



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



LE TEMPLE DE L'AIRJITZU

Ce temple est le lieu où Sensei Yang a inventé l'art disparu de l'Airjitzu. Sensei Yang s'était entraîné durant presque toute sa vie pour maîtriser ce style de combat volant, mais lorsqu'il y parvint enfin, il était devenu un vieillard. Il décida de transmettre ses connaissances et commença à recruter des élèves. Au début, il fut un maître respecté et admiré, et ses élèves érigèrent même une statue en son honneur devant le temple. Mais, sentant que sa fin était proche, il devint impatient et très dur envers les élèves qui ne respectaient pas son code de discipline strict et ses méthodes de formation inhabituelles. Il les enfermait souvent dans le grenier pour leur donner le temps de réfléchir à la raison pour laquelle ils avaient échoué lors d'une séance d'entraînement à l'Airjitzu.

On sait très peu de choses sur ce qui s'est passé derrière les murs du temple, mais le fait qu'aucun élève ne soit jamais ressorti du temple a donné naissance à de nombreuses spéculations, légendes et rumeurs. Sensei Yang fut surnommé « Le Sensei sans élèves » et les gens prenaient soin de ne pas s'approcher du temple.

On pense maintenant que le fantôme de Sensei Yang hante le temple et que quiconque entre et ne ressort pas avant le lever du soleil deviendra lui aussi un fantôme. Au fil du temps, le temple s'est dégradé et est devenu un site touristique populaire.

Telle est la sombre histoire du Temple de l'Airjitzu... Mais que lui réserve le futur ? Tu devras inventer ta propre histoire ou continuer à suivre l'histoire de LEGO NINJAGO. Ce serait un QG plutôt génial pour les ninjas, non ?



LE TEMPLE DE L'AIRJITZU

On sait peu de choses sur l'origine de son emplacement historique. Personne ne sait qui l'a construit ni quand, mais il existe depuis la période EDO. Beaucoup pensent qu'il est bien plus vieux et qu'il fut jadis le dojo du premier Maître du Spinjitzu.



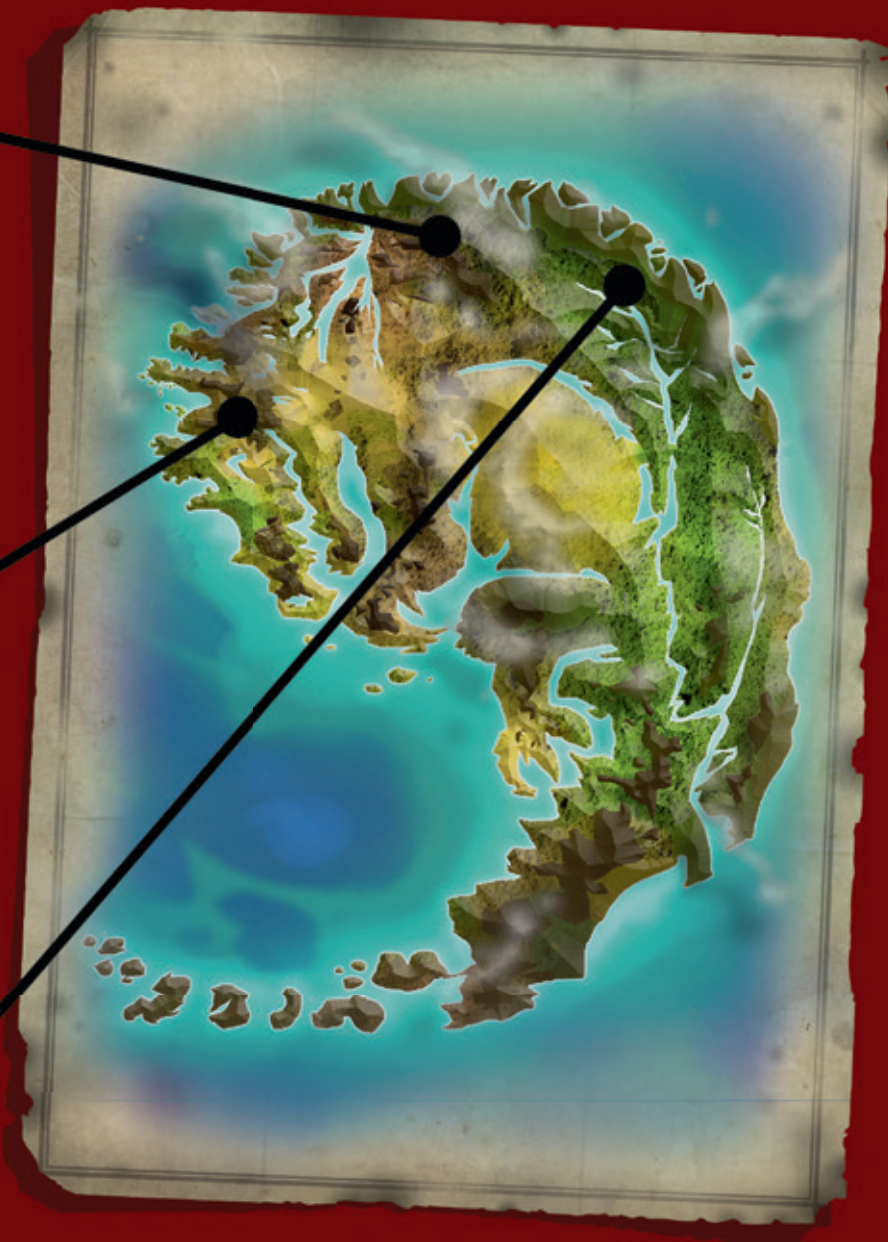
NINJAGO CITY

La plus grande ville de tout NINJAGO. Elle a connu pas mal d'action et fut le site principal des attaques du Grand Dévoreur, de l'Overlord, des Guerriers de pierre, des maléfiques Nindroïdes et du Maître d'or. Mais NINJAGO City a toujours eu le dessus et, même si elle a connu beaucoup de conflits, de destructions et de transformations, ses citoyens sont restés des gens honnêtes et travailleurs.



LA CIME HURLANTE

Le pic le plus élevé et le plus froid de NINJAGO. Les vents glacés qui soufflent sur cette chaîne de montagnes font un bruit caractéristique très effrayant. La cime hurlante abrite la tombe Hypnobrai et est également le lieu d'une énorme tornade appelée l'Œil de l'Aveugle, qui fait rage sur la région et serait un passage vers un autre royaume.



INTERVIEW AVEC LES DESIGNERS ADRIAN FLOREA ET THOMAS PARRY



Peux-tu nous expliquer un peu le processus de création du modèle Le Temple de l'Airjitzu ?

Bien sûr ! Quand j'ai commencé à travailler sur le Temple de l'Airjitzu, j'avais déjà travaillé sur tous les modèles LEGO NINJAGO depuis plus de quatre ans, je connaissais donc très bien cet univers, son style et bien sûr notre équipe de ninjas. Nous avons équipé nos ninjas de véhicules ultra modernes, de dragons glorieux et d'ennemis effrayants année après année, mais nous avons pensé qu'il manquait quelque chose pour leur donner un contexte. L'occasion de construire un grand modèle est arrivée et j'avais dès le début une idée de ce que je voulais faire. J'allais finalement pouvoir utiliser toutes les petites

pièces et constructions que je gardais dans des boîtes autour de mon bureau. Finalement, le modèle reflète toujours un look fort d'inspiration LEGO NINJAGO fantastique, avec des caractéristiques qui peuvent ne pas être basées sur la réalité.

Comment as-tu trouvé l'inspiration pour cet ensemble ?

Il est difficile de ne pas être inspiré en cherchant des références sur l'architecture asiatique. L'idée principale pour le modèle et la maquette était de fournir à nos principaux personnages un environnement où ils pourraient se reposer de leur lutte pour sauver le monde de NINJAGO. La pagode centrale est luxueuse et sophistiquée tandis que l'atelier du forgeron a un style très humble. Le contraste est clair dans les différences entre les bâtiments, notamment dans la couleur, les styles de toit, les fenêtres et leur fonction. Trop de contraste peut causer une certaine confusion donc j'ai créé la base pour qu'elle soit visuellement symétrique, la fontaine servant de centre.

Quels ont été les défis que tu as dû affronter ?

Savoir quand s'arrêter ! Le village avait le potentiel de grandir dans de si nombreuses directions différentes, mais il était important de représenter l'essentiel. L'idée d'un théâtre est arrivée plus tard dans le processus, ce qui signifie qu'elle a dû être pensée aussi efficacement et aussi

rapidement que possible. Trouver comment projeter les ombres sur l'écran a été un processus compliqué. Certaines des premières versions avaient des éléments qui se chevauchaient, créant des formes intéressantes et même des dragons avec la brique lumineuse allumée. Une version offrait plus de mouvement mais elle s'est révélée trop délicate. Un autre défi avec le théâtre a été de construire le mécanisme qui active la table tournante et la brique lumineuse simultanément, car la lumière ne peut pas s'allumer en permanence sinon la pile s'userait trop vite. Des défis comme ceux-là sont finalement amusants lorsque tout finit par s'assembler et bien fonctionner.

Quelle est ta partie préférée dans le modèle ?

Il est difficile de choisir une partie préférée, mais je suis vraiment heureux de l'effet visuel du théâtre d'ombres, car c'est la première caractéristique de ce type ajoutée dans un modèle. Je me suis surpris à le regarder comme s'il racontait une légende ancienne avec son langage minimal.

Quelle a été la partie la plus compliquée à créer dans ce modèle ?

Le temple (la pagode) a été la partie la plus compliquée. Sa disposition unique, étant située dans un coin, a créé des surprises inattendues. Chaque niveau devait avoir une

largeur différente car le premier étage avait un passage à l'extérieur, ce qui signifie que les murs devaient être repoussés vers l'intérieur. À l'étage supérieur, ils avaient un tenon de plus avant de se rétrécir à nouveau au dernier étage. Les jolies courbes des toits qui doivent s'intégrer avec la base rigide du bâtiment ont constitué un défi redoutable dès le premier jour. La disposition du toit du temple était construite très différemment au début, en utilisant de tout petits joints en boule pour obtenir les angles adéquats. C'était joli, mais inutilement complexe.

Raconte-nous un peu comment tu as commencé à travailler pour le Groupe LEGO.

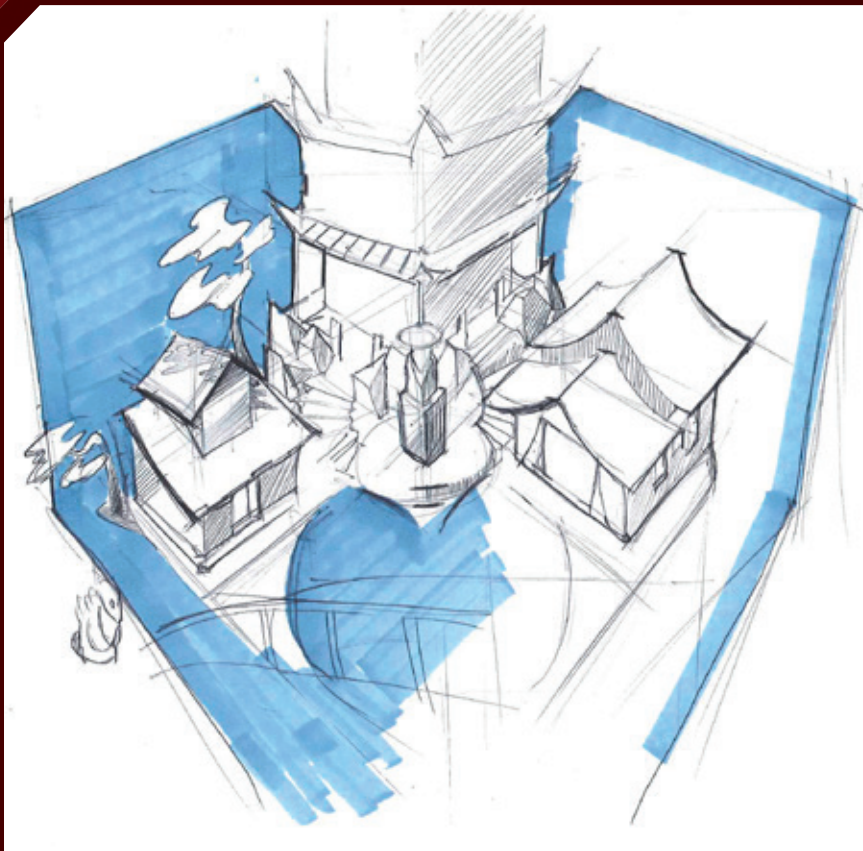
J'ai passé un diplôme de design industriel et j'assemble des briques LEGO depuis 2010. Mes tout premiers modèles étaient conçus pour LEGO NINJAGO. J'ai été heureux de découvrir que les gens qui voulaient m'engager connaissaient les modèles que je construisais avec des briques LEGO pendant mes loisirs comme fan adulte de la construction LEGO.

Quel est ton ensemble LEGO NINJAGO préféré ?

Le Temple de feu tient toujours une place spéciale dans mon cœur, juste après le QG des ninjas. J'ai tendance à être attiré par les fonctions amusantes qui sont la marque de beaucoup d'ensembles LEGO NINJAGO.



PROCESSUS DE DESIGN



Le modèle est proche de sa version finale. La disposition symétrique commençait à prendre forme et les bâtiments de différentes hauteurs formaient un paysage intéressant. On voit un point central où se situe la statue au milieu de la fontaine et les côtés s'étendent pour s'adapter aux deux bâtiments supplémentaires. J'attache beaucoup d'importance aux petits détails, par exemple l'ombre de l'arbre sur le toit du forgeron, j'ai donc fini par ajouter des feuilles séchées pour obtenir un effet similaire.



Des esquisses rapides m'ont aidé à maîtriser les formes difficiles à construire si nombreuses dans les bâtiments de style asiatique.

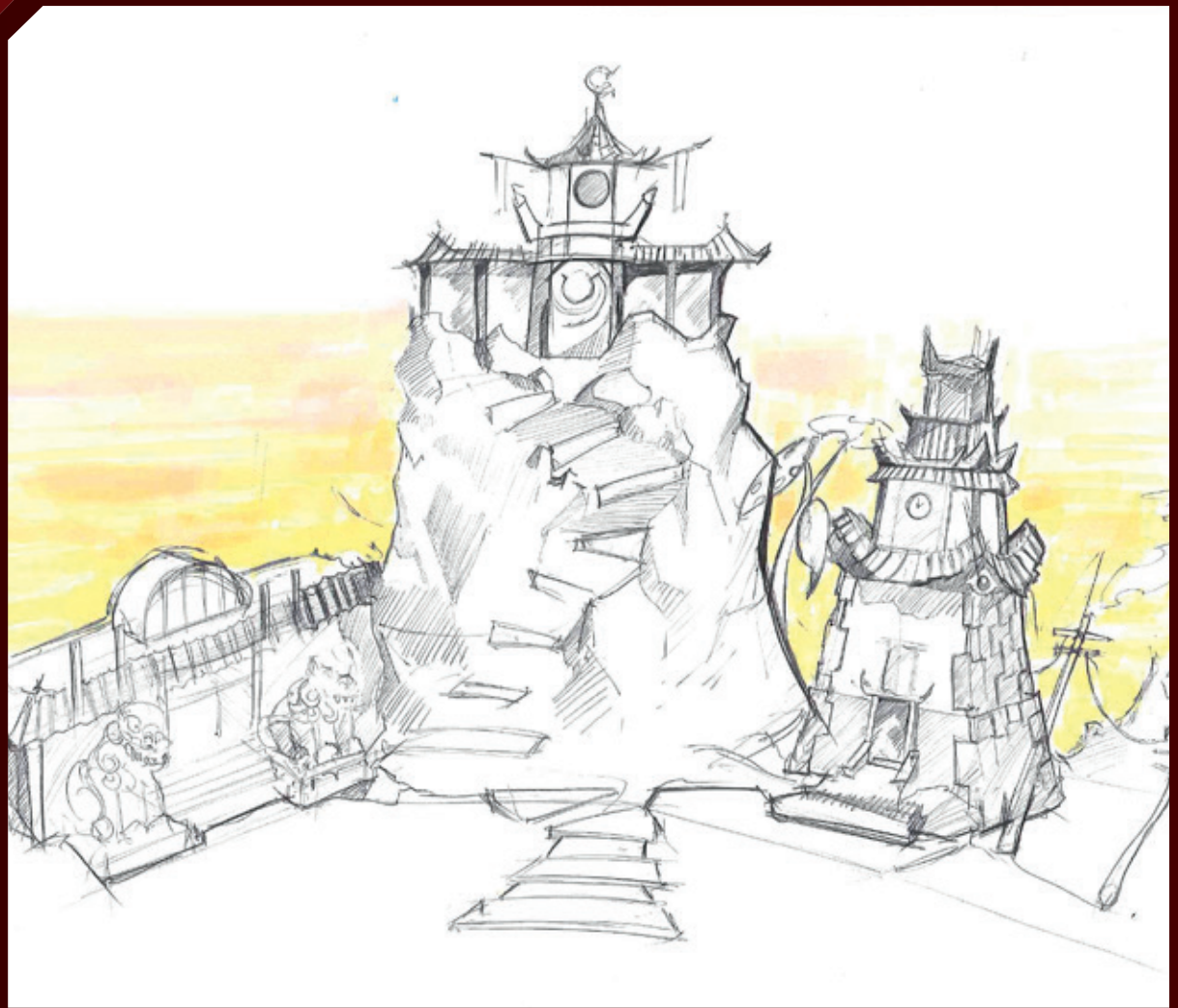


Le marché des contrebandiers est resté pratiquement intact avec sa structure ouverte. La partie difficile a été de choisir un style de toit. Les segments de la porte du garage m'ont donné au moins deux options de formes douces pour refléter le style symbolique. Le double toit le plus reconnaissable et le plus élaboré a finalement été choisi. Des détails furent ajoutés avec le temps, par exemple les cannes à pêche, les caisses et un chemin. J'aime beaucoup les deux poulets qui se sont installés à proximité, sans doute attirés par l'odeur des baguettes.

INFOS SUR LE DESIGN



Une maison d'aspect très modeste, qui, aux premiers jours du développement, fixa le style jusqu'à la version finale. À ce stade, je savais que je voulais inclure au moins un bâtiment qui avait une structure en bois intéressante dans ses murs. Ceci est devenu réalité avec le forgeron bleu.



Dès le début du processus de design, j'ai été inspiré par la liberté qu'un modèle de cette taille offrait. J'avais toujours voulu inclure des falaises détaillées et des arbres sauvages dans un modèle. La falaise fut réduite et remplacée par la structure d'inspiration pagode. Dans cette esquisse du début, l'idée était différente et je voulais ajouter des références au pensionnat de Darkley pour mauvais garçons et au musée de NINJAGO City, même si les avoir côte à côte n'avait pas beaucoup de sens.

LES PERSONNAGES

LES NINJAS

Un ninja seul est déjà puissant, mais en équipe ils sont presque invincibles. Les ninjas s'aident les uns les autres, se soutiennent et, dans le combat, se protègent toujours mutuellement. Il leur arrive de se disputer, mais chacun est prêt à tout risquer pour ses amis et son équipe.



KAI



JAY



ZANE



COLE



LLOYD



NYA



WU

LE FACTEUR

L'homme le plus travailleur sur l'île de NINJAGO. Auparavant affecté au bureau de poste, cet employé postal a décidé à l'approche de l'âge de la retraite qu'il avait besoin de plus d'air frais et d'exercice. Il a commencé à distribuer lui-même le courrier (ainsi que des colis contenant de nouvelles tenues ninjas), mais hélas il n'avait pas réalisé à quel point Ninjago pouvait être une ville dangereuse. Il a donc conçu divers véhicules étranges pour l'aider à distribuer le courrier jusque dans les endroits les plus reculés.



CLAIRE

À l'opposé exact de son père, elle passe son temps à rôder autour du temple, sans avoir peur de faire quelques réparations ainsi que tous les travaux que son père ne peut effectuer en raison de son appréhension. En fait, elle ADORE les histoires de fantômes, et en secret elle passe le plus de temps possible à explorer le temple hanté. Elle en connaît tous les recoins et a découvert presque tous les mystères et les sombres secrets du temple... Mais elle les garde pour elle, car elle ne veut effrayer personne, surtout pas son père.



MISAKO

Misako est archéologue au Musée d'histoire de Ninjago et est également la mère de Lloyd. Sa passion pour ses recherches, en particulier trouver comment empêcher la prophétie du Ninja vert de se réaliser, l'a tenue éloignée de Lloyd pendant une grande partie de sa vie. Ses connaissances et son expertise sont cruciales pour le voyage épique des ninjas.



JESPER

Employé pour transformer le temple hanté de Yang en une splendide attraction touristique, il n'a malheureusement pas fait du très bon travail. Il est difficile de s'occuper d'un temple hanté lorsque l'on a peur des fantômes. C'est un excellent jardinier-paysagiste, mais sa peur le tient à distance, et les terrains situés loin du temple sont beaucoup plus soignés que le temple lui-même. Mais si le temple perd un jour sa réputation terrifiante, il fera certainement un excellent travail. En attendant, heureusement qu'il a sa fille...



DARETH

Dareth est le propriétaire d'un petit dojo appelé Mojo Dojo du Grand Sensei Dareth, où il donne des cours à un petit groupe d'élèves. Dareth est un professeur décontracté, mais un peu prétentieux. Il essaie de prouver qu'il est assez bon pour faire partie des ninjas, mais il échoue misérablement. Dareth reste néanmoins un professeur dévoué et un ami des ninjas.



THÉÂTRE D'OMBRES

Le théâtre d'ombres du modèle raconte une histoire qui est assez simple pour être interprétée de nombreuses façons différentes. Les silhouettes peuvent même être des esprits enfermés sous le temple, revivant pour toujours leur heure de gloire... en apprenant comment maîtriser les secrets de l'Airjitzu dans un combat épique. Mais était-ce leur dernier combat ?

Le serpent, pour moi, représente le Grand Dévoreur, le méchant suprême dans l'année du serpent, et l'un des méchants les plus percutants dans l'univers LEGO NINJAGO. Le mini Grand Dévoreur pourrait essayer de venir manger un morceau, et tourner en cercles est la meilleure façon de se défendre contre l'ennemi venimeux. Si l'on rapproche le serpent de la brique lumineuse, l'ombre grandit et l'on peut recréer une scène où Garmadon et son frère, Wu, luttent contre leur puissant ennemi.



INFORMATIONS SUR LE THÉÂTRE

C'est par une coïncidence que j'ai eu l'idée du théâtre d'ombres. Le Temple de l'Airjitzu était en cours de conception au moment où je suis tombé sur cette utilisation alternative de la brique lumineuse, et j'ai su que je devais ajouter cette nouvelle fonction au modèle. L'utilisation des ombres peut être très symbolique et semblait parfaitement adaptée au contexte du monde de NINJAGO. C'est aussi une nouvelle façon passionnante d'utiliser la brique lumineuse, car sa dimension 2x3 peut la rendre un peu compliquée à placer dans certains modèles.

Lors des journées passées à créer le théâtre et son mécanisme, j'ai commencé à jouer avec différents éléments qui avaient des effets intéressants, par exemple la transparence, ou des pièces étranges qui projetaient différentes sortes d'ombres. Une fois que j'ai décidé d'utiliser la figurine minuscule mais adorable pour représenter les personnages, l'étape suivante a été d'ajouter du mouvement. Un défi amusant a été de lier les fonctions ensemble, pour créer cette sensation de kinéscope à l'ancienne. On remarquera aussi comment les ombres des personnages grandissent et diminuent selon leur distance avec la lumière. Si les marches en pierre sont retirées sur le côté gauche, il est aussi possible d'enlever facilement la brique lumineuse en tapant sur le mur.



Le théâtre d'ombres est un moyen simple mais captivant de raconter des histoires depuis les temps anciens et fait partie de la mythologie et des spectacles depuis des siècles. Longtemps avant l'invention du film, le théâtre d'ombres original est né en Chine ancienne et s'est rapidement étendu dans toute l'Asie comme forme artistique traditionnelle. Un groupe d'artistes voyageurs jouait des pièces en utilisant des mythes et des légendes comme sujets et de la musique pour accompagner l'histoire. J'ai aussi entendu dire que cela porte chance !

Je pense qu'il s'agit d'une fonction très amusante et originale et j'espère que tout le monde va l'aimer. On peut l'intégrer à sa propre histoire et sa fonctionnalité est sans limite. Certains disent que ceci raconte l'histoire de deux frères luttant contre un ennemi invincible, mais j'aime à penser qu'il existe plusieurs interprétations possibles.

