

THE LEGO MOVIE

Por HispaBrick Magazine®



Uno de los hitos más importantes este año ha sido sin duda el estreno de The LEGO® Movie. He de decir que en un principio fui todo escepticismo. Ha habido con anterioridad intentos por parte de otras compañías de juguetes de realizar películas en las que los protagonistas fueran sus productos. La mayoría pensadas para su estreno directamente en DVD o en canales de televisión de dibujos animados. Cuando uno piensa en juguetes y cine no puede dejar de pensar en Toy Story, un referente en el cine de animación y en el que ya aparecen ladrillos LEGO en algunas de las escenas, pero en los inicios todo hacía pensar en que estaría lejos de este tipo de cine con mayúsculas. Según se fueron conociendo más y más detalles, el interés por el proyecto fue creciendo, hasta que el lanzamiento del primer trailer se extendió por todos los sitios web relacionados con los ladrillos LEGO e hizo nacer la esperanza en los corazones de los AFOLS.

Las esperas siempre se hacen largas, la diferencia de fechas de estreno entre diferentes países tampoco ayudó. Los afortunados que acudieron a preestrenos o a los estrenos en determinados países inundaron blogs y foros con sus

comentarios y opiniones sobre la película. También empezaron a saberse las primeras cifras de recaudación y las primeras críticas especializadas. Sin duda LEGO parecía encontrarse ante un nuevo éxito.

Después de ver la película uno solo puede confirmar que todo lo que se ha dicho sobre ella es cierto. Cualquier niño disfrutará de la película, cualquier aficionado a LEGO lo hará el doble. Cada uno encontrará algo que le encantará especialmente, el argumento, su espectacularidad, sus guiños a nuestro mundo..., pero viendo el producto final en conjunto, la película es fresca, original, está espectacularmente realizada..., en definitiva, es fabulosa.

A continuación os presentamos una entrevista con Matthew Ashton, Vicepresidente de Diseño The LEGO Group y Productor Ejecutivo, y después los fantásticos modelos de Imagine Rigney, un ejemplo de cómo el mundo AFOL se ha visto inspirado por la película.

#

Entrevista a Matthew Ashton, Vice President of Design, The LEGO® Group & Executive Producer

Imágenes cortesía de The LEGO® Group

HBM: ¿Cómo fue el proceso de colaboración con los autores/escritores de la película?

MA: Ha sido una diversión total. Phil y Chris (Lord y Miller) y los Hageman Brothers ¡son hilarantes! Cuando firmamos inicialmente para hacer este proyecto, dimos a los escritores completa libertad creativa para escribir la historia más emocionante y sincera que pudieran. Sabíamos que la clave para el éxito de esta película sería la historia en sí. Ha habido varias películas 'basadas en juguetes' en el pasado que no han conectado bien con el público. Queríamos asegurarnos de que teníamos una aventura dramática emocionante con personajes por los que el público se preocupara profundamente. Revisamos el tratamiento, los guiones y los animatics durante todo el proceso para asegurar que la historia defendiera un mensaje subyacente de creatividad, y que cumpliera con nuestros valores de la marca LEGO®.

HBM: ¿Has estado involucrado en la realización de la película aparte de en el diseño de los modelos?

MA: Sí. He estado involucrado en el desarrollo de la película desde hace tres años, así como en el desarrollo de los productos asociados. De hecho, todo el material de la película se sumó a mi trabajo diario normal, ya que yo también superviso el desarrollo de muchas de nuestras otras líneas de productos como LEGO City, LEGO® Star Wars™, LEGO Minifigures, LEGO® Teenage Mutant Ninja Turtles™ y LEGO Super Heroes, etc, ¡han sido un par de años muy ocupados!

HBM: ¿Cuántas personas han participado en el diseño de los modelos y escenarios que aparecen en la película? ¿Cuánto tiempo han invertido en el proyecto?

MA: El número de diseñadores involucrados ha variado durante las diferentes etapas del proyecto. He estado trabajando junto con Michael Fuller (Senior Designer) en el día a día del proyecto desde el inicio. Michael ha sido una auténtica estrella. Ha diseñado un gran porcentaje de los modelos vistos en la película. En ciertos puntos organizamos 'Impulsos al Diseño', donde trabajamos junto a un equipo de tal vez 50 diseñadores para intercambiar y aclarar un montón de diferentes ideas para la película. El equipo que finalizó los modelos (que finalmente se convirtieron en juguetes) constaba de alrededor de 8 diseñadores.

HBM: ¿Cuando se diseñaron los modelos para la película, ya se tenía en mente la posibilidad de lanzarlos como sets?

MA: Eso varió de un modelo a otro. Una vez que tuvimos un guión bastante definitivo cerrado, revisé la historia y destacué los activos que pensé que resultarían buenos juguetes. Todo en The LEGO Movie está hecho de ladrillos de LEGO, y algunos de los contenidos eran muy similares a algunas de nuestras líneas ya existentes. Bricksburg era una interpretación de LEGO City y los edificios modulares que ya producimos, y Middle Zealand refleja un reino Castle - así que elegimos producir los artículos que eran nuevos y diferentes y destacaban de todas las otras líneas de productos. También nos aseguramos de que habíamos seleccionado los vehículos de las secuencias de acción más memorables, ya que sabíamos que los niños querrían reconstruir estos sets y

Matthew Ashton y Unikitty



reproducir las escenas que recuerdan de la película. Una vez que tuvimos la lista de modelos, nos centramos plenamente en ellos, en colaboración con los directores y animadores para asegurarnos de que funcionaban bien en la película y también eran grandes juguetes.

HBM: ¿Hubo dificultades al pasar de los modelos virtuales de la película a los reales con bricks de los sets?

MA: Ya que fue un proceso colaborativo, tanto los modelos físicos como virtuales se diseñaron de forma simultánea, por lo que la mayoría de los juegos son al 100% una representación de lo que se ve en la película. Hay uno o dos sets que son más que una "interpretación" de lo que se ve en la película: para el set "Lord Business Lair", por ejemplo, es obvio que no podíamos recrear toda una torre de oficinas, así que elegimos los componentes más emblemáticos y los combinamos en un solo play-set superdivertido. La versión cinematográfica del



Lord Business' Evil Lair



Matthew Ashton con el diseñador Matteo Oliverio (izquierda)

Construct-O-Mech de Emmet fue en realidad diseñado primero por los animadores y luego escalado hacia abajo y ajustado para el juguete. Metal Beard's Sea Cow, por otro lado, fue diseñado de manera opuesta: en realidad se diseñó el juguete primero, y luego fue ampliado y retrabajado para la versión de la película bastante después de que el juguete fuera diseñado. Este fue uno de los sets que sabíamos desde el principio que tendría sus desafíos, simplemente debido a la escala del modelo (la versión de la película tenía que ser colossal - mucho más grande que cualquier juguete que pudiéramos producir). Estábamos muy contentos de cómo salieron ambos. La versión de la película es absolutamente impresionante en pantalla, mientras que la versión de juguete está repleta de detalles, técnicas de construcción y funcionalidades interesantes.

HBM: ¿Con qué tipo de información contaban para el diseño de los modelos?

MA: Varió de un modelo a otro. En algunos casos, los directores tenían una visión muy clara de lo que querían, y nos proporcionaron dibujos o material de inspiración. En otros casos llegaron a nosotros y nos pidieron que desarrolláramos nuestras ideas y después las refináramos juntos.

Tomemos Unikitty por ejemplo. Cloud Cuckoo Land ya había sido conceptualizada bastante pronto en el desarrollo de la historia, pero había sido bastante difícil concretar el personaje que debía gobernar este Reino. Todos habíamos hecho varios intentos y ninguno de ellos parecía funcionar realmente, así que decidimos hacer borrón y cuenta nueva y empezar de

Unikitty sketches



Tests de colores de Unikitty

cero. En este punto, sabíamos que teníamos que equilibrar el grupo con alguien que fuera mucho más emocional, y realmente podría servirnos alguien 'adorable' también. Montamos una llamada con los directores y organizamos una tormenta de ideas sobre las que eran las cosas más adorables del mundo Lo redujimos a dos favoritos: gatos y unicornios. Así que para hacer nuestro personaje súper especial decidimos ¡mezclar los dos! Después de un par de bocetos conceptuales que realmente no servían, me entregaron Unikitty para diseñarla y convertirla en el adorable manojito de ternura hecho de ladrillos que es hoy.

HBM: ¿Tuvieron alguna limitación en los colores o piezas a utilizar para que el resultado en pantalla fuera el esperado?

MA: Como la película está construida de forma digital, los animadores más o menos tenían vía libre para construir con ladrillos en los colores que quisieran de nuestra paleta de colores. Por supuesto, esto no es algo que podamos hacer en la vida real, ya que nuestras fábricas entrarían en completa fusión del núcleo si tuviéramos que producir todos los ladrillos en cada color imaginable ;)

HBM: ¿Hubo que hacer muchos cambios en los diseños a lo largo de la producción por exigencias del guión?

MA: ¡No muchos, por suerte! El modelo con el que fue complicado lidiar realmente fue el Super Cycle de Wyldstyle (Supercool). Puedes ver en la película cómo se construye a partir de piezas en un callejón de Bricksburg, por lo que significó un montón de trabajo hacer las cosas bien tanto

para la secuencia de animación como para el resultado final del modelo de cine y de juguete. Este modelo cambió de color varias veces a lo largo del desarrollo de la película, y en realidad era azul hasta el último minuto. Sin embargo, ya que resultaba bastante oscuro en la pantalla, en el último minuto tomamos la decisión de cambiar a naranja para que 'resaltara' mejor en la secuencia de la persecución.

HBM: ¿Alguna escena de la película que no ha salido en set y que les hubiera gustado diseñar?

MA: Todos tenemos nuestros favoritos. Me encanta 'The Dog' de Cloud Cuckoo Land, y ya he visto que algunos fans lo han recreado. El submarino a retales también es hilarante. Adoro



The Super Cycle



Matthew Ashton y Senior Designer Michael Fuller

Senior Designer Michael Fuller



MA: Cada set LEGO es diferente y divertido de diseñar. No puedo entrar en los detalles de las principales diferencias pero me encantó que la forma en que se diseñaron los sets para The LEGO Movie fue notablemente colaborativa, ya que estábamos trabajando juntos tanto con los autores de la película como con un montón de diseñadores de LEGO de otros equipos del proyecto.

HBM: ¿Qué ha sido lo mejor y lo peor de trabajar en este proyecto tan particular?

MA: Ha habido tantas cosas positivas que es imposible mencionarlas a todas. Estamos muy orgullosos del resultado final y estamos muy agradecidos de que todos los que han estado involucrados en este proceso se han esforzado de todo corazón en la realización de esta película. Yo, personalmente me siento muy afortunado de haber estado involucrado en esto. Ha sido una experiencia increíble, y en el camino he conocido a algunas personas creativas, con talento y verdaderamente inspiradoras, y eso significa todo para mí. Si tuviera que destacar un punto negativo, probablemente sería tener que hacer frente a las diferentes zonas horarias, estábamos trabajando en Billund, Dinamarca, los directores estaban principalmente en Los Ángeles, y la producción/animación tenía su base en Sydney, Australia - así que hubo un montón de llamadas nocturnas, noches sin dormir, retrasos en los vuelos y pérdidas de equipaje con las que lidiar en el camino. Pero a pesar de todo eso, todo salió fabuloso al final y hemos marcado un nuevo hito en la historia de la marca LEGO, ¡así que todo ha valido la pena!

#

el chapoteante y rosa peluche buceador que Unikitty construye para la sección delantera. Por supuesto que no podemos recrear todo como set oficial, pero esperamos que la película en sí inspire a los aficionados para ser creativos y sumergirse en sus cubos de ladrillos LEGO® para recrear lo que han visto y mucho más.

HBM: ¿Qué es más fácil diseñar, una línea tan variada como The LEGO Movie: con elementos de City, Castle, piratas, Oeste, etc, o las líneas con una única temática?

MA: Yo no diría que fue más fácil, ¡definitivamente fue muy emocionante! Fue tan gracioso ver las reacciones de algunas personas a los productos de la película antes de que hubieran visto ninguna escena de la película. La línea es tan oscura, peculiar y rara que muchas personas pensaron que nos habíamos vuelto completamente ga-ga.

HBM: Algunos de los sets permiten construir más de un modelo, ¿cómo es el diseño del modelo alternativo? ¿Se diseña el principal pensando en el secundario o se busca ese diseño alternativo en un proceso posterior con las piezas disponibles?

MA: Fueron diseñados con los dos modelos en mente desde el primer momento y refinados a medida que avanzábamos. Queríamos hacer una serie de vehículos que encajaran perfectamente en un entorno de LEGO City para todos nuestros aficionados más puristas, y al mismo tiempo crear algo fresco (y completamente loco) para que todos se rían y se diviertan mucho con ellos.

HBM: ¿Cuáles son las principales diferencias al diseñar sets para The LEGO Movie con respecto a diseñarlos para cualquiera de las otras películas licenciadas?

Matthew Ashton y Senior Designer Michael Fuller





Imagine Rigney

<https://www.flickr.com/photos/imaginebrickzone/with/13098262345/>

