

Diseñando modelos de Star Wars™

Por Oton Ribic

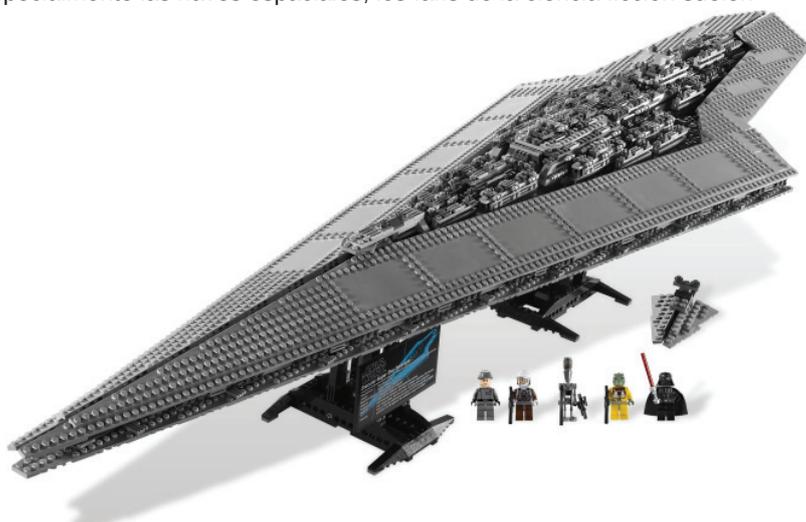
Casi ningún tema “externo” de LEGO® ha sido tan popular como Star Wars - y su popularidad parece seguir siendo fuerte. Sin duda, ha sido ayudado por la atención minuciosa a los detalles de los modelos oficiales visibles en las películas, sus divertidas minifigs, y quizás, sobretodo, por los diseños que capturan esa elusiva estética y toque Star Wars.

Construir algo del universo existente de Star Wars no difiere mucho de diseñar cualquier otra cosa a partir de planos básicos, fotos o ideas. Sin embargo, aquellos que han intentado construir sus propias creaciones de Star Wars ciertamente se han enfrentado al reto de diseñar no sólo un modelo de ciencia ficción, sino además uno que sea característico de Star Wars. Para explicar lo que significa esto, vamos a pasar por un par de sets oficiales y de conceptos de las películas, y tratar de establecer algunas directrices comunes en el diseño Star Wars.

Ideas Generales

Teniendo en cuenta la arquitectura y los vehículos, especialmente las naves espaciales, los fans de la ciencia ficción suelen decir en broma que sólo hay dos posibilidades: fantasía y belleza a expensas del sentido común y funcionalidad a expensas de volverse aburridas. Star Wars no pertenece a ninguna de ellas, aunque quizá esté más cerca de la primera. Incluso siendo más precisos, a gran escala tiende al lado estético, mientras que en el nivel de detalle se inclina hacia el funcionalismo.

¿Qué significa esto? Cuando se ve desde lejos, casi todo en Star Wars es estéticamente agradable. Algunos ángulos rectos o, peor aún, diseños cuadrados. La arquitectura se basa en una gran cantidad de simetría, líneas paralelas, pirámides, torres esbeltas y ángulos cuidadosamente elegidos, incluso cuando pertenecen a los antagonistas. Del mismo modo, las naves espaciales son a menudo alargados y aerodinámicos, con grandes y cuidadosamente elaboradas curvas, y siempre parecen tener una propulsión muy potente en relación con su tamaño total. Sin embargo, sus contornos generales siguen siendo muy simples y agradables a la vista.



Como se ve fácilmente en el Star Destroyer, una combinación de líneas largas y simétricas del modelo en general y pequeños detalles en la distancia corta es la firma Star Wars.

Sin embargo, al bajar a nivel de detalles individuales, Star Wars casi siempre está inflado con tecnología. A excepción de algunos magníficos ejemplos, los edificios tienen un montón de conductos, corredores entrelazados, aperturas, antenas,

controles brillantes, dispositivos burdamente montados en las paredes, conectores, y detalles incómodos similares. Las naves espaciales son aún más extremas en este aspecto: cuando sus elegantes cuerpos están magnificados, están llenos de patrones metálicos irregulares, conductos, dispositivos montados, tuberías e incluso restos de trabajos de reparación chapuceras.



El Sandcrawler es un ejemplo típico de uso de varios tonos del color general para dar la impresión del desgaste, del moho, etc.

Por lo tanto, si se desea recrear un verdadero modelo de Star Wars, quizás lo mejor sería comenzar con un simple boceto de sólo unas pocas líneas principales, probablemente simétricas, evitando al mismo tiempo ángulos rectos tanto como sea posible. Esto puede servir como una base inicial para el diseño general. Sin embargo, cuando se complete, cubrir con un montón de pequeñas partes técnicas y patrones, tratando de no hacerlo demasiado regular. No desviarse de los aspectos técnicos, porque el arte como tal es casi inexistente en el mundo Star Wars.

Esquemas de Color

El otro aspecto importante del diseño Star Wars es su paleta de colores. Varían un poco dependiendo de la facción y del

período temporal, pero el enfoque general no cambia mucho: un montón de gris y de colores degradados hacen el truco. La arquitectura de los antagonistas, particularmente del Imperio, tiende más hacia los tonos azulados (las partes dark bluish gray son perfectas) con una buena parte de negro. Los detalles más pequeños tienden a menudo a colores más frescos, aunque el logotipo del Imperio Galáctico, actualmente, es a menudo rojo.

La nave de la Alianza Rebelde suele aparecer en tonos más claros de gris, y puede tener una porción ligeramente más grande de colores saturados, siempre y cuando parezcan ser componentes independientes como alas, misiles, láser, etc. Pero el esquema general es gris, a veces con detalles en tonos ligeramente diferentes para dar la impresión de edad y haber estado expuesto a un montón de uso severo, sigue siendo el objetivo principal. Además, Star Wars ama los pequeños detalles translúcidos o retroiluminados. Las armas de las naves y los controles parpadeantes de pared son los ejemplos más comunes, pero actualmente casi todo ofrece una abundancia de luces pequeñas. Esto puede no ser tan fácil de reproducir en LEGO, sin embargo, incluso unas pocas luces pueden dar a una nave el aspecto Star Wars. Tener en cuenta, sin embargo, que tales luces en los edificios no se utilizan para la iluminación general. Por el contrario, el tema principal de los interiores de Star Wars es, muy a menudo, la oscuridad.



El Millennium Falcon combina muchos conceptos de diseño Star Wars; lleno de detalles, tendencia hacia el gris y contornos principales del modelo cuidadosamente diseñados

Diseño de LEGO® Star Wars en Pocas Palabras:

- A gran escala, Star Wars generalmente trata de ser estético - naves algo aerodinámicas y atractivas en lugar de sensibles, y los edificios robustos y fuertes. Evita ángulos rectos en todos los casos.
- A nivel de detalle, casi siempre hay muchos pequeños patrones, irregulares y muy tecnológicos, que se dispersan por todas las superficies.
- Star Wars se basa principalmente en colores monocromáticos, con algunos colores apagados para obtener más detalles. Los colores vivos raramente se utilizan, para los logotipos de la facción, las etiquetas y los controles.
- Las naves a menudo tienen parches de diferentes colores como resultado de reparaciones improvisadas, erosión, etc
- El tema principal de los interiores Star Wars es la oscuridad, con luces utilizadas para dar efecto en lugar de para la iluminación como tal.

#



Los colores se utilizan ocasionalmente, pero discretamente dispersos alrededor, más que como color principal del fuselaje.