

EL ARC HAMMER

Proceso constructivo

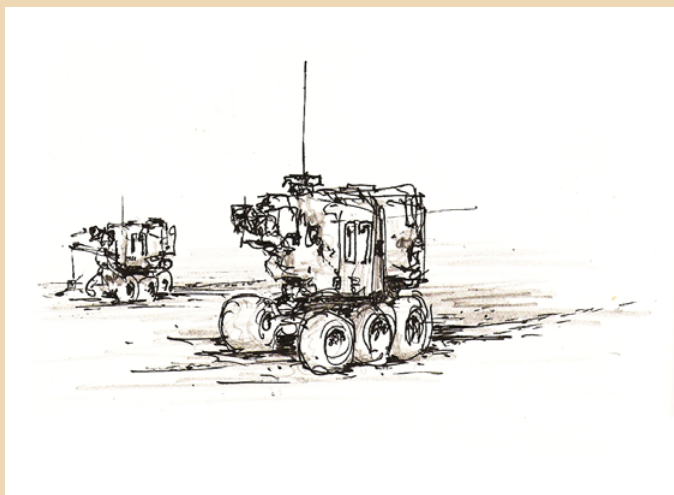
Por Pierre-E. Fieschi



INTRO

A través de los años la gente a veces me pregunta cómo planeo mis creaciones y cuánto influye en el proceso de construcción. Es una pregunta muy interesante porque me obligó a pensar de nuevo en mis viejas creaciones o incluso a tomar notas sobre mi proceso mientras construía nuevos proyectos.

En 2013 fui invitado a una exposición de modelos de LEGO® en París, por dos talentosos constructores: Sylvain Ballivet y Christophe Corthay. Teniendo en cuenta el tamaño de sus creaciones y que la mayoría de mis modelos son en escala micro, decidí construir tres modelos más grandes de lo que acostumbro, en el tiempo que tenía antes de la exposición. Teniendo en cuenta que estos modelos iban a ser mostrados al público, sabía que habría preguntas sobre el proceso de construcción. Así que tuve que prestar atención a lo que estaba haciendo. Una de ellas tuvo un proceso particularmente extraño sobre el que tuve algo de tiempo para escribir: el Arc Hammer. Porque a veces el proceso es más interesante que el resultado; así es como construí el Arc Hammer.



BOCETO INICIAL

Cuando era niño tuve la suerte de tener un montón de clases de dibujo y pintura con profesores increíbles, y a pesar de que en aquel momento yo hubiese preferido pasar más tiempo con mis amigos, mirando hacia atrás sólo puedo agradecer a mis padres esas lecciones. Dibujar y hacer bosquejos es algo que hago todos los días, no sólo en mi trabajo como arquitecto/artista 3D, sino también en situaciones más comunes. Construir con ladrillos no es una excepción. No siempre esbozo la idea antes de empezar a construir, pero en la mayoría de los casos, y sobre todo con construcciones grandes, lo intento.

Hacer bocetos me permite plasmar una idea en papel cuando mis ladrillos no están cerca. Me permite obtener una primera idea de las proporciones, tal vez los colores, un pequeño detalle aquí y allá, a veces incluso ensamblajes parciales o soluciones estructurales. Pero el dibujo sigue siendo muy conceptual. A veces me doy cuenta de que una de las cosas que quería hacer requiere una escala completamente diferente de la que había previsto inicialmente en mis bocetos.

Así que, no, el dibujo no es la clave para un proceso de construcción totalmente lineal. Más bien es una herramienta para probar ideas y ayudar a recordarlas. En este caso el boceto inicial fue inspirado por los impresionantes ¡Rollright Droids de Karen Quinn!



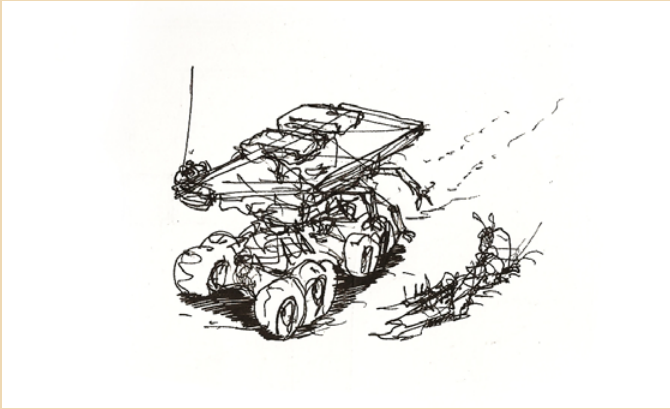
Rollright Droids por Karen Quinn <https://www.flickr.com/photos/karenleahquinn/>

EVOLUCIÓN DEL BOCETO

Del boceto a la construcción, tienes que empezar con ladrillos de montaje. Y es cuando el proceso de construcción está de alguna manera “fuera de control”. Es entonces cuando me doy cuenta de que mi bosquejo inicial es realmente difícil, o tal vez no esté a escala con los ladrillos o no sea estructuralmente posible, o que no tengo las ruedas/piezas apropiadas en el tamaño correcto. ¡Sin embargo este es un momento muy emocionante para mí! La construcción no ha empezado todavía, pero las pequeñas cajas de ladrillos, en variedad de colores sobre mi escritorio despejado, son una delicia para la vista - incluso aunque sé que no va a durar.

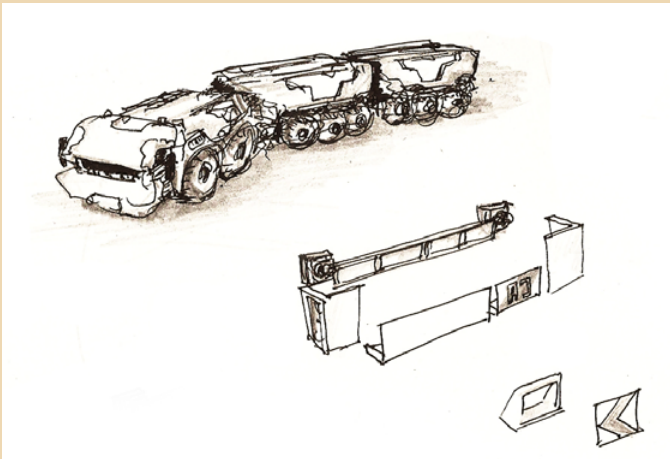
Incluso si tengo una idea aproximada de cómo quiero que sea el modelo, intento no restringir mi paleta; detalles coloridos dan mucha vida a una construcción. Todo lo que sé en este caso, es que quiero volver a utilizar una combinación de colores que he estado utilizando durante mucho, mucho tiempo: la combinación Sobani de color rojo oscuro y tan. Así que ahí estoy con un esbozo que vagamente describe el modelo, y ladrillos sin montar por todo mi escritorio en una gama de colores de alguna manera controlada. Tengo que encontrar una escala adecuada, porque es para una exposición y los Droids de Karen podrían caber dentro de la más pequeña de las construcciones de Sylvain. Así que tengo que hacerlo más grande, exagerar las proporciones y el diseño, más ruedas, una parte superior más pesada. ¿Tal vez algún tipo de vehículo gigante de salvamento con los brazos en el lateral? Esto nos lleva a un nuevo boceto.

El concepto detrás de la construcción es tan importante como el diseño. ¿Qué hace? ¿Cómo funciona? Saber lo que esa cosa que estás construyendo hace y cómo funciona le añade mucho sentido. Esta es quizás también la esencia de la ciencia-ficción, donde aberraciones no físicas completamente imposibles, quedan ocultas detrás de miradas de detalles y funciones técnicas creíbles.

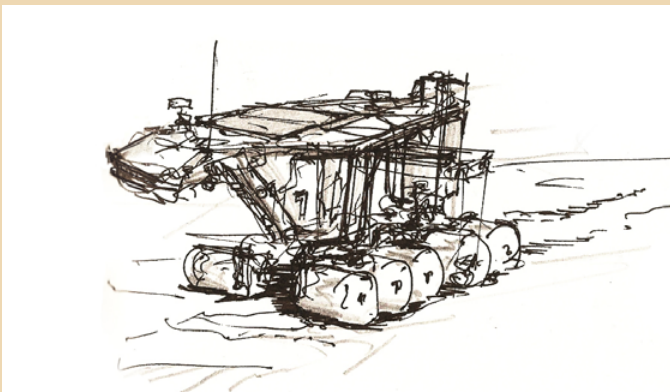


DISEÑO ARBORESCENTE

Así que ahora sé lo que el vehículo está destinado a hacer y me pongo a trabajar con eso en mente. A veces cojo algunos descartes viejos de esa caja de descartes que la mayoría de nosotros tenemos en alguna parte. Y empiezo jugando con ellos. En este punto me he olvidado del diseño inicial y en el caso específico del Arc Hammer empecé el montaje del parabrisas que había imaginado para otra construcción, usando la pieza de la puerta del garaje Trans-Light Blue con el ensamblado que se detalla a continuación.



Este pequeño detalle, una vez montado, me obligó a adaptar la escala de la construcción. Pero quedaba bien y sabía que la construcción iba a empezar desde aquí. ¡Sólo tenía que integrar este parabrisas de nuevo en los bocetos!



Esta decisión inducida por una pieza es radical. Si hubiera elegido una solución diferente para el parabrisas, la construcción habría sido completamente diferente. Esto es lo que yo llamaría diseño arborescente.

De mi entrevista en el libro de Jordan Schwartz 'The art of LEGO® Design':

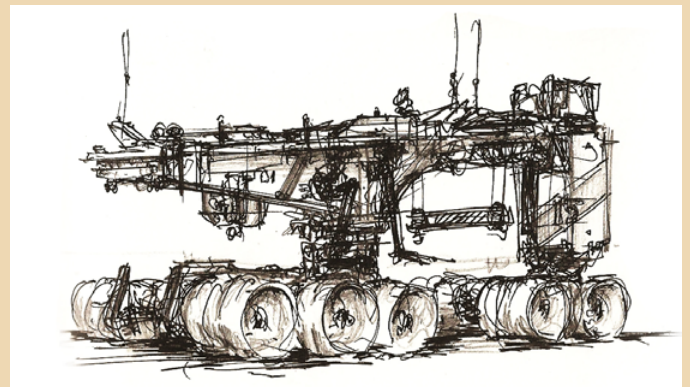
Diseño arborescente sería partir de la idea de utilizar un único ladrillo para un fin determinado. Ese ladrillo es la "raíz" de la construcción. Los bocetos del diseño (si los hay) se integrarán y funcionarán alrededor de ese detalle. Y así, la construcción comenzará a tomar forma, con el bosquejo en mente, pero siempre desviándose de él. Esto conduce a un boceto diferente, y así sucesivamente. Al final, el ladrillo 'raíz' es sólo un pequeño detalle en un gran MOC que podría, en cualquier punto del proceso, haber tomado una dirección completamente diferente.

CONSTRUCCIÓN LIBRE

Debido al diseño arborescente, durante las etapas de construcción, que a veces también incluyen largas pausas (a la espera de pedidos de piezas, atrapados por el trabajo, etc ...) la construcción se desvía cada vez más de los primeros bocetos. En el caso del Arc Hammer, que fue una construcción muy larga, el diseño continuó cambiando drásticamente hasta el final. Incluso las adaptaciones a escala se hicieron al final - Es la ventaja de una escala micro poco precisa en comparación con la escala minifig que viene definida por la minifig en sí - para hacer que el vehículo pareciera aún más grande y masivo.

También quería integrar una nueva característica que coincidiera con el nuevo tamaño: un pórtico gigante debajo de la sección principal del chasis. Esto significaba separar el chasis en 2 partes móviles distintas. Obviamente, el diseño cambió radicalmente en su etapa casi final. La fase final fue la idea de incluir Power Functions en el diseño para hacer el pórtico controlable con un mando a distancia IR.

Siento que la construcción debe ser siempre un proceso libre. Ningún tema, escala, convención o diseño inicial en tu cabeza deben interponerse en el camino de construir exactamente lo que quieres en un momento dado; porque lo importante es expresar la creatividad, que no tiene ningún propósito más allá de divertirse y compartirlo con nuestra increíblemente impresionante comunidad.



Así que esto no es realmente sobre el proceso de construcción. Es más acerca de la falta de un proceso definido. Es realmente la historia de una pequeña construcción, inspirada por una gente estupenda, que degeneró en algo completamente inesperado, fuera de proporciones, con un diseño final del que no tenía ni idea al inicio de las 6 semanas de construcción. Y eso para mí encarna la magia del medio de comunicación que son las increíbles piezas de LEGO® y la fantástica comunidad de Constructores que lo disfrutaban tanto.

#

El gráfico a continuación compara la evolución de los bocetos a la izquierda con lo que realmente estaba construido en ese momento

'ARC HAMMER'
> CAPITAL PLANETARY
DEPLOYMENT UNIT

CONSTRUCTION TIMELAPSE

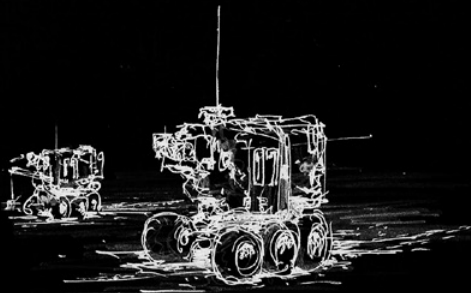
SOBANI BUREAU OF EXPANSION
PIERRE E FIESCHI
21/09/2012

A-15 G

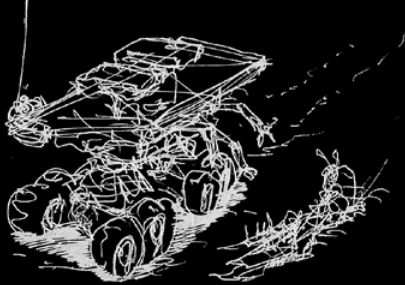
'KUDON N4E' COUPLED LOW PRESSURE TIRES
'DRAKE' DUAL RAPID AUTOCANNON
'ORCHID' CAPITAL MAINTNANCE GANTRY

T:0

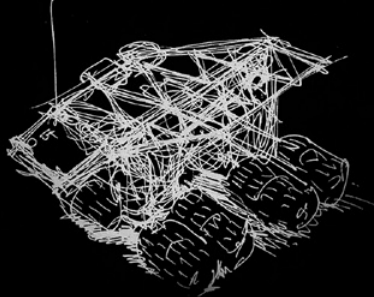
A



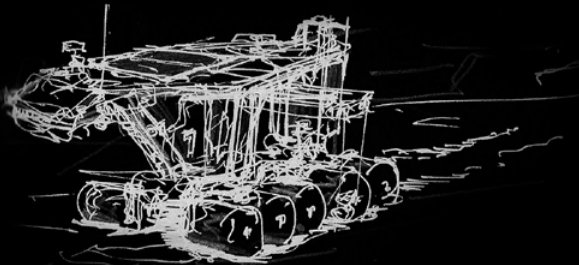
B



C



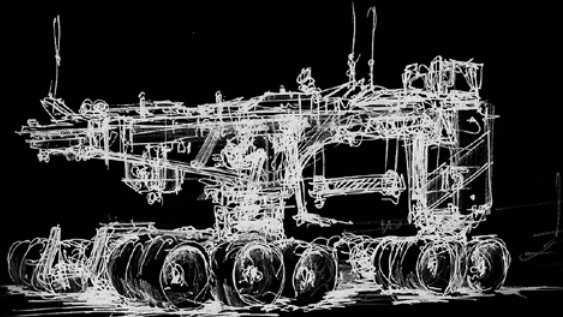
D



E



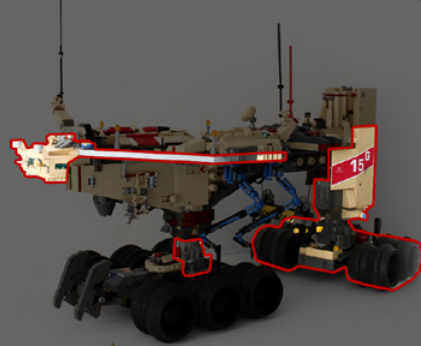
F



WEEK 1



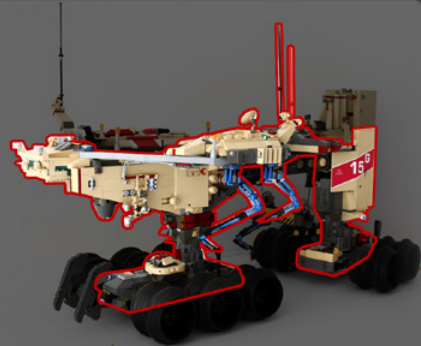
WEEK 2



WEEK 3



WEEK 5



WEEK 6

