





Grandes creadores del mundo: Steven Marshall

Conocido en todo el mundo por sus replicas de coches, hoy os traemos a esta sección, a este fantástico constructor inglés.

Por Redacción Hispabrick Magazine

Fotos por Steven Marshall

Traducción por car_mp

Hispabrick Magazine: ¿Tu nombre?

Steven Marshall: Steven Marshall

HM: ¿Edad?

SM:29

HM: ¿Nacionalidad?

SM: Británico

HM: ¿A qué te dedicas normalmente?



SM: Operario de máquinas

HM: ¿Cuándo empezaste a construir con LEGO®?

SM: Construyo con LEGO desde que era niño, alrededor de 1985 recibí mi primer set en Navidades. Mi primer recuerdo sobre LEGO es cuando mi hermano mayor tuvo el set Basic 740. Él despertó mi interés.

Desde muy joven estuve muy metido en Technic y únicamente construía con esos ladrillos, lo que creo que me ha ayudado con ideas más complicadas y sus soluciones. Creo que eso me ha llevado a donde estoy ahora, con mi estilo y nivel de construcción, siempre desafiándome a mi mismo a tener ideas nuevas y creativas. Cuando tenía más o menos 10 años diseñé un mecanismo de un tren de aterrizaje de un avión totalmente funcional que muestro en mi galería de Brickshelf.

Es cuando mis hermanos y yo forjamos nuestro propio lenguaje LEGO. Llamábamos "one-ers" a los bricks 1x1, "two-ers" a los bricks 2x2, "three-ers" gordos a los bricks 2x3. Pusimos nombres extraños para prácticamente cada elemento disponible como , plates, smoothers,... Podríamos escribir un diccionario de nuestro lenguaje LEGO

HM: ¿Cuál fue tu primer set?

SM: Como regalo de Navidad mi primer set fue el set Basic 550. Mi hermano gemelo y yo siempre recibimos LEGO como un regalo conjunto y siempre pudimos construir juntos.

HM: ¿Y el último que adquiriste?

SM: Un set de Indiana Jones

HM: ¿Tu línea oficial preferida?

SM: Creator. Aunque no compro LEGO para construir los modelos, creo que la línea Creator ofrece las piezas con las que me gusta trabajar. Realmente me gusta el aspecto de la serie Creator y como me recuerda a la serie Model Team que era mi línea favorita cuando era niño.

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

SM: Brick modificado 1x2 con grill. Un gran elemento para romper una superficie plana y suave. Uso mucho esta técnica, añade textura y es útil para detalles.

HM: ¿Cuántas horas al día dedicas a construir?

SM: Cuando era mas joven podía pasarme todo el día construyendo y ahora es cuando tengo tiempo. Ahora solo construyó cuando empiezo un MOC, que es usualmente el fin de semana. No me siento ahí al azar jugueteando, solo cojo las piezas cuando tengo



Steven Marshall...2009



Steven Marshall...2009

algo sobre lo que trabajar.

HM: ¿Qué piensa tu familia de tu afición?

SM: Creo que en el pasado cuando compraba sets ya como adulto puede que lo vieran como un derroche de dinero. Pero desde que he progresado y ellos han visto mi trabajo, entienden que es más que jugar con ladrillos de colores. Además ahora, con mi reciente invitación a Billund mi familia se da cuenta de que es más que un hobby.

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

SM: Investigo sobre el sujeto, reuniendo imágenes, puede que maquetas como referencia. Mentalmente visualizo los elementos apropiados que necesito y que complementan la forma necesaria para perfilar la pieza.

Casi siempre empiezo construyendo los vehículos igual. Construyo las aletas delanteras y el frontal, trabajando de adelante a atrás. Después el chasis, el interior y finalmente el techo.

HM: La mayoría de tus creaciones son coches, ¿trabajas con las medidas y proporciones del modelo original o solo con referencias visuales sacadas de fotos?

SM: Algunas veces compré maquetas pero

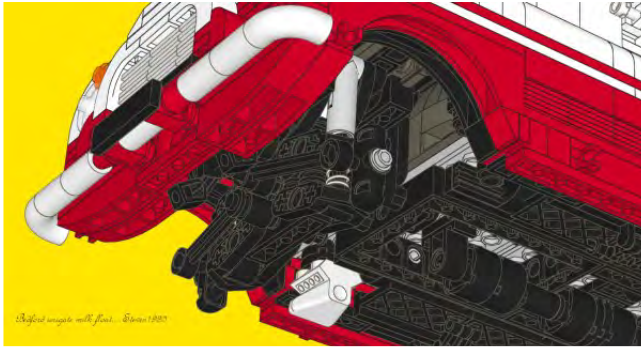
principalmente trabajo con fotografías. No trabajo con proporciones correctas o a escala. Si visualmente tiene el aspecto correcto soy feliz.

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?

SM: Solo puedo trabajar con las herramientas que tengo en mi colección. Bricklink viene muy bien para surtirse de las piezas que no tengo o de las que necesito más. Así que uso la mejor pieza para representar la forma o parte que estoy intentando recrear. Un ejemplo podría ser la sección del maletero del Mini Cooper. Supe claramente que el wedge de triple curvatura sería mi mejor opción. Algunas veces obviamente necesito usar varias piezas para crear una parte de mi modelo. Si se que esa pieza va a formar la parte del maletero es la que define la escala y tamaño del modelo. Algo muy importante en los vehículos es trabajar sobre la escala de las ruedas.

HM: ¿Cuánto tiempo pasa entre la idea y la finalización del modelo?

SM: Modelos como las furgonetas Bedford me llevaron 2-3 días de principio a fin. Dependiendo del nivel de detalle. Puedo fácilmente construir durante



10 horas y después volver al día siguiente con la mente despejada y hacer los ajustes. Mi hermano gemelo aparecerá y actuará como crítico, señalando cualquier discrepancia que tenga con la construcción. Es bueno tener un honesto segundo par de ojos para mantenerte en el buen camino.

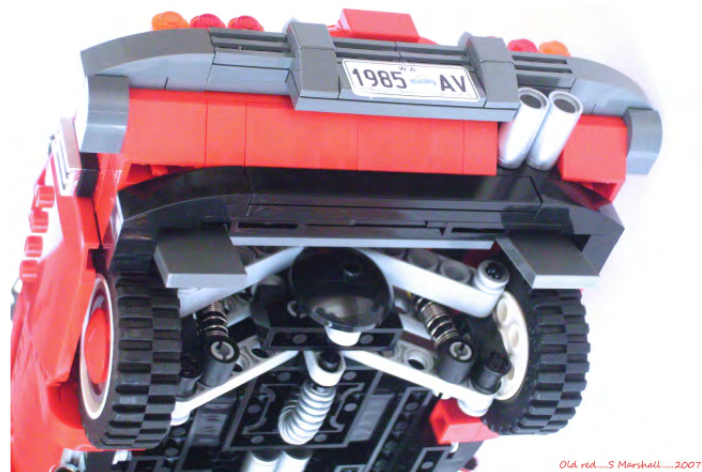
HM: A veces construyes objetos cotidianos como la silla de bebe, o ideas la fantástica técnica para muros con liftarms ¿Qué tipo de cosas pueden mantenerte alejado de los coches?

SM: No quiero construir siempre coches, hacer algo como la silla de bebe requiere pensar de una forma diferente. Aunque la silla de bebe es un simple MOC me gusta usar piezas distintas e interesantes para crear un aspecto diferente, por ejemplo usar las orugas de goma como la tela del asiento puede no ser la primera opción de muchos pero le da el aspecto correcto y creo que le añade realismo que es lo que pretendía.

Mirando al increíble trabajo de los hermanos arvo, recreando los objetos cotidianos desde máquinas de escribir a gameboys, me inspiró para pensar un poco fuera de lo obvio. No soy poni de un solo truco como decimos por aquí. Trabajar en algo distinto mantiene el interés y mejora tu técnica.

HM: Seguramente te habrán dicho infinidad de veces que tus construcciones parecen modelos reales...para una persona que no esté familiarizada con las construcciones de LEGO® puede resultar difícil identificarla como tal, ¿Crees que es un inconveniente?

SM: Yo solo quiero que se parezca al modelo real tanto como sea posible usando ladrillos LEGO®. Si alguien inicialmente mira mi trabajo y dice "hey, es un Mini Cooper fantástico" y después mirando más de cerca dice "¡¡hey, es LEGO!!" mucho mejor. Creo que la mayoría de la gente en algún punto de sus vidas ha jugado con LEGO® y espera un cierto



aspecto y acabado típico de sets que pudieron tener en su infancia. E incluso alguien que no ha usado LEGO durante años probablemente apreciará mi diseño.

Creo que si alguien inicialmente no piensa que mis modelos sean LEGO, es un gran cumplido.

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?

SM: No hubiese podido crear la mayoría de mis ideas si no fuera por los nuevos ladrillos que LEGO está fabricando. Como los slopes. Son la clave del aspecto que busco. Los nuevos ladrillos ofrecen un mayor rango de colores comparados con los disponibles hace años. En mi opinión para construir objetos realistas son mejores las paletas de colores oscuros

HM: ¿Algún comentario que quisieras compartir con

nosotros?

SM: Lo que me trajo de nuevo al LEGO tras años de ausencia fue ver el trabajo de los arvo, en particular el Seat 131 como ellos lo llaman. Me inspiró tanto este modelo que sencillamente tenía que crear el mio propio. Fue un gran desafío y una vez terminado tenía el gusanillo de nuevo.

El nivel de su trabajo es mi objetivo. Es algo que todos deberían tener, un objetivo, una meta a la que aspirar.

Muchas gracias, Steven, por tu colaboración. ■