



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



TEMPLO DE AIRJITZU

Este é o local onde Sensei Yang inventou a arte perdida de Airjitzu. Sensei Yang treinou a maior parte da sua vida para dominar este estilo de combate aéreo, mas quando finalmente conseguiu chegar lá, já estava muito velho. Decidiu então transmitir o seu legado e começou a aceitar alunos. No início era um respeitado e admirado mestre e os alunos até ergueram uma estátua em sua honra em frente ao templo. Mas ao saber que o seu tempo tinha chegado ao fim, tornou-se impaciente e muito exigente com os alunos, que não conseguiam adaptar-se ao rigoroso código de disciplina e métodos de treino pouco habituais. Uma prática comum era fechar os alunos no sótão, para ter a certeza que eles tinham tempo para refletir no porquê de terem falhado uma sessão de treino de Airjitzu.

Muito pouco se sabe sobre o que se passava dentro das paredes do templo, mas o facto de nunca nenhum dos seus alunos o ter deixado, tem dado origem a muita especulação, lendas e rumores. O Sensei Yang tornou-se conhecido como o “Sensei sem estudantes” e as pessoas afastavam-se do templo.

Acredita-se agora que o fantasma de Sensei Yang assombra o templo, e que todo aquele que entre e não saia antes do nascer do sol transformar-se-á num fantasma. Ao longo dos anos, o templo caiu em ruínas e tornou-se um local turístico popular.

Essa foi um pouco a triste história do Templo de Airjitzu... O que será que o futuro lhe reserva? Vais ter de imaginar a tua própria história e/ou continuar a seguir a história de LEGO Ninjago para descobrir. Seria um fantástico quartel-general para os ninjas, não seria?



TEMPLO DE AIRJITZU

Sabe-se muito pouco sobre a origem deste local histórico. Ninguém sabe quem o construiu nem quando, mas existe desde o período EDO. Muitos pensam que é mais antigo do que isso, e foi outrora o dojo do Primeiro Mestre de Spinjitzu.



NINJAGO CITY

A maior cidade em todo o mundo NINJAGO. A cidade tem assistido a muita ação e foi mesmo o principal alvo dos ataques do Grande Devorador, do Overlord, dos Guerreiros da Pedra, dos terríveis Nindroids e do Mestre Dourado. Mas a Cidade de NINJAGO permaneceu sempre de pé e apesar de ter assistido a muito conflito, destruição e transformação, os cidadãos continuam a ser honestos e trabalhadores.



OS ALPES LAMURIANTES

Um dos picos mais altos e frios no mundo de NINJAGO. Os ventos gelados que sopram nesta cordilheira produzem um som diferente e assustador. Os Alpes Lamuriantes são o local do túmulo de Hypnobrai e o enorme tornado que fustiga a área, chamado Olho do Cego, é – segundo dizem – um portal para outro Mundo.



UMA ENTREVISTA COM OS DESIGNERS ADRIAN FLOREA E THOMAS PARRY



Podem explicar um pouco sobre o processo de elaboração do design do modelo Templo de Airjitzu?

Claro! Quando comecei a trabalhar no templo de Airjitzu já trazia experiência de mais de quatro anos de trabalho no tema LEGO NINJAGO, por isso, poderá dizer-se que estava familiarizado com o universo, o âmbito criativo e claro, com a nossa equipa de ninjas. Temos equipado os nossos ninjas com veículos mais avançados, dragões gloriosos e inimigos assustadores ano após ano, mas sentíamos que lhes faltava algo para dar contexto. Apareceu a oportunidade de construir um modelo grande e a minha mente orientou-se nessa direção desde o início. Podia finalmente usar

material de outras ideias e modelos que guardo em caixas na minha secretária. No fim, o modelo ainda reflete um forte aspeto inspirado na fantasia de LEGO NINJAGO, com algumas características que podem não ser baseadas na realidade.

Como é que se inspirou para este conjunto?

É difícil não nos inspirarmos quando andamos à procura de referências na arquitetura asiática. A ideia principal para o modelo e desenho era oferecer às personagens principais um ambiente onde pudessem fazer uma pausa, enquanto salvavam o mundo de NINJAGO. A peça central – o Pagode – é imponente e complicada, enquanto a loja do ferreiro tem um aspeto humilde. O contraste é claro nas diferenças entre os edifícios, como a cor, estilos de telhado, janelas e o fim a que se destinam. Demasiado contraste pode causar confusão, por isso dispus a base de forma a ficar visualmente simétrica com a fonte a servir de centro.

Quais foram alguns dos desafios que encontraram?

Saber quando era a altura de parar! A aldeia tinha o potencial para crescer em tantas direções diferentes, mas era importante representar o essencial. A ideia do teatro das sombras surgiu mais tarde no processo, o que significava que tinha de ser considerada cuidadosamente e o mais rapidamente

possível. Determinar como representar as sombras no ecrã de alumínio foi um processo complicado. Algumas das versões anteriores tinham elementos sobrepostos que criavam formas interessantes e até mesmo dragões com a peça de luz ligada. Uma versão envolvia mais movimento, mas acabou por ser demasiado meticulosa. Outro desafio com o teatro foi construir o mecanismo que ativa a mesa giratória e peça de luz em simultâneo, pois não podemos deixar que a luz seja constantemente ativada, porque descarregaria a pilha. Desafios como este fazem-nos rir ao fim do dia, quando tudo já está montado e funciona devidamente.

Qual é a sua parte favorita do modelo?

É difícil escolher uma parte favorita, mas estou, sem dúvida, muito contente com o efeito visual do jogo das sombras, pois é a primeira característica do género a ser acrescentada a um modelo. Dei por mim a olhar fixamente para o modelo, como se este estivesse a contar a história de um povo antigo com a sua linguagem minimalista.

Qual foi a parte mais difícil de conceber neste modelo?

O Templo (pagode) provou ser o elemento mais complicado. As suas linhas exclusivas, dado estar localizado numa esquina, trouxeram surpresas inesperadas. Cada piso

teve de ser diferente em largura, porque o primeiro andar tem uma passagem exterior, o que significa que as paredes tiveram de recuar para o interior, voltando a sair no andar seguinte através de vigas, para recuar novamente no último andar. As curvas suaves dos telhados, que tinham de se ajustar à forma rígida da base da construção, foram um desafio complicado desde o primeiro dia. O design do telhado do templo foi inicialmente feito de forma diferente, usando pequenas juntas esféricas para endireitar os ângulos. Tinha bom aspeto, mas era desnecessariamente complexo.

Conte-nos como veio trabalhar para o LEGO Group.

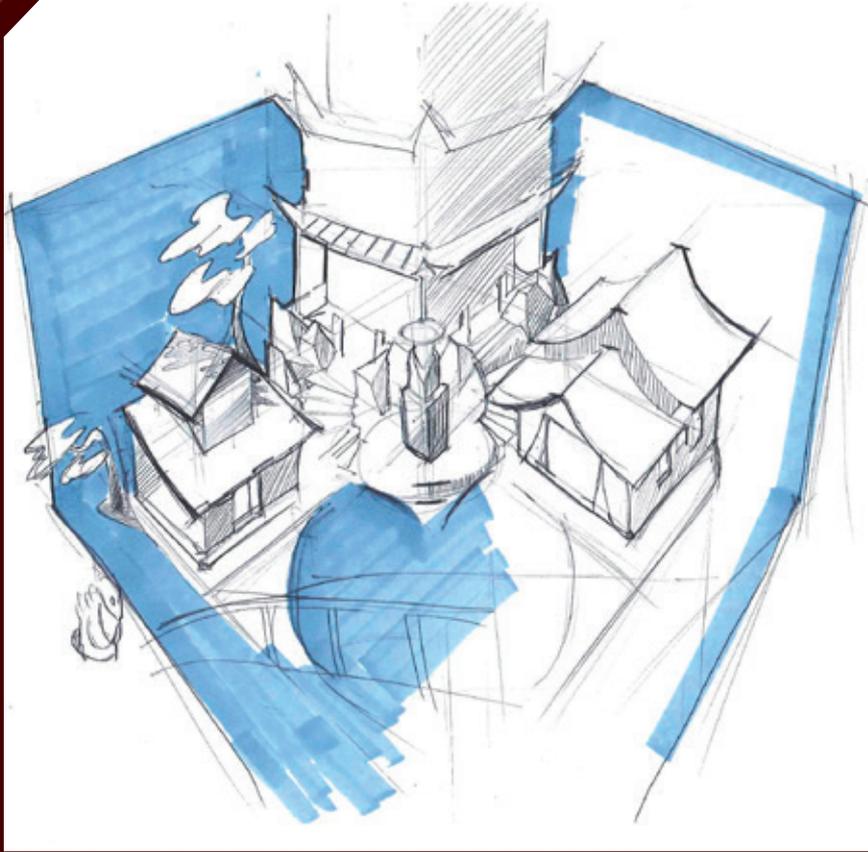
Licenciei-me em design industrial e ando a criar com peças LEGO desde 2010. Os meus primeiros modelos foram projetados para LEGO NINJAGO. Fiquei contente por descobrir que as pessoas que me queriam contratar conheciam os modelos que construí com peças LEGO nos tempos livres enquanto AFOL [Adult Fan Of LEGO bricks].

Qual é o seu conjunto LEGO NINJAGO favorito?

O Templo do Fogo continua a ter um lugar especial no meu coração, seguido de perto pelo segundo Barco do Destino. Sinto-me particularmente atraído por aspetos caricatos que parecem estar patentes em muitos dos conjuntos LEGO NINJAGO.



PROCESSO DE DESIGN



O modelo aproxima-se da sua versão final. O traçado simétrico começou a ganhar forma, e as diferentes alturas dos edifícios contribuem para um esquema de linhas interessante. Pode ver-se que há um ponto de convergência em que a estátua está no centro da fonte e as laterais se prolongam para combinar com os dois edifícios extra. Tenho uma predileção por pequenos detalhes como a sombra da árvore no telhado da loja do ferreiro, por isso, acabei por acrescentar folhas secas para obter esse efeito.



Traços rápidos e irregulares que me ajudaram a ultrapassar as dificuldades de construir as formas muito comuns dos edifícios do estilo asiático.

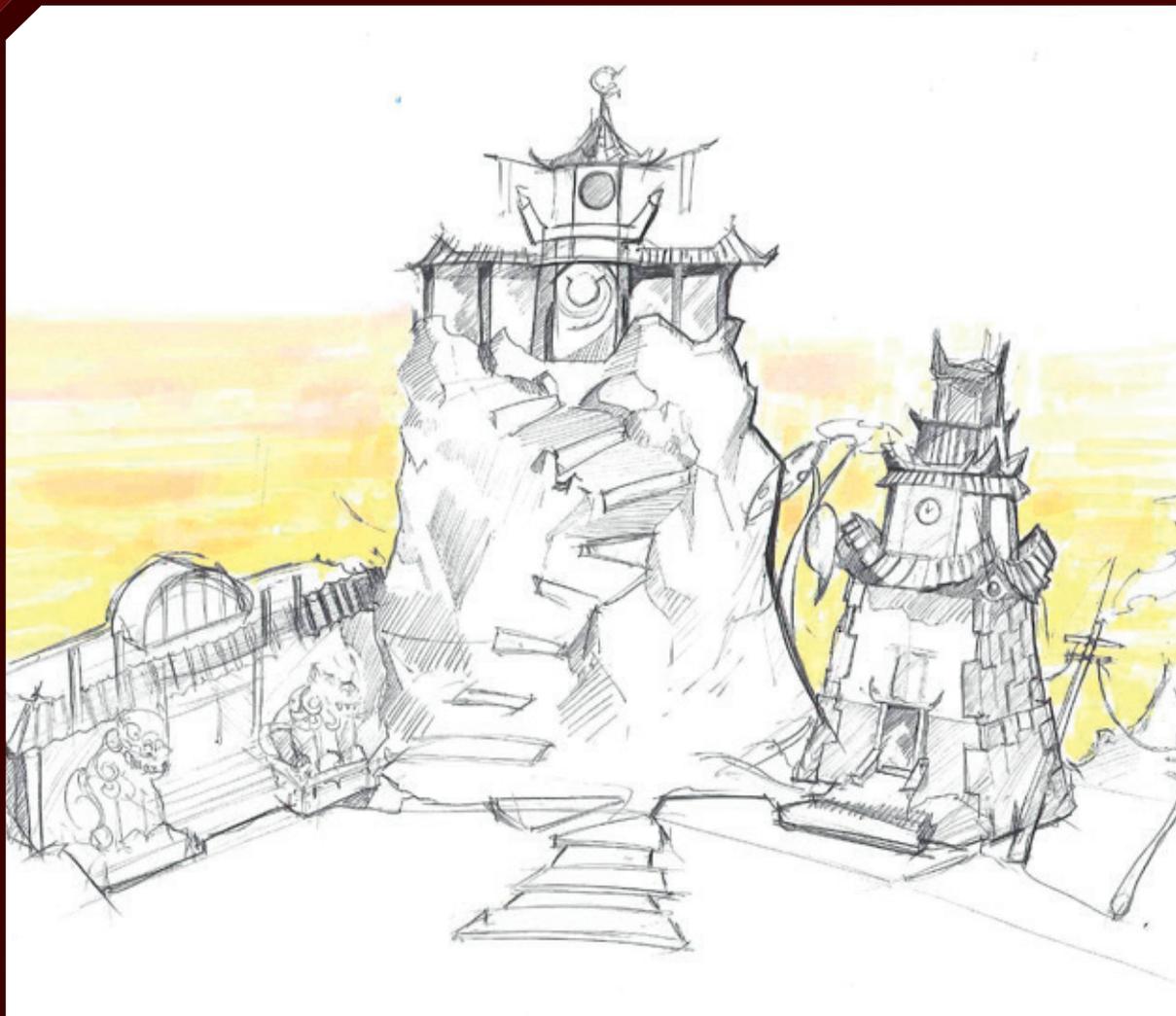


O mercado de contrabando com a sua estrutura aberta quase não foi tocado. A parte difícil foi decidir qual o estilo do telhado. As portas da garagem permitiram-me pelo menos duas opções para formas suaves que refletissem o estilo. Por fim, foi escolhido o mais complicado, mas mais facilmente reconhecível telhado duplo. Foram acrescentados mais pormenores ao longo do tempo, tais como canas de pesca, cestos e passagem. Adoro as duas galinhas que se vieram instalar nas proximidades, provavelmente atraídas pelo cheiro de baguetes.

FACTOS DO DESIGN



Uma casa de aspeto muito modesto que, na fase inicial, deu a tónica e definiu o caminho para a versão final. Nesta altura eu sabia que queria incluir, pelo menos, um edifício que tivesse uma estrutura de madeira interessante nas suas paredes. Isto tomou forma na loja azul do ferreiro.



No início do processo de design fui muito inspirado pela liberdade que um modelo deste tamanho oferece. Penhascos pormenorizados e árvores silvestres eram algo que sempre quis construir como parte de um modelo. O penhasco foi reduzido em tamanho e substituído pela estrutura inspirada nos pagodes. Neste esboço inicial a direção foi diferente e quis que tivesse algumas referências ao internato de Darkley para rapazes mal comportados e ao museu de NINJAGO City, se bem que fazia pouco sentido ficarem lado a lado.

VISTA GERAL DOS PERSONAGENS

OS NINJAS

Ainda que todos os ninjas sejam valentes, é em equipa que eles são quase imparáveis. Os ninjas ajudam-se uns aos outros, apoiam-se mutuamente e, em combate, estão sempre a vigiar a retaguarda dos outros. Embora todos se envolvam em discussões, eles arriscariam tudo pelos seus amigos e equipa.



KAI



JAY



ZANE



COLE



LLOYD



NYA



WU

O CARTEIRO

O homem mais trabalhador da Ilha de Ninjago. Antigo funcionário dos correios, este carteiro ao atingir a idade da reforma, sentiu a necessidade de apanhar mais ar fresco e fazer exercício. Começou a fazer a entrega do correio (e encomendas com novos fatos ninja), mas infelizmente não teve em conta o quão perigoso poderia ser o mundo de NINJAGO. Foi por isso que desenvolveu uma grande diversidade de veículos estranhos para o ajudarem a entregar o correio nos lugares mais remotos.



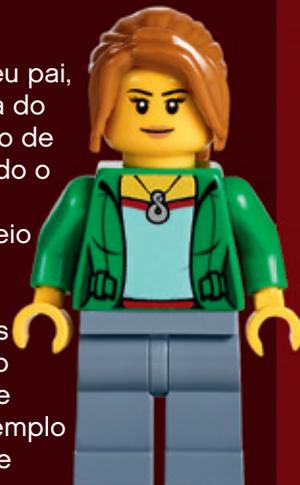
JESPER

Encarregado de fazer do Templo Assombrado de Yang uma atração turística intocada pelo tempo, infelizmente não tem estado a fazer um bom trabalho. É difícil guardar um templo assombrado quando se tem medo de fantasmas. Ele é bom a tratar da paisagem e é um bom jardineiro, mas o seu medo mantém-no sempre à distância, por isso, os terrenos longe do templo estão mais bem tratados do que o templo. Se o templo um dia se livrar da sua reputação fantasmagórica, então ele irá sem dúvida fazer um bom trabalho. Até lá, ainda bem que ele tem a sua filha...



CLAIRE

É o polo oposto do seu pai, passa o tempo à volta do Templo, não tem medo de fazer reparações e tudo o resto que o seu pai tenha demasiado receio de fazer. A verdade é que, ela ADORA histórias de fantasmas e em segredo passa o máximo de tempo que pode a investigar o Templo Assombrado. Conhece todos os recantos e deslindou muitos dos mistérios e segredos negros do templo... mas guarda-os para ela própria porque não quer assustar ninguém.



MISAKO

Misako é uma arqueóloga do Museu de História de NINJAGO e a mãe de Lloyd. O seu empenho na investigação, particularmente em descobrir como evitar que a profecia do Ninja Verde se realizasse, manteve-a afastada de Lloyd durante a maior parte da vida dele. O seu conhecimento e competência são cruciais para a viagem épica da equipa ninja.



DARETH

Dareth é o dono de um pequeno dojo chamado Grand Sensei Dareth's Mojo Dojo, onde ensina um pequeno grupo de alunos. Dareth é um professor descontraído, mas um pouco convencido. Tenta frequentemente provar que é suficientemente bom para fazer parte dos ninjas, apesar de habitualmente falhar de modo miserável. Mesmo assim, Dareth continua a ser um amigo dedicado e apoiante da equipa.



CINEMA

O teatro de sombras no modelo conta uma história que é suficientemente simples para ser interpretada de muitas formas diferentes. As silhuetas podem até ser espíritos presos numa armadilha sob o templo, a reviver para sempre o seu momento de glória, aprendendo a dominar os segredos de Airjitzu num combate épico. Mas foi esse o seu último combate?

Para mim, a serpente representa o Grande Devorador, a derradeira personagem malévola no Ano da Serpente e um dos vilões com maior impacto no mundo de LEGO NINJAGO. O mini Grande Devorador pode estar à espreita para morder, e girar em círculos é a melhor forma de defesa contra o inimigo venenoso. Se se tentar aproximar a serpente da peça de luz, a sombra aumenta e pode-se recriar uma cena de Garmadon e o seu irmão Wu a lutar contra o poderoso inimigo.



FACTOS SOBRE O TEATRO

Foi uma coincidência que me levou a encontrar o teatro. Aconteceu que, na altura em que o Templo de Airjitzu estava a ser projetado, tropecei no uso alternativo da peça de luz, por isso, sabia que tinha que tinha de acrescentar este novo e divertido elemento ao modelo. O uso de sombras pode ser muito simbólico e parecia um encaixe perfeito no contexto do mundo de NINJAGO. Também é uma forma fantástica de usar a peça de luz, dado que o seu tamanho 2x3 pode torná-la um pouco difícil de colocar em alguns modelos.

Na altura em que estava a criar o teatro e a mecânica por detrás dele, comecei a jogar com diferentes elementos que tinham efeitos interessantes, como a transparência ou peças de forma irregular que projetavam diferentes tipos de sombras. Logo que decidi usar a pequena, mas adorável figura do troféu para representar as personagens, o passo seguinte foi acrescentar movimento. Um desafio divertido foi ligar as funções umas às outras para transmitir a sensação do cinema antigo. Também se pode notar que as sombras das personagens crescem ou diminuem de tamanho dependendo da sua distância da luz. Se os degraus de pedra forem retirados no lado esquerdo, a pedra de luz poderá igualmente ser removida, bastando bater com os dedos na parede.



O jogo das sombras tem servido como forma simples, mas cativante de contar histórias desde a antiguidade e tem feito parte da mitologia e do entretenimento ao longo da História. Muito antes da invenção do cinema, o teatro de sombras original apareceu na China antiga e rapidamente se espalhou pela Ásia como forma de arte tradicional. Grupos de artistas viajantes organizavam atuações, usando mitos e lendas como tema e música para acompanhar a história. Também ouvi dizer que traz boa sorte!

Acho que é uma característica muito divertida e original e espero que todos gostem. Pode ser acrescentada à história que cada um cria e não há limites para a sua funcionalidade. Alguns dizem que conta a história de dois irmãos a lutar contra um inimigo imparável, mas gosto mais de pensar que está aberta à interpretação de cada um.

