



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



EL TEMPLO DE AIRJITZU

Este es el lugar en el que el Sensei Yang inventó el arte perdido del Airjitzu. El Sensei Yang pasó la mayor parte de su vida entrenando para dominar este estilo aéreo de lucha, pero, cuando finalmente lo consiguió, era ya un anciano. Decidió legar sus conocimientos y comenzó a aceptar estudiantes. Al principio fue un maestro respetado y admirado. Tanto, que sus alumnos erigieron una estatua a la entrada del templo en su honor. Sin embargo, conforme su tiempo se acababa, se hizo impaciente y muy duro con los estudiantes que no estaban a la altura de su estricto código de disciplina y sus insólitos métodos de entrenamiento. Encerrarlos en el desván para que reflexionasen sobre por qué habían fracasado durante una sesión de entrenamiento de Airjitzu se convirtió en algo frecuente.

No se sabe mucho de lo que sucedía tras las murallas del templo, pero el hecho de que ninguno de los estudiantes lo abandonara jamás ha dado lugar a numerosos rumores, leyendas y especulaciones. El Sensei Yang pasó a ser conocido como «el sensei sin alumnos» y la gente dejó de acercarse al templo.

Hoy se cree que el fantasma del Sensei Yang habita en el templo y que cualquiera que entre y no salga antes de la salida del sol se convertirá también en un fantasma. Con los años, el templo se fue deteriorando y en la actualidad es una popular atracción turística.

Esa es un poco la oscura historia del Templo de Airjitzu, pero... ¿qué le reserva el futuro? Tendrás que inventar tu propia historia y/o seguir la historia de LEGO NINJAGO para averiguarlo. Sería un fantástico cuartel general para los ninja, ¿no?



EL TEMPLO DE AIRJITZU

Poco se sabe sobre el origen de este monumento. Nadie sabe quién lo construyó ni cuándo, pero está ahí desde el período Edo. Muchos sospechan que es aún más antiguo y que una vez fue el dojo del primer maestro del Spinjitzu.



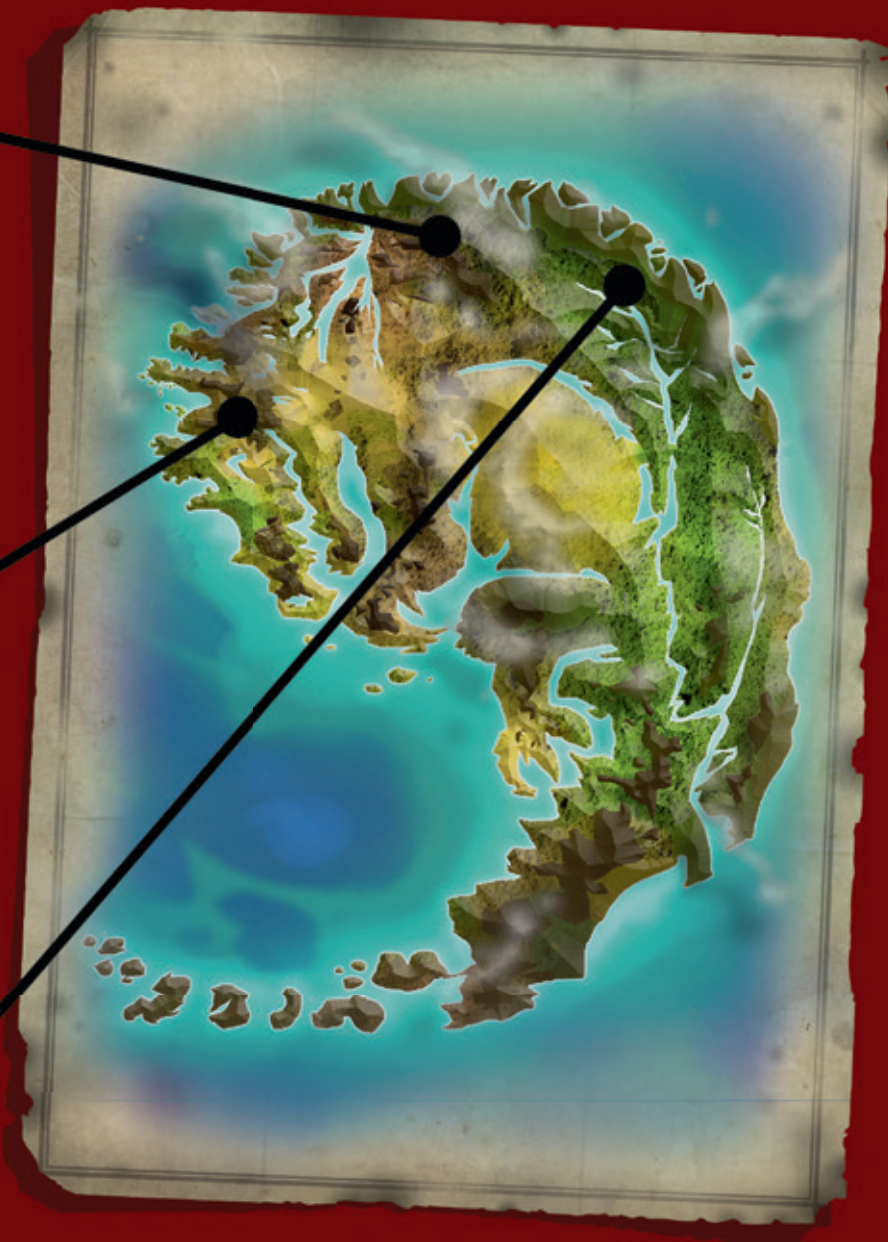
NINJAGO CITY

Es la ciudad más grande de todo el mundo de NINJAGO. Ha sufrido los ataques del Gran Devorador, el Señor Supremo, los guerreros de piedra, los malvados nindroides y el Maestro Dorado. Pero siempre ha sobrevivido. Y aunque ha sido testigo de grandes conflictos, destrucciones y transformaciones, sus ciudadanos siguen siendo gente honesta y trabajadora.



LOS ALPES DEL LAMENTO

Aquí se concentran los picos más altos y fríos del mundo de NINJAGO. Los gélidos vientos que recorren esta cadena montañosa hacen un ruido peculiar y aterrador. Es en los Alpes del Lamento donde se encuentra la tumba de los Hypnobrai y se dice que un gran tornado que arrasa la zona (conocido como «ojo del ciego») es una puerta a otro mundo.



ENTREVISTA CON LOS DISEÑADORES ADRIAN FLOREA Y THOMAS PARRY



¿Puedes explicar un poco cómo fue el proceso de diseño del Templo de Airjitzu?

¡Claro! Cuando comencé a trabajar en el Templo de Airjitzu ya llevaba cuatro años trabajando en todo lo relacionado con LEGO NINJAGO, así que estaba muy familiarizado con el universo, el estilo y, por supuesto, el equipo de los ninja. Año tras año, hemos equipado a los ninja con modernos vehículos, les hemos dado gloriosos dragones y los hemos enfrentado a terroríficos enemigos, pero creíamos que necesitaban un poco más de contexto. Surgió la oportunidad de crear un modelo de gran tamaño y me puse a trabajar inmediatamente. Por fin podía usar todas las ideas y

pequeñas construcciones que guardaba en las cajas que hay alrededor de mi escritorio. La versión final del modelo refleja una atmósfera de fantasía fuertemente vinculada a LEGO NINJAGO, con algunos detalles que quizá no estén basados en la realidad.

¿Cómo os inspirasteis para crear este set?

Es difícil no inspirarse al investigar sobre la arquitectura asiática. La idea principal del modelo y el diseño era ofrecer a nuestros protagonistas un entorno en el que pudieran descansar de salvar el mundo de NINJAGO. La pagoda central, lujosa y elaborada, llama la atención junto a la humilde herrería. El contraste es evidente en las diferencias entre los edificios: el color, los tejados, las ventanas y los fines a los que sirven. Demasiado contraste puede generar confusión, así que lo distribuí todo de forma simétrica, con la fuente como centro.

¿A qué desafíos tuvisteis que enfrentaros?

¡Saber dónde poner el límite! El poblado podía crecer en muchas direcciones, pero era importante representar sólo lo fundamental. La idea del teatro de sombras surgió durante las últimas etapas del proceso, lo cual nos obligó a pensarlo con eficiencia e incorporarlo lo más rápido posible. Averiguar cómo crear las sombras en la pantalla fue bastante complicado.

Las primeras versiones tenían elementos superpuestos que creaban formas interesantes, incluso dragones, al activar el ladrillo luminoso. Una de las versiones incorporaba movimiento, pero resultó ser demasiado delicada. Otro de los desafíos que supuso el teatro fue la construcción del mecanismo que activa simultáneamente la base giratoria y el ladrillo luminoso. El problema era que no podíamos mantener la luz activa constantemente porque gastaría la pila. Estos desafíos acaban siendo divertidos cuando por fin consigues que todo funcione como debería.

¿Cuál es tu parte favorita del modelo?

No es fácil decidirse por una parte concreta, pero me gusta mucho el efecto visual del teatro de sombras, ya que es la primera función de este tipo que incorporamos a un modelo. Más de una vez me he quedado mirándolo, como si contase una antigua historia con su lenguaje minimalista.

¿Qué parte del modelo fue la más difícil de diseñar?

El templo (la pagoda) resultó ser la parte más complicada. Su particular distribución, al estar situado en la esquina, dio lugar a sorpresas imprevistas. Cada planta tenía que tener una anchura diferente. La primera planta posee un pasaje por fuera que nos obligó a estrechar las paredes. En la segunda planta, las paredes tenían que ser una

espiga más anchas para, de nuevo, ser más estrechas en la planta superior. Las suaves curvas de los tejados tenían que combinar con la rígida forma de la base del edificio; trabajamos en esto desde el primer día. El tejado del templo se construía de forma muy distinta al principio: usábamos pequeñas uniones de rótula para conseguir el ángulo exacto. Era muy bonito, pero innecesariamente complejo.

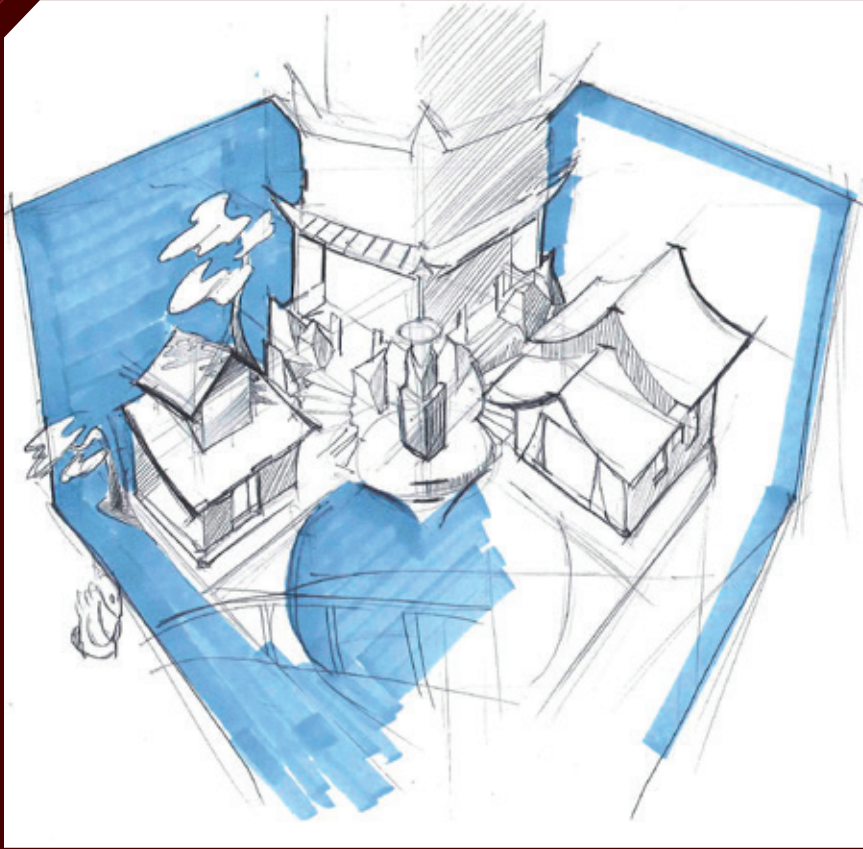
¿Cómo llegaste a trabajar en The LEGO Group?

Me gradué en Diseño Industrial y llevo construyendo con ladrillos LEGO desde 2010. Los primeros modelos que diseñé fueron para LEGO NINJAGO. Fue una gran sorpresa descubrir que quienes me contrataron conocían los modelos que construía en mi tiempo libre cuando era fan adulto de LEGO.

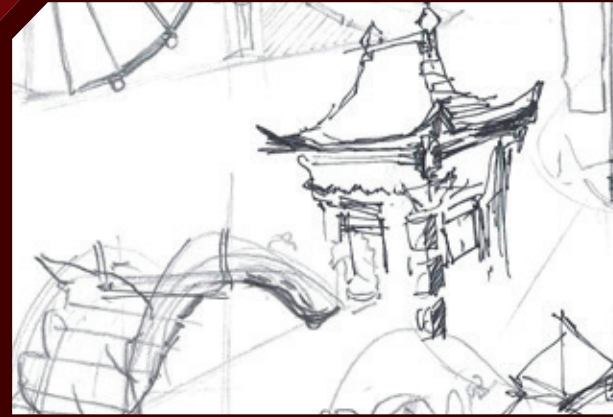
¿Cuál es tu set LEGO NINJAGO favorito?

El Templo del fuego es el que más me gusta; en segundo lugar, muy cerca, estaría el segundo Barco de asalto ninja. Tiendo a concentrarme en funciones ridículas que acaban convirtiéndose en la firma de muchos sets LEGO NINJAGO.

EL PROCESO DE DISEÑO



El modelo, casi en su versión final. El diseño simétrico comenzaba a tomar forma y los edificios de distintas alturas daban lugar a un perfil interesante. Se distingue un punto en el centro de la fuente, donde se encuentra la estatua, y los lados se despliegan para acoger a los otros dos edificios. Me encantan los pequeños detalles, como la sombra del árbol sobre el tejado de la herrería, así que terminé añadiendo hojas secas para obtener un efecto similar.



Bocetos rápidos que me ayudaron a familiarizarme con las complejas formas por las que se distinguen los edificios de estilo asiático.

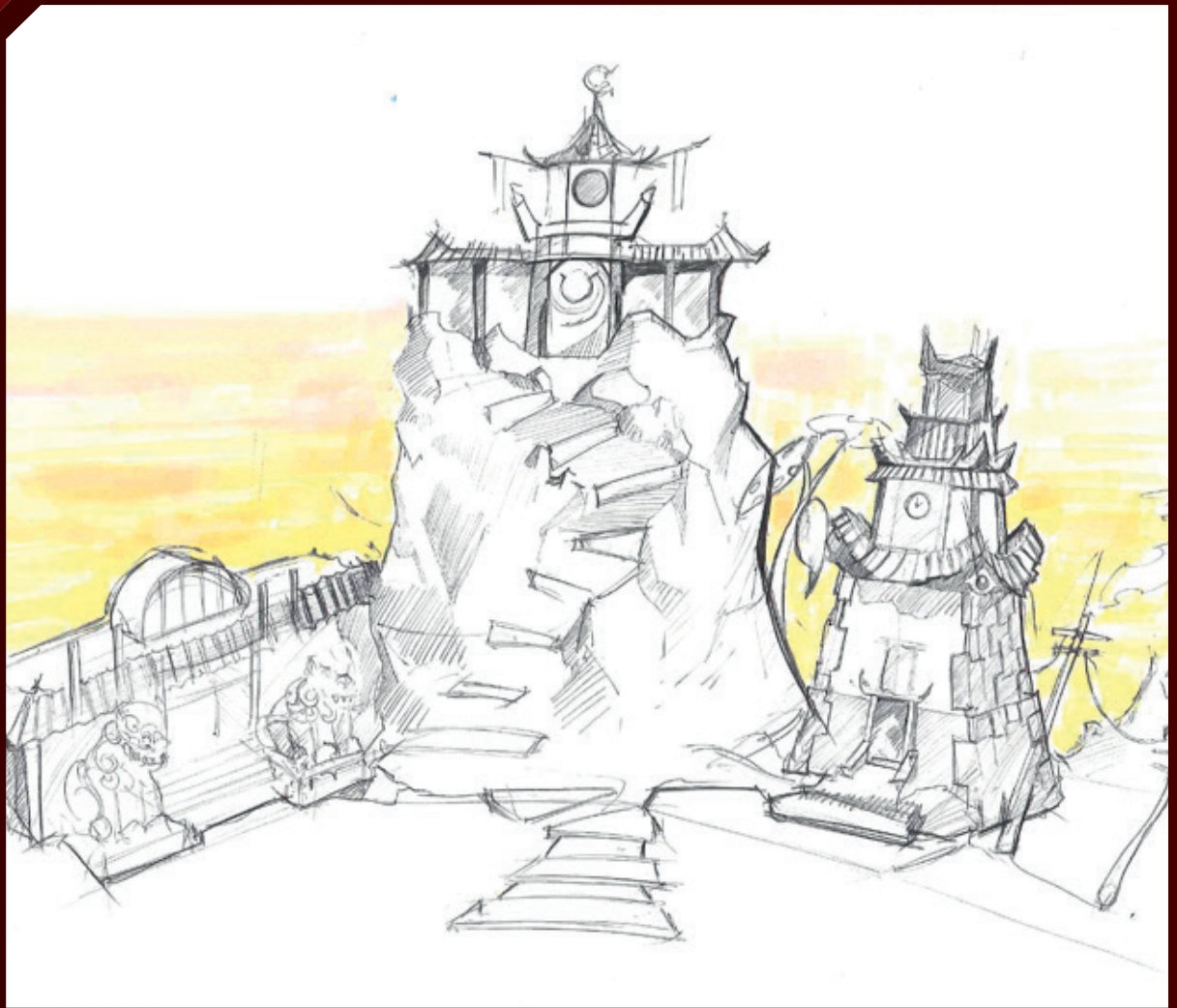


El mercado de contrabando casi no ha sufrido cambios, con su estructura abierta. Lo más difícil fue decidirnos por un tipo de tejado. Los segmentos de puerta de garaje permitían crear, al menos, dos formas curvas para reflejar el emblemático estilo. Finalmente se eligió el tejado doble, más elaborado y reconocible. Con el tiempo se fueron agregando más detalles, como las cañas de pescar, las cajas y un sendero. Me encantan las dos gallinas que acabaron viviendo alrededor, seguramente atraídas por el aroma del pan.

DATOS SOBRE EL DISEÑO



Una casa de aspecto muy modesto que ha representado el estilo general desde los primeros días de desarrollo. Cuando la dibujé supe que quería incluir, al menos, un edificio con una estructura de madera interesante en las paredes. Es lo que se convertiría en la herrería azul.



Al principio del proceso de diseño, usé como inspiración la libertad que proporciona un modelo de este tamaño. Los detallados acantilados y árboles salvajes son cosas que siempre quise incluir en un modelo. El acantilado fue perdiendo tamaño hasta convertirse en la estructura con forma de pagoda. En este boceto, uno de los primeros, la idea era otra y quise hacer referencia a la Escuela Superior Darkley para Villanos y el museo de NINJAGO City, aunque no tenía mucho sentido que estuvieran juntos.

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

LOS NINJA

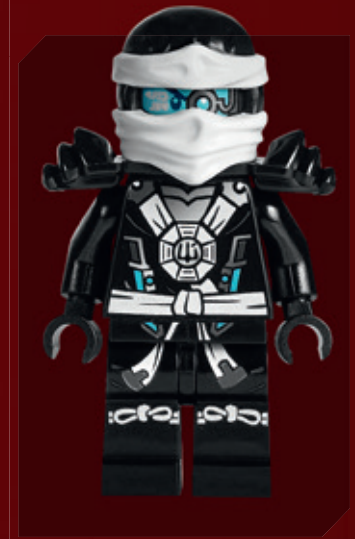
Sin duda, un solo ninja es poderoso... pero un equipo de ninja es casi imparable. Los ninjas se ayudan entre sí, se apoyan y, cuando luchan, siempre vigilan la espalda de sus compañeros. Aunque a veces discuten, cualquiera de ellos lo arriesgaría todo por sus amigos y el equipo.



KAI



JAY



ZANE



COLE



LLOYD



NYA



WU

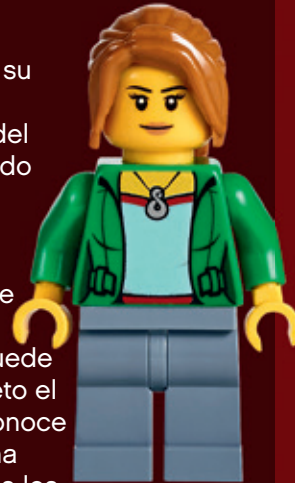
EL CARTERO

Es quien más trabaja en toda la isla de NINJAGO. Antes, el cartero trabajaba en la oficina de correos, pero decidió que necesitaba más aire fresco y ejercicio. Comenzó a entregar el correo (y los paquetes con los nuevos trajes de los ninjas) personalmente, pero, por desgracia, no tuvo en cuenta lo peligroso que puede llegar a ser el mundo de NINJAGO. Para protegerse, fabricó una gran variedad de vehículos extraños que lo ayudasen a repartir el correo en los lugares más remotos.



CLAIRE

Es todo lo contrario a su padre. Siempre está paseando alrededor del templo y no le da miedo hacer todo lo que su padre es incapaz de hacer. De hecho, ADORA las historias de fantasmas y pasa tanto tiempo como puede investigando en secreto el templo encantado. Conoce todos los rincones y ha descubierto casi todos los misterios y oscuros secretos del templo... pero no se los ha contado a nadie para no asustar a los visitantes (y, en especial, a su padre).



MISAKO

Misako es arqueóloga en el museo de historia de NINJAGO y la madre de Lloyd. Sus investigaciones y, en particular, sus intentos de impedir que se cumpliera la profecía del ninja verde, la mantuvieron alejada de Lloyd durante buena parte de su vida. Sin embargo, sus conocimientos resultan ser imprescindibles para el colosal viaje del equipo de los ninjas.



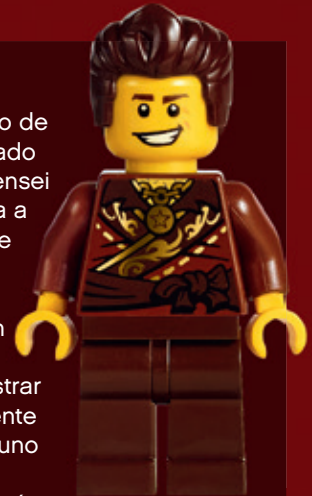
JESPER

Contratado para convertir el templo encantado de Yang en una impecable atracción turística, no puede decirse que esté haciendo un gran trabajo. Es difícil ocuparse de un templo encantado cuando te dan miedo los fantasmas. Como jardinero y paisajista es un experto, pero su miedo no le permite acercarse, así que cuida con mucho más esmero las tierras más alejadas del templo que el propio templo. Si el templo pierde algún día su fantasmagórica reputación, seguro que hace un gran trabajo. Hasta entonces, ¡suerte que tiene una hija!



DARETH

Dareth es el propietario de un pequeño dojo llamado «Mojo dojo del gran Sensei Dareth», donde enseña a un reducido número de estudiantes. Como maestro, Dareth es bastante tranquilo y un poco prepotente. Cuando intenta demostrar que es lo suficientemente bueno como para ser uno de los ninjas, fracasa miserablemente. Aun así, Dareth sigue siendo un amigo querido y un buen apoyo para los ninjas.



TEATRO DE SOMBRAS

El teatro de sombras del modelo cuenta una historia que es lo suficientemente sencilla como para poder interpretarla de muchas formas distintas. Las siluetas podrían ser espíritus atrapados bajo el templo, reviviendo su momento de gloria por toda la eternidad... aprendiendo a dominar los secretos del Airjitzu durante un épico combate. Pero, ¿fue su último combate?

Para mí, la serpiente representa al Gran Devorador, el último villano del año de las serpientes y uno de los que más han afectado al mundo LEGO NINJAGO. El pequeño Gran Devorador podría estar intentando dar un mordisco, y girar en círculos sería la mejor forma de defenderse de su veneno. Si acercas la serpiente al ladrillo luminoso, la sombra crecerá y podrás recrear la escena en la que Garmadon y su hermano Wu se defienden del poderoso oponente.



DATOS SOBRE EL TEATRO

Di con el teatro de sombras por casualidad. Descubrí este uso alternativo del ladrillo luminoso durante el diseño del Templo de Airjitzu. Sabía que tenía que incorporar esta nueva y divertida función al modelo. El uso de sombras puede ser muy simbólico y parecía encajar a la perfección en el contexto de NINJAGO. También es una forma nueva y apasionante de usar el ladrillo luminoso, ya que su tamaño de 2x3 hace complicado incluirlo en algunos modelos.

Mientras diseñaba el teatro y la mecánica que hay tras él, comencé a jugar con diferentes elementos que poseían efectos interesantes, como transparencias o piezas poco comunes que proyectaban sombras de diferentes tipos. Cuando decidí usar la pequeña, aunque adorable, figura del trofeo para representar a los personajes, el siguiente paso era agregar dinamismo. Fue divertido enlazar las funciones; el resultado recuerda mucho a un antiguo quinetoscopio. También veréis que las sombras de los personajes crecen y se encogen dependiendo de la distancia que los separa de la luz. Quitando la escalera de piedra de la izquierda, es fácil desmontar el ladrillo luminoso golpeando suavemente la pared.



El teatro de sombras es considerado una forma sencilla y cautivadora de contar historias desde la antigüedad y forma parte de la historia de la mitología y el entretenimiento. Los teatros de sombras llegaron a la antigua China mucho antes de que se inventara el cine, extendiéndose por toda Asia como forma de arte tradicional. Grupos de artistas ambulantes interpretaban sus obras usando como tema central mitos y leyendas que acompañaban con música. ¡También he oído que trae buena suerte!

Creo que es una función muy divertida y original que espero que todos disfrutéis. Podéis usarlo para contar vuestras propias historias; ¡el límite es vuestra imaginación! Hay quien dice que cuenta la historia de dos hermanos que se enfrentan a un oponente invencible, pero prefiero dejar que cada cual interprete libremente su significado.