

Entrevista: Marcos Bessa

*Por HispaBrick Magazine®
Imágenes cortesía de LEGO Group*

Desde hace unos pocos años, los diseñadores de LEGO son cada vez más conocidos por el público general. Los videos que LEGO Group suele hacer públicos en YouTube con cada nuevo gran lanzamiento, donde el diseñador del set nos habla de su diseño, se han hecho muy populares entre los AFOLS. Además, muchos de estos diseñadores eran conocidos en el mundo AFOL antes de empezar a diseñar para el LEGO Group. Hoy os traemos a uno de los diseñadores que más ha crecido en popularidad en los últimos meses, Marcos Bessa.

HBM: ¿Nombre?

Marcos Bessa

HBM: ¿Edad?

MB: 26 años

HBM: ¿Nacionalidad?

MB: Portugués.





HBM: Cuéntanos cómo terminaste trabajando para el LEGO Group.

MB: Desde que era un niño, los ladrillos LEGO siempre han sido mi juguete número uno. Solía construir todos los días, durante horas, y soñaba con ser capaz de vivir de "jugar con ladrillos LEGO" algún día. Pero luego pasé por mi "edad oscura", como la mayoría de los aficionados, desde los 13 hasta los 18 años de edad. Por entonces, encontré la - hasta entonces desconocida para mí - comunidad AFOL en línea y me uní al LUG portugués Comunidade 0937. Tres años más tarde, después de crear una carpeta de creaciones de LEGO, vi una oferta de trabajo publicada en línea y decidí presentarme. Todo fue genial y me ofrecieron un puesto como Diseñador Junior.

HBM: ¿Cuál es su posición en LEGO Group?

MB: Actualmente soy Diseñador Senior.

HBM: ¿Cuánto tiempo llevas trabajando para LEGO Group?

MB: Llevo trabajando para LEGO Group casi 4 años y medio. Voy a celebrar mi quinto aniversario a finales de este mes de octubre.

HBM: ¿Puedes describir cómo se organiza tu departamento?

MB: Soy parte del Product Group 2, que es principalmente responsable del desarrollo de líneas como LEGO City, LEGO Star Wars, LEGO Super Heroes y muchos otros temas con Propiedad Intelectual. Y soy parte del equipo de LEGO Super Héroes, que actualmente cuenta con 6 diseñadores de modelos, 2 diseñadores gráficos y un líder creativo, entre muchos otros profesionales de otros campos, como el marketing, ingeniería, etc ...

HBM: ¿Cuáles son los principales parámetros de partida que tiene un diseñador antes de empezar a trabajar en un set?

MB: Varía un poco según el proyecto en que estás trabajando y también del producto en concreto, pero en general tenemos una idea del tamaño que queremos que tenga el modelo (definida por un precio objetivo y el tamaño de la caja en la que será embalado), una breve descripción de lo que debe incluir y las imágenes de referencia o una ilustración, si aplica.

HBM: ¿Qué etapas principales atraviesa un nuevo set?

MB: - Fase de boceto, donde exploramos diferentes enfoques, lenguajes de diseño, características de juego, esquemas de color ...

- Pruebas. El principal propósito aquí es asegurarnos de que nuestros productos ofrecen a los niños grandes experiencias de juego con la suficiente dificultad como para ser un desafío para el niño pero dentro de unos límites razonables para mantener la experiencia divertida y excitante.

- Optimización, donde nos centramos en garantizar la mejor experiencia de juego y construcción para el consumidor final.

- Revisión, donde un equipo de expertos se asegura de que nuestro producto está a la altura de los más altos estándares de calidad antes de que entre en producción.



- Desarrollo de instrucciones de montaje, donde un desarrollador de Instrucciones de construcción diseña el libro y los pasos que guiarán a nuestros constructores a través de su experiencia LEGO®.

- Diseño de packaging y fotos del modelo, donde nos centramos en conseguir el embalaje más atractivo, Producción donde los ladrillos son ordenados en bolsas y cajas, listos para salir a la venta en todo el mundo.

Algunas de estas fases se solapan entre sí e incluso algunas se repiten más de una vez.

HBM: ¿Qué es más difícil diseñar, un set basado en una licencia donde ajustarse a un modelo ya existente o un set libre donde no hay una referencia real que intentar plasmar?

MB: Ambos ofrecen grandes y diferentes desafíos, por un lado, en el diseño de un modelo basado en una referencia existente, tienes que asegurarte de obtener la versión LEGO más precisa posible, sin olvidar todos los demás parámetros imprescindibles a la hora de desarrollar un modelo de LEGO, y con frecuencia hay que hacer sacrificios con el fin de obtener lo mejor de ambos extremos. Por otro, la creación de algo desde cero pone la presión en la creación de algo nuevo e impresionante, pero aquí tenemos más libertad para reajustar el concepto dentro de nuestra propia historia. Así que ambas facetas nos fuerzan (a los diseñadores) a pensar creativamente cuando diseñamos, y el principal propósito de crear experiencias de juego LEGO divertidas, seguras y de alta calidad para niños en todo el mundo es la misma, pero la fuente de nuestra inspiración para el producto final varía en cierta manera.

HBM: ¿En cuántos diseños trabajas al mismo tiempo?

MB: Varía también, pero a menudo tengo cerca de 3 productos de diferentes tamaños y en diferentes etapas de desarrollo en mis manos.

HBM: ¿Los diseñadores eligen las minifigs que vienen con cada set?

MB: Esa decisión viene de un grupo de personas diferentes y en base a muchas cuestiones diferentes. Por lo tanto, yo diría que tenemos la oportunidad de dar nuestra opinión sobre qué personajes debería tener, pero a menudo la decisión final proviene de los Líderes Creativos.

HBM: ¿Qué posibilidades tienes de solicitar nuevas piezas o piezas en nuevos colores?

MB: Tenemos algunas restricciones en cuanto a lo que podemos ampliar nuestra biblioteca de elementos LEGO, con el fin de mantener el nivel de complejidad de producción de la compañía en un lugar saludable. Dicho esto, nosotros siempre tratamos de poner nuestros recursos en todo lo que creemos que va a sumar para una mayor experiencia y un mejor producto para nuestro consumidor final. Como diseñador, esta limitación puede ser también un desafío excitante al usar las piezas actuales de nuevas formas creativas. En este momento tenemos más de 3500 elementos diferentes entre los que elegir, basados en una paleta de más de 60 colores diferentes.

HBM: ¿Cuál de los modelos que has diseñado es tu favorito y por qué?

MB: Siempre es difícil responder a esta pregunta, porque a menudo es el último en el que he estado trabajando. Es el más querido en este momento, es en el que he estado trabajando tan apasionadamente durante semanas o meses, y se llega a desarrollar una profunda conexión con él. Pero, si realmente debería nombrar un set que esté ahora disponible, probablemente diría la nave Milano, de la película Guardianes de la Galaxia. Me encanta el diseño original de la nave y estoy muy contento de cómo el modelo final resultó estar tan cerca del material de referencia. Siempre es un gran signo de interrogación en estos casos, porque estamos desarrollando nuestros productos, al mismo tiempo que las producciones de cine y las cosas siempre pueden cambiar drásticamente al final, lo que no nos deja otra opción que dejar de lado todo lo que habíamos acordado y finalizar nuestros productos con el fin de que salgan al mercado a tiempo con la película. Y, por cierto, ¡la película fue increíble!

HBM: ¿Cuál de los sets que has diseñado ha planteado el reto más importante para ti?

MB: El Helicarrier de S.H.I.E.L.D. sin duda, por muchas razones. En primer lugar, por su tamaño. Si llevar un pequeño modelo de LEGO® a través de todas las fases es duro y exigente, llevar un modelo de casi 3.000 piezas de tamaño es sin duda una tarea enorme. Pero me encantó todo de ella. Incluso las últimas tardes frustrantes donde no me podía ir a casa sin solucionar ese problema que me estaba molestando durante días. Tuve que trabajar muy duro para que fuera la más interesante de las construcciones, con todos y cada uno de los ladrillos sirviendo un propósito, haciendo que la función principal trabajara de la manera más suave posible, permitiendo una motorización lo más sencilla posible, consiguiendo que fuera lo más precisa a la referencia posible, y aún así, hacerla una experiencia de construcción divertida, sin perder horas en busca de ese ladrillo en ese color ...

HBM: ¿Ha dejado “construir con ladrillos LEGO” de ser tu hobby al convertirse en tu medio de vida?

MB: En cierto modo, se podría decir que sí, pero yo prefiero mirarlo de otra manera: yo soy uno de esos pocos afortunados que ni siquiera tienen que trabajar para ganarse la vida. Tengo la oportunidad de hacer lo que amo y eso - increíblemente - paga mis facturas.

HBM: ¿Diseñas tus propios MOCs cuando no estás trabajando?

MB: No, muy rara vez lo hago. Me paso una media de 8 horas al día en el trabajo y eso es suficiente tiempo con LEGO en mi vida. Tengo muchos otros intereses, como la música, el cine, la escritura, la cocina, así que trato de utilizar mi tiempo libre lo más que puedo en esos otros intereses que tengo. De esa manera me mantengo siempre emocionado e inspirado para volver a trabajar al día siguiente.

HBM: ¿Qué consejo le darías a alguien que sueña con convertirse en un diseñador de LEGO?

MB: Nunca te rindas en tus sueños, pero no te sientes a esperar a que las cosas sucedan sin más. ¡Haz que sucedan!

#

