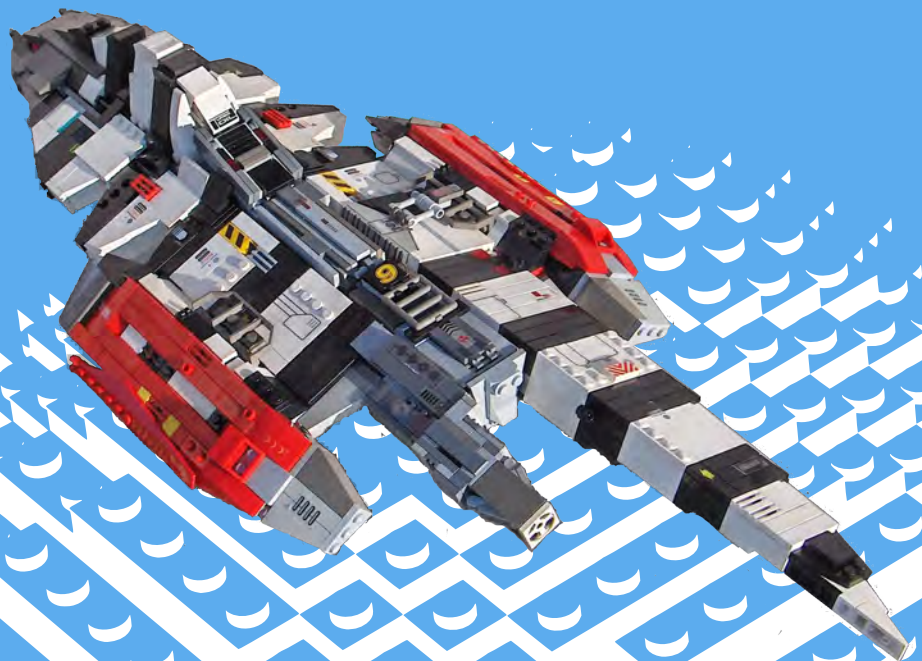


Adrian Florea





Grandes creadores del mundo: Adrian Florea

"Algunos de los constructores ahí fuera tienden a dramatizar en el tema post-apocalíptico, pero yo intento darle más sustancia, darle algo único, puede que incluso un toque de humor."

Por Redacción Hispabrick Magazine

Fotos por Adrian Florea

Traducción por car_mp y Jetro

No en todos los países la comunidad AFOL está desarrollada. Sin embargo gracias a Internet nos encontramos en que cada rincón del planeta aflora la imaginación. Adrian es un claro ejemplo de ello. Este rumano, además de ser un artista del brick y realizar maravillas en múltiples líneas consigue llevar la construcción mas allá, donde casi nadie

había llegado.

Cuando le propusimos la entrevista no dudo ni un instante y compartió con nosotros sus opinión sobre construcción, tendencias y la comunidad en general. Aquí va.



HispabrickMagazine: ¿ Nombre?

Adrian Florea

HM: ¿Edad?

AF: 22.

HM: ¿Nacionalidad?

AF: Rumana.

HM: ¿A que te dedicas normalmente?

AF: Duermo un tercio de mi vida, y cuando tengo tiempo construyo con LEGO®.

HM: ¿Cuando empezaste a construir con LEGO®?

AF: Como la mayoría de los fans de LEGO comencé cuando era niño creciendo con él. Hasta hace dos años tenía una colección que entraba en una caja de zapatos. Entonces es cuando comencé a hacer MOCS de nuevo. Postee algo, solo para ver la reacción de la gente, y eso encendió mi pasión por el LEGO de nuevo.

HM: ¿Cual fue tu primer set?

AF: Fue un set de piratas, creo que se llamaba "barca de naufrago". Echo de menos ese set, he perdido la mayoría de las piezas desde entonces, aun conservo algunos barriles y banderas.

HM: ¿Y el último que adquiriste?

Hispabrick Magazine: Name?

Adrian Florea.

HM: Age?

AF: 22.

HM: Nationality?

AF: Romainian.

HM: What do you do normally?

AF: I sleep one third of my life, and then when I have time I build with LEGO®.

HM: When did you first start building with LEGO?

AF: As most LEGO fans I started out as a child growing up with it. Until two years ago I had a collection that could fit in a shoebox. That's when I started seriously MOCing again. I posted something just to see people's reaction to it, and that just ignited my passion for LEGO once again.

HM: Your first set?

AF: It was a pirate set, I think it was called the castaway's raft... I miss that set, I lost most of it since then, I still have some barrels and flags.

HM: And your last set?

AF: Creo que es "La mina de los enanos" si no me equivoco. Últimamente compro set tras set y he empezado a perder la cuenta. Quiero conseguir alguno de esos sets de Indy, pero el precio es abusivo.

HM: ¿Tu línea oficial preferida?

AF: Star Wars™ es lo que me mantuvo activo en los paréntesis, pero últimamente me he entretenido con Castle. Pero todavía soy fiel a cualquier cosa relacionada con la Sci-Fi.

HM: ¿Y tu línea no oficial preferida?

AF: Me gusta experimentar con temas cuando construyo, también mezclarlos, o intentar comprender bien cualquier nuevo tema que no haya intentado antes. Algunos de los constructores ahí fuera tienden a dramatizar en el tema post-apocalíptico, pero yo intento darle más sustancia, darle algo único, puede que incluso un toque de humor. Me he apartado un poco de las convenciones en esto. Intento no seguir tendencias demasiado a menudo, pero algunos de mis temas no oficiales son microspace, mecha, y un poco de post-apocalíptico.

HM: ¿Que te inspira para realizar tus creaciones?

AF: La comunidad. Esa es la principal razón por la que sigo construyendo. Me gusta enseñar lo que construyo, y me gusta ver lo que otros construyen, eso es lo que me inspira. También, están las películas habituales, juegos de PC y los zombies reales de todos los días.

HM: Ahora hay una oleada de MOCs con temática manga y de ciencia ficción. ¿Te han influido especialmente el cómic japonés o el videojuego en tu trabajo?

AF: Manga y Anime no me han interesado, solo últimamente he visto algunas series como "Gundam" y "Cowboy Bebop", y he construido un par de modelos directamente de las series. Estos modelos fueron mostrados más tarde en una casa de té japonesa como parte de un día de temática Sci-Fi. En general, sí, Sci-Fi es mi principal inspiración, incluso algunas veces videojuegos (Homeworld 2, y algo de las series Warhammer 40 K). Todavía mantengo cierta distancia con el modelo real, en cuanto a diseño, y añado mucho de mi estilo personal.

HM: ¿Dibujas o planificas tus nuevas creaciones antes de comenzar a construir?

AF: No realmente. La mayoría de mis MOCs empiezan por accidente, o jugando con una combinación de piezas hasta que encuentro algo que parece interesante, que entonces termina convirtiéndose en una creación real. Raramente planeo o bosquejo, suelo considerarlo una pérdida

AF: I think it's the Dwarf's mine if I'm not mistaken, I've been buying set after set lately and I start to lose track. I want to get some of those Indy sets, but the price here is making me sick.

HM: Your favourite commercial LEGO building theme?

AF: Star Wars™ is what got me active on the interwebs, but lately I've been having fun with castle. But I'm still loyal to anything Sci-Fi.

HM: And your favourite non-official building theme?

AF: I like to experiment with themes when I build, either mix them, or try to get a good grasp on any new themes I haven't tried before. Some of the builders out there tend to dramatize on the post-apocalyptic theme, but I try to give it more substance, throw in something unique, maybe even a little humour. I kind of got off track here. I try not to follow bandwagons (trends) too often, but some of my favourite non official themes are microspace, mecha, and a little bit of post-apocalypse.

HM: What inspires your creations?

AF: The community. That's the main reason I keep on building. I like showing what I build, and I like seeing what others build, that's what inspires me. Also, there's the usual movies, PC games and the everyday life hoards of zombies.

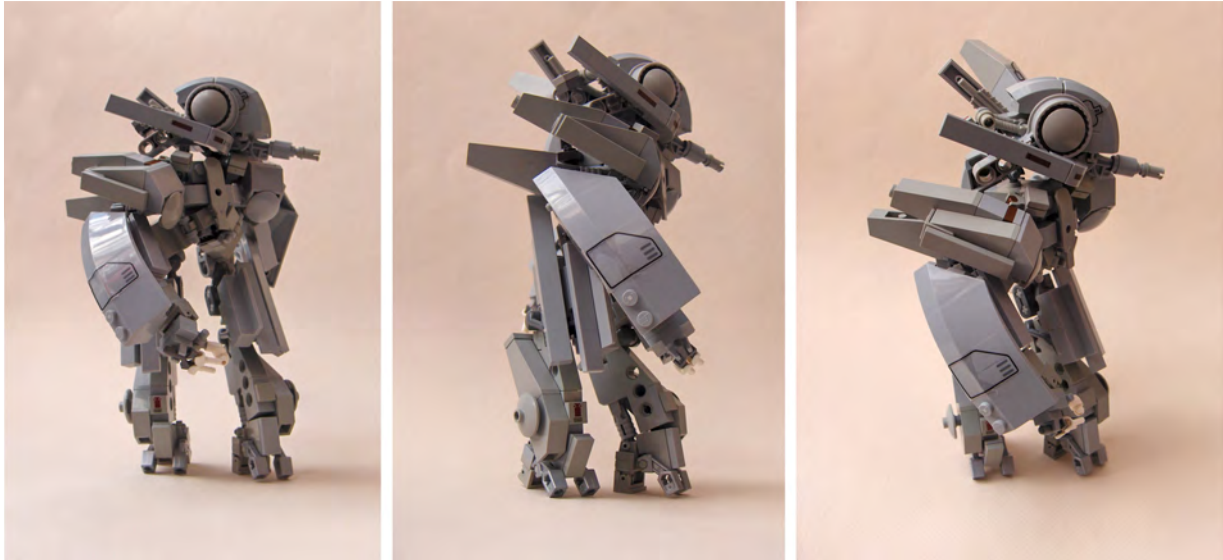
HM: There is a big new trend of MOC about japan comic (Manga) and SciFi. Have you been influenced by these art styles or by video games?

AF: Manga and anime hasn't been my interest, only lately I've watched some cartoons like "Gundam" and "Cowboy Bebop", and have built a couple of models directly from these series. These models were later displayed at a local Japanese teahouse as part of a thematic Sci-Fi day. In general, yes, Sci-fi is the main inspiration for me, even video games sometimes (Homeworld 2, and some of the warhammer 40K series). I still keep my distance from the actual model, design wise, and add a lot of my personal style.

HM: Do you draw pre-designs before star building?

AF: Not really. Most of my MOCs start either by accident, or by playing with a combination of parts until I find something that looks interesting which then in turn ends up a real creation. I rarely plan or sketch, I kind of consider that a loss of time, what you want to build already has to be in your head, if not, you improvise as you build.

HM: How do you face the process of building your ideas? You have a fixed and predefined idea of a MOC which takes form during the building process? Or do you start directly building with parts and that suggests you a final design? Resuming: the parts define the MOC, or the MOC decides which parts you are going to use?



de tiempo, lo que quieres construir debe estar en tu cabeza, si no, improvisa mientras construyas.

HM: ¿Cómo afrontas al empezar una idea? ¿Tienes una idea fija y predefinida de MOC que va cogiendo forma, o empiezas a construir con una vaga idea y las piezas te sugieren un diseño final? Es decir: ¿las piezas te sugieren un diseño, o el diseño te dice que piezas?

AF: Es una mezcla de los dos, al principio hay una vaga idea de lo que quiero construir, después es solo construcción espontánea e improvisación. También me gusta experimentar con técnicas y dar propósito a piezas aparentemente inútiles.

HM: ¿Cuál es tu pieza favorita? ¿Y por qué?

AF: Es muy difícil nombrar solo una. Me gusta la mayoría de las nuevas piezas curvadas. También me gustan esos pequeños brazos de robot de los sets de Exoforce®. Cualquier hinge y pieza snot.

HM: ¿Qué pieza te gustaría que fabricara LEGO®?

AF: Creo que la mayoría estará de acuerdo en que cualquier plate 1x cualquier longitud con studs en ambos lados para esas construcciones snot con poco espacio.

HM: ¿Cuántas horas al día dedicas a construir?

AF: No construyo todos los días, pero cuando me siento a jugar, normalmente lo hago al menos durante cinco horas.

HM: ¿Y qué piensa tu familia de tu afición?

AF: No decían nada al principio, lo que significa que pensaban que era extraño que empezara a jugar

AF: It's a mix of these two, at first there's a vague idea of what I want to build, after that it's just spontaneous building and improvisation. I also like to experiment with techniques and give purpose to apparently useless parts.

HM: What is your favourite LEGO® element and why?

AF: It's too hard to name only one. I like most of the new curvy parts. I also like those small robot arms from the exo-force sets. Any hinges and SNOT parts.

HM: Which part you would like LEGO to produce?

AF: I think most will agree on the 1 X any size plate with studs on both size, for those tight spaced SNOT builds.

HM: How many hours do you spend building with LEGO?

AF: I don't build every day, but when I sit down to play, I usually stay there for at least five hours.

HM: What does your family think about this hobby?

AF: They didn't say anything at first, which means they thought it was weird that I started playing with toys at the age of 19. But now they got used to it and they started to be supportive about it.

HM: If I am right, you are a graphic designer. What do you consider yourself, a LEGO® builder who has become a designer or a designer that is interested in LEGO as design tool? Which similarities do LEGO and design have, especially comparing with graphic design or illustration? Have your LEGO works been useful during your career, and maybe even in your



“ En general, si, Sci-Fi es mi principal inspiración, incluso algunas veces videojuegos (Homeworld 2, y algo de las series Warhammer 40 K). Todavía mantengo cierta distancia con el modelo real, en cuanto a diseño, y añado mucho de mi estilo personal.”

con juguetes a los 19 años. Pero ahora se han acostumbrado y han empezado a apoyarlo.

HM: Creo que eres diseñador gráfico. ¿Qué te consideras: un constructor de LEGO® que con el tiempo se ha convertido en diseñador o un diseñador que le atrae LEGO como herramienta de diseño? ¿Qué conexiones existen entre LEGO y el Diseño, en especial el diseño gráfico o la ilustración? ¿Te ha servido en los estudios, incluso como Portfolio?

AF: Actualmente soy diseñador industrial, que esta mucho mas cerca de construir con LEGO que el campo del diseño gráfico. Seria obvio que el diseño me llevo a construir, pero estoy seguro que fueron mis años de infancia jugando con LEGO que, de modo subconsciente, estimulando mi interés en

portfolio?

AF: Actually I'm an industrial designer, which is much closer to building with LEGO than the field of graphic design. It would be obvious that it's design that got me into building, but I'm sure that it's the years of my childhood playing with LEGO that, in a subconscious way, spurred my interest in shape and colour, and as a result, I decided to study design. LEGO hasn't aided me in any jobs yet. I work as a 3D artist, I build shipwrecks and boats for tourist's diver maps. But I know one dream job that my LEGO skills would surely help me get it.

HM: Do you think that LEGO is turning into a "cool" toy? The increment of AFOLs and lines like Star Wars™ create new possibilities not imagined before by LEGO. What do you think about the old school

“ La mayoría de mis MOCS empiezan por accidente, o jugando con una combinación de piezas hasta que encuentro algo que parece interesante, que entonces termina convirtiéndose en una creación real.”



formas y colores, y como resultado, decidí estudiar diseño. LEGO todavía no me ha ayudado en ningún trabajo hasta ahora. Trabajo como artista 3D, construyo naufragios y botes para mapas de buceo de turistas. Pero conozco un trabajo de ensueño que mis habilidades con el LEGO seguro que me ayudarían a conseguir.

HM: ¿Crees que LEGO se esta convirtiendo en juguete "cool"? El aumento de AFOLs y líneas como Star Wars™ están creando nuevas posibilidades antes no imaginadas en LEGO. ¿Como ves el LEGO de antes y el de ahora?

AF: ¿Popular? No creo que haya estado por ahí suficiente tiempo como para analizar como de popular es LEGO globalmente. Solo puedo describir como es la situación en Rumanía. Es toda mentalidad, y la mentalidad aquí esta equivocada. La gente piensa que si admites que juegas con LEGO®, eres automáticamente considerado un Freak, un rarito. La vida de un adulto "normal" aqui debe girar alrededor del dinero, un coche, una tele, trajes caros, está todo relacionado con el aparentar. En un país como este, donde hay menos de 40 fans de LEGO (ah, e incluso esos no tienen ningún sentido de comunidad...no me hagas hablar), las oportunidades de que LEGO se vuelva popular son muy pocas. También, el precio de Lego en las tiendas de juguetes, que es el doble, es definitivamente una barrera para todos los fans potenciales de LEGO. Todo esto hace del LEGO un hobby difícil de mantener en un lugar como este.

Star Wars™ ha abierto definitivamente nuevas puertas y ha creado un nuevo mundo de AFOLs. Más y más constructores con talento aparecen todo el tiempo. Creo que es fantástico, esto es un juego, un hobby, no debería haber ninguna competición, o generaciones de constructores. No puede compararse al deporte donde un día eres el mejor y un año después te retiras. Es algo que vive mientras tu ames construir con LEGO. LEGO no tiene edad.

Conozco fans fieles del LEGO de la vieja escuela, como classic space o castle. Tengo un gran respeto por esos temas/periodos/sets, e incluso aunque soy demasiado joven para haber tenido ninguno de esos sets, siento una ligera nostalgia hacia ellos. Nunca he poseído un set de antes de 1990. LEGO no estuvo disponible en Rumanía antes de 1989, y como resultado, hay pocos o ningún AFOL por encima de los veinte y tantos años. Hay afortunados que consiguieron LEGO de sus parientes fuera del país, pero era muy raro.

HM: ¿Algún comentario que quisieras compartir con nosotros?

AF: Woah, como... cosas inteligentes para compartir con los lectores? De acuerdo...la gente en general debe mantener un corazón y una mente abiertos, aceptar los cambios. Algunas veces necesitamos el coraje para intentar las pequeñas cosas de la vida.■

LEGO and the new LEGO?

AF: Too cool? I don't think I've been around for long enough time to examine how popular LEGO has been globally. I can only describe how the situation is in Romania. It's all about mentality, and the mentality here is just wrong. People here think that if you admit to playing with LEGO, you're automatically considered a freak, weirdo. A "normal" adult's life here should revolve around money, carrier, a car, a TV, expensive clothes, it's all about the looks. In a country such as this, where there are under 40 fans of LEGO (ah, and even these have absolutely no sense of community..don't get me started), the chances of LEGO turning cool are too slim. Also, the price of LEGO in toy stores, which is double, is definitely a barrier for all potential LEGO fans. All these make Lego a difficult hobby to keep in a place like this.

Star Wars™ has definitely opened new doors and created a whole new world for AFOLs. More and more skilled builders appear all the time. I think it's great, this is a game, a hobby, there shouldn't be any competition, or generations of builders. It shouldn't be compared to sports where one day you're one of the best and a year later you retire. It's something that lives on as long as you love playing with LEGO. LEGO is ageless.

I know of die-hard fans of old school lego, like classic space or castle. I do have a large amount of respect for those themes/period/sets, and even though I'm too young to have had any of those sets, I kind of feel a slight nostalgia towards them. I've never owned a set earlier than 1990. LEGO was never available in Romania before '89, and as a result, there are very few or no AFOLs over the age of 20-ish. There were lucky ones that got LEGO® from their relatives from outside the country, but it was very rare.

HM: Any other comments you would like to share?

AF: Woah, like ...smart things to share with the readers? Alright... People in general have to keep an open heart and mind, accept change. It's sometimes the small things in life that we need the courage to try. ■