



Vól. 1 #3/ 2008

L'Ànec Blau 2008

2^a HISPABRICK

Trobada Nacional d'Aficionats de LEGO®

ànecblau
SEMPRE OBERT PER A GENT OBERTA

Sábado 6 de Diciembre
de 15 a 20 h

Domingo 7 de Diciembre
de 11 a 20 h

Exposición  Creaciones Singulares

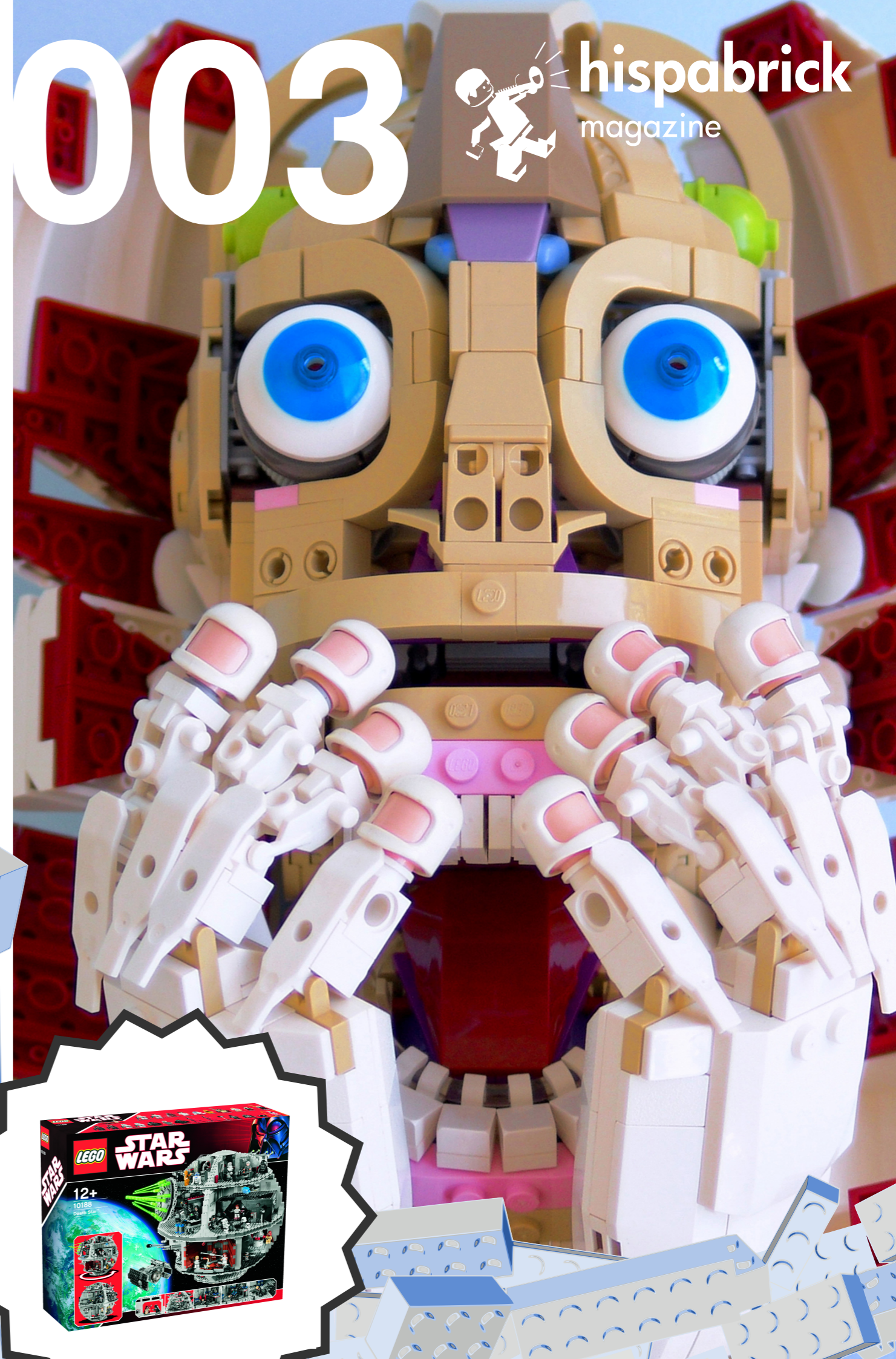
Actividades Infantiles

Concursos 

Entrada Gratuita

Avda. del Canal Olímpic, 24 - 08660 CASTELLDEFELS (Barcelona)
C-32 - Salida 46

by Jesús Delgado eldragon@hotm... con la colaboración de 



Redactores / Editor board

Carlos Méndez (car_mp)
Lluís Gibert (lluigib)

Diseño y maquetación / Design and layout

Iñigo Lazcanotegui (g2bricks)

En este número colaboran / Authors of this issue

Adrián Alberto (Adri)
Antonio Bellón (Legotron)
Antonio José Fernández (Lordjerome)
Javier Campo (Gobernador)
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jetro de Château (Jetro)
Ramón y Amador Alfaro (arvo)

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S
LEGO® Iberia S.A.
Jan Beyer
Joachim Schwidtal
Rosa Seegelken

Puedes contactarnos / You can contact us in

info@hisfabrickmagazine.com

Información legal

Los artículos y fotos en esta obra son propiedad de sus respectivos autores. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento: usted tiene que atribuir la autoría de esta obra a "Hisfabrick Magazine y otros autores" (y con el siguiente link www.hispabrick.com en caso de referencia electrónica).
- Sin obras derivadas: no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de los titulares de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de los autores.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® y el logotipo LEGO® son marcas registradas de The LEGO® Group. Copyright 2008, el cual no patrocina, autoriza o aprueba esta publicación.

Indiana Jones™ y STAR WARS™ son marcas registradas de Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados.

Todos los artículos con marca de fábrica pertenecen a sus respectivos propietarios y poseedores de sus licencias.

Legal information

The articles and photos are property of their respective authors. You are free to share to copy, distribute, display, and perform the work under the following conditions:

- Attribution: you must attribute this work to "Hisfabrick Magazine and other authors" (with link www.hispabrick.com in case of electronic reference).
- No Derivative Works: you may not alter, transform, or build upon this work.
- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holders.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® and the LEGO® logo are registered trademarks of The LEGO® Group, copyright 2008, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.

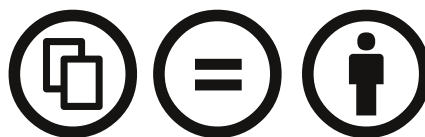
Indiana Jones™ and STAR WARS™ are registered trademarks of Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved.

All trademarks in this publication are property of their respective owners.

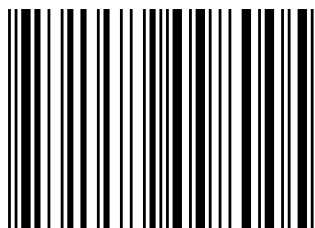


hisfabrick
magazine

003



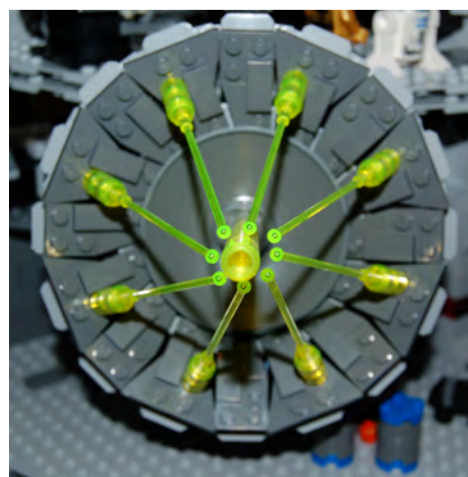
ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >

En este número de Hispabrick Magazine

Saludo	3
Nosotros	
The Doll	4
Ladrillos de papel. Una biblioteca de LEGO®	10
LEGO® Piratas	15
LEGO® Minifig o como la vida no se acaba a los 30	19
Construyendo	
Construyendo árboles, 2ª Entrega	22
Curso LDRAW, 3ª Entrega	24
MiniMOCS	28
Comunidad	
Entrevista a Tormod Askildsen	32
Legoworld™ 2008	36
Review: Star Wars™ Death Star™	41
Modelos alternativos: 7645	46
Grandes creadores del mundo: Brian Kescenovitz	50
Recordando los 50 años del ladrillo LEGO®	57
Desmontados	58
En el próximo número	59
Glosario de términos	59
Nuestros colaboradores en Internet	59



41 Serás testigo del poder de esta estación espacial en perfecto orden de funcionamiento



50 Brian Kescenovitz desde el otro lado del Atlántico



4 La última obra de arte de los arvo al desnudo



Lluís Gibert
LEGO® Ambassador

Apreciados “hispaluguienses”,

En el momento de lanzamiento de éste número 003, estaremos en plena celebración de la Hispabrick 08. Una nueva meta alcanzada por esta Comunidad, que es la de asentar un proyecto que empezó el año pasado con fuerza y que se está convirtiendo en el punto de encuentro (físico) de la Comunidad en nuestro país.

También, con este número 003 de Hispabrick Magazine, se alcanza una meta, pero que no sabemos hasta que punto podremos afianzar. Se trata del lanzamiento de 2 ediciones independientes. Una en Español y otra en Inglés. Desde el inicio de la revista, nuestro objetivo ha sido el de tener una revista hecha por y para los aficionados españoles de LEGO®. Este objetivo continúa vigente y es nuestra prioridad el publicar la revista en Español.

El hecho de que lancemos una edición inglesa, es fruto de la colaboración desinteresada de muchos de vosotros, que nos habéis mandado los artículos en ambos idiomas, o que os habéis ofrecido a realizar traducciones. Os queremos agradecer este esfuerzo, que permite que la Comunidad HispaLUG sea conocida más allá de nuestras fronteras, y que muestra a toda la Comunidad lo que se hace en España (y lo bien que se hace).

Deseamos que disfrutéis de este número 003 y esperamos vuestros artículos, sugerencias, comentarios, etc... en la dirección de correo info@hispabrickmagazine.com

Ah! Y Feliz Hispabrick



El ganador del concurso del número 002 es nuestro compañero Juan José, conocido en el foro como "El Lego de la Colina". Para él un 8157 Ferrari F1 1:9. Nuestro agradecimiento a LEGO® Iberia por la cesión del set.

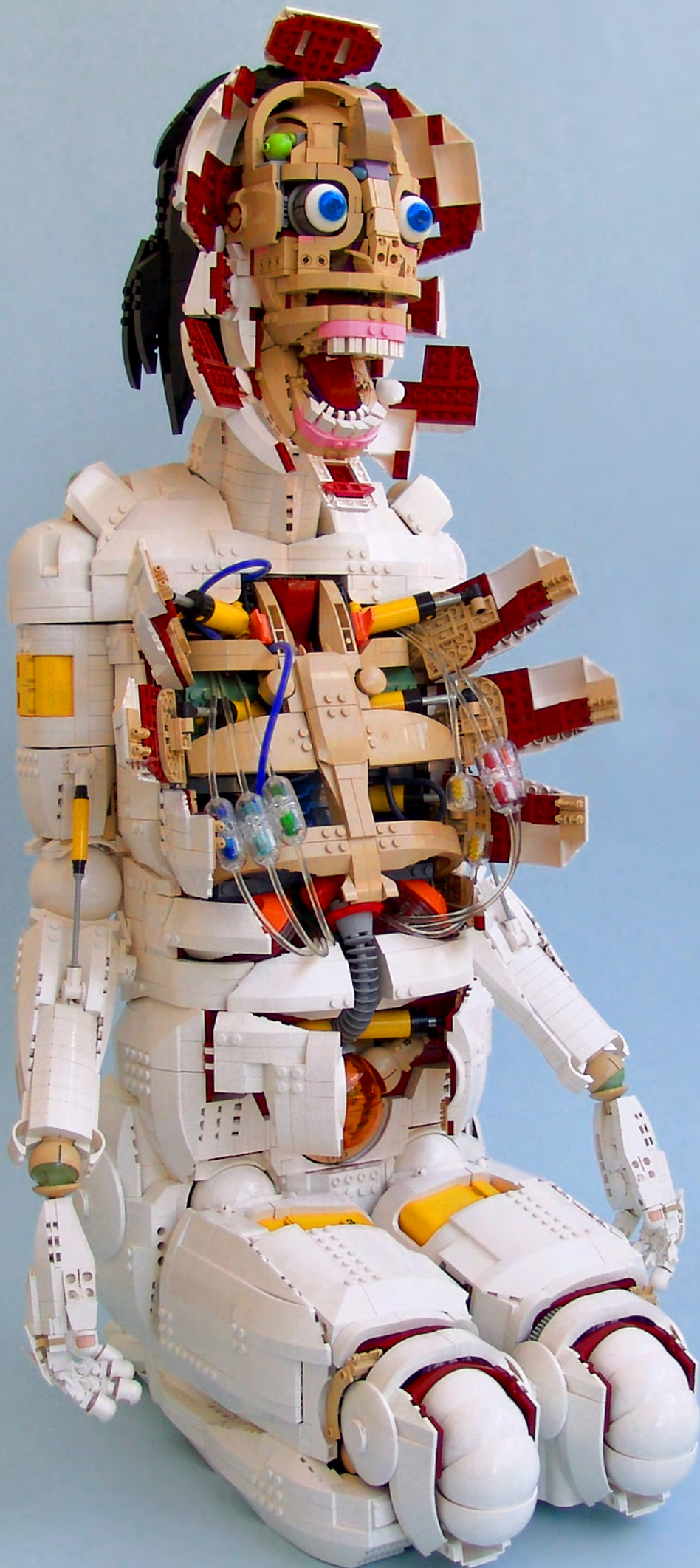
Las respuestas correctas eran:

Medidas:

52 cm largo
18 cm ancho
12 cm alto

Tiempo montaje Morro: 19 min, 17 seg

Piezas sobrantes: 11



THE DOLL

Tres veces tres

Artículo y fotos por arvo

No deja de ser curioso como alguno de los diseños (mal llamados “futuristas”) que más nos llaman la atención están basados, de una u otra manera, en conceptos muy anteriores a los propios creadores de su “revisión”...

...en este momento, en el que la información se presenta más accesible que nunca, resulta casi imposible escapar a la evidencia; *todo está conectado*.

TheDoll es nuestro último MOC y un claro ejemplo de ello.

Nos duró poco el empacho de IRONMAN. Para nosotros fue un cambio de dirección *manejar* un tamaño de construcción innecesariamente “grande”, incluso hubo un acuerdo tácito de *no volver a ser malos*:

-“...no debemos emplear tanto tiempo en plasmar una idea...”, nos dijimos.

Debimos mirarnos y empezar a partirnos el recto ante semejante memez. No tardamos ni dos semanas en empezar a fantasear (por no decir “fantasmear”) de nuevo con una imagen que nos fascinó desde el primer día que la vimos, y es que “GOSHT In The SHELL”, su mundo, sus personajes (tan distantes)... ¡su música!... atrapa.

Siempre hemos dicho que no empezamos un MOC que ya tenga una buena versión, y de GITS las hay por doquier: helicópteros, armas, el famoso tanque (¡y vaya versiones!)... y aunque la película da para mucho más, nunca hemos sentido la necesidad de aportar nada...

...“nada”, hasta que nos dimos de bruces con GITS2!, donde “ella” aparecía por primera vez.

Lívica, diminuta, casi desnuda, sentada en aquel oscuro callejón, pensativa, mientras sostenía en su regazo la cabeza desmembrada de un soldado. No nos sorprendió su agilidad o su fuerza tan brutal (sólo era instinto de supervivencia), ni siquiera la mezcla de maldad e inocencia de la escena...

...si no la manera de afrontar su final, un estado tan dramático como aséptico, incapaz de aflorar a

excepción de aquel débil hilillo que parecía salir de su boca:

-“...ayuda...a...ayuda...”

Un S.O.S. que no paró de repetir hasta rasgar, con sus propias manos, su frío cuerpo biomecánico. Una especie de “retiro programado”, una explosión de color, un regalo final.

Realmente lo deseábamos y mucho, no eran muchas las referencias visuales de *la muñeca* (sexanoide) pero teníamos lo necesario... ganas de hacerla con LEGO®.

GITS2 vs BELLMER

Nada escapa a Internet. Ávidos de cualquier información que nos pudiera ser de ayuda dimos con el *hallazgo*.

Aquella extraña silueta, esquemática, simplificada hasta el extremo de la desfiguración había sido imaginada y creada por Hans Bellmer 70 años antes. Una obsesión, diseñada y rediseñada hasta convertirla en una especie de distorsión inacabada... hasta se la llevaba a las fiestas (¡este tío si sabía como divertirse!)

No queremos ni pensar en la cantidad de diseños u obras que atribuimos a ciertas personas sin estar seguros de la procedencia original de la idea... ¿Esto es importante?, ¿Quién es el dueño de la idea?, ¿Hay uno o varios?... ¿el que la gesta?... ¿quien la mejora?

Es cierto que nos dejamos llevar por una imagen “huérfana”, pero en cualquier caso no sería honesto obviar el trabajo realizado por el equipo de GITS: *Metal dentro de un cuerpo de trapo*, ¿Quién se puede resistir a eso?

Dicen que empezar la “casa por el tejado” no es la forma... y no lo es, o por lo menos no lo debería ser...

...y es así como construimos este MOC, “de arriba a abajo”.

CONSTRUYENDO, que es gerundio.

Quizás debimos planificar su construcción de principio a fin, dosificarnos, hacer acopio de ideas...y piezas. Pero realmente, ¿Conocéis a muchas personas que metan el pié antes de tirarse a la piscina?, nosotros sólo a una...ni siquiera pensamos (recordamos) en los inconvenientes de construir algo de ese tamaño...sólo empezamos.

Desde el primer momento sospechamos que no habrían muchas referencias visuales de la **sexanoide**, y que seguramente tendríamos que recurrir a la "inventiva" en muchas de sus partes, pero conseguir aquella cara "abierta", su pelo o la flor que lucía...se convirtió en una especie de reto *mayúsculo*, como si conseguirla fuera en definitiva el objetivo final.

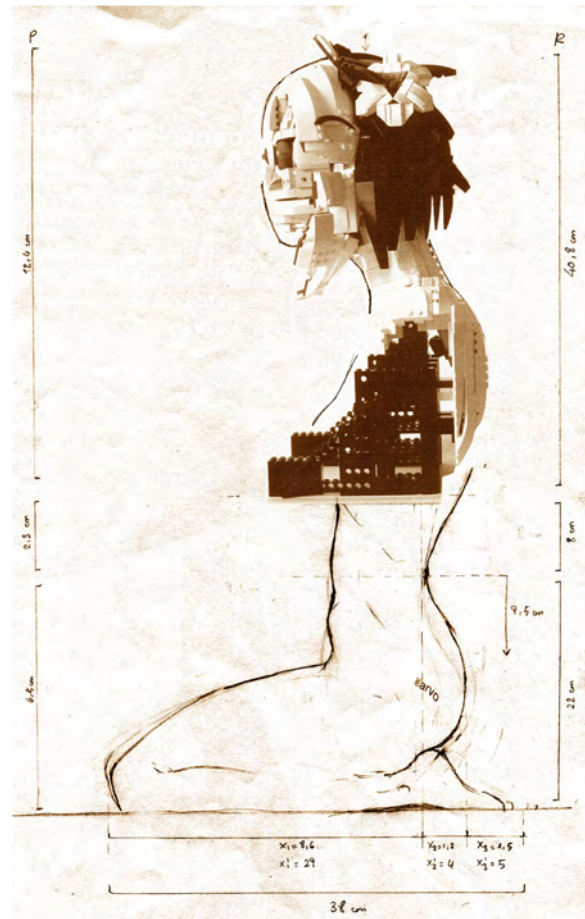
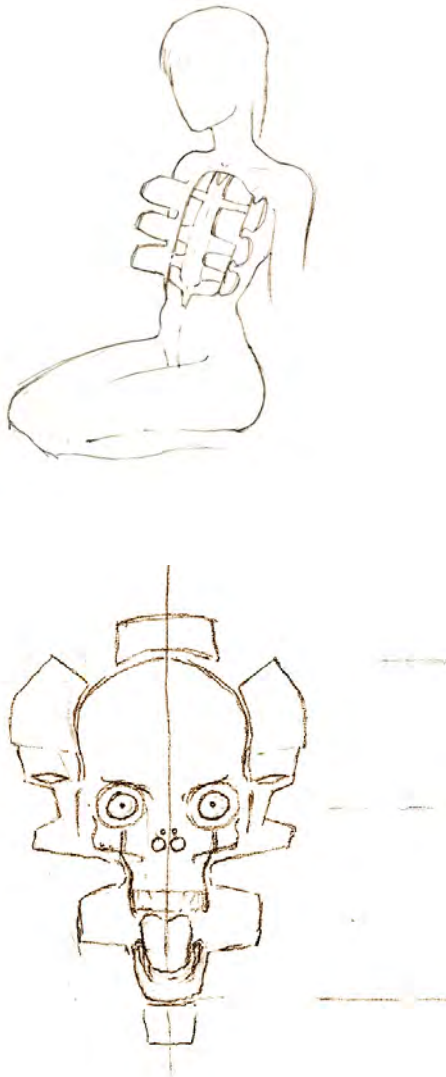
No hubo duda alguna de los colores principales, las imágenes eran bastante claras y la combinación de

White-Tan-DarkRed se extendería por todo el cuerpo. Algunas pinceladas de color acabarían dándole ese aspecto de "dibujo"...

...ya fueran *lima* o *naranja*, el contraste estaba garantizado.

La cabeza presenta una estructura muy parecida a la del IRONMAN, con un nervio-Technic que recorre el cuello y se empotra finalmente en el cuerpo. Hay partes de *minifig*, *radares*, *hoses*, *hingés*, *arcos*... *filamentos* para colocar los dientes o *cuernos* en las cejas. El pelo es de "quita y pon" facilitando este montaje y contiene algunos de nuestros detalles favoritos, los mechones (con un corte muy a lo "japo") y la flor.

El tamaño de la cabeza nos sirvió para hacer un primer tanteo del resto de proporciones, nos permitió "entrever" la figura que buscábamos, con una ligera desproporción entre las piernas y el cuerpo que caracteriza un cuerpo infantil pero que algunos adultos conservan.



La calculadora no miente

A partir de estos primeros bocetos vimos totalmente necesario construir una estructura *eficiente* muy lejos de lo improvisado (nuestra especialidad). Debía ser sólida pero lo suficientemente aligerada para albergar todos los detalles interiores que fueran necesarios...y sobretodo...¡modular!, teniendo especial cuidado en el punto de unión.



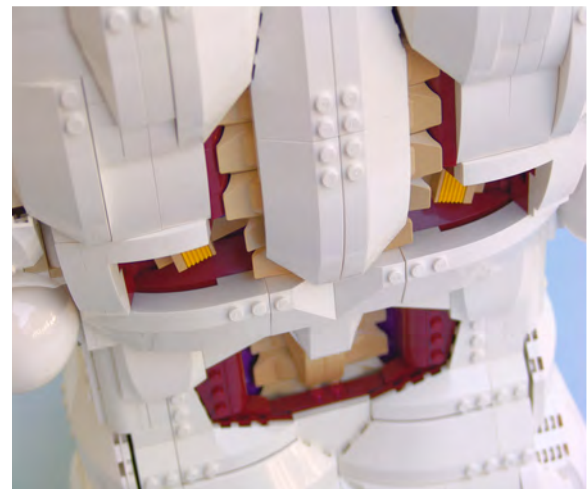
Arriba e izquierda: La principal dificultad de este sistema radica en “unir” sin “estorbar”

...EL RESTO

Terminada la cabeza, necesitamos un “receptáculo” que sostuviera la cabeza y a la vez fuera el inicio de la estructura interna del tronco (nuestro próximo objetivo). Esta estructura fue creciendo, siendo modificada en base a las nuevas necesidades e imaginamos que no es necesario que os digamos lo que esto suponía, especialmente cuando el tamaño llegó a ser el suficiente como para olvidar (literalmente) qué “teníamos” y qué “buscábamos”... ¡cuando decimos que el LEGO® debería tener un “Undo” no es broma!

La estructura está *hiper-mega-sobredimensionada*, su sección es la adecuada (y sería suficiente), pero no contentos con ello la “aseguramos” en todos sus laterales externos con *technic-bricks* o *brackets*, si a esto le sumamos el efecto estabilizador del peso, convertimos a TheDoll en algo parecido a la antítesis de IRONMAN.

Lo más difícil y exasperante fue realizar en esta estructura los huecos de la espalda. En nuestra primera versión no existían, la espalda era “lisa”, pero demasiado accidentada para mantenerla...a última hora decidimos hacer “huecos” y delegar la imagen de la espalda a la mente del espectador (¡pirula-mix!).



Tal y como os contábamos, el tronco (abierto) era nuestra “siguiente parada”. Uno de los aspectos más importantes, y que tuvimos que controlar al máximo fue el *ancho*. En el boceto donde plasmamos las proporciones olvidamos un pequeño detalle... “¿Y el frontal?”

No sólo era vital plasmar un ancho adecuado del MOC al competo, si no también el ancho del hueco. No era fácil dar a la primera con la posición definitiva de las compuertas (seguramente no corresponden a las del modelo original, pero su número y distribución nos ayudó a encontrar la *imagen* que tratábamos de evocar). Podía pasar de todo...hay tantos ángulos que era casi imposible tapparlos...y así sucedió, sólo el *colorido* del interior nos hacía olvidar este detalle.

Y es que, el color, debía ser el eje central del MOC. Incluimos cilindros y tubos *pneumatic*, filamentos-trans, radares, wedges o paneles de aquellos colores que, ciñéndose a la *paleta* original, no acabarían “eclipsándose”...

Sabíamos que, de igual manera que necesitamos un “pedestal” para la cabeza, necesitaríamos otro para el tronco y de igual manera que entonces, este “pedestal” debería ser a su vez la estructura interna de las piernas. Cuidamos el encuentro entre ambas partes construyendo dos *super-studs* que penetran en el tronco lo suficiente para garantizar la firmeza en la unión sin entorpecer cualquier construcción. Su perfil es triangular y supone un auténtico “pedestal”.



Arriba: Todo, o casi todo, a base de Technic-Bricks. El tronco asienta sobre los tiles que encontramos en la cabeza de las dos pilas, en ambas encontramos los super-studs que penetran en la estructura interior del tronco. Los tirantes acaban de asegurar el conjunto



Arriba: Los cilindros “apuntalan” las compuertas y únicamente se presentan como un detalle colorista y voluminoso. Las costillas aparecen como líneas divisorias de cada uno de los espacios y colores. El resto de elementos “dispersos” adornan sin tappar lo verdaderamente importante



Las extremidades superiores e inferiores se construyeron de acuerdo a filosofías muy diferentes. Mientras que los brazos admitían cierta “docilidad” en su posición, las piernas debían adquirir un punto de flexión predeterminado.

Exceptuando manos y pies, cabe destacar la esfera 6x6 en el codo (con los nuevos guardabarros recogiendo la forma) o el cilindro *estrechilargo* que *gobierna* el movimiento del brazo (¡los amantes de la famosa saga lo habrán reconocido al instante!).

En las piernas, sin lugar a dudas, la rodilla (fue de las primeras partes en construirse ya que necesitamos una referencia para el resto...parece una caracola, ¿no?) y nuevamente las esferas 6x6 bajo las caderas (era necesario que se vieran ligeramente, da una mayor sensación de “articulación”).

Para construir las manos teníamos una referencia bien cercana en las de IRONMAN, si bien el mayor tamaño de *esta* TheDoll nos obligó a replantarnos la forma de conseguir los dedos. Especialmente nos interesaba graduar (individualmente) la flexión al buscar posiciones de relajación en cada uno de ellos (su efecto es muy “visual” y da credibilidad a la mano en si). Uno de los problemas fue encontrar una pieza que nos diera unas dimensiones razonables para cada dedo...pero fue una combinación de ellas las que nos dio la solución...y de entre todas, los *skies* serían primordiales. Utilizamos cascos en la punta de los dedos, nos permitió rematar la forma y añadir el efecto “de uña” (¡media saga-sideral está bajo esos cascos!).

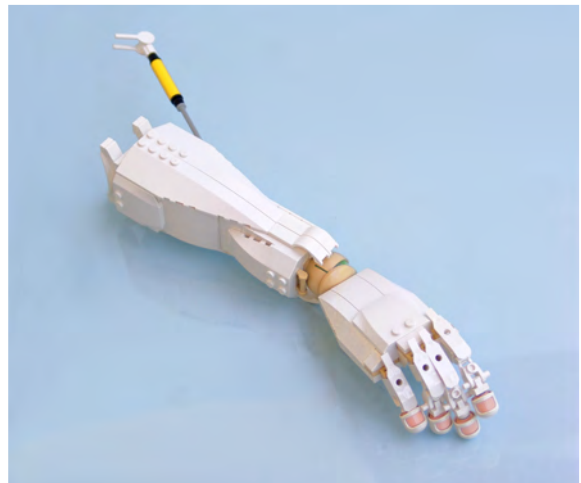
El caso de los pies es muy diferente, los dedos son muy importantes (nuevamente aparecen los cascos) pero tanto la forma como su posición cobran un mayor peso en su aspecto final. Se hicieron varias versiones, y dada su posición con relación al conjunto (bajo el culo) cualquier cambio repercutía en la parte inferior de la estructura (demasiado comprometedor). Se necesitaba creer firmemente en la “mejora” para abordarla...por suerte creemos que así fue.

Después de 8 meses poniendo y quitando bricks resulta difícil hablar de ello sin imaginar la cantidad de MOCs que hubiéramos podido construir o idear...a pesar de todo, nos gusta pensar que una construcción así está formada realmente por un conjunto de mini-MOCs, desde la flor al embrión, desde la mano a la rodilla, desde el pelo a las caderas...o a la mandíbula o a las costillas...

...nos hemos dejado cosas en el tintero, pruebas que hacer y colores que usar, pero en definitiva tenemos lo que buscábamos, una muñeca. ■



Arriba: Ha sido providencial que el nuevo guardabarros se adaptara totalmente a la esfera 6x6, los cilindros de los brazos imitan los existentes de-una-pieza



Arriba: Basta quitarles los brazos a una minifig para parecer un dedo gordo, ¿casualidad?

Abajo: Existe una gran variedad de posiciones tipo-geisha, ésta nos pareció la más “estética”



Ladrillos de papel

Una biblioteca de LEGO®

Como no sólo de construir vive el aficionado adulto al LEGO®, nunca faltan iniciativas para ampliar nuestra colección -y reducir nuestro espacio- con otras 'estrellas' del universo LEGO. El reciente lanzamiento del espectacular catálogo LEGO Collector es una buena razón para hacer un repaso de los libros relacionados con LEGO. Aunque es cierto que la mayor parte están en inglés, también en castellano se pueden encontrar algunos títulos para comenzar una biblioteca que complete, de otra forma, nuestra pasión.

Texto y fotografías: Antonio José Fernández

Como bien saben los aficionados adultos hace tiempo que LEGO® dejó de ser un simple juguete de construcción para convertirse en una pasión cada vez más amplia y diversa. Eso se traduce en la aparición de multitud de iniciativas que giran en torno a los ladrillos, bien desarrolladas por la compañía, bien con licencia de ésta, o bien por los mismos aficionados.

Así que alrededor del universo LEGO han surgido comunidades, sitios comerciales e informativos en Internet, objetos y ropa, películas y cortos, obras de arte y también decenas de publicaciones en forma de revistas o libros. Y este ejemplar del *Hisfabrick Magazine* es una buena prueba de ello.

Los anaqueles -al menos los de las librerías virtuales- están repletos de títulos de diversos géneros e intenciones, desde los cuentos de aventuras protagonizados por los minifigs y otros personajes, hasta el recién aparecido, exhaustivo y poco infantil catálogo de todos los sets creados por la compañía danesa; libros de instrucciones, de robótica, de principios de construcción y por supuesto, de historia del propio LEGO, de la compañía y de sus creadores.

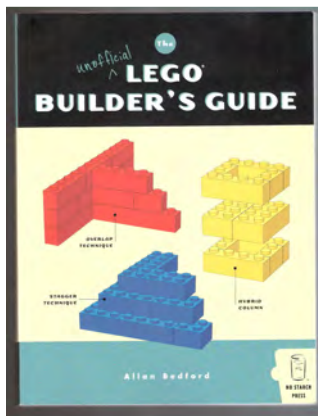
Todo ello sin olvidar que en estos 50 primeros años de LEGO la influencia de estos ladrillos ha crecido tanto, que no dejan de aumentar las menciones en novelas y, por supuesto, en ensayos sobre diseño, ya que la simplicidad -que no simpleza- de los principios y fundamentos del juguete LEGO es hoy materia de estudio para cualquiera que quiera

desarrollar su carrera en el mundo del diseño industrial.

Sin pretender hacer un exhaustivo catálogo -aunque todo se andará- de las obras impresas relacionadas con LEGO, nos encontramos con que editoriales y autores ocupan tres grandes campos que podríamos llamar: libros **de** LEGO -aquellos con instrucciones, modelos y técnicas de construcción- publicados por la compañía o por aficionados; libros **sobre** LEGO -con ensayos e historias sobre el juguete o la compañía-; y por último, las obras **con** LEGO, aquellas de ficción en las que los ladrillos ocupan una parte significativa de la trama o del argumento.

Ideas y sugerencias

Casi desde que la compañía comenzó a fabricar ladrillos, incluyó en su catálogo los libros de sugerencias, ideas e instrucciones de nuevos modelos, ya que el primero de ellos fue publicado en 1960. Según Jan Beyer, Community Development Manager de la compañía, se han publicado "unos 35, incluyendo los libros de Fabuland, pero son incontables los libros relacionados con LEGO y en muchos de ellos hemos participado". Sólo de sugerencias, y descontando los duplicados -el mismo libro pero con referencias distintas-, existen más de 20, alguno de ellos francamente extraordinario, como el 8891 de modelos Technic o el 7777 que recoge ideas y dioramas ferroviarios. La llegada de Internet -sí, amigos, la Red no siempre ha existido: Peeron o Brickshelf nacieron en 1998 y



Arriba izq: LEGO publicó cuatro libros de sugerencias de Technic y uno de ideas ferroviarias.

Arriba: Los cuatro libros de instrucciones y sugerencias que fueron comercializados en España.

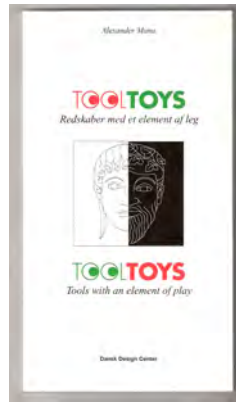
Izquierda: La guía más completa de técnicas de construcción.

Bricklink en 2000- puso fin a los libros de sugerencias de LEGO®. El último de los libros oficiales hasta la fecha apareció en 1997 con la referencia 697. De formato A4 y horizontal, tiene 44 páginas que incluyen un índice, las instrucciones detalladas para diez modelos, una hoja con pegatinas y 16 páginas de sugerencias fotográficas. Al tratarse de una línea más profesional, LEGO® ha publicado una docena de libros de la línea DACTA®, destinados a educadores; línea que comenzó en 1972, con *Pensando con LEGO* (16197). Sin embargo, LEGO no descarta seguir publicando libros, según confirma Jan Beyer. En el mercado español, normalmente poco abastecido, de estos libros de sugerencias y modelos se pudieron encontrar tanto éste último 697, como las referencias 221 (de 1974), 222 (de 1976) y el 260, que también incluía una hoja con pegatinas para personalizar aún más nuestros modelos, y que apareció en 1990. Pero la explosión –lo que podríamos llamar el *Big Brick*- del universo LEGO de comienzos de siglo permitió a los aficionados desarrollar y escribir sus propios libros, que en sólo 10 años van camino de superar los cien títulos en sus distintos géneros, sobre todo las guías de programación para NXT y Mindstorms®, con cerca de una treintena de obras, incluyendo un *Mindstorms for dummies*. Para la compañía, estas iniciativas son “una buena idea, aunque por supuesto necesitamos estar seguros de

que no hay problemas legales; estamos interesados en apoyar esos libros, pero es necesario comentarlo antes con nosotros”, explica Jan Beyer. Entre los libros de ideas publicados fuera de la compañía, hay varios –en inglés, de momento- que destacan por su calidad y temática. Primero, un clásico para constructores, la *Unofficial LEGO Builder's Guide* (Guía no oficial de constructores LEGO®) de Allan Bedford. Publicada en 2005, es una guía muy completa sobre técnicas de construcción, escalas y sugerencias para perder el miedo con los bricks. El libro incluye varios diseños y plantillas para trabajar a escala y una muy útil *brickopedia* con imágenes de las piezas y sus características, lo que simplifica la búsqueda de una pieza concreta si no se dispone de conexión o no se sabe mucho inglés. El segundo de los títulos imprescindibles a mi juicio es *Getting Started with LEGO Trains* (Empezando con trenes de LEGO), de Jacob H. McKee. Aunque los modelos e ideas son de ferrocarriles americanos, las sugerencias de construcción, los fundamentos y las consideraciones generales bien merecen un vistazo. Lo mismo se puede aplicar a *Virtual LEGO* (LEGO virtual), de Tim Courtney, Steve Bliss y Ahui Herrera; una excelente guía con cd incluido para principiantes sobre LDRAW y el resto de los programas para construir desde el ordenador. El último de los libros de sugerencias que recomiendo es también el más divertido y gamberro. Se trata de *Forbidden LEGO®* (LEGO prohibido), de



Los libros de sugerencias publicados por aficionados suelen ser muy especializados, como estos de trenes y montajes 'prohibidos'.



Los manuales de diseño, como este de Danés, utilizan como caso de estudio los productos LEGO.



En este ensayo sobre herramientas y diseños funcionales, los ladrillos LEGO son utilizados en experimentos sobre ergonomía.

Ulrik Pilegaard y Mike Dooley, cuyo subtítulo lo explica todo: construye los modelos que tus padres te han prohibido. Se trata de una colección de trucos, técnicas y sugerencias para construir modelos de Technic un paso más allá de los coches o las excavadoras, cortando y manipulando los *bricks*. El libro incluye las instrucciones detalladas para hacer cinco modelos, desde un inocente lanzador de aviones de papel hasta un cañón de bolas de ping pong o una pistola de tiles.

Ensayos y guías

Desde que LEGO® abandonó la madera y el metal para pasarse al plástico, el éxito de su fórmula y de la concepción de los ladrillos como elementos de un juego de posibilidades infinitas no ha dejado de figurar en manuales y ensayos sobre diseño y ergonomía. Primero, por supuesto, en las escuelas de diseño industrial de Dinamarca, donde se considera un caso de estudio. Un ejemplo de esta consideración lo tenemos en *ToolToys*, un libro de Alexander Manu de 1995 en el que investiga la relación entre el diseño, las herramientas y los juegos.

Pero ya en 1987, Donald Norman, uno de los fundadores de la ergonomía, la ciencia que estudia cómo construir aparatos o mecanismos más funcionales, explicaba en su libro *La psicología de los objetos cotidianos*, como las piezas de LEGO eran un modelo de intuición y facilidad de uso aún sin instrucciones. Norman utilizó una motocicleta de 13 piezas escala minifig en un experimento para demostrar que si un diseño está bien planteado, se puede montar algo sin instrucciones con sólo tener las referencias culturales suficientes para saber qué es una moto.

Fuera de los manuales y ensayos de diseño, hay que recoger la existencia de varios libros con la compañía y sus productos como protagonistas. El

primero, y hoy agotado, es *El mundo de los juegos LEGO*, que fue publicado en español por la editorial Everest en 1981. Esta guía "explica cómo funciona la fábrica desde que llega el grano de plástico hasta que sale una caja llena de ladrillos. Es muy interesante y didáctico", según nos cuenta Lluís, embajador LEGO en España. El segundo, también publicado en español, es *El Gran Libro de LEGO* de Ediciones B. Aunque es de 2000, todavía es posible encontrar algún ejemplar de este libro grande y espectacular, repleto de fotografías y muy útil a la hora de mostrar a los profanos lo que se puede hacer con LEGO.

En inglés, la gran obra de referencia es *The World of LEGO Toys*, de Henry Wiencek, publicado en 1987. Wiencek hace un amplio e interesante recorrido por el mundo LEGO que comienza con una frase que cualquier aficionado suscribe: "Si uno de los poderes de la magia es el poder de transformar, entonces es difícil no poner los ladrillos LEGO en la categoría de las cosas tocadas por la magia. [...] unos pocos ladrillos pueden transformarse en casi cualquier cosa." El libro se cierra con las instrucciones para construir siete modelos.

No quiero cerrar esta categoría sin mencionar la pequeña *Travel Guide* del parque Legoland de Billund, la guía de viaje imprescindible para moverse por el interior del parque y, ya de regreso, para recordarlo.

Legoficción: un nuevo género

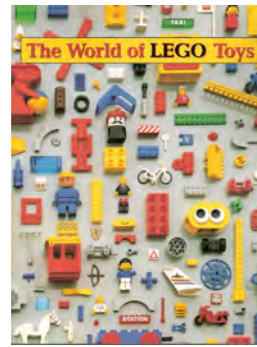
En cuanto a los libros de ficción, si hay una obra que demuestra la influencia y el papel que LEGO ocupa en nuestra sociedad ésa es la novela *Microsiervos* del autor estadounidense Douglas Coupland. Publicada originalmente en 1995, es el libro de cabecera de la primera generación de habitantes de Internet, de los supervivientes de la burbuja



Este es el primer libro sobre LEGO publicado en España y hoy agotado



De esta guía del mundo LEGO y sus parques todavía se pueden encontrar ejemplares



Una de los mejores estudios sobre el mundo LEGO



En el parque LEGO de Billund (Dinamarca) se podía adquirir a finales del siglo pasado esta pequeña pero útil guía sobre las instalaciones

tecnológica de finales del siglo XX y también la divertida historia de un grupo de geeks o fanáticos de la tecnología, y sus peripecias como creadores y accionistas de una compañía basada en Internet, después de abandonar sus trabajos en una gran corporación llamada "Microserf" con un juego de palabras bastante comprensible.

¿Y qué tiene que ver LEGO® con las compañías puntocom? Pues en qué se gastan el dinero a la hora de decorar sus oficinas; pero dejemos que lo explique Coupland: "[...] ante nosotros... la escultura más envolvente que he visto en mi vida, todo un mundo de LEGO: cientos de placas grises de 50 x 50 botones colocadas en el suelo y en las paredes, sujetas todas por diminutos tornillos de latón. Sobre las placas, había construidos rascacielos, animales, laberintos y vías férreas, sobresaliendo de las paredes, doblando las esquinas, pasando por agujeros. Los colores eran llamativos: LEGO puro. [...] El universo que había construido era la fusión de un Guggenheim y un Toys-R-Us.

Al margen de la literatura más seria, ladrillos, minifigs y personajes Bionicle –sí, estos también– protagonizan diversas aventuras publicadas en varios formatos. En inglés podemos destacar las aventuras del minifig Jim Spaceborn *La galaxia desconocida* y *Los secuestradores del planeta pantanoso*, ambos de 1987 y con un aire "tintinesco" de lo más atractivo. LEGO ha publicado también libros de pegatinas y de puzzles, de juegos con Duplo, con personajes de Fabuland y de las series Rock Riders, Exo Force y Castle. También se encuentran disponibles libros dedicados a la Guerra de las Galaxias, Batman, Indiana Jones y el inclasificable *Brick Testament*, basado en un libro sagrado de judíos y cristianos, pero narrado en clave de LEGO.

Y son precisamente los libros infantiles los más abundantes en castellano. La lista la encabezan los

9 títulos de la colección Aventuras Bionicle de Editorial Nowtilus y disponibles con facilidad. La editorial Planeta dispone también de 3 libros Aprende con LEGO DUPLO®. Desgraciadamente, se encuentran agotados los seis títulos de la colección Laberintos que publicó Ediciones B en 1999 y que permitían construir una enorme ciudad uniendo todos los libros.

Libros sin lectores

¿Qué aceptación tienen estos libros de ideas entre los aficionados? Sin pretender hacer una encuesta exhaustiva y al menos entre los españoles, lo cierto es que no hay mucho interés por el LEGO impreso, más allá de la curiosidad. Incluso los coleccionistas más exhaustivos, como Rick o Lluís, no pasan de la media docena de títulos. Aunque también hay quien confiesa, como Car_mp, su "debilidad por los libros antiguos de ideas", sentimiento que comparte con el autor de estas líneas. No obstante la indiferencia general, este año han sido pocos los que se han resistido ante la publicación del LEGO Collector considerada como una herramienta imprescindible. Pero en materia de libros, hay quien reconoce que valora "mucho más el plástico del brick que la fría celulosa", como nuestro compañero Manticore. En general, la Red se ha convertido en la fuente esencial de inspiración, como explica Legotron: "La avidez por buscar nuevas construcciones que admirar me obligan a hacer de Internet el gran libro de recursos que siempre quise tener de pequeño". También los hermanos Arvo reconocen el papel que la Red ocupa en la inspiración: "con Internet las ideas parecen ya no imprimirse".

El catálogo ¿definitivo?

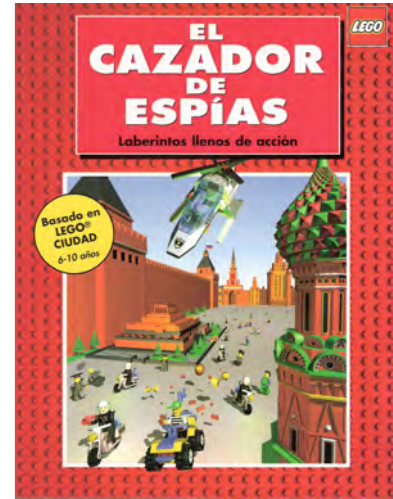
Por último, no puede quedarse sin comentar el monumental LEGO® Collector, aparecido tras varios meses de rumores y algún que otro retraso. Durante



Los ladrillos LEGO llegan a la literatura con esta novela del estadounidense Douglas Coupland.



Los personajes Bionicle® son los protagonistas de una colección de 9 novelas breves para jóvenes lectores

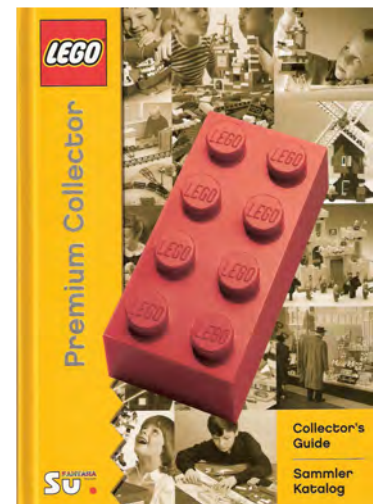


Los libros de esta colección de seis títulos –hoy agotados– permitían construir una gran ciudad para desarrollar juegos con minifigs



Además de libros de DUPLO® para los más pequeños, LEGO ha publicado cuadernos para colorear.

El catálogo más completo y exhaustivo de los productos LEGO, aparecido hace pocas semanas, es ya un clásico imprescindible



el verano, la editorial alemana Fantasia puso a la venta este libro en dos ediciones: una especial numerada con un brick y un minifig conmemorativos y otra normal. Este catálogo se ha realizado en colaboración con la compañía y para celebrar el 50 aniversario de la aparición del juguete. Consta de 800 páginas en inglés y alemán que reúnen de forma exhaustiva todas las referencias desarrolladas por LEGO® en estos años, y la mayor parte de ellas con su imagen correspondiente. El libro está organizado por años y cada set va acompañado por una ficha con los datos más relevantes: nombre, número de piezas, mercados y años en los que fue distribuido y cualquier singularidad. La ficha incluye una valoración basada en la rareza del set, establecida sin duda en función del número de ejemplares que llegaron a

comercializarse. Además, incluye un índice numérico que permite localizar un determinado producto por su referencia y también un completo catálogo de las cajas con piezas suplementarias. También se pueden encontrar en sus páginas las fichas de todos los llaveros con minifigs comercializados por LEGO. Con ser un libro imprescindible y de gran calidad en cualquiera de sus dos versiones, tiene algunos detalles incomprensibles, sobre todo en las fotografías. Que falten imágenes de algunos sets de hace cuarenta años es perfectamente comprensible, pero, francamente, resulta difícil de creer que LEGO no disponga de una imagen de una caja de 2007 –por ejemplo, el 66221, página 689- distribuida en Norteamérica. Tampoco quedan claras las razones para haber incluido los llaveros y sin embargo



LEGO® Piratas

"(...) Pero si me dan a elegir entre todas las vidas yo escojo la del pirata cojo con pata de palo, con parche en el ojo, con cara de malo, el viejo truhán, capitán de un barco que tuviera por bandera un par de tibias y una calavera (...)"

Por Gobernador

En su disco Física y Química ya Sabina deja claro que el mundo de la piratería tiene un atractivo especial, algo distinto, algo que de una forma u otra, bien de niños o bien un poco más crecidos, nos ha llamado poderosamente la atención y nos ha permitido soñar con llevar un poco esa vida, quizás atraídos por ese halo de libertad y aventura que ha rodeado siempre ese mundo. La piratería es antigua (nos referimos siempre a la piratería marítima, no a la que persigue cierto organismo, relacionado con los derechos de autor) tanto como la navegación. Hubo piratas en Grecia,

los hubo en Roma, en la edad media, en el renacimiento y en la era moderna, y existen en la actualidad.

LEGO®, consciente de los sentimientos que el mundo de los piratas despierta, decidió en el año 1989, iniciar una serie que sin duda es recordada de manera especial por la gran calidad de sus sets. El mundo de la piratería que nos dejó LEGO, se centra en la época dorada de la piratería, la que tuvo lugar en los Océanos Atlántico y Pacífico entre los siglos XVI y XVIII. Lo representó con impresionantes navíos y edificaciones majestuosas,



así como exóticas islas y multitud de personajes que aún hoy día permanecen en el imaginario popular de cualquier AFOL.

Realizaremos un viaje cronológico por las diferentes etapas que vivió la serie piratas, a través de todos los sets, ya que algunos no se vendieron en España, desde su comienzo en el año 1989 hasta su final en 1997, aunque existió alguna reedición posterior de alguno de los sets.

Los Inicios

La portada del catalogo de 1989, en cualquiera de las dos versiones, ya nos hablaba de cual era la novedad más destacable, la nueva serie piratas. En la versión que conocimos en España, se ve como las tradicionales series existentes (Space, City y Castle) contemplan el desembarco (literal) de la nueva serie. En la portada que se pudo ver en el catalogo inglés, vemos al capitán Roger y uno de sus secuaces preparándose para enterrar un tesoro. Con estos sets, aparecieron los dos principales grupos, por un lado, los piratas, comandados por el Capitán Roger y por otro los soldados imperiales, a las órdenes del Gobernador.

Una de las principales novedades, vino de la mano de las minifig de esta serie, que fueron las primeras en abandonar la tradicional cara sonriente con dos ojitos negros, comenzando a presentar barbas, bigotes y patillas de diferentes colores así como ojos con parche. Por otro lado el Capitán Roger fue la primera minifig que aparecía mutilada, con su "pata de palo" y garfio en vez de mano.

En esta primera etapa aparecieron dos barcos, que

marcaron un antes y un después, sobre todo el "Black Seas Barracuda" 6285, un set reeditado en el año 2002 que adquirió la categoría de leyenda de LEGO®.

Estos barcos traían multitud de piezas nuevas, desde los cascos a los mástiles pasando por los cañones y diferentes accesorios.

Los barcos eran unas reproducciones estupendas de verdaderos barcos de vela, y contenían detalles maravillosos como los mascarones de proa o los castillos de popa.

Otra de las novedades de aquel año, fue otro set que también ha quedado para la posteridad a pesar de no ser reeditado en la serie "Legends". Se trata de "Eldorado" 6276, la fortaleza del Gobernador, una sólida construcción en una isla, que tiene un acertado aire colonial y que es uno de los dos únicos sets, junto al "Caribbean Clipper" 6274, donde se pudo conseguir la codiciada minifig del Gobernador.

Otros sets entrañables aparecieron en esa primera hornada, "Forbidden Island" 6270 o "Sabre Island" 6265 entre otros.

La guardia Imperial, presentaba unos preciosos uniformes azules y tenía tres rangos de tropa: por un lado, estaba el Gobernador, con su bicornio, sus charreteras doradas y su espectacular casaca, luego teníamos a los oficiales, con tricornio y charreteras igualmente doradas y su casaca azul, finalmente, los soldados rasos, con chacó negro, charreteras rojas y casaca azul.

Por su parte los piratas vestían más a la usanza marinera, con casacas de diferentes colores o camisas de rayas y pañuelos y tricornios en la

Página anterior: El Black Seas Barracuda, una leyenda de los mares

Esta página: Eldorado, inexpugnable enclave imperial



cabeza, a excepción del Capitán Roger, quien lucía un elegante uniforme negro, con charreteras marrones y un bicornio con la calavera y las tibias. Los Piratas no cambiarían mucho en los siguientes años, al contrario que la guardia imperial, la cual, en el año 1992 cambiaba sus uniformes, pasando del azul al rojo, y las charreteras de la tropa, del rojo al azul. Por otra parte, aparece una nueva figura de autoridad, el Almirante, con elegante uniforme rojo, y guantes blancos en las manos.

En esta nueva etapa, aparecen mas barcos dignos de mención, como el 6286 "Skull's Eye Schooner" el barco mas grande de cuantos ha fabricado LEGO® hasta la fecha. Junto a él, apareció el 6271 "Imperial Flagship" mas pequeño que el "Caribbean Clipper" pero con una línea mas estilizada, que además introducía como novedad una brújula y un sistema que hacía que el timón del barco se moviera de verdad. En el apartado de edificaciones, la más destacable es el 6277 "Imperial Trading Post", que complementaba muy bien la fortaleza "Eldorado", ya que si bien la primera se trata de una construcción eminentemente militar, en este caso se trata de un puerto que tiene diferentes elementos más cercanos a la marina mercante, como la pequeña casa o el barco que incluye el set, que a pesar de no ser de gran tamaño, contiene múltiples detalles.

Piratas y soldados, soldados y piratas, da igual el color de sus uniformes, todo se limitaba a las potencias mundiales que enviaban desde la metrópoli a sus ejércitos para proteger de todos aquellos personajes sin ley sus intereses. Pero, si nos fijamos detenidamente, extrañamos algo en esta ecuación caribeña, y no es otra cosa que la

presencia de los primeros habitantes de esas latitudes.

En 1994, LEGO introduce a los Islanders en sus serie piratas, estos personajes representan a los miembros de alguna tribu americana no especificada, pero que a juzgar por sus vestimentas y demás elementos que les acompañan, no sería arriesgado afirmar que es un pueblo de aguas del Pacífico, quien sabe, quizá de cualquiera de las islas de la Polinesia.

La Némesis de estos nuevos personajes no son las tropas coloniales, quizá demasiado ocupadas con el oro americano y su transporte hasta el viejo continente, sino los piratas, que no cejarán en su empeño de intentar hacerse con el oro que los Islanders atesoran.

Entre los sets mas destacables de los Islanders, el 6278 "Enchanted Island" es quizá el que mejor represente lo que estos nuevos sets aportaron a la serie, con monumentos tribales, un catamarán y una surtida representación de las nuevas minifigs, así como una nueva base. Finalmente, también aparece una nueva figura animal que luego veremos en otras series: el cocodrilo verde, que compartirá la mandíbula superior y la cola con el dragón de la serie castle, que apareció el año anterior.

Los Islanders solo aportarían novedades al catalogo de 1994; en 1995, encontramos las ultimas novedades de la guardia imperial, que nos dejaron con un precioso set: el 6263, "Imperial Outpost", que en España pasó prácticamente desapercibido ya que no era fácil de encontrar. Este edificio de aspecto colonial, es el canto de cisne de los soldados.



A los piratas, por el contrario aún les queda cuerda, y ese año nos alegran el catalogo con el set 6279, "Skull Island" que nos muestra otra de las guaridas del Capitán Roger, con una imponente puerta en forma de sonriente calavera.

Hablamos de piratas, hablamos del caribe y Sudamérica, y no paramos de ver corretear de un lado a otro a soldados ingleses, piratas y aborígenes americanos, pero claro nos olvidamos de otra notable presencia: la española. Llegados a este punto, existe cierta controversia sobre la anterior afirmación, ya que existen personas que defienden que se trata de tropas portuguesas. LEGO®, en toda la serie pirata, no define de manera nacional a ningún ejército, pero no es descabellado pensar que se trata de tropas españolas, quizá con uniformes de los siglos XV y XVI en lugar de los uniformes del siglo XVIII que lucen los guardias imperiales.

Entre los sets de estos nuevos personajes, que no son muy numerosos, merece una mención especial el 6280 "Armada Flagship" Este buque, de tamaño medio- grande, es una pequeña joya, cuenta con dos mástiles y una disposición diferente en las velas. Se trata de un barco con un precioso casco blanco y con tres minifig, tocadas con morriones negros y elegantes uniformes, luciendo uno de ellos una brillante coraza.

En este año 1996, aparece el último gran barco hasta la fecha, el 6289 "Red Beard Runner" un barco que contiene diferentes funciones en los mástiles y el castillo de popa.

Finalmente, en el año 1997 los piratas realizan su última aparición en el universo LEGO.

Su despedida nos dejó un buen sabor de boca, por un lado, una pequeña colección de minifigs 6204 "Buccaneers" con cuatro personajes, un esqueleto y

un tesoro. También un barco, pequeño, el 6250 "Cross Bone Clipper" con una línea que nos recuerda al 6268 "Renegade Runner" pero más colorido y un gran set como colofón, el 6281 "Pirates Perilous Pitfall", una base pirata con una descomunal piedra – trampa y un pecio en la orilla.

Hasta aquí la historia de esta serie, de vez en cuando se escuchan rumores de un posible regreso, eso para todos los fans de esta serie sería un motivo de descomunal alegría, ya que 11 años después, LEGO ha evolucionado y es fácil imaginar que los nuevos sets estarían a la altura de cualquiera de sus predecesores.

Y finalmente, si os ha gustado el mundo de los piratas y sentís curiosidad por ver alguno de estos sets de un modo diferente, no dejéis de leer la Fotonovela de piratas que publicamos semanalmente en Hispalug (<http://www.hispalug.com/foro/index.php?topic=3908.0>)

Obras consultadas:

o LEGO, Collector's guide. 800p, Fantasia, 2008
o ARMERO, Álvaro, Piratas, corsarios y bucaneros. 345 p, Editorial Libsa, 2003.

Agradecimiento:

o A Queen of the Bricks, por realizar las fotos de este artículo, por sacarme de mis "Dark Ages" y por todo lo demás...■



LEGO® Minifig o como la vida no se acaba a los 30

Por car_mp

Fotos por The LEGO® Group

En 1973, Godtfred Kirk Christiansen, hijo del fundador de la compañía, desafió a los diseñadores a añadir una nueva dimensión a la experiencia de construir con LEGO®. De aquí surgen las primeras figuras LEGO, creadas combinando ladrillos clásicos y elementos especiales para construir personas, que aparecen en la línea The LEGO Family, que incluía padre, madre, abuela, hijo e hija. Posteriormente, en 1975, aparece una figura más pequeña que estaba formada simplemente por una cabeza sin rostro, unida a un cuerpo sin posibilidades de movimiento. El hijo de Godtfred, Kjell Kirk Kristiansen introdujo "System", lo que trajo la aparición de las distintas líneas temáticas en el sistema de construcción LEGO. La idea de la minifig surge de la necesidad de una figura más realista, dotada de movimiento, que tuviera más posibilidades de juego para los

niños. La minifig fue diseñada por el diseñador LEGO Jens Nygaard Knudsen y sus colegas, que crearon 50 diseños diferentes antes de que los ejecutivos de la compañía eligieran el modelo actual. La patente fue registrada en 1977 y las primeras minifigs fueron fabricadas y puestas en sus sets en la mañana del 25 de agosto de 1978.

Las primeras minifigs aparecieron en los sets de las líneas Town, Space y Castle. Aparecieron varias figuras - policías, bomberos, obreros, astronautas, caballeros,... La primera minifig femenina, una enfermera, vio la luz dos meses después. Desde entonces la más versionada ha sido la del oficial de policía con 41 versiones en 104 sets distintos. Hasta la actualidad se han fabricado más de 4000 millones de minifigs, lo que equivale a tres veces la población de China.



El cuerpo de la minifig está compuesto de nueve partes, dos brazos, dos manos, dos piernas, torso, cadera y cabeza. La minifig tiene una altura equivalente a cuatro bricks, 1,5 pulgadas (3,81 cm), y su peso es de una décima parte de una onza (2,83 gr). La minifig estándar tiene más de 970 grados de movimiento. La minifig clásica tiene ese icónico color amarillo y esa expresión feliz para reflejar la imaginación de los niños, libre de cualidades específicas o transcendentales, solo pura imaginación.

Con el tiempo la minifig se ha convertido en el segundo diseño más importante de LEGO®, tras el ladrillo clásico, que cumple 50 años también en este año 2008. La compañía vende actualmente 3,9 minifigs por segundo (122 millones al año) y la combinación de las distintas partes que LEGO ha fabricado en los últimos 30 años permite más de 8000 billones de combinaciones.

Mucho se ha hablado sobre las proporciones más o menos realistas de la minifig, lo que está claro es que ha pasado a marcar y limitar las proporciones de infinidad de construcciones, dando lugar a la llamada "escala minifig". Aunque muchos creadores diseñan a escalas muy diferentes en las que un minifig no encajaría, la mayoría han encontrado nuevos usos para las diferentes partes de una minifig, algunas muy obvias, otras muy imaginativas, por lo que es muy difícil encontrar a alguien en el mundillo del LEGO al que este pequeño ser de plástico le resulte indiferente.

Aunque a lo largo del tiempo ha sufrido variaciones "decorativas", algunas más apreciadas por los fans que otras, la esencia y la compatibilidad han permanecido inalteradas. Esta compatibilidad, uno de los pilares del sistema LEGO, la ha convertido en todo un icono internacional y en protagonista de películas de animación, videojuegos y dentro de poco de un mundo virtual en internet. Es cierto que se puede pensar que ha ido cambiando de cara o de color, pero los tiempos cambian. Por un lado los niños de ahora están rodeados de un mundo totalmente distinto y reclaman poder reproducir con más fidelidad lo que les rodea, por otro lado la situación económica y la firma de acuerdos con potentes licencias han forzado la actualización estética de estos minifigs. A fin de cuentas, el sistema LEGO te permite elegir las líneas que te gustan y el amplio mercado de segunda mano te permite mantenerte anclado a las líneas que te gustan aunque estas estén descatalogadas. Lo que está claro es que se ha formado toda una cultura constructiva alrededor de este elemento, a veces incluso, independiente de los ladrillos (no es extraño encontrar coleccionistas exclusivamente de minifigs) y que aunque haya llegado a sus 30 años, se mantiene joven y sin problemas de oxidación o radicales libres. ¿Cuál es su secreto?

Para celebrar estos 30 años, LEGO ha puesto en marcha la campaña GO Miniman GO, con actividades y concursos. Puedes encontrar toda la información en www.GominimanGo.com ■

1978-Primeras minifigs en Town, Space y Castle

1989-Primeros cambios de expresión y brazos y piernas con la línea Piratas

1990-Aparece la minifig Fantasma, la primera minifig especial.

1993-Primeras minifig rosas en sets Paradisa

1995-Aparece la segunda minifig especial, el esqueleto. Los minifigs se sumergen con los Aquanauts

1996-Los minifigs se van al oeste con cowboys y pioneros buscadores de oro

1997-Aparece la primera minifig animada en el juego "Panic in LEGO® Island"

1998-Johnny Thunder se embarca en la exploración de Egipto

1999-Johnny Thunder se va a la jungla buscando climas más húmedos. Aparecen los primeros minifigs pertenecientes a licencias en los sets de Star Wars™

2001-Los minifigs comienzan a protagonizar sus propias películas con la línea LEGO® Studios

2002-Aparece Yoda con sus piernas más cortas. Aparece la línea Harry Potter que introduce la primera minifig (Prof Squirrel) con una cabeza con dos expresiones distintas que cambian con solo girarla

2005-La minifig hace su debut en Cartoon Network en el film Star Wars Revenge of the Brick. A la minifig le dan calambres con los nuevos sables de luz.

2008-30 años y con buena salud, gracias



2000-Aparece LEGO® Fútbol con minifigs preparadas para juegos de sobremesa. Jar-Jar Binks es la primera minifig creada con una cabeza moldeada.

2003-Aparecen los primeros minifigs con auténticos colores de piel en los sets de algunas licencias. Aparece Lego Basketball y los minifigs Biff Starling y Sandy Moondust viajan a Marte.

2006-Aparecen los nuevos peinados de goma en los minifigs de Exo-Force

Construyendo árboles, 2ª Entrega

Todo diorama o construcción que se precie que incluya vegetación debe contar con unos buenos árboles que resalten el conjunto.

Por Legotron

Fotos y graficos por Legotron



El color verde de los árboles siempre añade una gran vistosidad a los dioramas y construcciones, por ello, cuanto más grande y frondoso sea el árbol mayor será el impacto visual que cause al observar todo el conjunto.

En esta ocasión vamos a centrarnos en la construcción de un árbol de mayor porte que el mencionado en el primer artículo de la serie. Buscamos hacer una reproducción de un árbol de tronco recto y copa ramificada en la mitad superior del tronco, como pueden ser los pinos. Estos árboles tienen una altura entre 10 y 30 metros, y se caracterizan por tener la parte inferior del tronco desprovista de hojas, que se concentran en la mitad superior. Pasado a escala minifig supone considerar alturas entre 20 y 60 bricks. En nuestro caso buscaremos la cota más pequeña, para utilizar la menor cantidad posible de piezas. Este tipo de árboles requiere de gran cantidad de ramaje, por lo que es conveniente tener una buena provisión de piezas destinadas a representar las hojas. La construcción del árbol la vamos a realizar como un elemento suelto, sobre un pequeño plate, pero su inclusión en dioramas u otro tipo de construcciones seguirá los mismos pasos, sin más que colocar el tronco sobre la zona deseada en lugar del plate comentado.

Piezas necesarias.

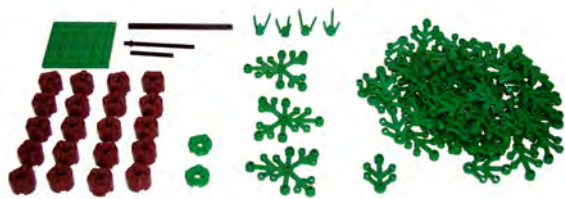
La relación de piezas que se van a utilizar para la construcción del pino, referenciadas según la denominación utilizada en el portal Web Bricklink[1], es la siguiente:

Para la base:

- Un plate 6x6 color verde.
- Tres o cuatro plant flower stem de color verde para decorar la base.

Para el tronco, suponiendo una altura del árbol de unos 20 bricks:

- 20 bricks round 2x2 de color marrón.
- Dos plate round 2x2 color verde, para encajar las ramas.
- Un technic axle 8L de cualquier color, para afianzar la parte inferior del tronco.
- Un bar 4L lightsaber blade de cualquier



color, para dar firmeza al tronco.

- Un bar 6.6L with Stop Ring de cualquier color, para dar firmeza al tronco.

Para hacer el ramaje:

- Entre 3 y 5 plant leaves 5x6 de color verde.
- Entre 50 y 100 plant leaves 4x3 de color verde.

El número de elementos puede variarse para conseguir árboles de distintas formas y alturas, siendo recomendable hacer un uso del mayor número posible de piezas para el ramaje, a fin de conseguir que el porte del árbol sea el deseado.

Construcción.

Empezamos por la base. Vamos colocando los bricks round 2x2 en el centro del plate 6x6, y en su interior insertamos el technic axle. La longitud de este primer tramo del tronco, desprovisto de ramaje, puede variar en función de la longitud del technic axle, aunque es conveniente que sea cercano a la mitad de la altura del árbol para que quede más bonito. Evidentemente, a mayor longitud necesitaremos mayor cantidad de hojas para darle un aspecto saludable. También conviene recalcar que la base del árbol debe estar en consonancia con su altura y ramaje, para evitar que se caiga constantemente. El último brick round 2x2 debe quedar de tal forma que sólo enganche en su hueco central parcialmente la parte saliente del technic axle, de forma que quede hueco para encajar el siguiente elemento de sujeción. A continuación hacemos la siguiente parte del tronco, unimos un par de bricks round 2x2 afianzándolos con el bar 4L lightsaber blade, posteriormente insertamos un plate round 2x2, tres bricks round 2x2 y dos de las plant leaves 5x6 alternados de la forma que se quiera, pero quedando siempre como último elemento un brick round, tal y como puede verse en la foto 2. Hecho esto, se encaja el bar 6.6L with Stop Ring, de forma que el tope se apoye sobre el último brick round del tronco, y se añade un tercer plant leaves 5x6 que tapa el tope mencionado. Este trozo de

tronco se coloca sobre el primero y ya tenemos la parte baja del árbol. Sobre el bar 6.6L saliente vamos encajando de forma alternada bricks round 2x2 o conjuntos de 3 ó 4 plant leaves 4x3 pinchados en los studs de los bricks round, hasta llegar a la altura deseada. Si fuese necesario se podría añadir más bars 4L encajados. Para cerrar el tronco colocamos un plate round 2x2 y pinchamos en su centro un par de plant leaves 4x3. Encajamos esta última pieza en su sitio y ya tenemos el tronco terminado.

La siguiente etapa es la que definirá el aspecto del árbol, y consiste en ir añadiendo plant leaves 4x3 a todos los extremos de las ramas que salen del tronco. Se pueden hacer muchos tipos de copa, con mayor densidad en la parte superior, en la inferior, o uniforme. En nuestro caso haremos una copa uniforme. Colocar las hojas es una tarea delicada, que es conveniente realizarla de forma ordenada, ya que a medida que vayamos poblando la copa será más difícil acceder a los puntos de enganche de las nuevas hojas sin soltar otras que ya están puestas. En nuestro caso se ha optado por añadir entre dos y tres plant leaves 4x3 a cada punto de anclaje, de forma que la copa sea muy densa pero no demasiado extensa. No conviene sobrepasar los 4 ó 5 plant leaves de extensión encadenada, ya que estas piezas se doblan con el peso y terminan por soltarse. Para ello sería mejor utilizar technic plates 2x4 en el tronco, sobre los que colocar plates 1x8 o mayores que hiciesen las veces de ramas. Como toque final añadimos en la base unos plant flower stem, o cualquier tipo de piezas simulando vegetación, flores o piedras, para obtener un árbol totalmente personalizado.

Referencias:

[1] Portal no oficial de venta de piezas de LEGO® en Internet: <http://www.bricklink.com> ■

Curso LDraw, 3ª Entrega

Si pierdes tiempo buscando las piezas que necesitas, esta entrega te será muy útil

Por Jetro

Gráficos por Jetro y Philo

Piezas usadas frecuentemente

A través del panel izquierdo de MLCad se puede acceder a todas las piezas mediante el árbol de piezas (en la parte superior) y la representación gráfica de las piezas contenidas en cada categoría (en la parte inferior). Este árbol de piezas presenta por defecto unas pocas categorías de uso frecuente (Brick, Baseplate, Plate), mientras que las demás piezas están agrupadas alfabéticamente bajo 'otras piezas'.

Sin embargo es posible personalizar la organización de este árbol de piezas de manera que aquellas que se usan con más frecuencia estén accesibles en cada momento. Para ello existen dos herramientas que describiré a continuación.

Favorites

La sección Favorites del árbol de piezas puede contener una copia de todas las piezas que vayamos a necesitar en un determinado momento. Hay dos maneras de añadir piezas a esta carpeta. La primera pasa por localizar la pieza en el árbol de piezas, hacer un clic derecho sobre el nombre de la pieza (un clic derecho sobre la imagen solamente la aumentará o reducirá) y seleccionar "Añadir a favoritas". A partir de ese momento la pieza en cuestión aparecerá en la carpeta Favorites, además de en su lugar original.

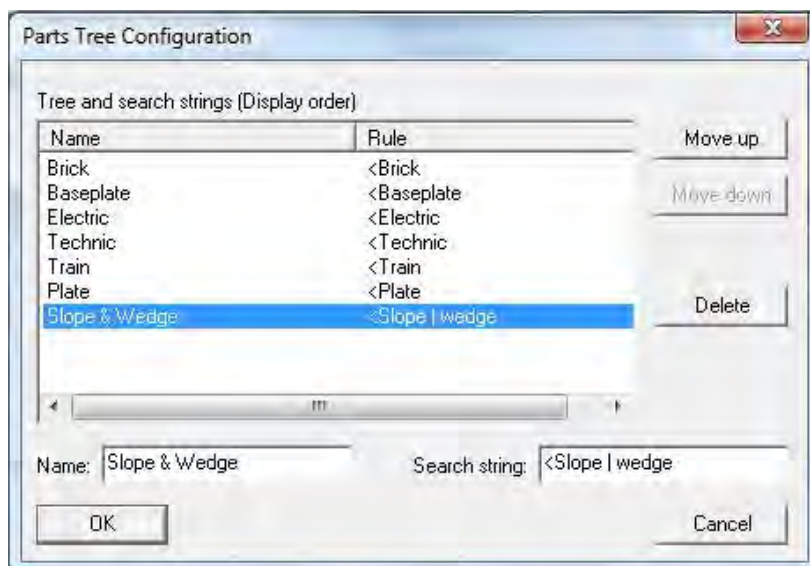
Una segunda manera de tener todas las piezas necesarias disponibles pasa por editar el archivo MLC_Favorites.txt que se encuentra en la carpeta de instalación de MLCad (por defecto C:\LDrawApps\MLCad). Se trata de un archivo de texto simple que después de la cabecera [FAVORITES] contiene una lista de todas las piezas que se encuentran en esa carpeta. De este modo es posible disponer de varios archivos de texto

detallando el contenido de un set en particular que queramos usar como base para una construcción (por ejemplo el inventario del NXT) y manualmente sustituir el contenido del archivo MLC_Favorites.txt por el que queramos usar en cada momento.

Para eliminar una sola pieza de la carpeta Favorites se puede hacer un clic sobre el nombre de la pieza en esa categoría y seleccionar 'Eliminar de favoritos'. La pieza seguirá estando disponible en su lugar habitual. También se puede borrar todo el contenido de la carpeta Favorites haciendo un clic derecho sobre el nombre de la categoría y seleccionando 'Eliminar todas las Favoritas'.

Crear nuevas categorías

Otra manera de hacer más accesibles ciertas piezas es creando nuevas entradas en el árbol de piezas. Como casi siempre, hay más de una manera para acceder a esta utilidad. Una de ellas sería ir al menú Configuración > Árbol de piezas > Configurar árbol... La ventana que se abre permite modificar el nombre de las categorías existentes, cambiar su orden y añadir nuevas categorías. Para añadir una nueva categoría hay que escribir un Nombre y un Search String. Como se puede observar en la lista de categorías existentes, cada STRING debe comenzar por < y es posible utilizar los símbolos especiales | (que significa 'o') y & (que significa 'y') para hacer selecciones más específicas. Slopes y wedges por ejemplo se suelen usar muchas veces de manera conjunta, y pudiera interesar tener una categoría que los aglutinara. Si ponemos como nombre "Slopes y Wedges" y usamos el STRING "<slopes | wedges", en el árbol de piezas aparecerá una nueva categoría con el nombre que dimos que contiene todas las piezas cuyo nombre contiene uno u otro de los nombres mencionados en el STRING. Si quisiéramos crear una categoría que contuviera todos los bricks con hinge y finger, el STRING sería



"<hinge & brick & finger".

A diferencia de cuando se incluyen piezas en la categoría Favoritos, en este caso no es posible (o muy complicado) seleccionar piezas individuales y las piezas que aparecen en la nueva categoría ya no están disponibles en ningún otro lugar (que no sea Favoritos).

Models

¿Quién dijo que una pieza solo puede ser un elemento suelto? Si quieres reutilizar un conjunto de piezas o tenerlo a mano para un uso futuro debes guardarlo en la carpeta LDraw\Models. Todos los elementos que se guardan allí aparecen en el árbol de piezas bajo Models. Ten en cuenta que si las incorporas en una nueva construcción, para poder ver esta correctamente, los subconjuntos que hayas utilizado de la carpeta Models deben seguir allí. De lo contrario al cargar el archivo el programa te dará un error ya que la pieza que intenta cargar ya no está disponible. Si quieres que otros puedan ver tu diseño, en este caso deberás asegurarte de incluir una copia del archivo que hay en Model en la misma carpeta que el archivo que lo usa.

Document

De la misma manera que la carpeta Models, la carpeta Document contiene subconjuntos, pero en este caso son los subconjuntos que están contenidos dentro del archivo MPD que estás viendo. De este modo, en vez de tener que preocuparte de meter todos los archivos en la misma carpeta, están todos contenidos dentro del mismo archivo. Sin embargo, estos subconjuntos no se pueden utilizar fácilmente en nuevas construcciones. Los subconjuntos guardados en cualquier parte del disco duro pueden ser importados al archivo MPD como nuevo subconjunto con la opción "Modelo

MPD > Importar modelo" que creará una copia del archivo dentro del archivo MPD.

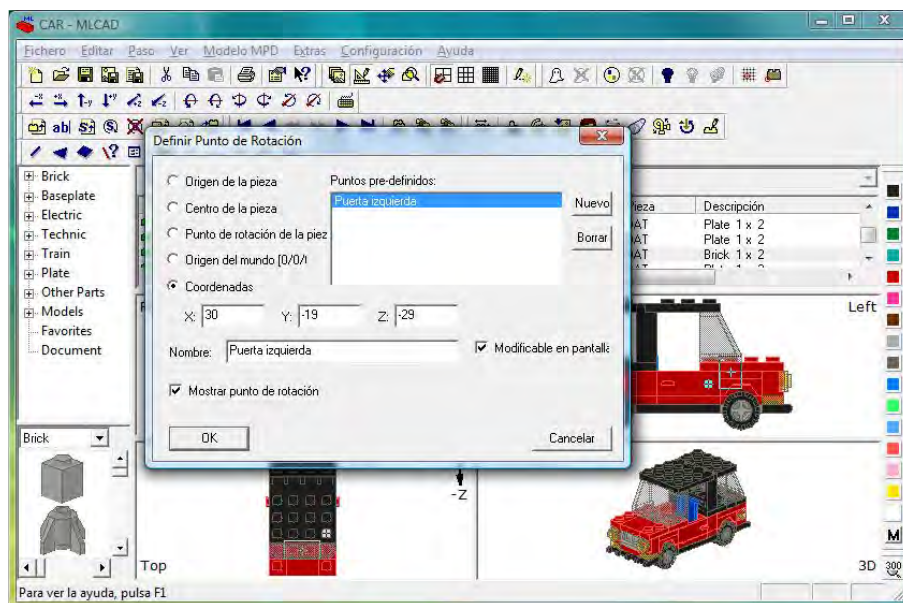
Agrupar piezas

Incluso si trabajamos con subconjuntos, a veces estos se hacen tan complejos que se hace necesario tratar un grupo de piezas como una unidad. Otras veces esto puede ser necesario porque necesitamos mover varias piezas como un solo bloque. Agrupar piezas es realmente sencillo. Aunque para seleccionar todas aquellas que queremos meter en el mismo grupo podemos pinchar en la imagen manteniendo pulsado la tecla Ctrl, esto enseguida nos dará problemas ya que algunas pueden estar ocultas detrás de otras. Por ello es mejor seleccionarlos (manteniendo pulsado la tecla Ctrl) en el listado de piezas incorporadas. Una vez seleccionadas las piezas que quieres agrupar, selecciona Editar > Agrupar > Agrupar (o Ctrl+G), escribe el nombre con el que quieres identificar el grupo y pulsa OK. Observarás que en vez de las piezas seleccionadas ahora aparece una sola línea con, en primera posición, el tipo GROUP, ninguna información de color o posición, rotación o número de pieza y finalmente el nombre que elegiste para el grupo.

Si necesitas cambiar una sola pieza en un grupo tendrás que deshacerlo para poder acceder a ella. Para ello solo tienes que seleccionar el grupo e ir a "Editar > Agrupar > Desagrupar". Cada pieza volverá a aparecer en el lugar de la lista de elementos que ocupaba antes de ser agrupada con las demás piezas.

Girar piezas ... o grupos

En la primera entrega de este curso ya hablamos de cómo girar piezas con los iconos de la barra de elementos o con atajos de teclado y comentamos

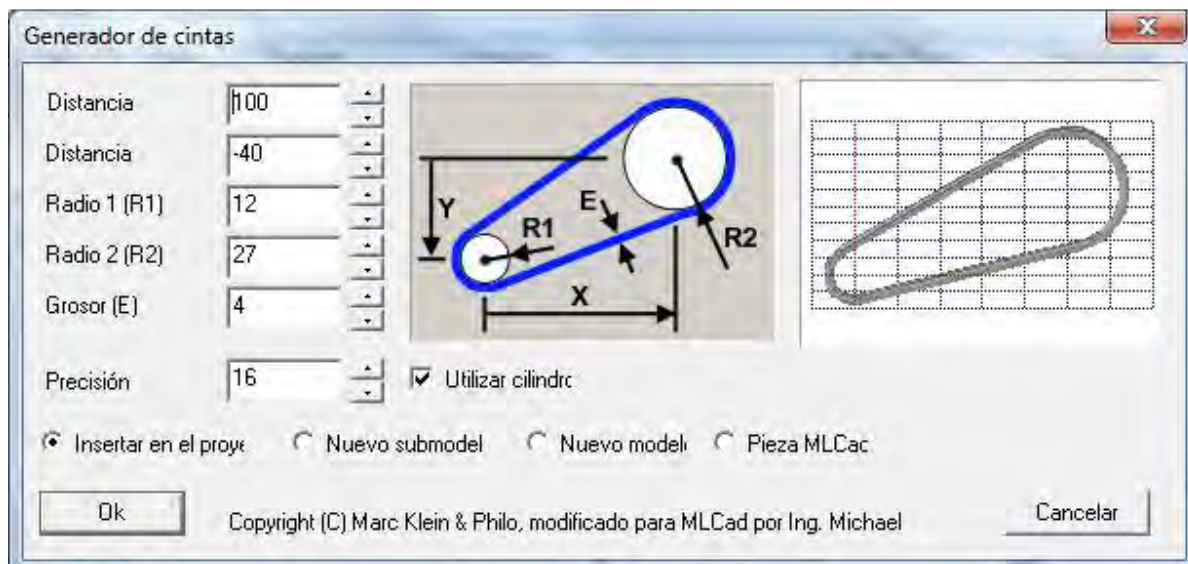


que para mejorar la precisión en el giro hay que seleccionar la rejilla adecuada. Pero hay otro aspecto importante a tener en cuenta a la hora de girar una pieza: el punto de rotación. Por defecto el punto de rotación es el predefinido de la pieza (generalmente el centro de la cara superior de esta) y en los grupos es el punto de rotación predefinido de la primera pieza que se seleccionó al crear el grupo. Sin embargo, este no siempre es el punto de rotación más deseable para poder encajar la pieza con facilidad.

Para cambiar el punto de rotación, primero selecciona la pieza o el grupo que quieres girar. A continuación, selecciona "Configuración > Eje de rotación". En el menú que ahora se abre puedes elegir entre varias opciones. La primera (origen de la pieza) es especialmente útil si has hecho cambios que quieres deshacer de manera sencilla. Para ver claramente donde se encuentra el punto de rotación conviene marcar la casilla "Mostrar punto de rotación" en la parte inferior de la ventana. Esto no tendrá efecto hasta que cierres la ventana. Si seleccionas "Coordenadas" también podrás marcar la casilla "Modificable en pantalla" lo cual te permitirá

arrastrar el punto de rotación hasta el lugar más idóneo. Ten en cuenta que, como trabajamos en un sistema CAD que solamente nos permite hacer cambios en dos direcciones en cada ventana, probablemente tendrás que modificar el punto de rotación en al menos 2 de ellas. Finalmente podrás darle un nombre a este punto, lo cual te permitirá volver a encontrarlo fácilmente si necesitas utilizarlo de nuevo.

Otra manera de localizar ese punto con más facilidad es echar mano de una pieza de apoyo como la que se puede descargar de http://www.hollywood.it/files/Helper_Her.zip Después de importar la pieza en la librería LDraw, esta pieza tiene el nombre de "Helper – Easy Rotation" por lo que posteriormente se encontrará bajo "Other Parts > H". Al igual que con el punto de rotación es necesario ajustarla desde al menos dos ventanas, pero puede resultar más cómoda al ser más grande. Además presenta una ventaja adicional: se trata de una pieza (aunque sea de apoyo y temporal) y el punto de rotación de un grupo de piezas siempre es el mismo que el de la primera pieza que se selecciona. Si seleccionamos esta pieza primero,



habremos obtenido el punto de rotación que buscábamos. La localización de esta pieza en el árbol de piezas no es la más idónea, y una próxima entrega explicaré cómo colocarla en una categoría más adecuada.

Piezas flexibles

Hasta ahora hemos visto como localizar, insertar y girar piezas con formas muy definidas. Pero LEGO® también tiene un pequeño número de piezas que no siempre tienen la misma forma: correas, orugas, tubos... ¿Cómo incluir estas en un archivo LDraw?






Empecemos por las correas o cintas. MLCad viene con una herramienta integrada para generar cintas sencillas de manera muy fácil. Este Generador de cintas se encuentra bajo "Extras > Generadores > Cintas ..." o bajo el séptimo icono de la barra de extras.

El primer campo contiene la distancia X o horizontal y el segundo la distancia Y o vertical. Los siguientes dos valores son los radios de las dos poleas alrededor de las cuales la goma tiene que ir. Philo ha creado una pequeña tabla con los radios de los elementos más comunes para una cinta con grosor 4, valor que se puede seleccionar en la quinta casilla.

Finalmente está el valor "precisión" que selecciona con cuantos segmentos se hace medio círculo.

Si "Usar cilindro" está deseleccionado el generador produce cintas de sección cuadrada. Si está seleccionado las cintas se compondrán con la imagen primitiva 4-4cyli.dat.

Todas las unidades en este cuadro son unidades LDU (Un ladrillo de 1x1 mide 20 ldu de ancho y 24 de alto, sin contar el stud) la misma escala de

	Technic pin	8
	Technic bush 1/2	8.5
	Micromotor pulley	13
	Technic wedge belt wheel	30.5
	Technic pulley large	46.5

medidas que usa MLCad. Para averiguar la distancia entre ejes puedes colocar el puntero del ratón sobre el centro del primer eje y leer las coordenadas en la barra de estado de MLCad. Haz lo mismo con el segundo eje y podrás calcular las distancias X e Y.

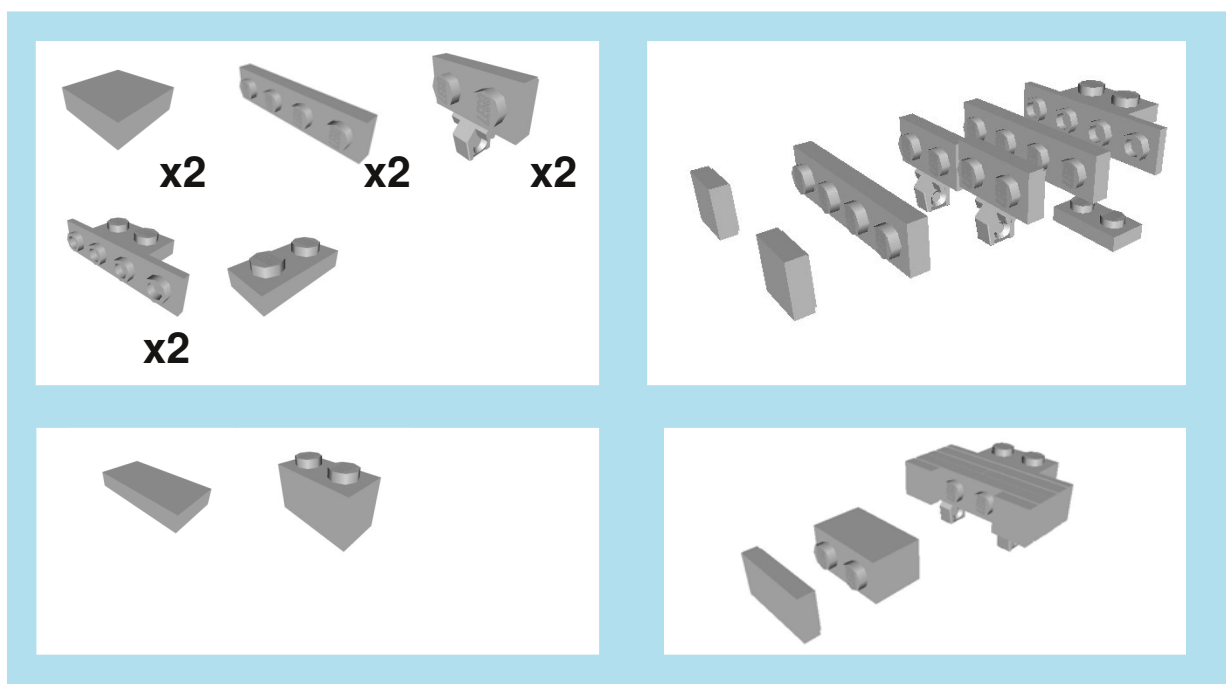
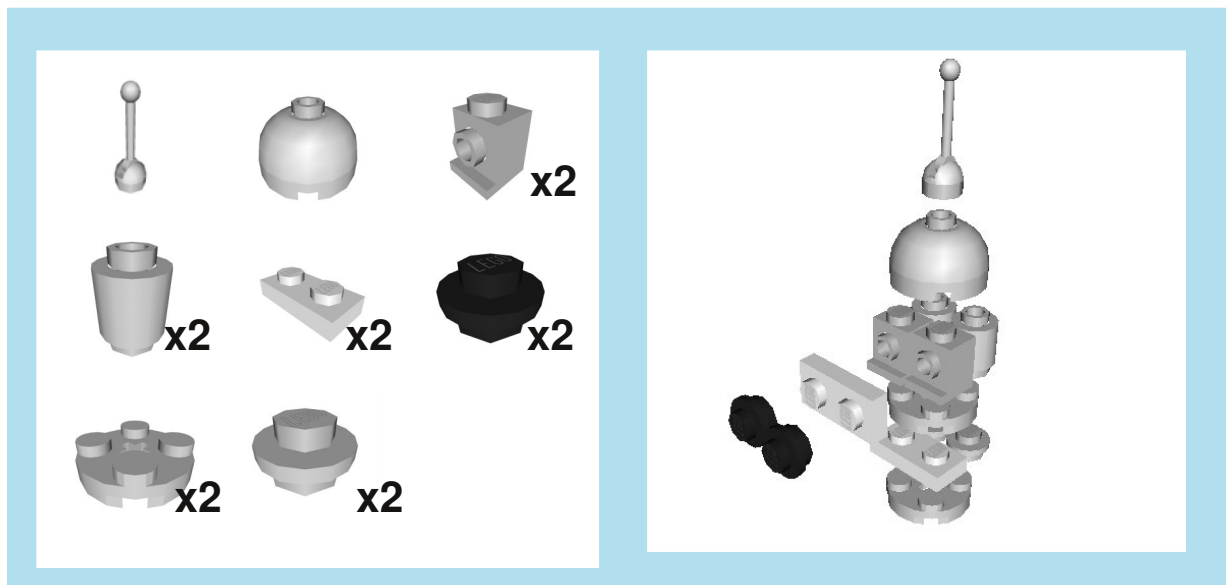
La cinta que se genera de esta manera se puede insertar directamente en nuestro fichero LDraw. Si lo hacemos así se insertarán 34 piezas - 16 para cada curva (si no hemos modificado ese valor) y una para cada recta. También es posible insertarla como nuevo submodelo (igual que en un fichero MPD) o como nuevo modelo (guarda lo que tuvieras abierto hasta el momento porque se abrirá un nuevo fichero). Sin embargo la forma más sencilla de manejarla es como Pieza MLCad que podrás manejar como cualquier otra pieza.

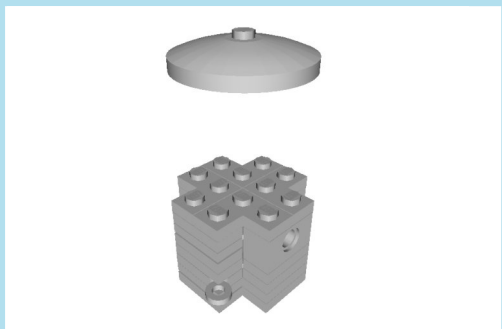
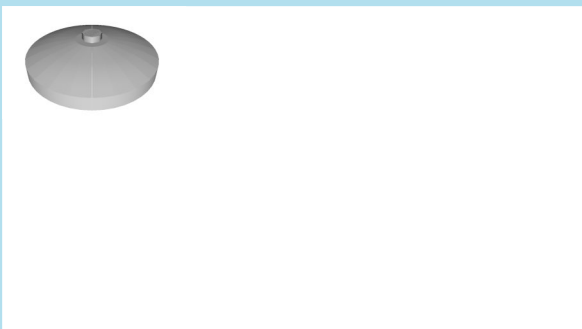
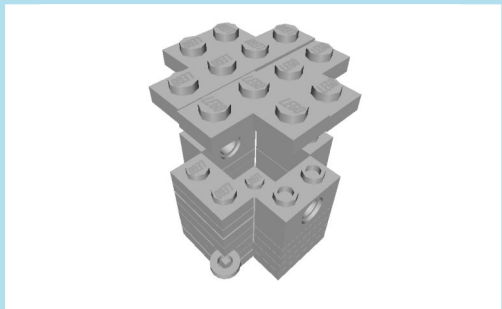
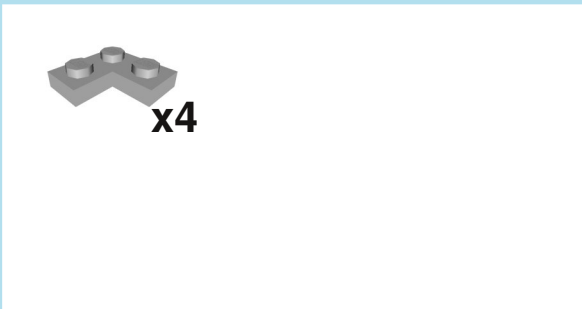
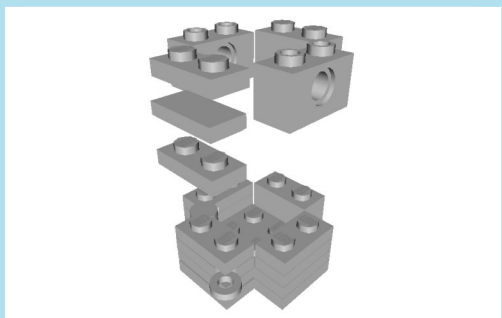
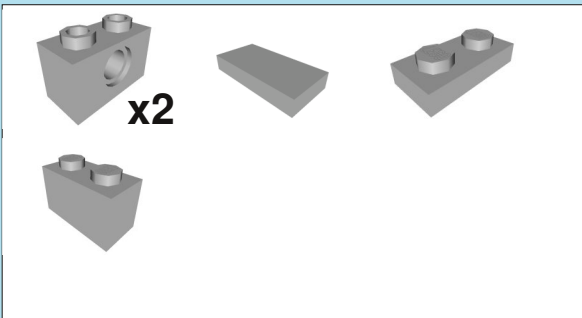
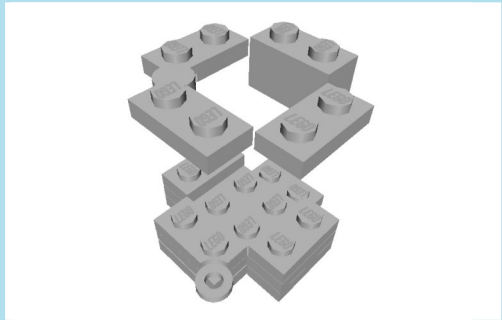
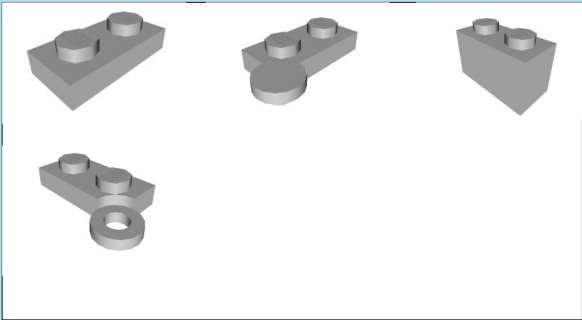
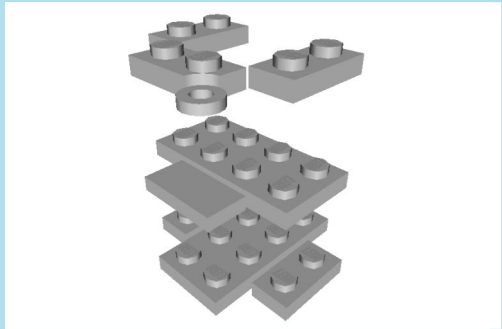
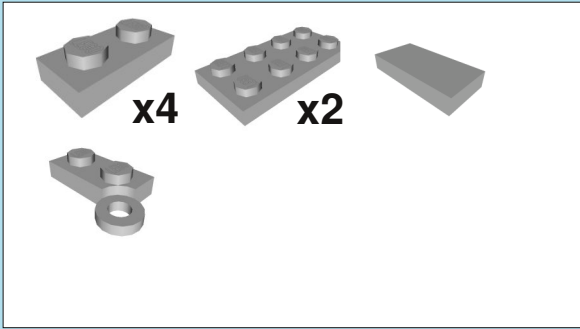
Con este generador solamente se consiguen correas sencillas, alrededor de dos ejes y en un solo plano. Pero a veces es necesario hacer correas más complejas o usar otras piezas flexibles. En la siguiente entrega habrá más información sobre como hacer eso. ■

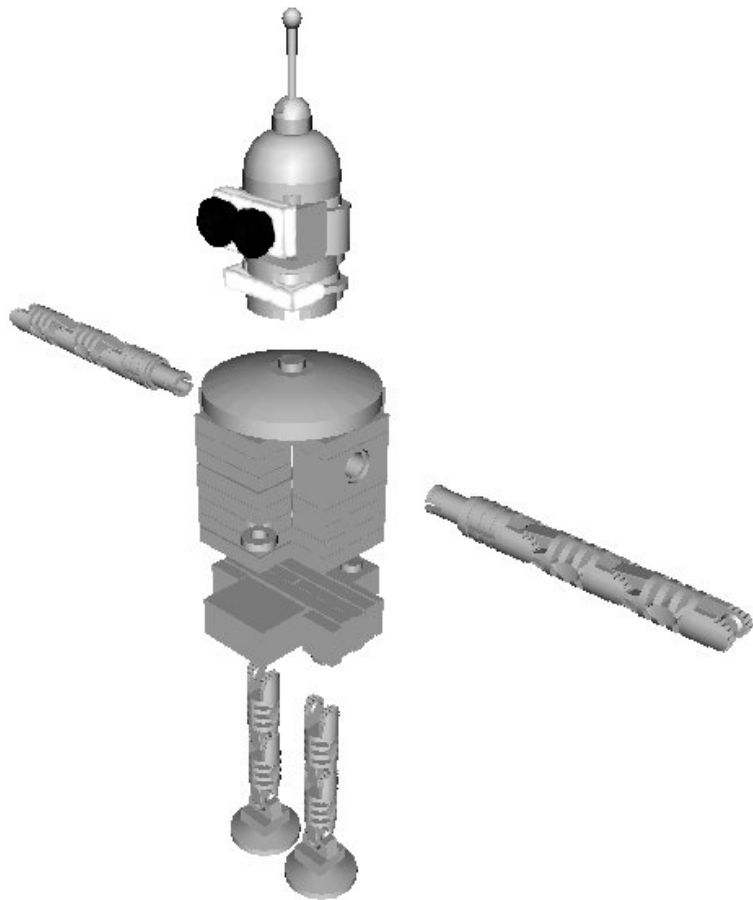
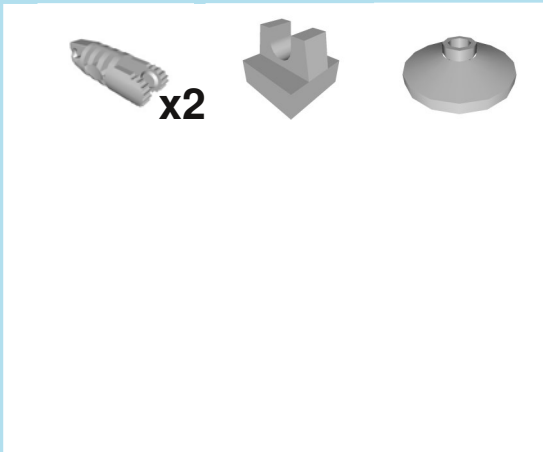
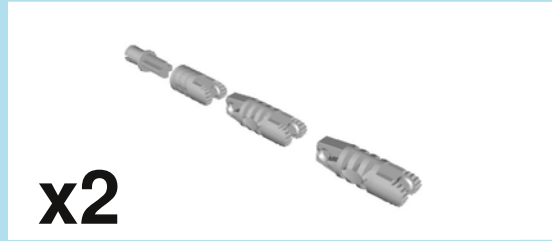
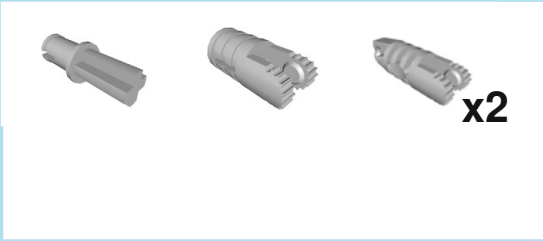
Bender

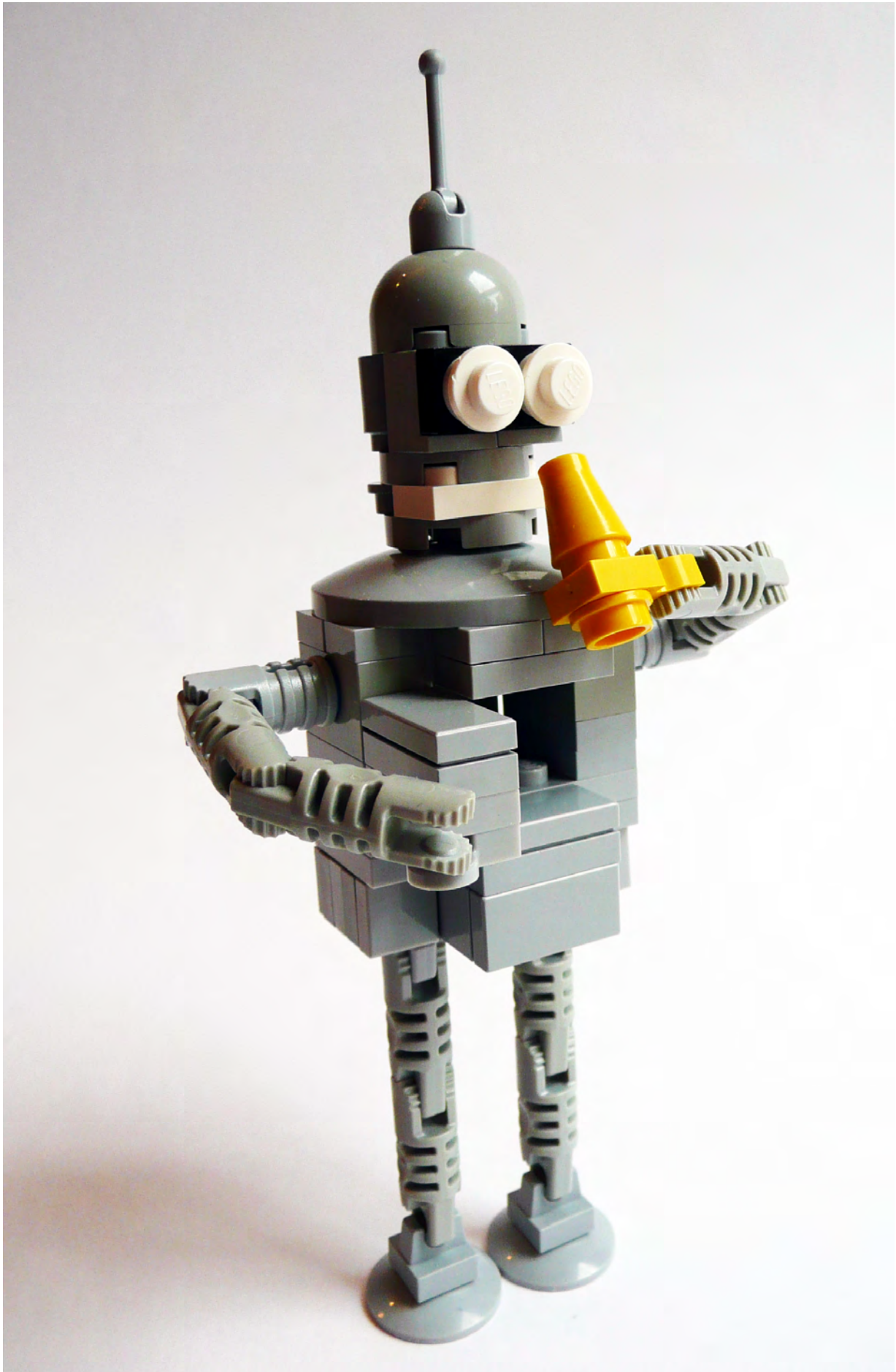
Uno de los robots más carismáticos de los dibujos animados llega a tu colección dispuesto a acabar con todos los humanos

Por car_mp











Entrevista a Tormod Askildsen

Head of LEGO® Community Development

Por Hispabrick Magazine

Fotos Tormod Askildsen

Traducción por I Luisgib

Hispabrick Magazine: Primero de todo, felicidades por tus 25 años en la compañía. ¿Qué sentimientos tuviste el día que celebraste dicho aniversario?

Tormod Askildsen: Me sentí bien, porque The LEGO® Group está de nuevo en la brecha. También me sentí bien por que he ayudado profundamente a la dirección actual de la compañía, por ejemplo, centrándome en su núcleo (el brick, el sistema de montaje y la comunidad LEGO), y respetando su patrimonio. He tomado un poco de tiempo para echar una mirada atrás y estar también orgulloso de mi realización personal para la compañía.

HM: ¿Cómo empezaste en la compañía?

TA: Empecé en The LEGO Group en 1983 como formador de marketing. Estuve alrededor de dos años trabajando en 7 departamentos distintos.

HM: ¿Y qué funciones has desarrollado en todos estos años?

TA: Estuve en LEGO Education (llamado en esos momentos Departamento Institucional) en 1986 como ayudante del Product Manager. En los siguientes 10 años trabajé en desarrollo de producto y marketing general. Responsable de productos como DUPLO Early Simple Machines, Ethnic DUPLO people, y LEGO Dacta Control Lab. Empecé un proyecto de “aprendizaje en casa” que evolucionó hacia el desarrollo y lanzamiento de LEGO Mindstorms en 1988. Empecé LEGO Community Development en 1999 y he utilizado la mayor parte de mi tiempo trabajando con LEGO fans de todas las edades desde entonces, solo con un alto de alrededor de un año donde trabajé en el proyecto LEGO Factory.

HM: ¿Cuáles son los principales objetivos de LEGO® Education?

TA: LEGO Education está pensado para ofrecer experiencias que inicien una pasión por el aprendizaje en estudiantes y profesores. Las experiencias con LEGO Education son motivadoras, divertidas y relevantes; y siempre mejores si se hacen junto a otras personas.

HM: ¿Por qué TLG decidió lanzar una línea de robótica?

TA: Dos proyectos llegaron juntos en 1986. Uno fue la evolución de nuestro trabajo con tecnología robótica, que había empezado hacia el principio de los 80'. El primer producto de robótica de LEGO Education, fue el "LEGO Technic Control" lanzado en 1986. Nuestra colaboración con el MIT Media Lab, evolucionó hasta el concepto de "ladrillo LEGO inteligente" en el principio de los 90'. Al mismo tiempo trabajamos mucho en entender que motivaba realmente a los niños a aprender. No sólo en clase, sino también en su hogar. Concluimos, entre otras cosas, que la tecnología jugaba un rol importante. Juntando estos dos proyectos, desarrollamos LEGO Mindstorms.

HM: ¿Estuviste implicado en el desarrollo principal?

TA: Oh! Si, desde más o menos 1989 hasta 1998

HM: Eres el Jefe de de el LEGO Community Development desde principios de este año. ¿Qué tareas tienes que hacer en este cargo?

TA: Bien, yo volví a principios de este año, pero he estado involucrado con el Community Development desde que lanzamos LEGO Mindstorms en 1988. Mi equipo y yo tenemos una gran variedad de tareas. Utilizamos la mayor parte de nuestro tiempo en la interacción con la comunidad AFOL, ayudando a iniciativas dirigidas por fans, visitando eventos de fans y ayudando a crear conexiones entre fans y grupos de fans. También utilizamos una significativa cantidad de tiempo en proveer conexiones y proyectos de colaboración entre AFOLs y colegas de todo The LEGO Group. Además, empezamos programas como LEGO Ambassadors, LEGO Certified Professionals y LEGO Universe Partners. También nos esforzamos en alcanzar otros grupos de LEGO fans entre padres, profesores y adolescentes (nuestro objetivo está en el grupo de edades de mayores de 13 años)

HM: ¿Cuándo se dio cuenta The LEGO Group de que había comunidades de adultos que todavía construían y jugaban con ladrillos?

TA: Creo que fue en 1988 cuando lanzamos LEGO Mindstorms y nos encontramos que la mayor parte de sets fueron adquiridos por adultos.

HM: ¿Cómo descubrió la compañía que las comunidades de fans de todo el mundo eran lo

suficientemente importantes como para crear un departamento especial para ellas?

TA: Varias cosas sucedieron desde 1988 y en los años siguientes. Empezamos descubriendo que los AFOLs mostraban modelos LEGO maravillosos online, algunos de ellos brillantes. Alrededor de 1999 tuvimos la primera discusión cara a cara con AFOLs, quienes ofrecieron ideas para los productos LEGO Direct. Con el lanzamiento de LEGO Star Wars en 1999, los adultos empezaron a tener peso en las cifras de ventas. Entonces descubrimos más y más grupos online y eventos que empezaron a crecer, como la Brickfest en 2001.

HM: ¿Y cuáles fueron los primeros objetivos del departamento? ¿Son esos objetivos todavía los mismos?

TA: Mmmmm – El objetivo de crear vínculos con fans y grupos de fans realmente no ha cambiado. Lo que ha cambiado o más bien evolucionado en los pasados 10 años es nuestro conocimiento de la comunidad AFOL y el tener más claro el valor que aporta la Comunidad LEGO a la marca LEGO y al negocio. Esto significa que trabajamos hoy con unos objetivos más claros que al principio. Diría que vemos mayores generadores de valor como "inspiración" (fan crean modelos LEGO y los eventos inspiran a mucha gente), "innovación" (fans constantemente innovan y quieren compartir sus ideas tanto con otros fans como con nosotros) y "publicidad" (los fans generan mucha publicidad con la que creemos que se ayuda a difundir el mensaje LEGO online y offline). En el equipo de LEGO Community, lo vemos como nuestro trabajo el estimular esas actividades estableciendo relaciones con nuestros fans y dándoles soporte en lo que hacen tanto como podemos.

HM: ¿Son las comunidades importantes para el crecimiento de la compañía (y no solo en términos económicos)?

TA: Consideramos la Comunidad LEGO como esencial en el crecimiento de la marca LEGO y en su negocio – teniendo en mente que la Comunidad LEGO es mayor que la comunidad AFOL. Potencialmente consiste en cada individuo que, por distintas razones individuales, le gustan los productos LEGO y las experiencias para los que son creados.

HM: ¿Qué piensa TLG acerca del creciente número de encuentros de AFOL en el mundo?

TA: La Comunidad busca la conexión de personas afines. Las reuniones online y offline ayudan a crecer la comunidad. Así que sí, que es genial.

HM: ¿Son rentables para la compañía los grandes sets dirigidos a AFOLs?

TA: Sí, a pesar de que representan una pequeña proporción del total de las ventas



HM: ¿Qué aprendió The LEGO® Group de los malos momentos económicos del pasado?

TA: Que tenemos que ser muy conscientes de los costos. Pero también que los malos momentos económicos no parecen afectar a las ventas de productos LEGO tan drásticamente como a muchos otros juguetes. Creemos que esto podría ser debido a que en los malos épocas, las personas se aferran a la buena calidad y marcas de confianza y con las que están familiarizados.

HM: Embajadores LEGO. ¿Por qué?

TA: Básicamente para construir puentes entre la comunidad AFOL y la gente de The LEGO Group. El actual ciclo de LEGO Embajadores representa 47 LEGO User Groups, de manera que también nos ayudan a mantener un registro de lo que está sucediendo en la comunidad casi a diario. Por cierto - para mi 25 aniversario, tengo este maravilloso recuerdo de los Embajadores LEGO (imagen adjunta)

HM: ¿Cómo interactúan los Embajadores LEGO con la empresa?

TA: Nosotros usamos un foro de debate en línea que está alojado y operado por el Grupo LEGO. Todos los debates están abiertos y los Embajadores LEGO pueden y deben compartir lo que se está discutiendo con la comunidad en general. En algunos casos, los embajadores LEGO están invitados a trabajar con

nosotros en "Proyectos Top Secret". En este caso tendrán que firmar un documento de confidencialidad para el proyecto específico. Pero también estamos invitando a AFOLs que no son Embajadores LEGO para colaborar en este tipo de proyectos.

HM: Para muchos aficionados, convertirse en un Embajador LEGO sería un honor. Parece una figura importante en la comunidad y que hacen una tarea importante, pero ¿cómo ve The LEGO Group a los Embajadores internamente?

TA: La conciencia del programa de Embajadores LEGO es cada vez mayor dentro de la empresa. Para mantener la fluidez de la información, el equipo de la Comunidad LEGO comparte los perfiles de todos los Embajadores LEGO en la intranet de la compañía para que todos los empleados puedan leer sobre ellos. También hemos enviado cartas a todas las oficinas de Grupo LEGO donde hay Embajadores LEGO y se sugirió un contacto con su Embajador local, y explorar oportunidades de colaboración.

HM: Otra importante colaboración con la comunidad es poner en marcha los sets de Factory "Diseñados por LEGO Fans" ...

TA: Sí, yo estuve involucrado en todos estos sets. Fue una gran experiencia para todos los involucrados en mi opinión, pero también sé que varios fans descubrieron que hay una enorme diferencia entre la construcción de un MOC y el



diseño de un set de LEGO®. Hay un montón de normas, procesos, y limitaciones que hacen que la experiencia sea bastante frustrante.

HM: La comunidad española es muy joven (2 años y medio). ¿Cuál es su opinión de nuestra comunidad?

TA: Gran comunidad! Habéis logrado mucho en muy poco tiempo, esta revista es un ejemplo. También hay varios fans españoles que son unos constructores de LEGO excepcionalmente talentosos.

HM: ¿Está ahora España en el mapa de la empresa (a sabiendas de que los ladrillos LEGO no son un producto estrella en nuestro país)?

TA: España siempre ha estado en el mapa. Recuerdo que estuve unos meses a mediados de los años 80', en un proyecto con especial atención a España. Una de las cosas que encontré en ese momento fue que una gran parte de las ventas se concentraba en las 3 principales ciudades, Madrid, Barcelona y Bilbao. Pero sí, la comunidad AFOL española hace una buena contribución para poner España en el mapa y creo que estáis generando una gran cantidad de valor.

HM: Y ahora, algunas preguntas breves. ¿Jugaste con los ladrillos LEGO cuando eras niño?

TA: Sí

HM: El Tema LEGO que más te gusta

TA: LEGO Mindstorms, LEGO Technic, LEGO Star Wars, - hay muchos en realidad

HM: Uno que no te gusta

TA: A excepción de LEGO Star Wars nunca he dedicado mucho tiempo a los demás productos con licencia.

HM: Tu set favorito

TA: Bueno, yo tengo mi viejo VOLVO LEGO como set de Factory del año pasado. ¡Me encanta!

HM: Tu MOC favorito

TA: No acostumbro a construir MOCs. De entre los 3 millones de LEGO MOCs* en BrickShelf, MOCpages y Flickr, hay tantos que realmente me gustan - No puedo elegir uno.

HM: ¿Quieres decir algo más?

TA: Ya he terminado – He hablado demasiado!

HM: Muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas.

TA: Gracias por invitarme a esta entrevista, he disfrutado de ella . Necesito volver a mis tareas. ■

* Estimación de la cantidad de LEGO MOCs que hay en la red.





Legoworld™ 2008

El paraíso a nuestro alcance

Texto por Iluigib

Fotos por Iluigib y Adri

Ficha Evento:

LEGOWorld 2008

Del 16 al 21 de Octubre de 2008 en el recinto ferial Ijsselhallen de Zwolle (Holanda)

Visitantes 70000

Próxima edición del 22 al 27 de Octubre de 2009 en el recinto ferial Ijsselhallen de Zwolle

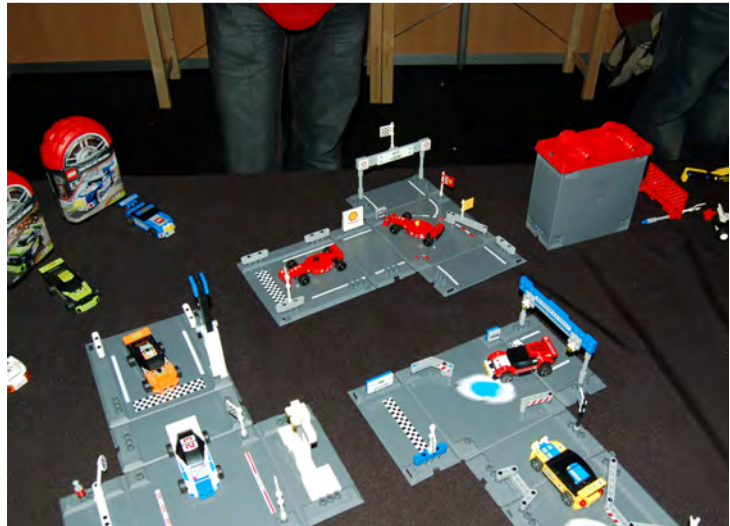
Terminal B del Aeropuerto del Prat (Barcelona). 5:30 de la mañana del 18 de Octubre de 2008. Empiezo a correr. Han cambiado de terminal el Check-in de la compañía aérea con la que vuelo y tengo que desplazarme corriendo hasta la terminal C. Al final facturo el equipaje y llego a la puerta de embarque.

Esta pequeña anécdota fue casi lo único que me salió "mal" del viaje a LEGOWorld en Zwolle (Holanda). Llegué al recinto ferial Ijsselhallen de Zwolle hacia las 10:40 de la mañana, después de dos horas de avión, y una hora y cuarto de tren. Allí me encontré con Adri, su madre, su prima y una

amiga, que habían llegado el día anterior, y habían utilizado para visitar Amsterdam.

Después de acreditarnos convenientemente entramos al paraíso hecho con ladrillos LEGO® con nuestras maletas y nuestras ilusiones. Estaba lleno de visitantes. Durante los seis días que dura el evento, acuden un total de 70.000 visitantes de pago, a razón de 10.000 al día (horario de 10 a 17h), y una tarde que abre de 18:30 a 22.

El primer pabellón que nos encontramos era el recinto en que los clubs de fans de LEGO exponían sus creaciones. Era el pabellón más grande de los 6



que ocupaba el evento. A parte de cientos de MOCs, de layouts e inventos de todo tipo, había unos stands dónde se podía charlar con los diseñadores de las distintas líneas de LEGO®, así como observar alguna novedad de 2009. Por ejemplo, pudimos ver unas nuevas cajas LEGO RACER para 2009. A parte del micromodelo RACER la caja se despliega y se convierte en una carretera. Luego se puede volver a plegar y guardar de nuevo los modelos dentro. También había toda una serie de tiendas (que también están en Bricklink) que vendían Bricks sueltos y sets, sobretodo antiguos. También varias tiendas oficiales Pick-a-brick y una megastore de una cadena juguetera Holandesa, con todos los sets al 10% de descuento y algunas ofertas realmente interesantes.

El resto de pabellones estaban más dedicados a los “niños” con actividades de montaje de todo tipo, exposición de modelos y modelos similares a los de los parques LEGO,

El sábado fue una jornada, sobretodo de “relaciones públicas”. No tuvimos el espacio de exposición hasta última hora (después de haberlo reservado) por lo que nos pudimos dedicar a admirar todo lo que había allí, y a hablar con todo el mundo. Tuvimos especial acercamiento a los amigos de BeLUG (que ya conocía del año pasado, quienes presentaban un diorama de CITY de 23 metros de largo). Es difícil describir en palabras lo que allí vimos. Miles de detalles de todo tipo adornaban ese inmenso diorama, en el cual circulaban una decena de trenes, entre ellos el TGV francés, en su versión tradicional (naranja), Atlantique (azul) y La Poste (Amarillo). Los trenes circulaban a 3 niveles. También había una playa, una casa encantada, un parque temático de Star Wars.... En resumen, en mi opinión, el mejor layout de todo el evento, con diferencia.

También pudimos ver layouts más pequeños de otros LUGs y/o AFOLs. El tema CITY era el que



predominaba sobre los demás, aunque technic, entre las grúas gigantes, los modelos y el GBC ocupaba un espacio nada despreciable.

A la hora de comer, nos encontramos con Jan Beyer y tuvimos una agradable charla, en la que nos confirmó que acudiría, de nuevo, a la Hispabrick.

Después de comer, hicimos una visita a las tiendas que había por allí y estuvimos ejerciendo nuestro derecho consumista en estado plétórico. Pero ¿quien se puede resistir a comprar en un lugar en que solo venden nuestro amado ladrillo? Nosotros, al menos, ¡no!

Hacia las 4 de la tarde los amigos de BeLUG nos cedieron un poco de su espacio para que HispaLUG dejara constancia de su presencia, ya el mismo sábado. Pudimos montar la pista de slot que llevaba y los coches empezaron a dar vueltas de forma continua.... hasta las 6 de la tarde (1 hora después

de cerrar la exposición) momento en que abandonamos el recinto ¡Para ir a cenar!

Llegamos a los bungalows en una autobús gratuito puesto por la organización (estaban a 17 km de Zwolle). Era un sitio idílico, en medio de un verde paraje. Cada uno de ellos tenía 3 habitaciones, 2 baños y cocina comedor. Un lujo. La cena estaba aproximadamente a 1 km de allí, trayecto que teníamos que hacer andando. Adri y yo nos dispusimos a ir. Empezamos a andar y a entablar una animada conversación. Cuando llevábamos unos 25 minutos andando, ¡nos dimos cuenta de que nos habíamos equivocado de camino!. Se estaba haciendo oscuro por lo que aligeramos el paso y llegamos al restaurante unos 20 minutos tarde, pero con una hambre voraz, después de tanto andar. La madre de Adri ya andaba preocupada... Después de la cena, había un espectáculo dedicado a todos los AFOL. Pero la barrera del idioma hizo que abandonáramos al poco de empezar.



A la mañana siguiente ya empezamos con las conversaciones con un chico, que conocimos en el trayecto de autobús de la tarde anterior, y con el que Adri hizo buenas migas.

En el pabellón, nos pusieron la mesa para que HispaLUG tuviera su primera (y espero que no última) presencia oficial en el evento. Montamos a toda prisa para que a las 10 (hora de apertura) estuviera todo en orden. Llegamos exhaustos pero felices. Todo estaba en orden. En representación de nuestra comunidad expusimos:

- Una casa hecha por adri
- Coches de Slot hecho por lluisgib
- MOCs con luces añadidas hecho por lluisgib
- 3 modelos de los arvo

A los niños les encantó los coches de slot, ya que se les permitía jugar con ellos, y eso les atrae mucho. La casa de Adri tuvo mucho éxito entre los más mayores, que se paraban a observar los múltiples detalles que había.

Hisbrick Magazine también estuvo presente con los dos números aparecidos hasta la fecha. Causaron bastante expectación entre el público y

mucha entre los AFOL. Nos agradecieron el esfuerzo de la traducción en inglés y algunos aventuraron que en un futuro, su LUG también tendría una revista.

Las horas pasaron volando. Fue un día intenso y pronto se hicieron las 5 de la tarde, hora en que debíamos ir corriendo a la estación para coger el tren de vuelta a Schiphol, donde Adri y su familia tomarían un avión a Madrid, y yo el mío de vuelta a Barcelona. En el tren estuvimos revisando las fotos y recordando todo lo acontecido el fin de semana.

Al llegar al Aeropuerto, Adri se dio cuenta de que había olv... bueno, eso ya es otra historia. ■



Death Star™ de Star Wars™

Como convertir una película en ladrillos de plástico

Por Iluisgib

Fotos por Iluisgib y LEGO System A/S

Set: Star Wars™ Death Star™

Número de Set: 10188

Número de piezas: 3803

Incluye: 24 Personajes, monstruo de la compactadora de basura, Tie Advanced™, 12 escenas, hiperláser.

Precio: 399,95€

Es la primera vez que me enfrento a un set de este calibre. 3803 piezas que forman parte de uno de los sets que cualquier fan de Star Wars™ debería tener en su colección. La Death Star II (Estrella de la Muerte II) es un conjunto de escenas de la trilogía clásica (Episodios IV y VI. Siempre en el interior de la estrella) que reproducen muchos de los pasajes más míticos. Luchas, acción, fugas... todo puede ocurrir dentro de la Estrella de la Muerte.

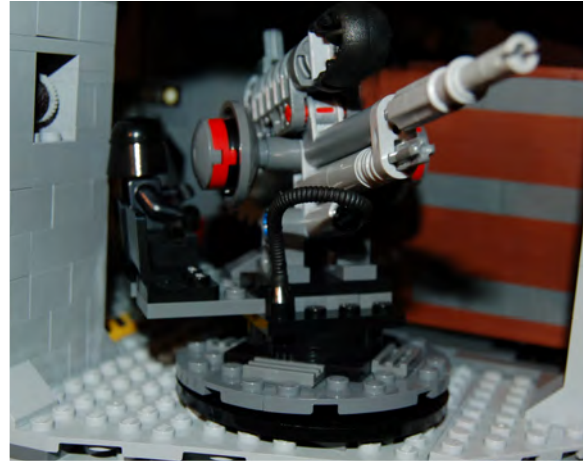
La Estrella de la Muerte en el Universo Star Wars™

La Estrella de la Muerte era una estación espacial del Imperio Galáctico. Era una esfera titánica de color grisáceo, que tenía un diámetro de 120 kilómetros. En su hemisferio superior tenía un cañón láser capaz de destruir planetas enteros.

El interior de la Estrella de la Muerte contaba con 84 niveles de operaciones, cada uno de los cuales tenía una superficie de 1.428 km². Cada nivel comprendía 357 zonas.

Con una tripulación de 25.984 stoomtorpers, 87.001 oficiales imperiales, 368.685 auxiliares y más de 100.000 pilotos soldados y pasajeros civiles se empezó a construir durante el inicio del Imperio Galáctico.

Su misión era la de destruir planetas de la alianza rebelde, que no se querían unir al Imperio, así como



ser un centro de mando de tropas imperiales. Una operación casi improvisada por parte de la Alianza Rebelde logró poner fin a la Estrella de la muerte que orbitaba el planeta Yavin, con la intención de desintegrarlo. Solamente 30 cazas (15 de ellos Y-Wing y 15 X-Wing) ejecutaron una peligrosa operación tratando de disparar por un conducto de la estación, único punto débil de la misma descubierto gracias a los planos de la estación que portaba el droide R2D2.

Datos de la Nave:

Tipo: Estación de combate espacial móvil Galáctica

Armamentos:
15.000 turboláseres, 700 proyectores de rayos de tractor, 1 hiperláser, 7.000 cazas TIE, 4 cruceros de ataque, 20.000 naves militares y de combate y 11.000 vehículos de combate.

Díámetro: 120 km

Tripulación: 774.000 tripulantes, 87.001 oficiales y 378.685 auxiliares.

Velocidad: 300.000 km/s

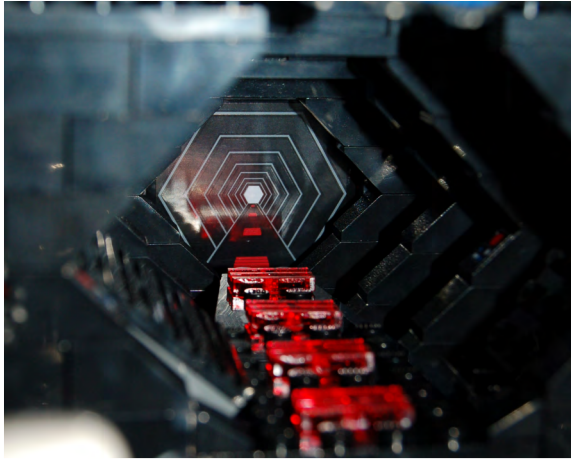
El modelo de LEGO®

Lo primero que sorprende, al abrir la caja, es el tamaño del libro (y podemos llamarlo así) de instrucciones. Acostumbrado a los manuales más pequeños, con las páginas grapadas, o en varios tomos, el hecho de encontrarte un manual de 263 páginas, unos 2 kg de peso y encuadernado en espiral, choca un poco.

Las bolsas de piezas se distribuyen en cuatro cajas de cartón, que le dan consistencia a la caja exterior. El peso total de la caja es de unos 9kg.

La segunda sorpresa (y he de reconocer que un poco más desagradable) es encontrar que no se ha seguido ningún orden lógico en las bolsas de piezas, ni se sigue ninguna numeración específica para ejecutar los pasos de montaje. En parte puede ser comprensible que un set de esta magnitud requiera un esfuerzo extra en su montaje. Pero cuando te encuentras frente a 3803 piezas encima de la mesa, que no tienen más orden que su tamaño, uno empieza a temblar un poco.

La "solución" que elegí fue colocar en una caja grande todos los bricks y plates de más tamaño, y en bandejas con separadores las piezas más



pequeñas. Ello me ayudo a poner un poco de orden al caos inicial.

Las minifigs

El set viene con 25 personajes (24 minifigs / droides y el monstruo de la compactadora de basura). Algunas de las minifigs ya las conocíamos de otros sets. Otras, en cambio, aparecen por primera vez en este set:

- Luke Skywalker™ (vestido de Stormtrooper™)
- Han Solo™ (vestido de Stormtrooper),
- Assassin Droid™
- Interrogation Droid
- Death Star Droid
- 2 Death Star Troopers™

En este set, la compañía LEGO ha recuperado los sables Láser cromados que ya aparecían en los primeros años, dándole un toque de calidad añadido. Otra diferencia es el muñeco de R2-D2, que aparece con la cabeza gris (en vez de blanca como en los otros sets) y que también le da un plus de realismo.

El conjunto de minifigs es una buena muestra de muchos de los personajes principales de los

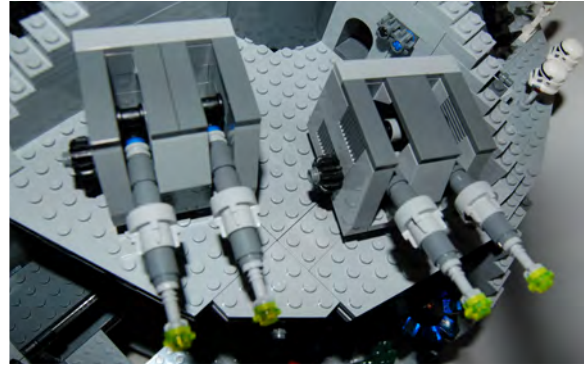
episodios IV y V.

Las piezas de las minifigs van repartidas en muchas bolsas de entre las 4 cajas, por lo que me resultó difícil montarlas de una vez. Algunas de las piezas (como el cuerpo de Chewbacca™) aparecieron a medio montaje del modelo. Aunque en principio parezca algo malo, me hizo especial ilusión encontrarme la pieza en un momento en que no me lo esperaba. Al fin y al cabo, le da un poco de emoción al asunto.

Las escenas

El modelo se monta de abajo a arriba, de una vez. Es decir, vas montando cada una de las plantas y sus accesorios en el mismo momento. De esta manera vas viendo todas las funcionalidades (que son muchas) que han incorporado. Os detallaré alguna de ellas, que considero especialmente interesantes y significativas.

La primera de ellas (en la planta inferior) es la compactadora de basura. Se trata de la escena de rescate de la Princesa Leia de la cárcel y que termina en el basurero de la estrella. En el modelo han previsto que las paredes de la compactadora se



muevan para aplastar a los personajes. También han incorporado elementos que hacen de basura y los mástiles que utilizan para intentar frenar el compactador. Hay un pequeño hueco desde la planta de arriba (la cárcel) que simula el lugar por donde escapan los personajes hacia la compactadora.

Hay reproducido en otro de los lados el hueco al que llegan Luke y Leia en su intento de escapar, y que deben salvar utilizando una cuerda. El hueco está muy bien reproducido, con las pegatinas que simulan las luces de cada piso, y los accesos a distintos niveles.

En la planta media es donde hay las escenas y elementos más conocidos de la saga.

Empezamos con el Hiperláser, el arma que permite a la estrella tener el poder destructivo que tiene. Está montado de una manera muy original y han habido puntos en que me ha sorprendido la técnica utilizada (incluso me he llegado a plantear si todas las técnicas son "legales"), pero el resultado es impactante. Cuenta con sus consolas de control y con movimiento tanto horizontal como vertical.

También hay la puerta corredera, que da acceso a la sala de control.

Al lado, tenemos la zona de la cárcel. En ella se recrea la zona de control de las celdas, la celda en la que está encerrada la Princesa Leia y la compuerta de escape a la compactadora de basura. Es destacable ver como el diseño simula un largo

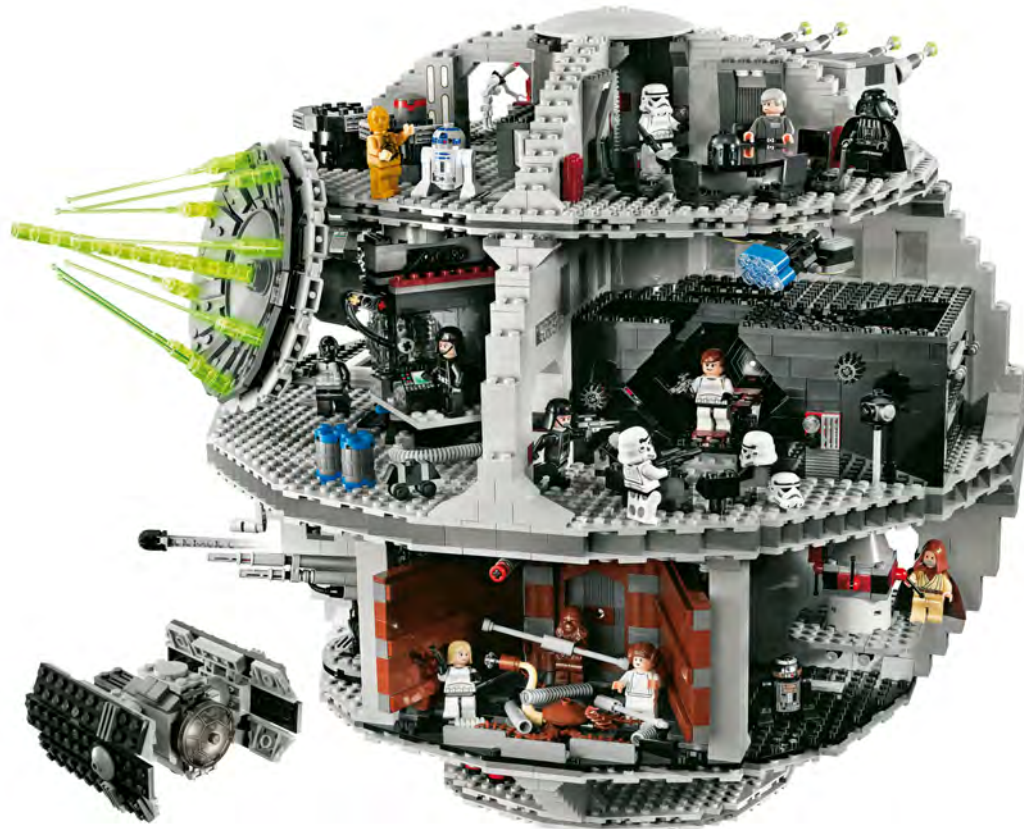
pasillo de celdas con el uso de arcos concéntricos cada vez más pequeños, hasta que se llega a una pegatina que termina ese conjunto de arcos. En el techo hay una cámara de vigilancia que se mueve por toda la planta.

Las otras dos "estancias" de la segunda planta son la Sala del Trono del Emperador y el hangar del Tie Advanced. En la primera, dos guardias imperiales se encargan de la vigilancia del Emperador Palpatine™. Hay unas luces entorno el trono muy originales. En la segunda, hay una nave TIE Advanced, con un brazo que aguanta la nave y una zona de acceso en el suelo, por la que se llega desde la planta inferior con un ascensor.

En la planta superior, hay también cuatro escenas. Una de ellas es una zona de reparación de droides. Está bastante detallada, con sus herramientas, su camilla y piezas de "recambio" de los droides. La sala de conferencias Imperial es el lugar donde se reúnen El Emperador y sus subordinados para discutir los asuntos del Imperio. Hay siete sillas, una mesa redonda que se puede levantar y debajo hay una pistola láser.

Las otras dos salas son la sala de control del hiperláser (donde se controla em movimiento horizontal y vertical, y donde se visualiza el objetivo, y una sala con dos cañones láser con movimiento horizontal y vertical.

Finalmente, en el centro de la estrella, un ascensor permite conectar varias de las salas de los tres



pisos.

El set

Sería fácil caer en la obviedad y decir que es un set muy bien conseguido y con un nivel de acabados maravilloso. Pero es que aunque lo parezca, uno realmente se encuentra ante esas virtudes. Realmente es difícil encontrar un "contra" en el diseño. Cada una de las estancias ha sido pensada y diseñada con un cuidado y un esmero que hace que, sea cual sea la que mires, te quedes embobado.

Se puede pensar que es un set de exposición, pero con sus múltiples mecanismos e interconexiones entre estancias, se puede llegar a recrear parte de la película de manera bastante fiel.

El montaje es un poco duro (sobre todo si lo hace una sola persona y con el tiempo echándose encima). El montaje está dividido en 193 pasos, pero muchos de los pasos tienen bastantes subconjuntos dentro, lo que te da una sensación falsa de como realmente avanzas en el modelo. Aunque las piezas no estén ordenadas, las instrucciones te muestran en cada paso las piezas que necesitas, hecho que facilita el montaje, ya que puedes prepararte las piezas necesarias, antes de ejecutarlo. Como curiosidad, cuando finalicé el montaje, me sobraron 3 piezas. Fui repasando los pasos donde se añadían esas piezas y pude encontrar donde me las había dejado.... menos una, que al final descubrí

que había venido de más (un plato de 1x4 gris). Con esta anécdota os quiero hacer notar que llega un momento que, si llevas mucho rato montando, dejas de ver piezas en las instrucciones y es fácil dejarte alguna.

Conclusiones

Es un set indispensable para los amantes de Star Wars™, aunque su precio puede frenar a más de uno. Reproduce uno de los escenarios míticos de la saga y las escenas más representativas que allí dentro ocurren. La selección de minifigs está hecha con mucho acierto, sobre todo para atraer a los coleccionistas más ávidos. Tiene multitud de mecanismos y elementos móviles, que le dotan de una cierta jugabilidad. También se agradece el esmero en muchos detalles, como las espadas láser cromadas, las luces que acompañan al Trono del Emperador o la cárcel.

Como contras, prácticamente solo mencionar el modo en que vienen las piezas en la caja, que exige un ejercicio de orden previo para tener un montaje agradecido.

Agradecimientos:

Jan Beyer, LEGO® Community Development Manager por la cesión de éste set.
LEGO Iberia S.A., Joachim Schwidtal y Rosa Seegelken por la cesión de las imágenes oficiales.
Bibliografía: www.wikipedia.org ■



Modelos alternativos: 7645

Cuando siendo pequeños nos regalaron el primer set, todos nos enfrentamos al mismo desafío. Nuestras propias construcciones partiendo de un número de piezas limitado

Por car_mp

Fotos por LEGO® System A/S, car_mp

Set: 7645 MT-61 Crystal Reaper
Línea: Mars Mission
Piezas: 600 piezas
Precio orientativo: 59.95 €



La esencia de los juguetes LEGO® es, sin duda, la posibilidad de construir tus propias creaciones. Todos recordamos nuestros inicios, cuando eramos mucho más jóvenes y sobre todo dependientes de lo que nuestra familia tuviera a bien regalarnos. Cuando con cuatro piezas éramos capaces de montar cualquier objeto que la necesidad del momento nos dictara. Una pistola cuadrada con la que disparar a nuestra querida hermanita, o un monstruo para aterrorizar a nuestros minifigs, o un motel donde nuestras minifigs pasaban la noche mientras nosotros dormíamos.... En este número inauguramos esta nueva sección donde mostraremos modelos alternativos contruidos única y exclusivamente con las piezas de un solo set. Intentaremos mostrar modelos totalmente distintos al original que LEGO nos brinda, dando nuevo uso si es posible, a piezas de utilidad limitada a priori. Pero menos hablar y vamos al primer modelo:

Set: 7645 MT-61 Crystal Reaper
 Línea: Mars Mission
 Piezas: 600 piezas
 Precio orientativo: 59.95 €

Comentarios sobre el modelo oficial: Bolsas numeradas para el montaje. Muchas piezas de la

línea Technic y poca variedad de colores predominando el negro y el blanco. Trae una nave alienígena, un pequeño camión y un vehículo con cadenas cuya parte superior en forma de nave se puede separar de la zona de las orugas donde hay un pequeño laboratorio. El set se construye fácilmente. Es un set bastante jugable. Detalle a favor es que trae las instrucciones para motorizarlo con Power Functions. Detalle en contra es que en el interior del laboratorio hay un marciano conectado con un tubo a la nave que queda un poco fuera de lugar.

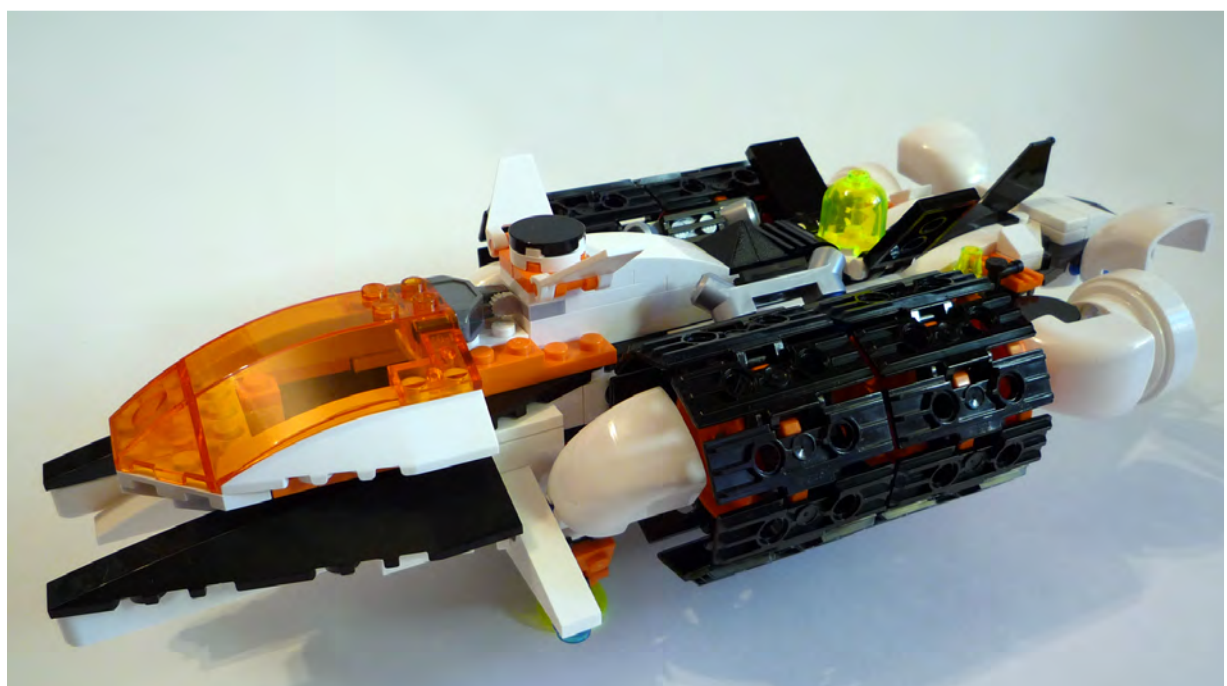
Modelos alternativos:

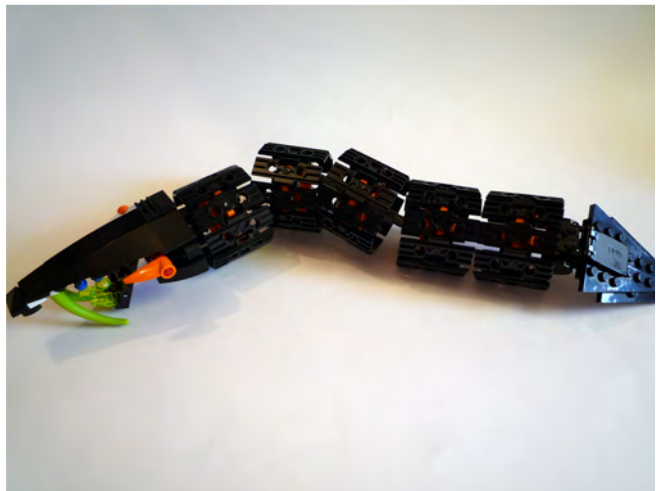
Flor

Buscando romper con la línea y aprovechando la particular forma de las piezas recogedoras que acompañan a las sierras en la parte frontal.

Nave

Nave de aprovisionamiento que formaría conjunto con la base siguiente fue divertida de construir. En la parte inferior tiene una especie de manguera-pértiga para repostar otras naves.





Base

Pequeña base de aprovisionamiento, lo único que aporta es el uso de cadenas como puerta de la base y para dar cuerpo a unos depósitos. Este último uso podréis ver que es recurrente en el resto de modelos ya que permite dar cuerpo a los modelos supliendo los pocos bricks y plates normales que trae el despiece

Serpiente

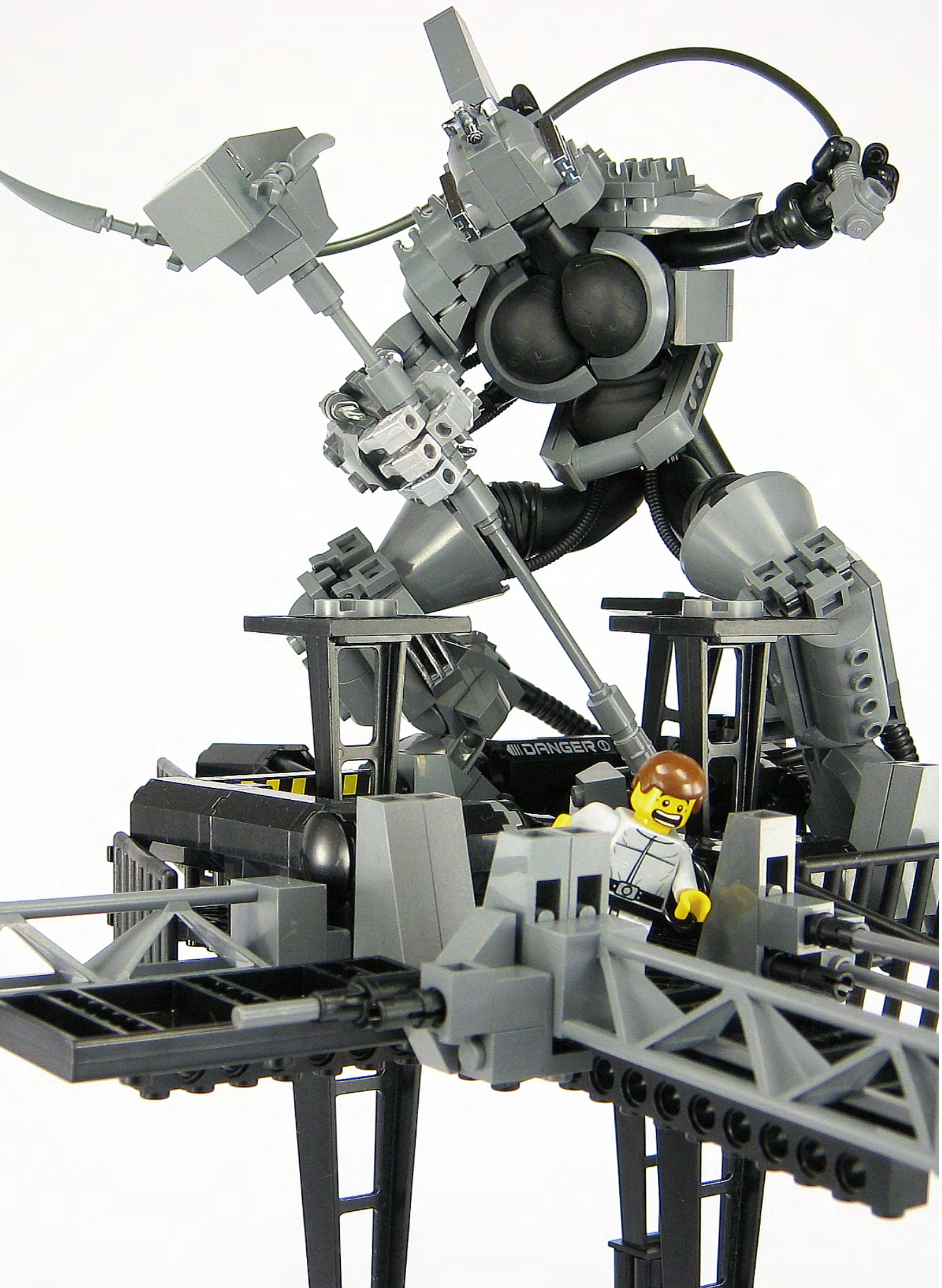
Un modelo parecido en la concepción a la flor. Intentar hacer algo totalmente diferente a lo que aparece en el set. Esta articulada y se mueve, aunque la cabeza pesa demasiado para sostenerse sola hacia arriba.

Espero que os hayan gustado. Hasta el próximo

número.

Agradecimientos

Jan Beyer, LEGO® Community Development Manager por la cesión de éste set.
LEGO Iberia S.A., Joachim Schwidtal y Rosa Seegelken por la cesión de las imágenes oficiales. ■





Grandes creadores del mundo: Brian Kescenovitz

Con Adrian Florea comenzamos una serie de artículos donde el propio entrevistado nos recomienda a uno de sus creadores favoritos para el número siguiente. Él nos trae a Brian

Por Redacción Hispabrick Magazine

Fotos por Brian Kescenovitz

Traducción por car_mp

Hispabrick Magazine: ¿Tu nombre?

Brian Kescenovitz: Brian Kescenovitz (aka mondaynoodle)

HM: ¿Edad?

BK: 35

HM: ¿Nacionalidad?

BK: Americano

HM: ¿A qué te dedicas normalmente?

BK: Soy padre de seis chicos a los que educo en casa. Cuando encuentro un poco de tiempo para mí, normalmente intento construir y también jugar un poco con videojuegos. En realidad los videojuegos eran mi gran hobby antes de que volviera a LEGO®...soy un completo "geek", videojuegos, Dungeons & Dragons, coleccionista de juguetes, juegos de cartas coleccionables, coches de radio control ...todos han sido mis hobbies en algún momento de mi vida. Todo lo típico de un "geek", excepto ordenadores (en los que no soy un entendido) y comics, de los cuales de alguna manera he conseguido mantenerme alejado.

HM: ¿Cuándo empezaste a construir con LEGO?

BK: He tenido LEGO desde que puedo recordar. Dejé de construir en mi juventud, pero afortunadamente conservé mis ladrillos. Después, a finales de 2006, descubrí MOCpages, y me entró el gusanillo de construir de nuevo.

HM: ¿Cuál fue tu primer set?

BK: No estoy seguro, pero el set que mejor recuerdo de mi juventud es el 497 (928 en Europa), el legendario "Galaxy Explorer"

HM: ¿Y el último que adquiriste?

BK: El 4993 "Cool Convertible" es el set que he comprado más recientemente, pero actualmente consigo la mayoría de piezas de Bricklink.

HM: ¿Tu línea oficial preferida?

BK: Hmmm... ahora mismo, probablemente la línea Indy, principalmente por sus colores. Tenía grandes esperanzas en la línea EXO-FORCE, y algunos sets resultaron interesantes, pero al final se volvió un poco raro para mis gustos.

HM: ¿Y tu línea no oficial preferida?

BK: Sin duda, Mecha. Más específicamente me gustan los "tanques andadores" del tipo occidental, a veces caracterizados por el universo Battletech/Mechwarrior, en oposición al estilo más humanoide, oriental, el estilo mecha "Gundam". Aunque algunas de mis construcciones recientes cruzan un poco la línea. Por ejemplo, "the WAR DOLL" está directamente inspirada por los "mechs" del video juego "Lost Planet", realizado por la japonesa Capcom.

HM: ¿Qué te inspira para realizar tus creaciones?

BK: Oh, encuentro la inspiración en multitud de sitios distintos. Más comúnmente de arte que encuentro "on line" o de video juegos o películas. También me gusta buscar en los almacenes de libros usados, buenos libros de arte, manuales de



juegos de rol y de miniaturas con buenas ilustraciones, etc. A veces la inspiración viene de fuentes poco usuales, como la silueta en el suelo de uno de los juguetes de mis hijos o, más a menudo, de uno de los MOCs de mis hijos. Tiendo a centrarme mucho en la forma (especialmente en mis MOCs de orientación mecánica), así que cualquier cosa con una forma interesante puede inspirarme.

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

BK: Tengo un libro de bocetos en el que dibujo bocetos poco trabajados, pero normalmente no pasan de ahí. Ocasionalmente sigo trabajando en ellos, pero solo una vez una pieza terminada de arte conceptual resultó en un MOC finalizado. Es algo que planeo hacer más a menudo, porque parece ayudarme a centrarme mejor. Soy normalmente un constructor lento, así que cualquier cosa que ayude a acelerar el proceso es bienvenido. Pero ya sabes como es... algunas veces simplemente empiezas a unir ladrillos y las cosas parecen fluir sin rima o razón para que funcione... simplemente lo hace.

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?

BK: Bien, es un poco de los dos realmente. Normalmente tengo una idea general de lo que voy a construir y de su aspecto final pero, frecuentemente, el MOC final es considerablemente diferente del que había previsto originalmente. Así que, en ese sentido, las piezas definen el MOC más habitualmente que en sentido contrario. Por ejemplo, mis MOCs "Dawn Forge" son casi exclusivamente gris oscuro, así que me es muy familiar la paleta de piezas de ese color. Las piezas disponibles en ese color (y que tenga a mano) son las que determinan las piezas que uso, y consecuentemente afecta al aspecto final del MOC. Por supuesto, hay más que solo eso, y tomo decisiones conscientes sobre el diseño con independencia de la selección de piezas, pero pienso que hay ciertas piezas que tiendo a usar sobre otras. Si esta tendencia alimenta la habilidad o el deterioro en un MOC está abierto a debate, pero sospecho que un poco de ambas.

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

BK: Es difícil elegir solo una, pero el ubicuo "cheese slope" (slope 1x1x2/3) y el "grill tile" tienen una posición muy alta en la lista. Otras de mis piezas favoritas podrían ser el "inverted slope 2x1x3 75°", el "bracket 1x2-2x2", la "4L bar", y el bueno y pasado de moda "headlight brick"

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

BK: El "brick 1x1" con un "stud" en un lateral (la combinación "technic brick/half pin" es demasiado endeble), una "2L bar", y un brick color aceituna.

HM: ¿Cuántas horas al día dedicas a construir?

BK: Varía ampliamente. A veces construyo durante 5 o 6 horas diarias (después de acostar a los chicos) durante unos días, y después puede que no construya durante una semana. Estoy intentando diseñar un horario de construcción más razonable y fiable, pero es difícil considerando lo caóticas que se pueden poner las cosas en mi casa.

HM: ¿Qué piensa tu familia de tu afición?

BK: A mis chicos, por supuesto, les encanta y están construyendo todo el tiempo, tanto conmigo como solos. Mi hija de 16 años, por el contrario, no está especialmente encariñada con el, pero es solo porque a veces la recluto para ayudar a clasificar piezas. Afortunadamente mi mujer siempre me ha apoyado con mis pequeños hobbies y el LEGO no es una excepción. He intentado introducirla al Lego también, pero sus habilidades para la relación espacial parecen...faltar. (Oh chico, voy a oír hablar sobre esto...)

HM: Homeschooling es un concepto de educación no muy extendido en Europa. Siendo LEGO un juguete tremendamente didáctico. ¿Qué papel juegan los ladrillos de LEGO en la educación de tus hijos? ¿Te han servido como elemento de comunicación con ellos? ¿Alguna vez has pretendido potenciar algún aspecto del desarrollo de sus habilidades jugando con ellos?

BK: Aunque nunca he usado el LEGO como una herramienta directa para ayuda educacional he notado su efecto en las habilidades de mis hijos, en aspectos como relaciones espaciales y geometría en tres dimensiones. Su comprensión de problemas tridimensionales y su habilidad para visualizarlos es realmente notable para sus edades. También se muestra en sus ilustraciones, donde estaciones espaciales en tres dimensiones son la norma en vez de figuras de palillos.

"¿Se vengarán alguna vez los minifigs? Probablemente no..."





HM: Generalmente los hijos son los que enseñan sus creaciones a sus padres y estos se dedican simplemente a observarlos. En tu caso tal vez sea al revés, y por ahora, tal vez sus construcciones no superen las tuyas en cuanto a complejidad, pero... ¿alguno de ellos están siguiendo tus pasos y vienen pisando fuerte en cuanto a MOCs?

BK: Se que pareceré un "Padre Orgullosa" ahora mismo, pero algunas de las cosas que construyen son realmente sorprendentes. Les he enseñado algunas técnicas "SNOT" básicas para ayudarles a llegar más allá del estándar "ladrillo sobre ladrillo", pero realmente ellos han avanzado con formas y conexiones innovadoras por si mismos. A veces intentan imitar mis creaciones, pero como mencioné antes, soy yo el que roba inspiración de ellos más a menudo.

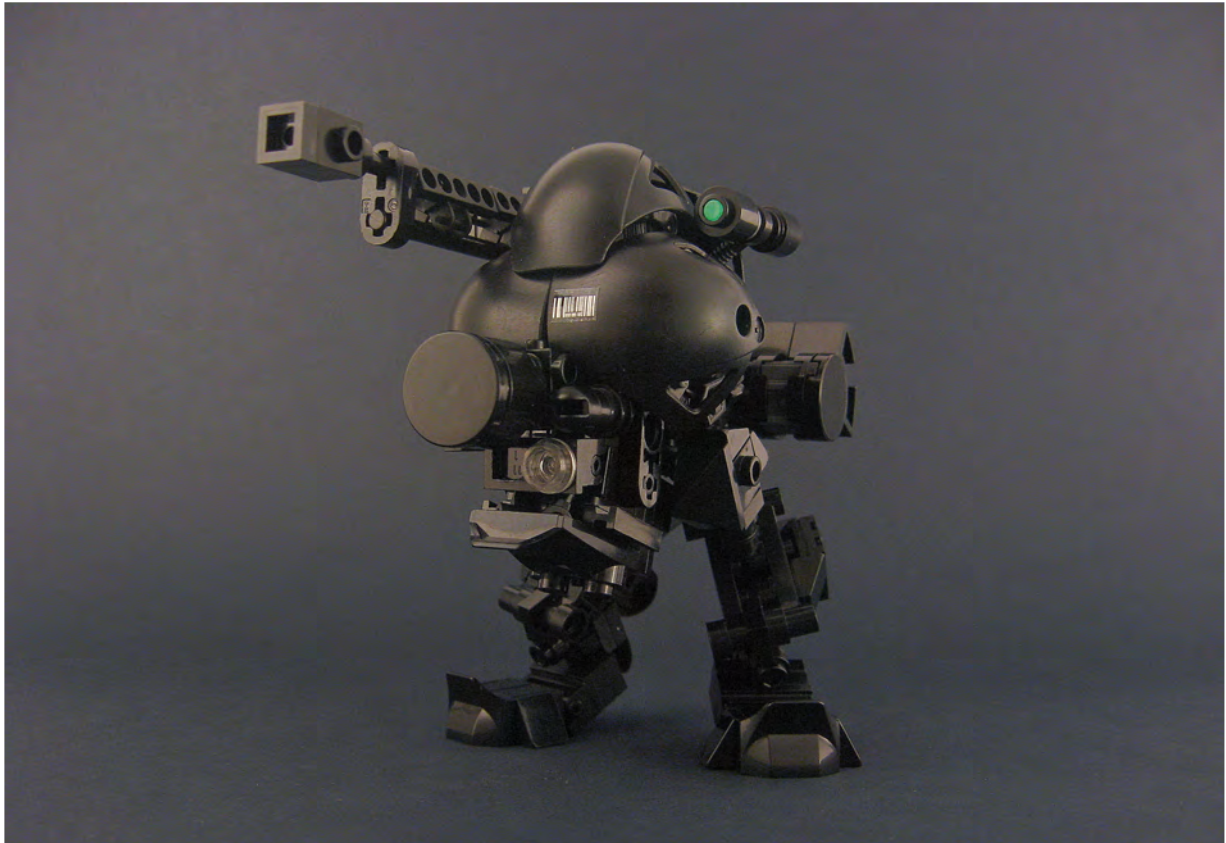
HM: Un aspecto muy curioso de tus MOCs es la generación de formas geométricas complejas que a simple vista parecen imposibles de generar con ladrillos LEGO®, como pueden ser largas curvas sinuosas, la utilización de esferas o cilindros de gran tamaño (Lucy, War Doll, Ephram's Garden...). En muchos el stud desaparece completamente y parecen modelos de molde. ¿Conseguir curvas limpias y perfectas es una obsesión en tus modelos?

BK: Yo no diría que las curvas son una obsesión ya que muchos de mis MOCs son angulares, pero una imagen limpia y realista es frecuentemente mi

objetivo. A veces eso implica construir sin "studs" a la vista o casi, pero solo porque normalmente contribuye a un mejor acabado del producto final, y no simplemente por el hecho de construir sin "studs" a la vista. He visto mucho MOCs que utilizan "studs" de una manera efectiva y realmente realzan su apariencia. Aún así, la mayoría de las veces, si te estás esforzando por ese aspecto realista como "sacado de un molde" (como yo hago a menudo), normalmente implica construir sin "studs" a la vista.

HM: Lucy es un gran MOC. No solo por su nivel de detalle y construcción, sino por la escena y la composición (la altura de la base, columnas, el minifig escapando). Ephram's Garden sigue una temática parecida. Los minifigs intentan escapar de un monstruo... ¿Cómo has llegado a imaginar estas escenas, de dónde proceden? ¿Piensas crear alguna donde los minifigs tomen la revancha y tengan las de ganar?

BK: Es una buena pregunta. No estoy seguro porque siempre mis minifigs aparecen huyendo despavoridas de una terrible amenaza. Supongo que simplemente no soy un gran fan de los finales felices...o al menos no en mis mundos imaginarios. Mi autor favorito es el maestro del terror y lo macabro, H.P. Lovecraft, y el final de sus historias raramente eleva el alma sino que lo congela, puede que eso esté relacionado. "Lucy" fue inspirada por unas ilustraciones que encontré "on line", y "Ephram's Garden" fue inspirada a partes iguales



por la película "Dune" y por el gusano púrpura de "Dungeons & Dragons". Ves...te dije que era un "geek". ¿Se vengarán alguna vez los minifigs? Probablemente no...

HM: El aumento de AFOLs y líneas como Star Wars están creando nuevas posibilidades antes no imaginadas en LEGO®. ¿Cómo ves el LEGO de antes y el de ahora?

BK: Bien, realmente disfruto del aumento continuo de piezas resultante de todos los nuevos sets. Cada nueva pieza ayuda a expandir las posibilidades disponibles para los constructores. Las licencias actuales como Star Wars, Batman, etc... son menos importantes para mi ya que solo compro sets por las piezas que contienen, pero mis chicos diferirían. Les encantan los sets de Star Wars y he oído a muchos AFOLs decir que la línea Star Wars les ha hecho volver al hobby, así que desde ese ángulo, el nuevo LEGO parece ser un éxito incalificable. A veces sin embargo no hay sustituto para los buenos y pasados de moda "plates" y "Bricks", así que mientras estos no desaparezcan completamente, puedo abrazar lo nuevo. Algo que no me importaría ver es que se centraran más en los AFOLs con más sets estilo UCS, con un mayor grado de detalle y menos enfocado a la jugabilidad. No sería necesario que fueran enormes como algunos UCS. Qué tal una pequeña y muy detallada nave espacial o "mech", diseñada para ser un modelo de exposición, de venta exclusiva en los LEGO Stores y en su web, y enfocados directamente a los AFOLs. LEGO, si estás escuchando, tengo unos diseños de "mechs"

que quiero discutir contigo...

HM: ¿Algún comentario que quisieras compartir con nosotros?

BK: Hmmm... creo que acabaré con las recomendaciones que doy a la gente que me pide trucos para construir. Aquí va...

- 1.- Tómate tu tiempo – No siempre es divertido poner la capa extra de acabado en un MOC que ya puedes dar por acabado, pero siempre merece la pena.
- 2.- Construye dentro de tu colección – Usar tu tiempo en perfeccionar un MOC más pequeño tiene más sentido que forzar uno inmenso para el que no tienes las piezas para hacerlo bien. Guarda el grande para el año que viene.
- 3.- Apártalo a un lado cuando lo necesites – Si te atascas durante una construcción y parece que no avanzas, ponlo a un lado por una semana o así y trabaja en algo distinto. Frecuentemente, cuando vuelves, lo mirarás con otros ojos que pueden ayudarte a decidir que dirección debe tomar.
- 4.- Estos consejos funcionan para mi – Puede que no encajen en tu forma de construir de ningún modo, y si es ese el caso, siéntete libre para llamarme idiota e ignorarlos completamente. Feliz construcción

Muchas gracias, Brian, por tu colaboración.■

Recordando los 50 años del ladrillo LEGO®

1932 – Ole Kirk Christiansen era maestro carpintero y ebanista en Billund (Jutlandia), empieza a fabricar utensilios domésticos y juguetes de madera.

1934 – Organiza un concurso entre sus trabajadores para elegir el nombre de la empresa. El nombre elegido es LEGO®, que es una abreviación de la expresión danesa Leg Godt (Juega bien).

1942 – Un incendio destruye la fábrica de LEGO con todos los planos y diseños. Ole Kirk se dedicó a rehacer todo lo que se había quemado hasta reflotar la empresa.

1947 – Compran la primera máquina en Dinamarca de inyección de plástico y empiezan a fabricar juguetes de éste material

1949 – Su hijo Godtferd, que trabajaba con Ole en la empresa, sentó las bases de unas “piezas de unión automática” que serían las precursoras de las actuales piezas de LEGO

1955 – Aparecen en el Mercado las primeras cajas del sistema LEGO denominadas Town Plan. La filosofía se basaba en el deseo de tener una línea de juguetes que se pudiera combinar entre si, frente a los juguetes individuales, que permitiera despertar la imaginación de los niños y desarrollar su impulso creativo.

1958 – El 28 de Enero de 1958 se solicitó una patente para el sistema de unión de los ladrillos LEGO. Esa fecha marca el inicio del Sistema LEGO tal y como lo conocemos actualmente. Los ladrillos fabricados actualmente son compatibles con los ladrillos de 1958.

1961 – LEGO “inventa” la rueda

1966 – LEGO lanza el primer sistema de trenes con motores eléctricos de 4,5 Voltios
1967 – LEGO inventa el ladrillo DUPLO

1968 – Se creó el Primer Parque LEGOLAND en Billund (Dinamarca - Sede de la compañía). El parque era una combinación de reproducciones de paisajes en miniatura de distintos países del mundo, con atracciones para los niños.

1974 – Aparecen las “Maxifigs”, figuras humanas hechas con ladrillos.

1977 – Aparece la línea Technic con modelos mas complicados para usuarios más avanzados

1978 – Aparición de la minifigura LEGO (la que conocemos actualmente). Se considera el 2º diseño más importante de la empresa, después del propio ladrillo LEGO.

1979 – LEGO lanza LEGOLAND Space

1984 – Aparece la línea LEGOLAND Castle

1989 – Aparece la línea LEGOLAND Pirates

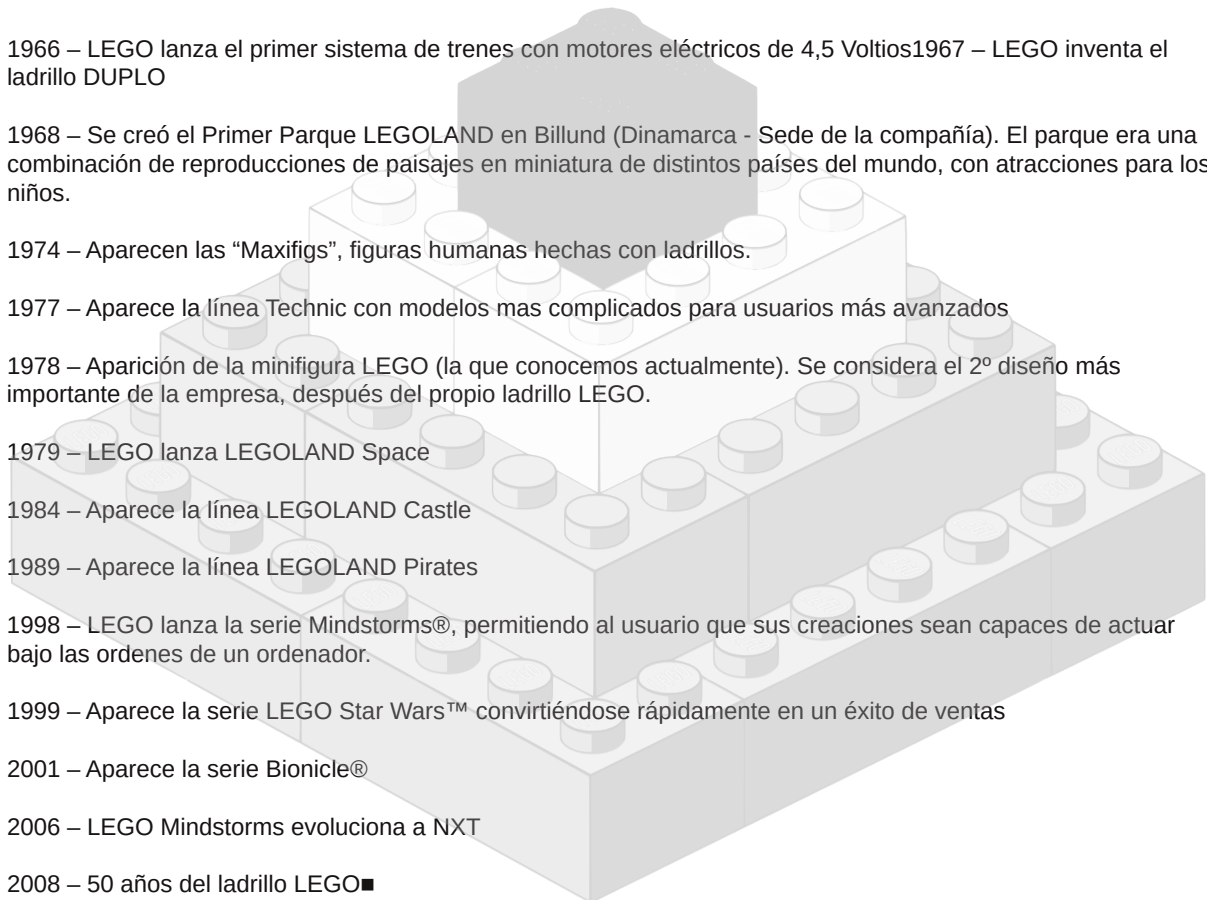
1998 – LEGO lanza la serie Mindstorms®, permitiendo al usuario que sus creaciones sean capaces de actuar bajo las ordenes de un ordenador.

1999 – Aparece la serie LEGO Star Wars™ convirtiéndose rápidamente en un éxito de ventas

2001 – Aparece la serie Bionicle®

2006 – LEGO Mindstorms evoluciona a NXT

2008 – 50 años del ladrillo LEGO■



Desmontados

Por Arqu medes



- ¡¿ GRIS ?! ¿CÓMO QUE EN GRIS ?! ¡PERO SI ES ORO, JOSE! ORO TRAI DO DE LAS MINAS MAS LEJANAS DE ÁFRICA! ES UNA REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA DEL PODER Y LA REALEZA. HEMOS SIDO GUIADOS POR LOS MISMISIMOS ASTROS DEL CIELO HASTA AQUI PARA TRAEROS ESTOS PRESENTES, CRUZANDO MEDIO MUNDO, Y ADEMÁS...

- NO NO, SI ESTÁ MUY BIEN, PERO... ¿Y ENTONCES EN GRIS OSCURO TAMPOCO, NO? QUE NOS VENDRÍA BASTANTE MEJOR, VAMOS...

Glosario de términos

BRACKET: Pieza que permite girar 90 grados la posición de las piezas perpendicularmente al plano en el que contruímos. Viene definido por la palabra bracket seguida de las dimensiones de la pieza en los dos ángulos que forma (bracket 2x3-1x3). Existen dos excepciones que son bracket 5x2x2 1/3 y el bracket 8x2x1 1/3, que son piezas que sin variar el ángulo permiten construir a 2 o 3 planos a diferentes alturas.

HINGE: Se definen así las piezas capaces de formar una bisagra, vienen definidas por la palabra hinge seguida del tipo de pieza, de las dimensiones de la pieza y del tipo de unión que utiliza (Hinge plate 1x2 with 3 fingers)

WEDGE: Ladrillo que tiene planos inclinados en más de dos direcciones. Normalmente dos planos perpendiculares y un tercero (y cuarto en algunos casos) que une estos. Viene definido por la palabra wedge seguida del largo y el ancho y si la pieza no es simétrica de que lado cierra el tercer plano. Si la pieza es simétrica no aparece esta palabra (Wedge 4x2 Right)

Nuestros colaboradores en Internet

Puedes encontrar más sobre nuestros colaboradores aquí:

Arqu medes	http://debiologoadibujante.blogspot.com/
arvo	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?f=127268
car_mp	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=camp
g2bricks	http://g2bricks.blogspot.org/
Jetro	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix
Legotron	http://www.abellon.net/lswimperial/
lluisgib	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib
Lordjerome	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=antonio

En el próximo número

Cuando tengas esta revista en tus manos probablemente estés en plena resaca de la Hispabrick 2008 y un poco cansado de tanto ladrillo, pero seguro que para cuando salga el número 004, ya estarás pensando en la Hispabrick 2009. Y en ese ejemplar encontrarás todo lo relativo a la Hispabrick 2008, para que puedas revivir (si estuviste) o vivir (si no estuviste) todo lo que allí suceda.

De parte de todo el equipo de Hispabrick Magazine os deseamos **Feliz Navidad** y esperamos un 2009 lleno de bricks para todos.

No olvides que ahora puedes encontrar lo último sobre la revista y algunas sorpresas más en internet en www.hispabrickmagazine.com



hispabrick
magazine

003