

Animación, stopmotion y LEGO®

Por Pablo Llorens

Últimamente nos encontramos que dentro del mundo de LEGO® cada vez se realizan más animaciones y montajes usando la técnica del stop motion. Para saber un poco más de este mundillo, hemos entrevistado a Pablo Llorens, un especialista en esta técnica.

HispaBrick Magazine: Cuéntanos un poco sobre ti y el stop motion.

Pablo Llorens: Llevo toda mi vida dedicado a la animación stop motion, técnica donde se simula movimiento y/o emociones en objetos reales. Generalmente se trabaja con muñecos creados específicamente para ser animados, contruidos con múltiples materiales, siendo el más popular nuestra vieja amiga la plastilina. He realizado todo tipo de encargos (en 2001 fui director de animación de la campaña divulgativa del tránsito peseta-euro cambio al euro “Los Garcia”) y he creado mis propios cortometrajes con algunos de los cuales conseguí un par de Goyas, en 1995 por “Caracol ,col col” y en 2005 por “El enigma del chico croqueta” ambos cortos y la mayoría de mis trabajos pueden verse en mi canal Youtube™ “PLASTIANIMATION” al que recientemente he sumado un canal específico de animación LEGO para niños llamado “PLASTILEGO” y su versión en inglés LEGO, CLAY AND FUN!

HBM: ¿Por qué decidiste trabajar con piezas LEGO en el stop motion?

PL: Durante los últimos años he trabajado principalmente para la compañía Megabloks, animando, dirigiendo y/o produciendo cortos animados de sus productos (especialmente la línea Halo con las series “Assault on Squad 45” y “Thrill Squad”), y por ello descubrí y me puse muy al día en el inacabable mundo de los brickfilms. Acumulé mucha experiencia específica sobre como dar vida a esas diminutas figuras. Esto, unido a que quería investigar la creación de contenidos online sin una gran inversión de tiempo, me decidió a crear mi propio canal LEGO.

Contar con toda esa variedad de personajes, vehículos y escenarios combinables y customizables me da una libertad y una fluidez que sería inimaginable con los procesos tradicionales de la plastianimación en los que construyo todo desde cero con el enorme consumo de tiempo y esfuerzo que supone diseñar, modelar, crear esqueletos articulados, vestuario, escenarios y objetos en miniatura, etc... todo ese proceso me lo ahorro, aportando una gran inmediatez al trabajo.

Además la calidad y precisión con que LEGO fabrica sus productos los hace idóneos para el stop-motion, las articulaciones tienen la fricción necesaria y todos los elementos tienen una estabilidad también perfecta.

HBM: Más allá de ser una herramienta para realizar videos stop motion, ¿te has involucrado en el mundo de las construcciones de LEGO®?



PL: No, no soy coleccionista ni constructor a menos que el resultado vaya a tener un papel en un video, aunque si que jugueteo creando vehículos y personajes extravagantes que puede que tengan un papel más adelante. Y cuanto más se alejan del canon LEGO, mejor. Eso es algo estupendo de LEGO, sus piezas son tan versátiles que puedes construir elementos que ni su propio diseñador imaginó.



El mundo LEGO me encanta como herramienta para hacer videos, pero no me veo construyendo sets siguiendo las instrucciones, dedicar tiempo a obtener algo que ya está resuelto por su diseñador y que multitud de personas están resolviendo igual, que no es original y único. No me motiva especialmente, a menos que sea lo que requiere un vídeo en concreto.



Digamos que hago videos con LEGO para aprovechar sus características y el tirón que tiene entre los fans pero no soy purista. De hecho mi filosofía creativa es mezclar elementos, del mismo modo que en mi infancia todos los juguetes convivían en un mismo cajón, provenían de un mismo mundo ignorando las marcas comerciales, e interactuaban sin complejos en los juegos con mis hermanos (LEGO, Playmobil, Madelman o cualquier peluche podían ser amigos o enemigos sin problemas).



Básicamente animo minifiguras y elementos de plastilina mas cualquier otra cosa que se me ocurra, buscando diferenciarme de los estilos de brickfilms ya existentes, dado que Youtube está repleto de animaciones fieles al argumento y al montaje de cada referencia LEGO, sobretodo de franquicias conocidas que atraen las búsquedas de la audiencia (Star Wars™, Marvel™, LOTR, etc...) asi que estoy intentando alejarme de eso buscando ofrecer algo original. A mí me motiva transformar y personalizar el producto de LEGO, adaptándolo a la historia que quiero contar de una forma libre y creativa.



Y de momento tiene buena acogida entre varios brickfilmers reconocidos como Fancy Pants, Brotherhood Workshop o Titan Pictures.

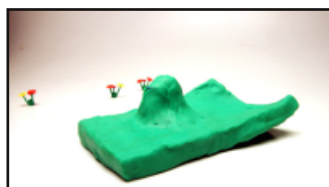
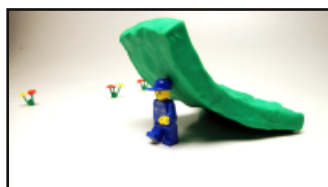


HBM: ¿Qué diferencias hay entre trabajar con LEGO o con plastilina?

PL: Básicamente la plastilina es blanda y delicada, se ensucia, se agrieta, pero al mismo tiempo está viva y es enormemente expresiva. LEGO es limpio, estable, fiable...pero hierático y muy poco orgánico, es un gran desafío conseguir darle vida usando la animación y el sonido.



Pero como atajo para hacer películas sin dedicar horas y presupuesto a la manera tradicional, Lego es una herramienta perfecta, limpia, sólida con buenas articulaciones. Sus limitaciones físicas son evidentes ya que no tienen articulaciones en rodillas, codos ni cintura pero son estas limitaciones las que permiten animar con facilidad y rapidez; por no hablar del tamaño, que permite crear tu estudio de rodaje en una pequeña mesa, y el peso, que facilita tremendamente acciones como volar o saltar.



HBM: En el proceso de rodaje, cuales son las mayores dificultades con las que te encuentras.

PL: Realmente para mí, que vengo del complejo mundo de la plastilina todo son facilidades. Pero si que hay un tema particularmente conflictivo...la expresividad facial. Es muy común ver brickfilms donde los personajes están cabreados o asustados pero mantienen su carita sonriente. Aunque existen muchas caras reversibles no dispones de suficiente variedad como para poder aplicar a tus personajes una gama amplia de expresiones faciales.

Existe la posibilidad de animar las caras mediante postproducción usando herramientas de video digital pero para mí es demasiado trabajo. No descarto hacerlo colaborando con algún artista digital, pero de momento he optado por solucionarlo por mi camino artesanal, dibujando mis propias expresiones con rotulador de punta fina en las nucas de las cabezas de mi colección, pero claro, tengo que luchar para evitar que se vea la cara original. Creo que se pueden conseguir cabezas LEGO® totalmente en blanco pero aun no las he encontrado a un precio asequible, sobre todo para la gran cantidad que necesito.

HBM: ¿Qué consejos darías a una persona que quiera empezar en la realización de vídeos stop motion con LEGO®?

PL: Primero debe tener claro que la animación, por sencilla que sea, requiere disciplina, calma, concentración y dedicación. Vas a pasar horas encerrado con tus minifiguras. Además debes disponer de un área de trabajo estable y exclusiva donde no se inmiscuyan niños, madres o mascotas, nadie debe tocar tu miniestudio de rodaje durante semanas o meses.

Las necesidades son mínimas, una pequeña mesa donde no te molesten, un par de flexos, una cámara (desde un móvil, un Ipad, una cámara réflex o de video, incluso la Nintendo DS tiene una herramienta para stop motion) y un ordenador decente con software de captura, que hay desde gratuitos o muy baratos hasta los profesionales como Dragon Frame o Stopmotion pro.

Y luego hay que estudiar. En YouTube hay multitud de tutoriales e información. De hecho la mayoría de los legoanimadores los incluyen en sus canales. Incluso se ha publicado un libro titulado "BRICK FLICKS" de Sarah Herman que es ideal para iniciarse (si sabes inglés). Además lo veo como un sistema magnífico para practicar el lenguaje audiovisual: narración, edición, fotografía, sonido, voces... todo de una manera económica y accesible para formarse en el mundo de lo audiovisual.

HBM: ¿Qué te parece el fenómeno de las películas LEGO en YouTube?

PL: Por todo lo comentado previamente, mas la democratización de las herramientas de video digital, YouTube se ha convertido en un escaparate audiovisual perfecto para los brickfilmmers, tanto que ya se puede considerar un género en sí mismo junto a gamers o vloggers.

En Youtube se estrenan los videos, se comparten tutoriales, se celebran festivales, es una comunidad muy activa con sus superestrellas como "MICHAELHICKOXFilms" que se dedica a videos ingenuos para niños situados en pizzerias o minigolfs o "forrestfire101" que representa lo máximo en superespectáculo para adolescentes repleto de superhéroes, efectos especiales y, en ocasiones, bastante sangre. En España tenemos un buen ejemplo con los videos policiales de "HarryAndBillyBrick", perfectamente narrados, fotografiados y animados, buscando un resultado sobrio y adulto.

También existen multitud de grupos de Facebook y comunidades como "Bricks in Motion" donde los especialistas estrenan sus videos y se retroalimentan unos a otros. Como llevo tiempo estudiando el mundo brickfilm, recientemente he tenido ocasión de escribir un extenso artículo sobre su historia y técnica colaborando en el fanzine especializado en Stop motion "Puppets & Clay" de Adrian Encinas. Puedo decir que ya soy una autoridad en el tema :)



HBM: ¿De qué edad crees que es el público mayoritario de las películas LEGO®?

PL: Bueno es un misterio por resolver, la gran mayoría de los videos que pueblan youtube están orientados a adolescentes, pero hay casos de videos para niños pequeños con mucho éxito. Desde que conozco vuestra publicación me doy cuenta de que existe un sector de aficionados adultos que tratan el tema LEGO desde una perspectiva casi científica o arquitectónica por lo que está claro que hay muchas sensibilidades distintas en torno a LEGO.

HBM: ¿Qué puede encontrar el aficionado en tus canales de YouTube?

PL: En PLASTILEGO o LEGO, CLAY AND FUN! todo gira entorno a Melvyn, una minifigura azul (creo que era un cartero) que estaba olvidada en mi cajón de los recuerdos. Con él intento meterme en la cabeza de los niños pequeños y en su manera de pensar a la hora de jugar y desarrollar historias donde la lógica y la coherencia no importan si el resultado es divertido y tronchante. Por ejemplo en el episodio MONSTRUO, Melvyn y su novia Priscilla se encuentran con una bola de plastilina verde, en principio amistosa, pero que se transforma en un malvado monstruo cíclope y que finalmente después de una persecución es aplastado con un martillo gigante y los restos de plastilina se transforman... ¡en un gatito!

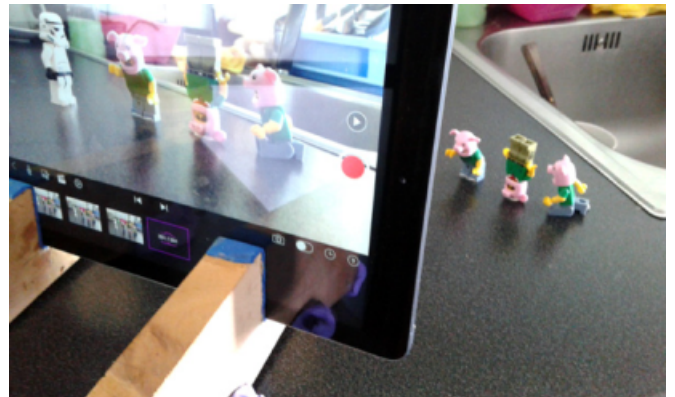
Mi intención es que cada video sea sorpresivo e inesperado por lo que en ocasiones están grabados en estudio en un fondo neutro con elementos LEGO como "LEGO ARBOL" o "LEGO MONSTRUO", otras veces por el suelo de una habitación como "LEGO PLASTI SKATE" o incluso en exteriores, por la hierba del jardín, como "LEGO AVENTURA SELVATICA".

Además de vídeos Lego para niños también me interesan los videos para adultos o adolescentes, ya tengo online en mi canal para adultos PLASTIANIMATION un corto llamado "PSYCHO TROOPER" donde un Storm trooper maligno se dedica a masacrar indiscriminadamente a toda clase de personajes, mezclando franquicias, en un lenguaje "absurdo tarantiniano" con el que disfruto mucho y con el que tengo grandes planes.

HBM: ¿Qué equipo técnico utilizas?

PL: PSYCHO TROOPER ha sido rodada usando un iPad con la aplicación "Stop Motion Studio" que es lo que suelo utilizar cuando ruedo en ambientes digamos "hostiles" fuera de lo que es el ambiente bajo control de mi estudio. En el estudio uso una cámara fotográfica Canon conectada a un PC portátil con un software de captura e iluminación profesional.

El uso del iPad me da la posibilidad de rodar en cualquier lugar y situación, con lo que si estoy de vacaciones puedo aprovechar los entornos donde me encuentro para improvisar una nueva animación, dándole un aspecto muy inusual al resultado. Por eso siempre llevo un par de minifiguras y un trozo de plastilina en el bolsillo, listos para actuar.



HBM: ¿Cuántas personas trabajan en tus animaciones?

PL: Por lo pronto es un experimento, un tanteo de lo que puede dar de sí este mundo, así que prácticamente lo realizo todo yo solo. Ocasionalmente tengo colaboraciones puntuales en la postproducción digital de los episodios, cuando mis conocimientos se quedan cortos.

HBM: ¿Qué planes tienes para el futuro de tus canales?

PL: Bueno, eso es algo que dependerá del tiempo libre que me deje la animación profesional, pero mi idea es ir creando nuevos vídeos tanto infantiles como adultos, estudiar cuales tiene mayor aceptación en el público e ir adaptándome a esa aceptación probando diferentes estilos. Tengo un montón de ideas tanto para PLASTILEGO como temas de terror o humor adulto para PLASTIANIMATION que espero poder realizar pronto.

#



PLASTILEGO:

<https://www.youtube.com/channel/UCmNg6jpFaqt3frv18LJmInQ>