



STAR WARS

SÉRIE DE COLLECTION SUPRÊME



75181



« NOUS AMORÇONS L'ATTAQUE ! »



Directeur du design : Jens Kronvold Frederiksen / Créateur du modèle : Jordani David Scott / Graphiste : Madison O'Neil

À PROPOS DE L'ÉQUIPE DE DESIGN LEGO® STAR WARS

Depuis le début de l'aventure LEGO® *Star Wars* en 1999, nous avons conçu chaque année de nouveaux modèles pour cette gamme de produits. L'équipe de design LEGO *Star Wars* est composée de onze créateurs de modèles et de quatre graphistes. Elle regroupe de nouveaux designers avec des idées originales et des designers LEGO *Star Wars* expérimentés ayant de nombreux modèles à leur actif.

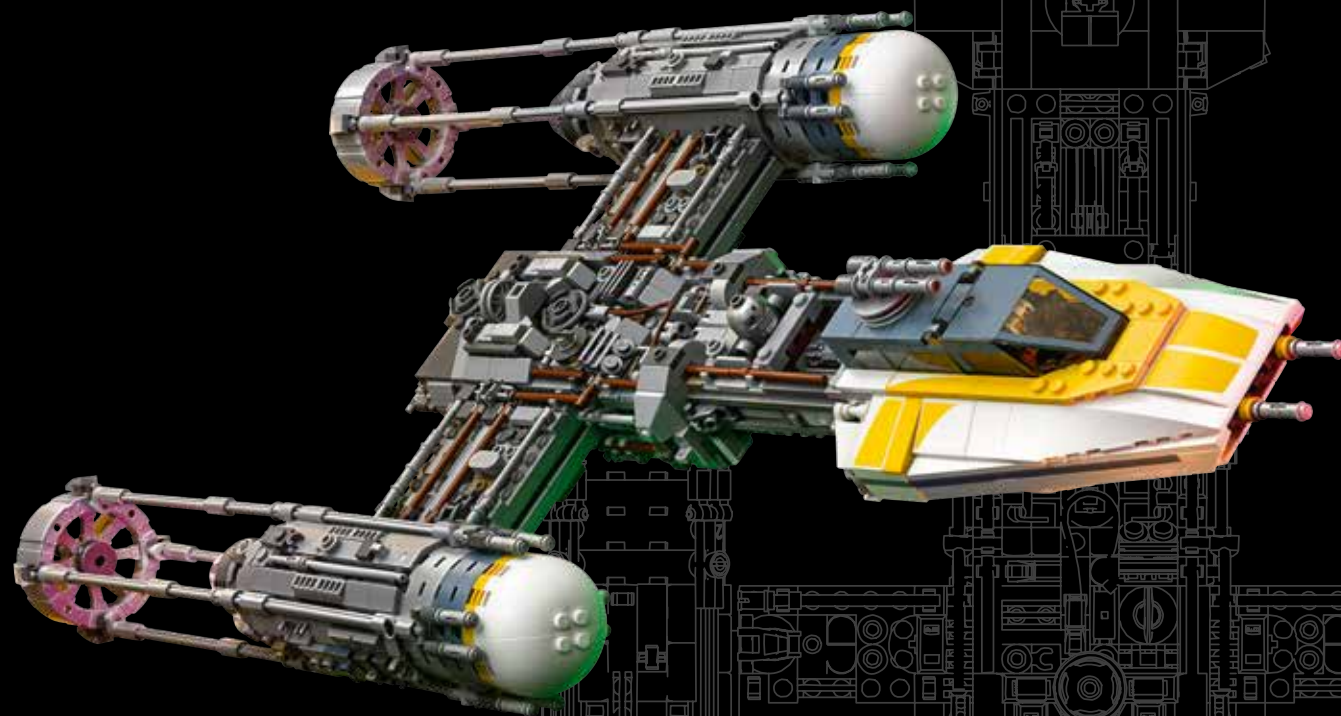
Il s'agit de l'équipe idéale pour créer de nouveaux modèles LEGO *Star Wars* innovants et pour améliorer les versions LEGO antérieures des célèbres vaisseaux cultes. L'objectif de notre gamme principale de produits LEGO *Star Wars* est de créer des modèles cool, amusants et stimulants pour les enfants.

Pour LEGO Direct, nous avons la possibilité de créer des modèles encore plus grands et plus complexes, en prêtant une attention particulière à la précision et aux détails. Ces modèles sont amusants et fascinants à concevoir, mais ils constituent aussi un énorme défi ! Nous donnons toujours le meilleur de nous-mêmes, et nous espérons que vous les apprécierez autant que nous.

Bonne construction !



Jens Kronvold Frederiksen
Directeur du design, LEGO® *Star Wars*™





Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

À PROPOS DU Y-WING STARFIGHTER™

Étincelant parmi les étoiles et armé de bombes à protons d'une puissance inouïe, le Y-wing est un chasseur-bombardier ultra robuste initialement conçu pour la Guerre des Clones. Toutefois, ce bombardier à longue portée a finalement été remplacé par des navires capitaux au sein de la Marine impériale ; les vaisseaux excédentaires ont alors été vendus, recyclés ou subtilisés par des membres de la Rébellion. Surnommé « La fourchette » en raison de sa forme, le Y-wing est devenu une arme précieuse pour les rebelles dans leur lutte contre l'Empire galactique.

La version d'origine du Y-wing, introduite durant la Guerre des Clones, était dotée d'un magnifique fuselage blindé qui offrait une protection optimale. Cependant, la coque blindée superficielle nécessitait une maintenance continue et devait être enlevée à chaque fois que des travaux devaient être effectués à l'intérieur

du vaisseau. Aussi, lorsque l'Alliance rebelle a commencé à utiliser le Y-wing, bon nombre d'équipes de maintenance ont décidé de retirer totalement le blindage et de laisser la coque principale apparente. Cette modification a permis d'alléger la structure spatiale et d'accélérer le refroidissement des moteurs du Y-wing, ce qui a considérablement boosté ses performances.

Avec ses armes puissantes et son hyperpropulseur fiable, le Y-wing a servi au cours de nombreuses batailles. Sa coque robuste et ses boucliers défensifs permettaient au Y-wing de résister aux tirs anti-aériens pendant les bombardements, mais sa vitesse le désavantageait durant les combats contre les TIE fighters, qui étaient bien plus rapides que lui. Signe de l'utilité du Y-wing, l'escadron Or du groupe de rebelles basé sur Yavin 4 est entièrement constitué de puissants Y-wings.

INFORMATIONS/CARACTÉRISTIQUES

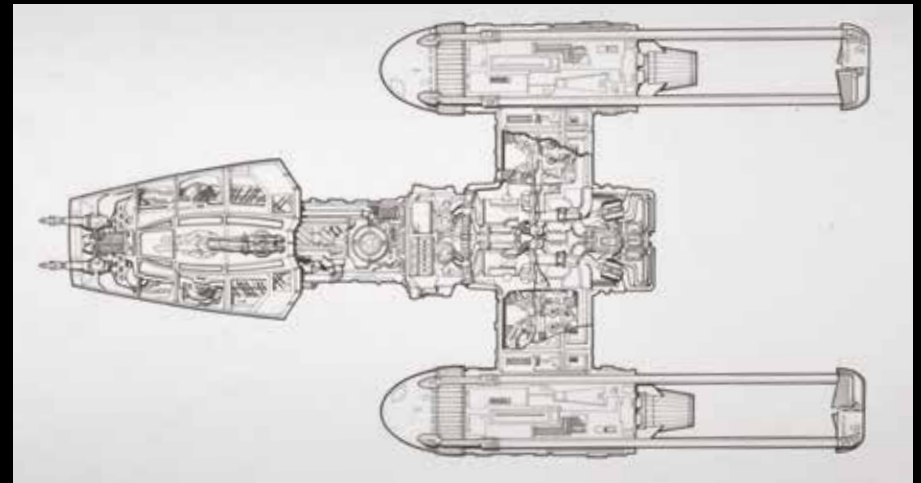
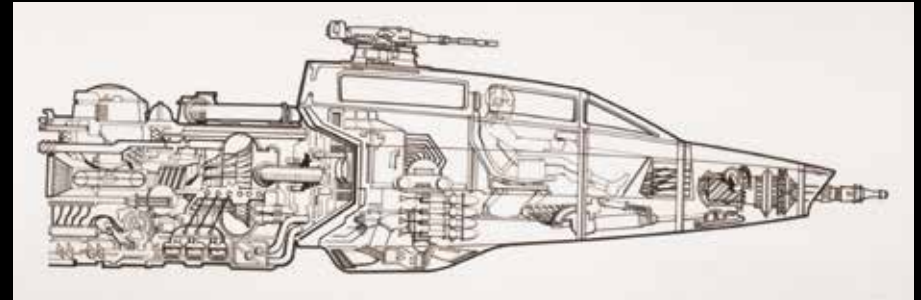
Informations relatives au Y-wing BTL

Constructeur.....Koensayr
Modèle.....Y-wing BTL
Affiliation.....Alliance rebelle

Caractéristiques techniques -Y-wing BTL

Longueur.....16,24 mètres
Hauteur.....2,44 mètres
Vitesse atmosphérique maximale.....1.000 km/h
Hyperpropulsion.....classe 1.0
Armement.....Canons laser IX4 Taim & Bak (2)
Canons à ions SW-5 (2)
Lance-roquettes

Moteur.....Moteur ionique tribord R200 avec turbo modifié
Équipage.....1 pilote
Droïde astromech



RENCONTRE AVEC LE CRÉATEUR DU MODÈLE

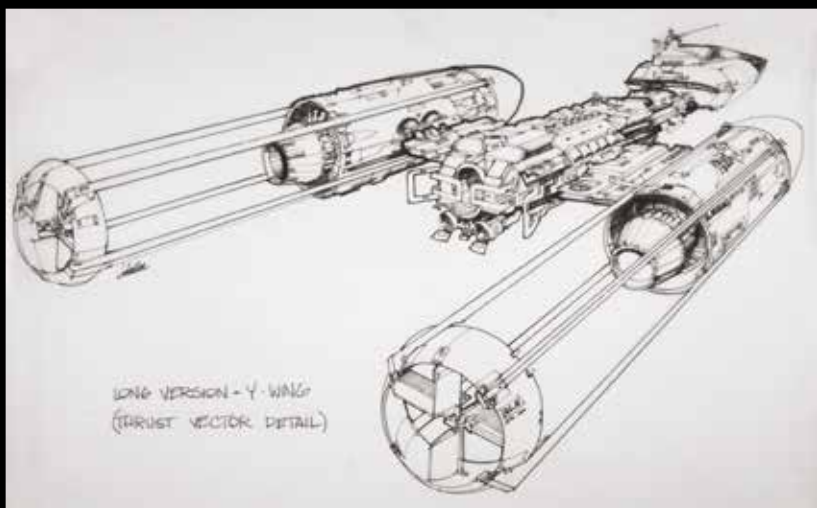
Jordan David Scott

Q : L'univers *Star Wars* regorge de véhicules uniques et emblématiques. Comment faites-vous pour choisir le prochain véhicule LEGO® *Star Wars* époustouflant que l'équipe va créer ?

R : Il s'agit d'un long processus dans lequel de nombreux facteurs entrent en ligne de compte. Nous commençons par examiner les réactions et les desiderata de nos fans concernant de nouveaux modèles potentiels. Nous nous penchons également sur les anciennes versions d'un nouveau modèle potentiel : quand ont-elles été commercialisées et comment pouvons-nous les améliorer en proposant une nouvelle version ? Enfin, la sortie d'un nouveau film *Star Wars*, ou tout autre contenu pertinent, peut également influencer notre choix d'un nouveau modèle.

Q : Il existe plusieurs versions différentes du Y-wing : le chasseur d'attaque biplace BTL-S3, le BTL-A4 équipé d'un canon à ions à l'avant, le modèle « Longprobe » et, bien entendu, la toute première version, le BTL-B. Comment avez-vous choisi la version du Y-wing qui serait construite en briques LEGO ?

R : Nous voulions représenter le modèle le plus emblématique du Y-wing dans l'univers *Star Wars*. Le Y-Wing BTL-A4 apparaît dans *Star Wars* Épisode IV : Un nouvel espoir, dans la scène de la poursuite dans les tranchées de l'Étoile de la Mort. Comme c'est l'une des scènes les plus célèbres de *Star Wars*, nous devions forcément choisir cette version.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Jordan David Scott

Q : Le Y-wing était connu pour avoir une coque blindée amovible qui était souvent enlevée. Quelles techniques avez-vous utilisées pour que le modèle soit suffisamment solide malgré la présence d'un fuselage aussi apparent ?

R : Lorsque j'ai commencé à construire le Y-wing, je savais que les moteurs latéraux allaient me donner du fil à retordre. Ils sont très longs et très fins. Cet aspect a également eu une influence sur le point d'équilibre et a quelque peu compliqué la fixation de ces moteurs. J'ai testé différents modèles, mais au final, je me suis rendu compte qu'un simple cadre Lego Technic et quelques axes très stables étaient suffisants pour que le modèle soit à la fois solide et facile à construire. Cela m'a permis de dissimuler l'intégralité de la construction dans les détails époustouflants du fuselage apparent du Y-wing.

Q : En quoi le Y-wing se distingue-t-il des autres modèles LEGO *Star Wars* ?

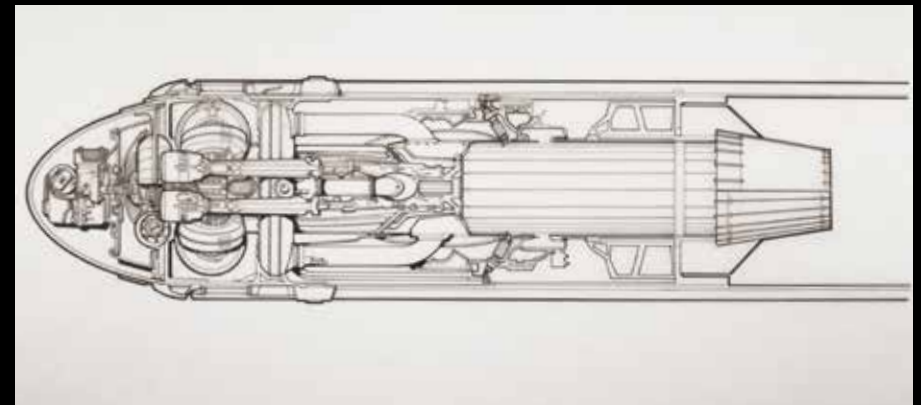
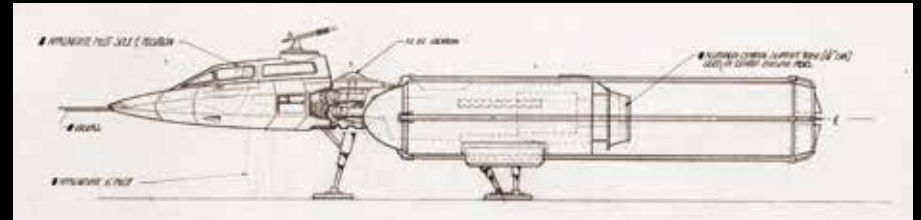
R : Je pense que c'est l'un des rares modèles *Star Wars* de la série de collection suprême dont toutes les parties présentent une multitude de constructions et de détails subtils et complexes.

Q : L'une des parties du Y-wing a-t-elle été particulièrement difficile à reproduire avec des briques LEGO ? Comment avez-vous résolu le problème ?

R : Ah oui. Comme je l'ai déjà dit, les moteurs latéraux ont été très difficiles à stabiliser, mais c'est surtout leur forme cylindrique qui a posé problème. La version précédente du Y-wing de la série de collection suprême avait une structure plus carrée ; je voulais donc essayer d'améliorer cet aspect, mais cela a posé pas mal de difficultés en termes de construction. Les pylônes de soutien situés le long des moteurs sont construits sur 4 côtés, ce qui est facile à assembler. Cependant, le véritable défi consistait à fixer l'ensemble du moteur sur le châssis du modèle. Ça n'allait pas, car mes points de connexion et les pylônes de soutien étaient positionnés selon le même angle. J'ai dû utiliser quelques constructions très bizarres, avec des plaques tournantes, pour obtenir ce point de connexion orienté à 45 degrés. Ensuite, il fallait encore que j'intègre les détails et que je donne aux moteurs une forme arrondie. Cela n'a pas été de tout repos, mais je suis content d'y être finalement arrivé, et je pense que ce Y-wing ressemble assez bien au modèle d'origine... J'espère que les fans sont du même avis.

Q : Dans quelle mesure ce Y-wing LEGO ressemble-t-il à l'original ?

R : À mes yeux, il s'agit d'une reproduction assez fidèle de l'original. Lucasfilm nous avait fourni énormément de matériel de référence, et le bureau était rempli de maquettes. Toutefois, à l'instar des modèles réduits utilisés en studio, plusieurs avaient servi pour tourner différentes scènes, si bien qu'il est très difficile de définir exactement de quel Y-wing mon modèle est inspiré. Au final, je dirais que le Y-wing LEGO® est une combinaison de quelques modèles différents.



© & TM Lucasfilm Ltd.

Q : Quelles caractéristiques du Y-wing aviez-vous à cœur d'inclure dans le modèle final ?

R : Sur les images de référence, j'aimais tout particulièrement la bande bleue qui longe tout le cockpit. La bande a été intéressante à construire, mais je pense que le résultat est réussi ; une technique similaire avait été utilisée pour le modèle plus petit de la série *Rogue One*. Un autre aspect que je voulais conserver, comme dans le *Snowspeeder* de la série de collection suprême sur lequel j'ai travaillé, est le dessous détaillé du modèle. Je pense que, quelle que soit la partie du modèle que l'on regarde, il est extrêmement important de voir les mêmes détails que dans le film.

Q : Qu'est-ce qui influence le choix des couleurs des briques LEGO utilisées pour créer le modèle ? Essayez-vous de reproduire les couleurs du véhicule dans le film, ou d'autres éléments entrent-ils en ligne de compte ?

R : Pour l'extérieur du modèle, nous devons vraiment essayer de rester le plus proche possible de l'original. Heureusement, le Y-wing a une teinte relativement neutre, avec toutefois quelques jolies nuances de couleurs. Pour cela, j'ai utilisé énormément de gris et gris foncé, auxquels j'ai ensuite ajouté quelques touches de marron et de rouge foncé pour les tuyaux, ainsi que du beige foncé pour reproduire des éléments usés un peu plus rouillés. L'intérieur du modèle est assez coloré afin de faciliter la construction. Je suis écossais, donc j'essaie toujours de dissimuler une brique bleue et une brique blanche quelque part dans le modèle. Comme le cockpit est tout blanc, cela n'a pas été trop difficile dans ce cas-ci !

RENCONTRE AVEC LE GRAPHISTE

Madison O'Neil

Q : Par où commence le processus de conception graphique d'un nouvel ensemble et de nouvelles figurines ?

R : Lorsque le processus de conception graphique commence, nous avons généralement une idée bien précise des personnages que nous voulons inclure. À partir de là, je rassemble du matériel de référence et je passe à l'exploration graphique. Cette phase consiste généralement à créer plusieurs versions différentes du même modèle, à jouer avec les couleurs, mais aussi avec la taille des éléments. Il m'arrive de dessiner des croquis à la main, mais la plupart du temps, je commence directement dans Adobe Illustrator. Nous menons ensuite plusieurs discussions et évaluations au sein de l'équipe de design LEGO *Star Wars* afin de procéder à des ajustements. Enfin, la dernière étape est l'approbation par Lucasfilm, laquelle peut nécessiter quelques révisions.

Q : Quelles difficultés rencontrez-vous lors de la création d'éléments et de motifs qui doivent à la fois être reconnaissables et suffisamment détaillés, mais aussi suffisamment petits pour tenir sur une figurine ?

R : La plus grande difficulté est liée aux personnages de *Star Wars* qui comportent une multitude de détails. Une figurine standard est petite et a des proportions très différentes de celles d'un vrai être humain. Inclure tous les détails importants peut parfois s'apparenter à un véritable casse-tête. Toutefois, la simplification fait partie intégrante de l'ADN LEGO®. Nous déterminons les détails à inclure en priorité dans nos personnages, quitte à parfois éliminer de petites choses sans importance pour un modèle de cette taille.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Madison O'Neil

Q : Y a-t-il des détails du film que vous vouliez absolument intégrer dans la version finale des figurines ?

R : Le plus important dans cet ensemble était bien entendu le casque de Jon « Dutch » Vander, le leader de l'escadron Or. Sa couleur vert olive et les symboles présents sur ses côtés le rendent vraiment unique.

Q : Qu'est-ce que vous aimez dans le processus de conception des figurines ?

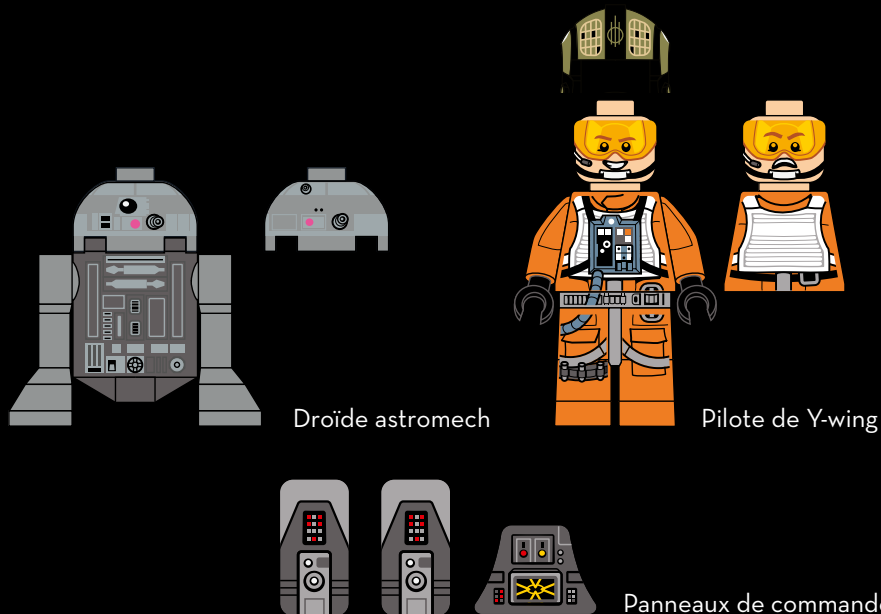
R : J'ai la chance d'être à la fois un grand fan de *Star Wars* et de LEGO. Pouvoir reproduire les personnages de l'une de mes sagas préférées dans un autre univers est donc une expérience vraiment spéciale pour moi. Si je devais choisir la partie que je préfère dans le processus, ce serait la finalisation complète d'une création, autrement dit lorsque je reçois les éléments imprimés pour la première fois et que je peux tenir le personnage dans mes mains.

Q : Qu'utilisez-vous comme matériel de référence pour créer les décorations des figurines ? Des photos de films ? Des images sous licence ?

R : Cela dépend essentiellement du film duquel est tiré le personnage. Si le film n'est pas encore sorti, nous recevons du matériel de *concept art* et des photos du personnage sous tous les angles. Si le personnage apparaît dans la première ou la deuxième trilogie, je préfère rassembler des images provenant directement de ces films. Je pense que c'est le meilleur moyen de représenter le personnage tel que le public le perçoit, et cela me donne une bonne excuse pour regarder *Star Wars* quand je suis au boulot ! Pour Dutch Vander, je me suis basé sur des images tirées d'*Un nouvel espoir* et j'ai même fait référence à son caméo dans *Rogue One*.

Q : Les personnages de l'univers *Star Wars* sont très détaillés. Comment choisissez-vous les détails que vous allez représenter et ceux qui sont finalement superflus et ne figureront pas dans la création finale ?

R : Je pense que tout est une question d'échelle et d'impact. Pour garantir une conception graphique de qualité, nous devons respecter de nombreuses exigences, telles qu'une épaisseur de trait et une taille de point minimales. Certains détails des personnages sont trop petits pour être inclus sur les figurines, simplement en raison des principes que nous devons respecter. D'autres petits détails sont parfois laissés de côté, car ils ne sont pas vraiment marquants... Ce ne sont pas des choses dont les fans se souviennent lorsqu'ils pensent au personnage en question. Les caractéristiques les plus intéressantes et les plus mémorables sont toujours mises en évidence.



© & ™ Lucasfilm Ltd.