



Entrevista con Jamie Berard

Cargo: Diseñador Sénior / Jefe de diseño de LEGO® Direct

Por Hispabrick Magazine

Foto por Jamie Berard

Para este número hemos tenido la oportunidad de entrevistar a uno de los diseñadores del nuevo edificio modular sobre el que acabáis de leer la review. Esperamos que aclare alguna de vuestras dudas sobre como se diseñan estos edificios emblemáticos.

Nombre: Jamie Berard

Edad: 34

Cargo: Diseñador Sénior / Jefe de diseño de LEGO® Direct

Hispabrick Magazine: Era diseñar un centro comercial en esquina la idea inicial?

Jamie Berard: Estábamos muy abiertos a distintas posibilidades para el diseño de este nuevo edificio. Debido a que iba a ser una esquina, quisimos explorar opciones que no serían posibles en un edificio intermedio. Edificios municipales y otros edificios de gran tamaño estaban en los primeros puestos de nuestra lista de intercambio de ideas. El gran almacén ofrece una oportunidad perfecta para un diseño ampliable con detalles diferentes y divertidos, de modo que es más o menos por lo que fuimos en esa dirección.

HM: ¿Cómo os enfrentásteis al desafío de un edificio modular después del alto nivel de edificios anteriores?

JB: Es siempre un reto divertido tratar de superarnos a nosotros mismos. Tengo que admitir que es mucho más difícil ahora impresionar y sorprender a los fans considerando cuantos cientos / miles de hermosas creaciones modulares han hecho durante los últimos años.

La mejor manera para nosotros de mantenernos por delante es continuar ampliando las fronteras de lo que nuestros ladrillos pueden hacer. La curiosidad juguetona puede crear algunos resultados maravillosos. Mi escritorio tiene una gran cantidad de modelos a medio construir que ponen de relieve relaciones inusuales entre elementos, patrones geométricos con ritmo y numerosas cosas sueltas que fueron construidas para otros modelos, pero que simplemente no encajaron. Es el escritorio de los juguetes inadaptados. Sin embargo, creo firmemente que ninguna idea es un esfuerzo perdido. A veces, sólo necesita el momento adecuado para funcionar.

HM: ¿Qué tipo de restricciones encontrásteis en el diseño?

JB: Como en la mayoría de los modelos de LEGO, tuvimos las restricciones habituales de costes y tiempo. También limitamos muy pronto las exploraciones en el diseño al decidir que este modelo sería un edificio en esquina que tomaría el lugar del Corner Café.

Tenemos algunas directrices internas que hemos establecido al inicio de la serie de construcciones modulares. Los puntos de conexión y las aceras son la primeras y probablemente las limitaciones más importantes. Todos nuestros minifigs tienen la cara sonriente clásica (Market Street es la única excepción, porque fue desarrollado a través de LEGO Factory que eligieron rostros más expresivos). Intencionadamente evitamos el uso de pegatinas. Si puede ser construido, lo construimos. Esto ayuda a explicar las muchas maneras en las que hemos explorado cómo escribir letras y números con ladrillos.

También tenemos un número limitado de elementos que podemos hacer en otros colores o serigrafiar. Para nosotros no es una opción desarrollar nuevos elementos. Tratamos de dejar tanto dinero como sea posible para ladrillos en cada set. Queremos que obtengáis una gran experiencia en la construcción además de un valor razonable por vuestro dinero.

HM: ¿Dónde tomásteis la inspiración para diseñar el edificio?

JB: El edificio está inspirado en su mayoría por grandes almacenes de Nueva York, Boston y Londres.

HM: ¿Cómo se decide la decoración interior y el nivel de detalle que podéis aplicar?

JB: El nivel de detalle para el interior está muy determinado por el presupuesto restante para ladrillos después de que el exterior está construido. Esto probablemente se observa mejor en el Green Grocer. El primer piso duplicó su costo después de que añadimos el interior. Si hubiésemos ofrecido el mismo nivel de detalle en los pisos superiores, el modelo habría tenido que subir de precio.

Nos encanta usar elementos raros y únicos en los edificios modulares. Sin embargo, estos elementos suelen ser muy caros. Tenemos que pensar inteligentemente acerca de otras partes del edificio con el fin de poder pagar las 'joyas' estratégicas que sabemos que adorais!

El Grand Emporium incluye casi el doble de minifigs que los edificios anteriores. También cuenta con parabrisas del viejo Model Team, cadenas, elementos transparentes y escaleras mecánicas. Todo ello suma, así que es muy importante para nosotros ser un poco más modestos con otras partes del modelo.

#