

Interview: Jamie Berard

Por HispaBrick Magazine®

Fotos por Jamie Berard

La mayoría de nuestros lectores no necesitan que les presentemos a nuestro entrevistado. Para los despistados, Jamie Berard es Design Manager Specialist, lo que significa que es el diseñador que crea los sets más fabulosos del catálogo de LEGO®. AFOL reclutado por la empresa, se dedica a diseñar modelos para las líneas Direct Exclusives y Creator Expert. A parte de un gran creador, es una persona muy cercana, afable y divertida. Por eso es un placer para HispaBrick Magazine® ofrecer la entrevista que Jamie ha sido tan amable de responder.

Nombre: Jamie Berard

Edad: 37

Nacido en: Boston, USA

Titulación: Bachillerato en Artes en Inglés (2 años estudiando Ingeniería Civil)

HBM: ¿Jugabas con juguetes LEGO de pequeño?

JB: Sí, me gustaba especialmente la línea Town. Cuando fui creciendo, picoteé un poco en Piratas, Star Wars™, Trenes y Technic, pero Town/City ha sido siempre donde está mi corazón.

HBM: ¿Hacías ya MOCs cuando eras niño?

JB: Todo el tiempo. Disfrutaba especialmente haciendo atracciones funcionales de parques temáticos. Mi inspiración seguramente vino de las vacaciones que hacía con mi familia en varios parques de atracciones de Estados Unidos. Me encantaba el reto de hacerlas funcionar como en la realidad.

HBM: ¿Soñabas con ser diseñador LEGO?

JB: Sí, desde que era muy joven. Lo maravilloso es que mi familia me apoyó y me hizo sentir que podía dedicarme a ello para vivir. Estoy convencido de que hoy estoy aquí por su incansable estímulo y apoyo.

HBM: Como aficionado, ¿cuál es el MOC del que te sientes más orgulloso? ¿Por qué?

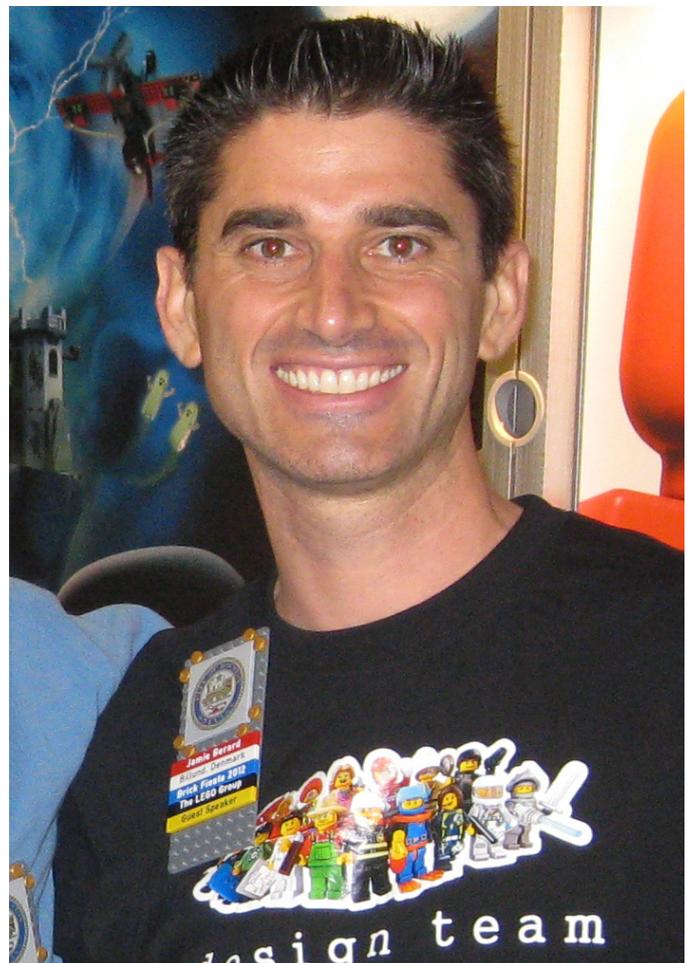
JB: No estoy seguro si se puede considerar como MOC, pero estoy muy orgulloso del trabajo que hice en el Mill Yard Project en el SEE Science Center en Manchester, NH. Junto con muchos otros miembros de NELUG, tuve el privilegio de trabajar con los LEGO Master Designers Steve Gerling y Erik Varszegi. Aprendí mucho de ellos y de los otros miembros de nuestro club. Fue una colaboración maravillosa de la que siempre estaré agradecido.

HBM: ¿Cómo entraste en el mundo AFOL?

JB: Realmente entré por accidente mientras estaba comprando en una tienda de juguetes en el área de Boston. Vi a un grupo de adultos “crecilitos” esperando alrededor de la zona de LEGO con montones de cajas de LEGO en sus manos. Pregunté al encargado de la tienda qué estaba pasando y me explicó que estaban en un club para fans adultos de LEGO. Obtuve el contacto de NELUG y aparecí en la siguiente reunión del club, que fue alrededor del año 2000.

HBM: ¿Contactó LEGO contigo para que fueras diseñador, o lo intentaste tú?

JB: Fui finalista en la misma competición de Master Model Builder que ganó Nathan Sawaya. En retrospectiva, creo que no tuve ninguna oportunidad frente a su talento ☹. De todas formas, todavía me apasionaba el hobby y finalmente todo tuvo lugar en la Brickfest 2005 en Washington D.C. Fue allí



donde tuve un inesperado encuentro con uno de los managers del grupo LEGO®. Después de charlar con él durante el fin de semana y de enseñarle mis atracciones, le dí un enlace a mi página web donde había más imágenes de otras cosas en las que había trabajado, incluyendo el Mill Yard Project. Me escribió unos días más tarde diciéndome que quería que fuera a Dinamarca para trabajar con el equipo de Creator. Fue realmente maravillosa la forma en que todo ocurrió ☺.

HBM: ¿Es muy difícil “cambiar de bando”?

JB: Sí. Pienso que me esforcé principalmente en sentir que merecía estar aquí. No significa que todos no hicieran lo imposible para hacerme sentir bienvenido y confortable. Realmente no podía evitar sentir que todos los otros diseñadores estaban mucho más cualificados que yo para estar aquí. Yo era sólo un fan de LEGO “friki” con una diplomatura en Lengua Inglesa y experiencia como editor de video, carpintero, conductor de monorraíl e inspector. Todos ellos tenían titulación profesional en diseño y habilidades de dibujo y Photoshop maravillosas. También me sentí extremadamente humilde y un poco intimidado trabajando con muchas de las leyendas que me habían ayudado a crear mi feliz infancia. Afortunadamente para mí, he valorado desde entonces el equilibrio que tenemos en nuestros equipos, donde juntamos todas nuestras distintas habilidades para hacer maravillosos diseños.

HBM: ¿Cuál fue tu primer diseño oficial?

JB: Mi primer diseño oficial fue el 4953 Fast Flyers. Fue realmente un divertido reto tener que aprender el ADN Creator, mientras añadía funcionalidades muy chulas que podían ser construidas por un niño de 7 años ☺.

HBM: ¿Han evolucionado mucho las técnicas de construcción desde tus primeros diseños en TLG hasta hoy?

JB: Muchísimo. Estoy realmente sorprendido de cómo nuestro sistema ha evolucionado desde que empecé. Tenemos muchas más opciones para construir fantásticos detalles que antes tenían que ser moldeados como piezas especiales. Eso también ayuda a que ahora tengamos en cuenta a los consumidores de mayor edad con nuestras “Direct Exclusives” y líneas como El Señor de los Anillos y el Hobbit. Esto nos da la oportunidad de avanzar en las posibilidades de construcción sin que estemos condicionados por las habilidades constructivas de los chicos más jóvenes.

HBM: Si volvieras a diseñar de nuevo este primer modelo, ¿Crees que sería muy distinto?

JB: Seguramente añadiría más cromo ☺.

HBM: ¿Cuál ha sido el set que ha supuesto un mayor desafío a la hora de ser diseñado?

JB: El set que ha supuesto un reto más importante de diseño estará disponible a finales de este año. Antes de esto, diría que el Emerald Night fue el más complicado. Fue mi primer tren y me demostraron que fue un reto cuando me dijeron que el motor XL era el que debía usar en el tren. Tuve que buscar la manera de cómo colocar un motor de 5 bricks de ancho en un tren de 6 bricks de ancho sin cambiar la estética cuando el motor fuera añadido. Oh, y tenía que ser fácil adaptar los componentes PF sin muchos cambios y sin comprometer la capacidad de tracción o la vida de la batería. Estoy satisfecho con lo que al final salió de todo esto, pero sin duda ha sido mejorado por muchos fans desde su lanzamiento.

HBM: Cuando se diseña un set UCS, ¿cómo se determina la cantidad de piezas/precio?

JB: Tenemos un presupuesto para los bricks basado en el precio pre-determinado de venta del set. Entonces controlamos este presupuesto mientras se diseña el modelo. El precio por pieza es la última cosa en la que nos fijamos porque primero y ante todo, necesitamos construir un fantástico modelo que impacte a la gente.

HBM: ¿Existe alguna línea roja que nunca se sobrepasa?

JB: Sí. Tenemos muchas normas internas y guías que son redactadas para prevenir que los niños se hagan daño, y también para salvaguardar la buena reputación de la marca LEGO que tanto nos ha costado conseguir.

HBM: ¿En qué medida se tiene en cuenta la opinión del consumidor AFOL para decidir el diseño de un determinado set?

JB: Para la línea Creator Expert, diría que la opinión de los fans es especialmente valiosa para nosotros. Tiene sentido desde que los fans son finalmente nuestro principal consumidor ☺. Leemos reviews, charlamos con los fans en eventos y leemos vuestros comentarios en el servicio al consumidor. Nuestra elección de modelos está condicionada a menudo por encuestas a fans, información que obtenemos de los Embajadores y por nuestro equipo de relaciones con la comunidad. Ojalá también os gusten los bricks en deliciosos colores que incluimos en nuestros sets. Somos uno de los pocos grupos que podemos racionalizar una paleta de colores muy madura y realista.

HBM: ¿Y en las técnicas de construcción?

JB: Actualmente trato de no mirar muchas de las técnicas de construcción usadas en las creaciones de los fans. Por supuesto, no puedo evitar quedar impresionado con los modelos que veo en los eventos de fans que visito. Pero de alguna forma, cuantas más cosas veo, más difícil me resulta conseguir nuevas ideas propias. Sé que suena raro, pero me sentiría fatal cogiendo “prestada” una idea de alguien sin la posibilidad de darle el crédito adecuado. Me resulta más fácil hacer las cosas por mí mismo.

HBM: ¿Cómo afectan las críticas de los consumidores ante un set diseñado que a priori estaba destinado a ser un éxito comercial?

JB: Las críticas son cruciales porque significa que la gente se toma sus molestias para comentar. El silencio puede significar indiferencia, por lo que prefiero oír tanto lo bueno como lo malo porque nos da la oportunidad de mejorar continuamente. Fueron las críticas al set 10213 Shuttle Adventure las que nos dieron la oportunidad de reaccionar y mejorar el modelo. El set 10231 Shuttle Expedition es un ejemplo excelente de cómo fuimos capaces de usar las críticas de los consumidores de un modo positivo que mejoró el modelo y nos aseguró el éxito comercial.

HBM: ¿Cada set se encarga a un solo diseñador o varios diseñadores trabajan en paralelo sobre el mismo set y luego se ponen en común?

JB: Nuestros modelos comerciales normalmente son compartidos por varios diseñadores. Los modelos Creator Expert y Direct Exclusives son a menudo llevados por un solo diseñador, debido a su tamaño y complejidad. Por supuesto

hay excepciones en ambas direcciones. Por ejemplo, el Palace Cinema fue conceptualizado por nuestro diseñador en prácticas Jordan Schwarz, pero fue desarrollado y finalizado por Astrid Graabæk.

HBM: ¿Qué se valora más a la hora de realizar el diseño de un nuevo set, la jugabilidad o el aspecto final de la construcción?

JB: Es siempre un interesante balance. En todo caso, las características de juego se reducen a menudo para concentrarse en un menor número de características clave que son más fáciles de comunicar. Nosotros, los diseñadores, tenemos a menudo el mal hábito de intentar concentrar tantas cosas chulas como sea posible en un modelo. Por suerte para nosotros, tenemos el departamento de marketing para que intervenga y nos ayude a centrarnos ☺.

HBM: ¿Cómo ha surgido que los diseñadores hagan videos explicando sus creaciones?

JB: Solo puedo hablar por nuestro equipo, pero decidimos hacer videos de lanzamiento de los sets Direct Exclusives porque rápidamente nos dimos cuenta que nunca seríamos capaces de viajar a todos los eventos de fans donde se presentan los modelos. Los videos nos dieron la oportunidad, no sólo de mostrar las principales características y la historia del desarrollo a los fans en los eventos, sino también al resto de fans del mundo.

HBM: ¿Cuántos diseñadores hay actualmente trabajando para LEGO®?

JB: Hay alrededor de 100 diseñadores de producto aquí en Billund. También hay muchos otros diseñadores que trabajan en grafismo, diseño de elementos y promociones.

HBM: ¿Cómo estáis divididos internamente?

JB: Hacemos que los nuevos contratados y los becarios compren pasteles para ocasiones especiales. Después de un año, más o menos, pedimos pasteles en los aniversarios y cumpleaños. Una vez estás establecido, te encargas de buscar nuevas excusas para que los becarios compren más pasteles.

HBM: ¿Sientes la misma emoción diseñando ahora que cuando empezaste?

JB: Ahora más que nunca, de verdad ☺.

HBM: De todos los sets que has diseñado ¿Cuál es para ti el mejor y el peor?

JB: Mi favorito es, probablemente, el Green Grocer, pero me hubiera gustado poder hacer más elementos interiores. Es mi favorito porque es el modelo en el que tuve a la gente mucho tiempo intrigada para ver cual sería el modelo posterior al Cafe Corner. Fue muy alentador ver que fue muy bien aceptado cuando finalmente salió al mercado. El modelo del que he aprendido más es probablemente el Emerald Night. Aunque estoy muy orgulloso del trabajo que hice para conseguir el mejor modelo posible, todavía pienso que aprendí mucho de su desarrollo y lanzamiento, el cual nos ayudará a hacer mejores modelos, si cabe.

HBM: ¿Cuáles son, en tu opinión los 5 mejores sets de la historia de LEGO?

JB: Los mejores de la historia es una pregunta demasiado trascendente para responder. En cambio puedo mencionar 5 sets que me han hecho sonreír por distintos motivos:

- 7412 Yeti's Hideout (Me gusta el mecanismo de la cadena. Me inspiró para añadir funcionalidad mientras diseñaba el 10226 Sopwith Camel)
- 8043 Technic Excavator (Realmente una maravilla tecnológica que tiene una pinta fantástica y me hace feliz)
- 6285 Black Seas Barracuda (Un bonito buque insignia para el tema Piratas)
- 6392 Airport (El primer set que pedí por duplicado. Mis padres no lo podían entender porqué me lo habían comprado las Navidades anteriores. Es cuando entendí que era un verdadero fan de LEGO ☺)
- 10020 Santa Fe Super Chief (Un modelo destacado en los trenes de LEGO. Recuerdo perfectamente el sabor del suelo cuando mi mandíbula se cayó al ver por primera vez el modelo)

#

