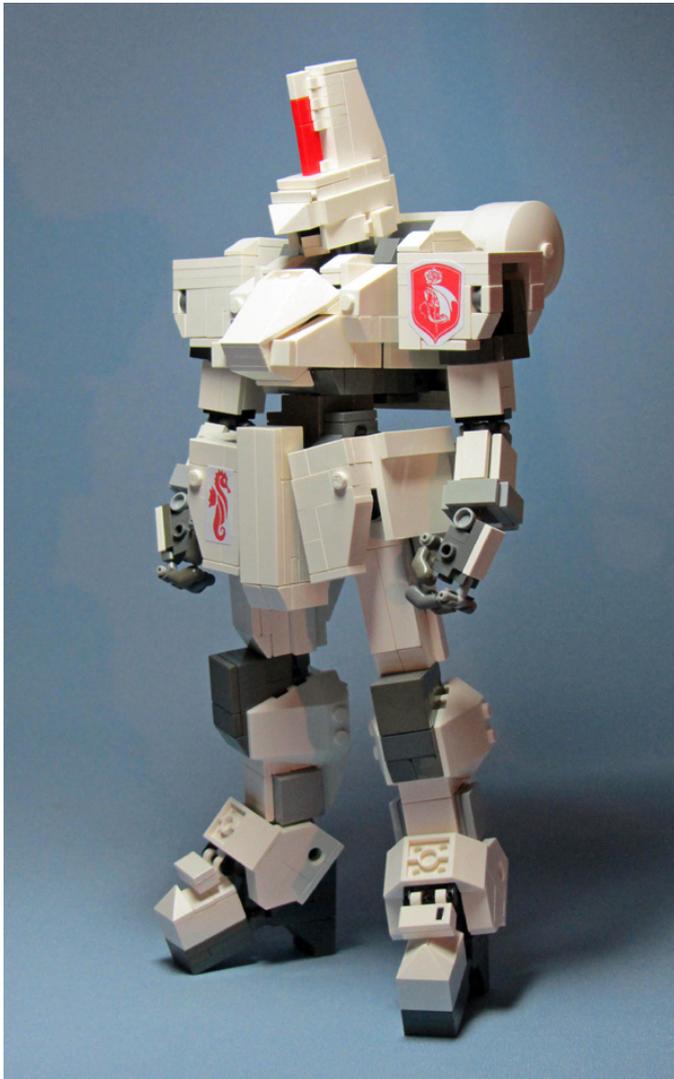
Yo generalmente comienzo el proceso de construcción buscando una referencia que me atraiga. Tengo que admitir el hecho de que la mayoría de mis construcciones tienden a estar inspiradas por un diseño pre-existente de una serie de anime o manga, por lo general Gundam, o por los modelos de plástico como la serie de Frame Arms. Nada de partir de cero por mi parte, cuando se trata de construir mechas humanoides. La referencia es importante en la construcción, ya que me ayuda a darme una idea de las proporciones y los detalles donde sea necesario, así como hacerme más fácil

imaginar cualquier detalle que desee incluir en el diseño que no esté en la referencia. Después de madurar las ideas en mi cabeza, generalmente empiezo la construcción a partir de la cabeza del mecha. Es una noción bien conocida entre los constructores de mechas que las cabezas pueden ser muy difíciles de construir con ladrillos, debido a las limitaciones de tamaño, forma y detalle. Sin embargo, una vez construida una cabeza decente, por lo general es más fácil continuar la construcción. Después de la cabeza por lo general construyo el torso, dado el hecho de que la mayoría de las articulaciones salen del torso lo que la hace una parte importante para hacerla bien. Convierto en un objetivo personal tratar de meter una minifig en la mayoría de las construcciones por lo que el torso suele ser lo suficientemente grande como para meter solo un piloto, entrando muy justo en la mayoría de los casos.

En lo que respecta a las articulaciones trato de emular o ajustarme a la disposición de articulaciones que tiene el cuerpo humano, como ball joints en las caderas que garanticen una gama similar de movimientos a la que tienen nuestros cuerpos. Sin embargo, en algunos casos no es posible copiar completamente las articulaciones humanas debido a problemas de elasticidad, por ejemplo los codos y las rodillas. Como la piel es elástica nuestros cuerpos funcionan muy bien con sólo una articulación, sin embargo, como las piezas de LEGO tienden a no ser elásticas en ningún sentido de la palabra, la solución es el uso de dos articulaciones que permitan el mismo rango de movimientos que la articulación empleada por ti y por mí. Es cierto que a veces tratar de encajar una doble articulación mientras mantienes un alto nivel de detalle y en general una buena apariencia, puede ser difícil y a veces puede dar lugar a tener que tomar la desafortunada elección de “buena apariencia estética” o “buen rango de movimiento” pero no al mismo tiempo. La guía general de las articulaciones que uso, pero no necesariamente sigo, tiene articulaciones con tres ejes de movimiento o similares (ball joints) en el cuello, la cintura, las caderas, los hombros, las muñecas y los tobillos. Los codos y las rodillas, sin embargo, sólo tienen un eje de movimiento, por lo que piezas como los click hinges son perfectos.

Las proporciones de un mecha juegan un papel importante en el estilo que se está buscando. Brazos largos pueden llevar





a proporciones de gorila, mientras que piernas más largas pueden llevar a proporciones casi de supermodelo. Debido a las experiencias que tuve cuando era niño, el sistema de proporciones Gundam, es decir, el trabajo del diseñador mecha Hajime Katoki, es lo que uso cuando trabajo con proporciones mecha. Una guía aproximada que utilizo para figuras genéricas humanoides Gundam es tener la longitud de la pierna, desde el pie hasta la rodilla, igual que la longitud del cuerpo principal, desde la entrepierna a la parte superior de la cabeza. Los brazos, desde el hombro hasta la mano, deben ser del mismo largo que la pierna, desde la rodilla hasta el pie. La cabeza debe ser de un tamaño similar a las manos. Por último, la parte superior de las piernas, desde la cadera hasta la rodilla, debe ser de la misma longitud que los brazos inferiores, desde el codo a la mano. Una vez más, se trata de una guía muy general y, probablemente, no es para todos, ¡pero no me ha decepcionado todavía!

Ryan:

Mi proceso de construcción implica generalmente la construcción de un cuerpo más o menos del tamaño que quiero alcanzar, a continuación, pensar en una combinación de colores. Entonces empiezo a dar forma al modelo, por lo general primero la construcción de los pies, luego ascendiendo hasta llegar al cuerpo, dejando la cabeza para el final. Las cabezas son siempre difíciles para mí, así que dejarlas para el final ayuda al resto de la construcción a avanzar sin mí frustrandome.

Mientras me esfuerzo por ajustarme a mi modo a una fuente de inspiración, ya sea Gundam u otro mecha, me han dicho que mi estilo es casi una "caricatura". Hago ajustes sobre la base de las piezas que tengo disponibles, ya que no uso Bricklink en absoluto, por lo que mis modelos a menudo tienen su propio estilo, simplemente inspirado por un modelo de origen.

Las palabras finales

Alex:

Creo que el consejo más importante para los aspirantes a constructores de mechas o incluso sólo constructores de LEGO® en general es ¡divertirse y disfrutar de ello! Para mí construir LEGO mechas tiene dos etapas. La primera etapa es la construcción en sí, mientras que la segunda etapa es simplemente disfrutar de la construcción tal y como está en mi estantería. Si soy feliz en las dos etapas sé que he hecho algo bien.

Ryan:

Lo más importante en la construcción LEGO es estar satisfecho con tu propio modelo. A menudo reviso y reconstruyo partes de mis modelos según descubro diferentes maneras de hacer las cosas. Construye para ti mismo, no para tus compañeros. A menudo, eso significa dejar studs expuestos, pero es una decisión con la que estoy contento. Eso no quiere decir que no acepto la crítica de mis compañeros y superiores en la construcción de mechas, pero al final, se trata de lo que me gusta a mí en mi modelo.
#

