

Por HispaBrick Magazine®

Mel Caddick es una diseñadora de LEGO® australiana que trabaja en Billund diseñando algunos de los sets más codiciados por los AFOLs. Hemos tenido la oportunidad de entrevistar a MEL en la LEGO® Idea House durante la visita que hicimos en marzo a las instalaciones de LEGO® en Billund. En las siguientes líneas podrás encontrar las explicaciones acerca de su trabajo y su forma de pensar.

HispaBrick Magazine: Nombre, edad, etc.

Mel Caddick: Melody Caddick, edad 40, australiana, novio, 2 hijos adolescentes, me gusta viajar y actividades al aire libre, construir con LEGO, me encantan los animales, conocer gente nueva, ¡tengo un gusto por lo dulce!

No me gusta: gente cruel y de mal humor, montañas rusas, las películas de miedo.

HBM: ¿Jugaste con LEGO cuando eras niña?

MC: Sí, recibí mi primer set de mis abuelos a los 3 años. ¡Creo que el set era más grande que yo! Yo tenía un montón de LEGO de pequeña y siempre estaba animando a mi madre a comprar sets a mi hermano pequeño. A veces me daba dinero para comprarle un regalo y yo compraba algo que me parecía adecuado para los dos - al final ella se dió cuenta. Yo era el tipo de niña que si quería algo y no podía tenerlo, lo construía con piezas LEGO, así que cuantas más mejor. Si mi hermano quería un coche yo se lo construía con ladrillos LEGO, o le convencía que quería un coche LEGO y no un coche Matchbox etc.



HBM: ¿Alguna vez soñaste con ser diseñadora de LEGO?

MC: Sí. Pero siempre pensé que no sería posible ya que vivía demasiado lejos. En ese momento yo era una chica joven y no me daba cuenta de que había un diseñador detrás de los productos LEGO. Ni sabía ni entendía cómo se creaba. No fue hasta ser un poco mayor que entendí que había un diseñador, y de todas las personas que se asignaban a un proyecto. Pensé que sería divertido hacer eso. Sin embargo, también pensaba que los productos eran creados por un robot y cosas locas que piensas cuando eres una niña. Cuando descubrí que la empresa estaba en Dinamarca, pensé que eso era realmente demasiado lejos y yo no hablaba danés, así que no creía que fuera posible en absoluto... (De niña me crié entre Nueva Zelanda y Australia). No hay nada más bonito que ser un niño, jugar con piezas LEGO, pensar en lo genial que es... para después ¡crecer y trabajar para esa misma empresa con la que te criaste!



HBM: ¿Cómo te uniste a LEGO? ¿Y has estado siempre en el mismo departamento?

MC: Para empezar, yo vivía en el norte de Alemania (me mudé allí en 2005). Pero me uní en 2008, que es

hace 7 años (en agosto). Al principio me uní a 'LEGO® Serious Play' y después de eso me incorporé al departamento de licencias. Después de algún tiempo, me dí cuenta que había un anuncio/cartel de posiblemente varios puestos de diseño inminentes. Solicité el puesto y pensé que incluso aunque no tuviera éxito, todavía tenía un trabajo para el Grupo LEGO y que eso en sí mismo, ¡es un sueño! - puedes hacer casi cualquier cosa y seguir siendo feliz de trabajar para la empresa - pero pensé que le daría una oportunidad. Había una gran cantidad de solicitantes para el puesto, así que no creía demasiado en ello, y seguidamente un grupo de nosotros fuimos elegidos para un taller. Era parte de ese grupo de afortunados, así que fue muy emocionante, y luego pensé "Está bien, soy muy afortunada y agradezco haber llegado tan lejos." No sabía hasta dónde más iba a llegar, estaba tratando de ser realista ya que había muchas personas con talento, en su mayoría diseñadores con experiencia, algo que yo no tenía. El taller fue probablemente uno de los momentos más estresantes de mi vida, a veces pensaba "voy a conseguirlo, ¿o quizás no?". Quiero decir, ¡aquí estaba mi GRAN oportunidad! A pesar de que estaba bastante nerviosa, lo hice lo mejor que pude. Algún tiempo después se publicaron los resultados y un grupo de nosotros fuimos elegidos. Yo estaba absolutamente atónita de haber conseguido un puesto, así que estaba muy, muy emocionada, ¡no me lo podía creer! Me uní al departamento 'LEGO® CREATOR' y actualmente al departamento 'LEGO Licensing and Extended Line'. ¡Mi sueño de infancia se hizo realidad! Eso fue hace casi 5 años.



HBM: En tu opinión, ¿cuál es la diferencia entre los ladrillos LEGO y otros juguetes?

MC: Como ya he mencionado sobre cuando era niña;

con ladrillos LEGO puedes construir casi cualquier cosa que imagines. Si piensas en ello, puedes construir casi cualquier cosa que quieras gracias a la anchura, profundidad y complejidad que es tan extraordinaria en el sistema LEGO. Por supuesto que me gustan otros juguetes, pero LEGO es bastante versátil. Puedes hacer muchas cosas con él.



HBM: ¿Cuál fue el primer set que diseñaste?

MC: Creo que fue Brickley. Yo estaba trabajando en varios sets simultáneamente. En Brickley y también en el set de "LEGO Inside Tour "; la máquina de moldeo y por supuesto uno de ellos salió antes que el otro, aunque yo estaba trabajando en ellos en la misma época. Así que fue uno de ellos.



HBM: ¿Fue difícil diseñar siguiendo las reglas de diseño?

MC: Cuando empecé era un poco difícil ya que hay mucho que aprender. Tienes que entender todas las diferentes directrices, la cultura LEGO y tener muchas cosas en cuenta. Averiguar lo que puedes y lo que no puedes hacer. Especialmente si estás construyendo normalmente como un aficionado y de repente empiezas a construir para la empresa. Obviamente son dos cosas muy diferentes y hay muchas cosas a

tener en cuenta. Quiero decir, no fue muy difícil, pero era un reto tratar de recordarlo todo al principio y asegurarse de que lo estaba haciendo de la manera correcta. Por supuesto que quieres hacer un buen trabajo. Pero es muy divertido. Es agradable construir de manera diferente a como un aficionado, aprendes muchas cosas. Y entonces puedes aplicarlas a tus creaciones, a veces terminas haciéndolo inconscientemente.



HBM: ¿Cómo te inspiras cuando diseñas un set?

MC: Hablando de ello. A veces tenemos una lluvia de ideas y hablamos de lo esencial, qué es lo que se debe crear. Piensas en lo que vas a construir y cómo hacerlo. Te inspiras hablando de ello, la inspiración a menudo te llega desde ahí. Por supuesto también mirando por internet y viendo lo que se hace por ahí, prefiero vistas realistas...

HBM: Diseñaste algunos sets para el LEGO® Inside Tour. ¿Qué sugerencias tuviste cuando estabas buscando diseños?

MC: El LEGO Inside Tour es exclusivo por lo que estos sets deben ser exclusivos también. Tienen que ser algo que se relacione con la compañía de una manera especial y preferentemente algo que nunca haya salido antes. Así que es una ventaja trabajar en algo así. Se espera que sea algo emocionante para los asistentes al tour. Hasta el momento he hecho 2 de ellos, las máquinas de moldeo LEGO y el viejo avión LEGO. Al visitar esas zonas, uno se encuentra con imágenes o información que ayudan a expandir las ideas iniciales, por ejemplo, la adición de la torre de control del avión y los accesorios, la vieja máquina de moldeo para mostrar el antes y el después.



HBM: ¿Tuviste alguna influencia en el modelo elegido?

MC: Sí. Con el set de la máquina de moldeo, sabía que lo que queríamos hacer era una máquina de moldeo y pensé que sería genial hacer la versión anterior, así podíamos tener el antes y el después. Por supuesto que no es sólo construir una máquina de moldeo, puedes intentar poner una función o dos en ella también, lo que hace que sea aún mejor ya que le da un poco de jugabilidad y realismo.



HBM: ¿Seguiste las mismas reglas de diseño que para un set regular o tuviste más libertad?

MC: Tuvimos un poco más de libertad en el diseño, pero una vez hecho, el set debe caber en la caja. Todavía tenemos las mismas pautas de diseño. Y, por supuesto, limitaciones. Las cosas que se pueden usar y no usar y así sucesivamente...



HBM: Has hecho un montón de animales: oso, conejo, reno... ¿Son tu especialidad? ¿Por qué?

MC: Por supuesto que podría ser una coincidencia que me gusten los animales, pero estas son las cosas que me han encargado. Recibimos instrucciones de diferentes personas dentro de la empresa y ellos pueden pedir algo que tenga una minifigura o algo que no la tenga... En este caso era algo que no tenía una minifigura y que iba a ser una especie de escultura, como un oso o un reno. Si hubiéramos estado construyendo para nosotros, se vería diferente. Pero debido a que estamos construyendo para los niños tiene que ser de una manera particular y hay que asegurarse de que las instrucciones de montaje son comprensibles para ellos, que son en realidad a quienes están dirigidas estas construcciones. Pero yo no lo llamaría mi especialidad.



HBM: Echando un vistazo a tus últimos diseños, parece que se centran en pequeños sets, como polybags, sets de temporada, micromodulares. ¿Te sientes más cómoda diseñando sets pequeños que grandes?

MC: Esta es la línea de trabajo que hago, una gran cantidad de sets de promoción y regalos con las compras, etc. Eso es lo que hace mi área. Así que mi trabajo simplemente refleja lo que se me encarga.

Realizamos una gran cantidad de sets particulares para empresas y tienen que ser de un cierto tamaño. No me preocupa el tamaño del set en el que trabajo. He construido sets grandes y otros más pequeños, tal vez el reto es mayor con los sets más pequeños ya que el FMC es bastante pequeño y piensas "¿qué puedo construir con esto e incluir bastantes detalles que un niño también pueda construir?", y que sea parecido a la realidad y haga decir a la gente "¡oh, eso es genial!".



HBM: ¿De qué manera influyen el coste de manufacturación (FMC) o el número de piezas en el diseño final?

MC: Si tienes bastante FMC naturalmente tienes más opciones. Si tienes poco FMC entonces estás limitado a la cantidad que puedes gastar, pero una vez más, hay muchos puntos a tener en cuenta, porque hay un cierto tipo de equilibrio que se necesita: que se ajusten a las instrucciones de montaje, que entren en los embalajes, las máquinas, que se ajuste a la edad marcada etc .. Hay todo tipo de cosas diferentes a tener en cuenta y que tiene impacto en el diseño. Tal vez no se puede utilizar un elemento grande porque no cabe en la caja o la bolsa y así sucesivamente... Por

tanto tenemos que ser creativos para satisfacer todas las necesidades.

HBM: ¿Qué crees que es más importante en tus modelos, la variedad de colores o la variedad de piezas? (Pensando en AFOLs)

MC: Por supuesto que pensamos en los AFOLs, pero tiene que coincidir con la edad marcada, por lo que si es 6+ tiene que ser construible por niños de 6+. Tenemos en cuenta a los AFOLs poniendo elementos nuevos o raros, pero por supuesto que esto nos lleva de nuevo al coste. Algunos de los elementos nuevos son un poco caros, ya que aún no se utilizan con tanta frecuencia.

Cuando se trata del color, intento poner una variedad de colores, pero también hay otras personas cuyas sugerencias se basan en varios principios. Con los animales, por ejemplo, tuvimos que añadir un poco más de color. Por supuesto que sería bonito tener un oso todo tan, pero a los niños les resultaría difícil ver los pasos en las instrucciones, así que tienes que poner un poco de color extra, incluso los adultos a veces se pierden un poco. Hay algunos puntos que seguimos para ayudar a los niños, junto con los pasos de las instrucciones.



HBM: ¿Dónde está el límite de detalles en el diseño de un pequeño set?

MC: Eso depende del grupo de edad y yo trabajo con varios grupos de edad. No podemos tener demasiados elementos pequeños si se trata de un grupo de corta edad ya que les puede resultar difícil a los niños colocar esos elementos. Pequeñas piezas agregan detalles, por supuesto, así que puede haber un límite,

pero también debemos tener cuidado con qué elementos usamos ya que pueden ser costosos o tal vez no sean realistas.



HBM: ¿Recibes alguna información útil de la comunidad AFOL?

MC: Sí. Me gusta leer las críticas sobre todo cuando son constructivas. Por ejemplo, cuando alguien dice que no le gusta algo acerca de un set, pero también dicen el por qué no les gusta y ofrecen sugerencias y consejos útiles, esto nos ayuda porque aunque no podemos tomarlo todo en cuenta, podemos tener una visión general de lo que no les gusta y de lo que les gusta y así poder aplicar esas cosas en los futuros diseños que realicemos.

Por supuesto no podemos hacer felices a todos, es difícil hacer algo al que todo el mundo le guste, pero esto es así. Simplemente, los niños son lo primero, ellos son la razón por la que diseñamos y sus gustos son por tanto los que mandan.



HBM: ¿Cuál es tu set preferido de los que has diseñado?

MC: Para ser honesta, en realidad no tengo un set preferido. Pero realmente disfruto haciendo nuevos modelos que no se hayan hecho antes. Creo que esto es porque cuando estoy diseñando un set hay muchos aspectos que necesito tener en consideración pero también porque hay elementos particulares que quiero usar, pero tal vez no están disponibles hasta más tarde así que tengo que usar lo que está disponible en ese momento y que pueda servir, pero también puede ser un desafío. A veces lees comentarios en foros y piensas "sí, me hubiera gustado usar ese elemento, pero no pude en ese momento ya que no estaba disponible o no servía para lo que necesitábamos, así que esto es lo que usé". O tal vez alguien pregunta sobre un elemento particular en un set y piensan "¿por qué has usado eso?" quizás el otro elemento no serviría o tal vez con el otro elemento, el modelo no era lo suficientemente estable.

HBM: ¿Qué sentimientos tienes cuando ves a un niño con uno de tus sets y una sonrisa en su cara?

MC: Eso es lo mejor y mi objetivo final. Es por eso que estamos aquí. Estamos aquí para crear estos juegos para los niños. Cuando un niño tiene ese set en sus manos y la sonrisa en su cara (sobre todo después de su construcción), eso es exactamente lo que estamos tratando de hacer - hacerlos felices y esperando que tengan una gran experiencia LEGO®... ¡Es inspirador!
#

