

“Construcción”

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por sus respectivos creadores

Repasando estos seis años de revista me he dado cuenta de que nunca hemos hablado de Bionicle y Hero Factory. Es cierto que no soy usuario de la línea, pero tampoco soy de los que cree que se trata de una línea menor y que sus piezas son algo así como una casta más baja dentro de los ladrillos LEGO®. Hay que reconocer que calaron dentro de un sector del mercado importante para LEGO y que sin duda atrajeron al lado oscuro del ladrillo a más de uno. La jugabilidad de sus figuras de acción y el formato en el que se vendían las convirtieron en líneas de éxito.

Para intentar arreglar este olvido no merecido, les he hecho las mismas preguntas a algunos de mis constructores preferidos, cuyos modelos son un claro ejemplo de que lo importante no son las piezas, es como las uses.

Veréis que sus respuestas son muy parecidas dando una clara visión de las ventajas e inconvenientes de construir con Bionicle y Hero Factory.

DViddy (Patrick Biggs)

HBM: ¿Por qué construyes con piezas Bionicle, Technic y Hero Factory vs partes más básicas?

Ya era fan de LEGO cuando Bionicle se inició en 2001, pero me sentí cautivado por la historia que acompañaba a Bionicle. Me involucré en las comunidades en línea de Bionicle, y a pesar de que también tengo un gran número de piezas system, las utilizo para complementar mi “construcción” (una palabra híbrida de “construcción” y “figuras de acción”). Creo que los elementos de “construcción” se adaptan a mi deseo de construir modelos que muestren carácter y alcance mejor que las construcciones con system puro. Y además, me gustan mucho las figuras de acción, y construir las mías propias es excepcionalmente gratificante.

HBM: ¿Cómo planificas tus creaciones con este tipo de piezas que, a priori, son menos versátiles?

La planificación es un concepto bastante vago para mí. Por lo general tengo una idea singular, como por ejemplo: “Voy a construir un personaje que es azul, y también una especie de demonio” y empiezo desde ahí. Normalmente no pienso en qué piezas voy a utilizar y dónde, solo construyo siguiendo el método de ensayo y error. Generalmente empiezo con la cabeza de un MOC y trabajo hacia abajo, ya que me parece que la cabeza establece el carácter y el flujo visual del



Catwoman por DViddy



Horizon Dragon por DViddy

resto de la figura. Pero a partir de ahí, es totalmente: “¿Funcionará esta pieza aquí? No. ¿Qué tal está? Más o menos. Bien, pero ¿cómo la conecto? Vamos a resolver esto”.

HBM: ¿Cuáles son los principales problemas y ventajas que encuentras en la construcción con este tipo de piezas?

El principal problema es realmente que la comunidad AFOL en general tiene todavía que abrazar plenamente estas piezas, por lo que la compra de armaduras de Hero Factory en grandes cantidades es muy difícil. Si una pieza de la “construcción” no aparece también en un set system en algún lugar, puede ser muy difícil comprar las suficientes para construir el MOC que preveía. En cuanto a las ventajas, me parece, una vez más, que estas piezas son más duraderas para las figuras, y crean tanto esculturas más orgánicas que las piezas del system (como se ve en la foto de mi dragón), como también se prestan bien a elementos más robóticos. En general, sólo se prestan mejor a la construcción de personajes individuales, a diferencia de vehículos, edificios y paisajes LEGO (ninguno de los cuales es posible con las piezas de “construcción”).



HBM: ¿Cuáles fueron los principales desafíos que encontraste en estos modelos?

Esto puede sonar tonto, pero me quedo atascado a menudo en las piernas. Dado que tiendo a construir hacia abajo, por lo general tengo un MOC completo de la cintura para arriba y, a continuación, me encuentro bloqueado en las piernas. El sistema muscular en humanoides puede ser difícil de interpretar en figuras hechas de estas piezas, cuando se junta con el deseo de una amplia gama de movimiento.



[Rhymes_Shelter] (Vlad Lisin)

HBM: ¿Por qué construyes con piezas Bionicle, Technic y Hero Factory vs partes más básicas?

Mis primeros sets de LEGO® fueron de la serie Bionicle, así que creo que esa es la razón principal por la que todavía construyo con esos sets, pero me encanta combinar piezas system y BIONICLEVHF, siempre me ayuda cuando quiero hacer ángulos muy difíciles en mis MOCs.

HBM: ¿Cómo planificas tus creaciones con este tipo de piezas que, a priori, son menos versátiles?

Si no es un modelo para un concurso - es pura improvisación. Siempre me dejo llevar por la corriente, la única cosa que puedo tener en mi mente es la escala aproximada y los colores. Siempre uso las mismas piezas, porque tengo una colección muy pequeña.

HBM: ¿Cuáles son los principales problemas y ventajas que encuentras en la construcción con este tipo de piezas?

No puedo hablar de problemas, porque creo que si tienes problemas con el uso de piezas, tienes problemas con tu imaginación y habilidades. Me encantan estas piezas porque puedo hacer creaciones orgánicas; con LEGO® system es realmente más difícil en la misma escala. Pero, de nuevo, no podría hacerlo sin LEGO system.

HBM: ¿Cuáles fueron los principales desafíos que encontraste en estos modelos?

Siempre tengo solamente un desafío, falta de piezas. Es mi problema principal y más grande. Siempre tengo tiempo, aspiración e ideas para mocs. Pero por lo general no tengo piezas suficientes (se puede ver en Rafiki). Siempre empiezo con la cabeza, pero en el 90% de los casos no tengo piezas suficientes para hacer el cuerpo con el mismo nivel.



Annie Leonheart por Arkov

Arkov (Micah B.)

HBM: ¿Por qué construyes con piezas Bionicle, Technic y Hero Factory vs partes más básicas?

En parte es por la disponibilidad de piezas ya que Bionicle y Hero Factory son miembros poco queridos de la familia LEGO, es mucho más barato encontrar piezas con descuento y sets antiguos. Pero más que eso, me parece que la flexibilidad de las piezas se presta mucho más fácilmente a la creación de personajes expresivos y con movilidad que serían rígidos y difíciles de manejar con ladrillos tradicionales system a la misma escala.

HBM: ¿Cómo planificas tus creaciones con este tipo de piezas que, a priori, son menos versátiles?

Mucho es prueba y error, para ser sincero. Si me encuentro tratando de reproducir un carácter existente busco piezas que respondan a la textura general o forma de sus características clave y trato de construir formas neutras a su alrededor. En la construcción en general, es solo una cuestión de trabajar con los colores, a continuación recopilar de la mayor cantidad de piezas que pueda y probarlas una por una hasta que encuentre algo atractivo.

HBM: ¿Cuáles son los principales problemas y ventajas que encuentras en la construcción con este tipo de piezas?

Una de las principales ventajas de estas partes serían las formas no convencionales y texturas que poseen, que me permiten crear criaturas orgánicas e ilustrar las ideas que no podía lograr con los ladrillos system a la misma escala. Una desventaja, sin embargo, es tratar de encajar las piezas en el modelo donde sólo existen uno o dos puntos de conexión - se requiere pensar en términos abstractos; las uniones permitidas y la forma en que las piezas se unen ya no se limita a studs y pins.

HBM: ¿Cuáles fueron los principales desafíos que encontraste en estos modelos?

Para el Gundam, los mayores problemas fueron los hombros. Los hombros se tuvieron que hacer con system con el fin de cubrir la articulación y no tenía una gran cantidad de piezas blancas para trabajar. Me llevó tres o cuatro intentos diferentes hacerlo bien, con un poco de ayuda de Patrick (ahava516 en flickr). Para Annie, los mayores problemas fueron los brazos - ¡las piezas Bionicle marrones no han salido en sets desde el año 2006! Al final tuve que recurrir a piezas system para conseguir la textura adecuada que quería.



Retinence (Mike Nieves)

HBM: ¿Por qué construyes con piezas Bionicle, Technic y Hero Factory vs partes más básicas?

Utilizo una amplia gama de piezas especiales. El único criterio que uso es que tengan características similares. Ya que hago criaturas y animales, prefiero usar partes curvas. Bionicle y Hero Factory tienen una serie de curvas para elegir. El único inconveniente es su falta de versatilidad en las conexiones. Ahí es donde entra Technic; Cuando se combina con ciertas piezas system, Technic puede crear el esqueleto minimalista más fuerte posible. La combinación de todas estas características significa que puedo trabajar con detalles que son imposibles con piezas básicas.

HBM: ¿Cómo planificas tus creaciones con este tipo de piezas que, a priori, son menos versátiles?

Las piezas de transición son siempre necesarias para dar cierta versatilidad a las piezas especiales. Aprendo nuevas técnicas para conectar las piezas de transición a las especiales. Al planificar, tengo que colocar las piezas especiales en primer lugar, diseñar un esqueleto para mantenerlo todo junto, y luego encontrar la pieza de transición perfecta.

HBM: ¿Cuáles son los principales problemas y ventajas que encuentras en la construcción con este tipo de piezas?

El problema con las piezas especiales es la falta de posibilidades de conexión. La ventaja son las formas y patrones que puedes crear que son imposibles con las piezas básicas.

HBM: ¿Cuáles fueron los principales desafíos que encontraste en estos modelos?

Los modelos que creo los construyo meticulosamente hasta que todo es tan perfecto como soy capaz de hacer. Cada pieza es importante. Sustituir cualquier pieza significa volver a trabajar grandes secciones de nuevo. Muchas veces las decisiones tienen que hacerse entre la fortaleza del modelo y los detalles en el mismo. Sin embargo, el producto final siempre vale la pena comparado con el tiempo invertido.



Arcanine por Retinence



Tiger por Retinence



Rapidash por Retinence

Puedes encontrar más creaciones tuyas en sus galerías:

Dviddy: <https://www.flickr.com/photos/12923530@N02/>

Rhymes_shelter: <https://www.flickr.com/photos/62087062@N07/>

Arkov: <https://www.flickr.com/photos/36302428@N05/>

Retinence: <https://www.flickr.com/photos/38246614@N02/with/6558076009/>

#