

Vól. 24 #1/2016



024

HISPA BRICK MAGAZINE®



024



Redactores / Editor board

Lluís Gibert (lluisgib)
Jetro de Château (Jetro)
Antonio Bellón (Legotron)
José (Satanspoet)

Equipo HispaBrick Magazine® / HispaBrick Magazine® Team

Vicente Lis (Otum)
Jesús (Manticore)
Cody Rodrigues
Katie Walker (eilonwy77)

En este número colaboran / Authors of this issue

The arvo Brothers
Pablo Llorens
Oton Ribic
Todd Lehman & Suzanne Eaton
William Bonhomme
Luigi Priori
Michał Kaźmierczak (migalart)
Koldo Olaskoaga
Diego Gálvez
Eduardo Ventura
Lennart Cort
Jesús Delgado (Arqu medes)

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S
LEGO® Iberia S.A.
Joachim Schwidtal
Kim E. Thomsen
Kevin Hinkle

Puedes contactarnos / You can contact us at info@hispabrickmagazine.com

Información legal

Los artículos y fotos en esta obra son propiedad de sus respectivos autores. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento: usted tiene que atribuir la autoría de esta obra a "HispaBrick Magazine® y otros autores" (y con el siguiente link www.hispabrickmagazine.com en caso de referencia electrónica).
- Sin obras derivadas: no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de los titulares de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de los autores.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® y el logotipo LEGO® son marcas registradas de The LEGO® Group. Copyright 2012, el cual no patrocina, autoriza o aprueba esta publicación. Indiana Jones™ y STAR WARS™ son marcas registradas de Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados. Todos los artículos con marca de fábrica pertenecen a sus respectivos propietarios y poseedores de sus licencias.

Legal information

The articles and photos are property of their respective authors. You are free to share to copy, distribute, display, and perform the work under the following conditions:

- Attribution: you must attribute this work to "HispaBrick Magazine® and other authors" (with link www.hispabrickmagazine.com in case of electronic reference).
- No Derivative Works: you may not alter, transform, or build upon this work.
- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holders.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® and the LEGO® logo are registered trademarks of The LEGO® Group, copyright 2012, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner. Indiana Jones™ and STAR WARS™ are registered trademarks of Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved. All trademarks in this publication are property of their respective owner



024



ISSN 1989-0982



En este número de HispaBrick Magazine®

- 5 Editorial
- 6 ALIEN: Construyendo un libro
- 13 Animación, stopmotion y LEGO®
- 17 Construir relojes con LEGO Technic
- 20 Construyendo árboles, 10ª entrega
- 23 LEGO Retail
- 25 LEGOLAND Discovery Center Osaka
- 27 TopMoc: castillos medievales
- 31 Sistema modular integrado de paisajes (VI)
- 34 Pilares de la comunidad: Lugnet
- 37 Pilares de la comunidad: Hoth Bricks
- 41 Skaerbaek Fan Weekend 2015
- 43 Grandes creadores: Michał Kaźmierczak (migalart)
- 47 Open Roberta Lab, una alternativa a EV3-G
- 51 Robótica con LEGO® WeDo (IX): Etiquetado de dispositivos
- 54 Lección WeDo: Montaje avestruz
- 56 Review: 10251 Brick Bank
- 60 Review: 21304 Doctor Who (LEGO Ideas)
- 63 Review: 60098 Heavy-Haul Train
- 65 Review: 75055 Star Destroyer
- 68 Review: 75827 Ghostbusters Firehouse Headquarter
- 71 Entrevista: Kevin Hinkle (Community Manager del LCE)
- 76 Entrevista: Lennart Cort
- 79 HispaBrick Magazine Event 2015
- 82 Anuncio Exposición Mungia 2016
- 83 Desmontados
- 84 Colaborar con la revista
- 84 Nuestros colaboradores en Internet



Portada por: The Arvo Brothers
Contraportada por: The Arvo Brothers

Editorial

Por A. Bellón (Legotron)

¡Bienvenidos!, queridos lectores, a una nueva edición de HispaBrick Magazine.

Esperamos que hayáis tenido una buena entrada de año, y que 2016 venga cargado de muchos set nuevos y piezas de LEGO(R).

Tarde, sí. Nuestra intención era tener la revista lista para la primera semana de enero, pero la revista no deja de ser una tarea que realizamos en nuestro tiempo libre, y las rutinas de la vida laboral y familiar de todos los que formamos el staff de HispaBrick Magazine mandan. Este número ha sido uno de los más complicados de poder realizar. Además de la disminución de personas trabajando para sacar adelante la revista, hemos tenido que sacar adelante nuestro evento anual, y tomarnos un muy necesario descanso en las fiestas navideñas para estar con nuestras familias. Pero esperamos poder redimirnos con una edición de más de ¡80 páginas!

Desde el anterior número de la revista hemos tenido numerosas novedades, entre las que se puede destacar la aparición del Set 75827 Firehouse Headquarters de Ghostbusters™, el nuevo set modular 10251 Brick Bank, o del 21304 Doctor Who™, de los que hemos hecho una pequeña review en este número. También hemos sido testigos de todas las novedades para el año 2016, entre las que podemos destacar la aparición de nuevas líneas como Nexu Knights, o la confirmación de que tendremos una nueva temática con Angry Birds™. La línea de Star Wars™ se amplía con los sets de la nueva película, "Episodio VII: El renacer de la Fuerza", y del video-juego Star Wars Battlefront.

En esta nueva edición de la revista podremos encontrar un fantástico artículo del último libro de los inigualables hermanos arvo, artículos sobre stop-motion, construcción de árboles y las habituales secciones de tutoriales, pilares de la comunidad, grandes constructores, entrevistas, eventos y la tira cómica de "Desmontados". Además, en este número inauguramos una nueva sección llamada "TopMoc", dedicada a mostrar selecciones de MOCs de una temática concreta.

Por último, pero no menos importante, incluimos un artículo de uno de nuestros colaboradores habituales que ayuda en la traducción y corrección de artículos en inglés con el fin de daros una idea de quienes son las personas que hacen posible la revista

Sin más preámbulo, ¡os deseamos una feliz lectura!

#





ALIEN: Construyendo un libro

Por The arvo Brothers

Nos parece casi inevitable empezar este nuevo episodio retomando el texto de aquel primer artículo, escrito hace ya 8 años para el número inaugural de la revista. Leyendo nuevamente aquellas líneas, asombra descubrir cómo nuestro ciclo creativo parece repetirse cada 10 años... retomando sueños ya olvidados y fantaseando con reproducirlos a niveles superiores.

Construirlos con más detalle, con mayor fidelidad, con mejor técnica; aferrándonos a segundas oportunidades, tratando de alcanzar nuestro propio techo y llevando la auto exigencia a nuevas cotas.

Todo esto, que parece ser una fijación enfermiza por nuestra parte -que lo es-, y abocada a no saciarse jamás, se ve favorecida y “promovida” por la aparición de nuevas construcciones y constructores, por la aparición de nuevas piezas y técnicas que nos ofrecen una infinidad de posibilidades... en definitiva, por la renovación de la inspiración!

Por tanto... ¿Somos culpables de ser así?... NO!!!... por supuesto que no...

... sois VOSOTROS!:D:D

El objeto de este nuevo artículo es mostraros el proceso de rediseño y construcción de una de nuestras construcciones fetiche, así como las referencias, ideas y motivación para retomarla después de tanto tiempo. Un nuevo episodio... ¡con final feliz!;

ALIEN v2.0

Como os decíamos, nos ha resultado especialmente llamativo el hecho de haber decidido “revisar” el Alien -de manera aparentemente inconsciente- justo después de haberlo hecho con la moto de Kaneda... siguiendo un orden similar al de hace 8 años... como si de alguna manera estas dos construcciones estuvieran conectadas...

... curioso y perturbador :D:D

Cualquier revisión resulta más fácil de abordar y ejecutar partiendo de una referencia en la que los defectos hayan quedado claramente expuestos por el paso del tiempo, haciéndolos fácilmente identificables por el observador.

Esto es lo que en nuestra opinión le ha sucedido al anterior modelo -Alien Sculpture, 2007- y lo que sin duda, ha sido de gran ayuda de cara a diseñar la nueva construcción. Desde que descubriéramos la obra del genio y artista H.R. Giger, no hemos dejado de disfrutar de su trabajo. Ya sea en películas o libros ilustrados, siempre descubrimos nuevos elementos que acaban dando sentido a la obra y, a la vez, descomponiéndola para dar lugar a otra nueva. Su obra es infinita. Tan inspiradora como frustrante al ser un imposible. Pero es precisamente esa combinación, la que nos impulsa a intentarlo cada vez con mayor deseo.

¿Qué hemos querido mejorar? Todo. La posición, las proporciones, el diseño concreto de alguna de sus partes...la percepción. Todo.



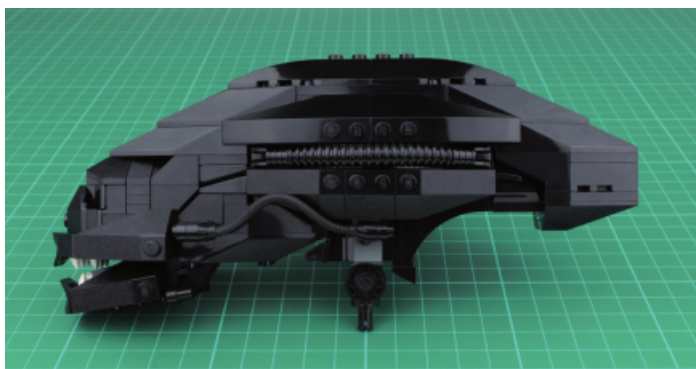
Echando la vista atrás, nos damos cuenta de que pasan los años y, a pesar de haber trabajado profesionalmente como diseñadores LEGO® para la compañía de videojuegos TT Games, donde nos adiestraron en la “liturgia” del diseño, nuestra manera de encarar los proyectos ha evolucionado muy poco. Sin embargo, sí hay un cambio verdaderamente significativo que poco a poco ha ido marcando las diferencias con respecto a las primeras construcciones: cada vez construimos menos “a ojo”.

¿Esto es bueno o malo? Todavía no lo sabemos, pero desde luego resulta menos complicado. Creemos que lo hace menos artístico en cierto modo, pero también más artesanal... ¿Esto es bueno o malo? Realmente, poco importa. Armados con algunas imágenes de referencia y tratando de sacar lo mejor de nosotros, encendimos nuestros ordenadores, abrimos los Cheetos y empezamos.

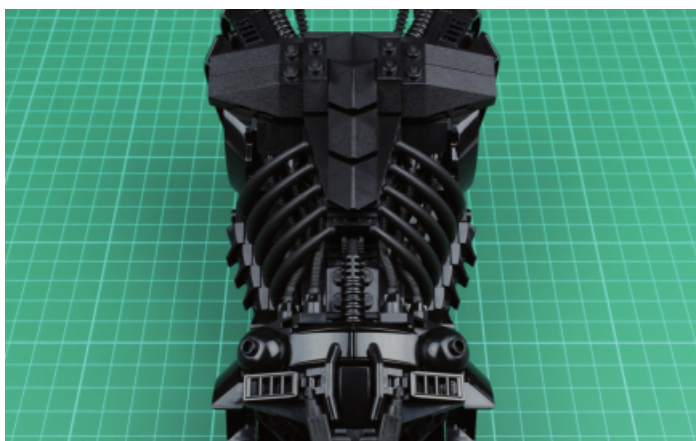
Como siempre, por su elemento más característico y el que por tanto, nos podría dar una idea del nivel de fidelidad que podíamos alcanzar. En este caso, la **cabeza**.

Nuestro objetivo en esta parte de la construcción era claro: conseguir el perfil lo más fielmente posible; prescindiendo de aquellos dichosos quiebros a los que nos vimos obligados a recurrir en su primera versión, básicamente por falta de pericia. Y por no entender todavía que la “traducción literal” con piezas de LEGO, muy pocas veces es posible.

La definición del tamaño vendría impuesta por la “medura”. Desde el primer momento tuvimos el firme deseo de plasmar nuestra aventura en otro libro de idénticas características al “libro de la moto”, por lo que el tamaño y número de piezas debía estar lo más ajustado posible, permitiendo a la vez un diseño sólido y sofisticado.



A pesar de su tamaño vimos la posibilidad de introducir sus elementos principales; tubos, mandíbula exterior e interior, dientes y babosidades varias.



Cuernos, hoses, slopes “curved” y accesorios minifig forman parte del tronco, en su zona frontal, compartiendo espacio con esquemas clásicos.

La cabeza dio paso al resto del cuerpo y una vez determinadas las proporciones que habría de seguir el modelo, nos ayudamos de un “esqueleto” articulado sobre el cual iríamos construyendo y completando la figura.

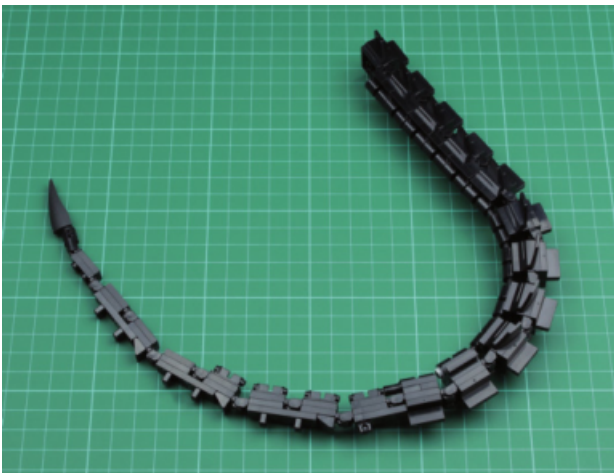
A pesar de haber sido muy cuidadosos, fuimos muy conscientes del peso y los esfuerzos a los que se vería sometida la escultura. Se hizo necesario elegir una postura lo más estable posible y unas articulaciones “amigables” pero firmes. Hicimos muchas pruebas pero finalmente las piezas tipo **Tecnic/Rotation Joint Socket** fueron las elegidas para resolver los puntos críticos.

Quisimos obtener un modelo “limpio”, con el menor número posible de “accidentes”, haciendo hincapié en el gesto, en su aspecto general y en su presencia, pero sin renunciar a esos detalles propios y característicos del diseño original. En las extremidades recurrimos a las texturas pero donde verdaderamente pudimos resarcirnos fue en el tronco, que luce la mayor parte de este tipo de detalles.



Fue verdaderamente tentador diseñar una cola desproporcionadamente larga, ondulando alrededor de la figura, en un alarde de agresividad y dinamismo. Sin embargo imperó la estabilidad sobre la estética.

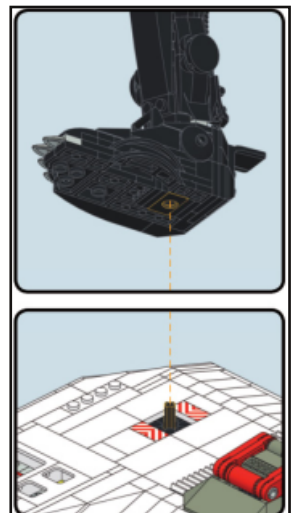
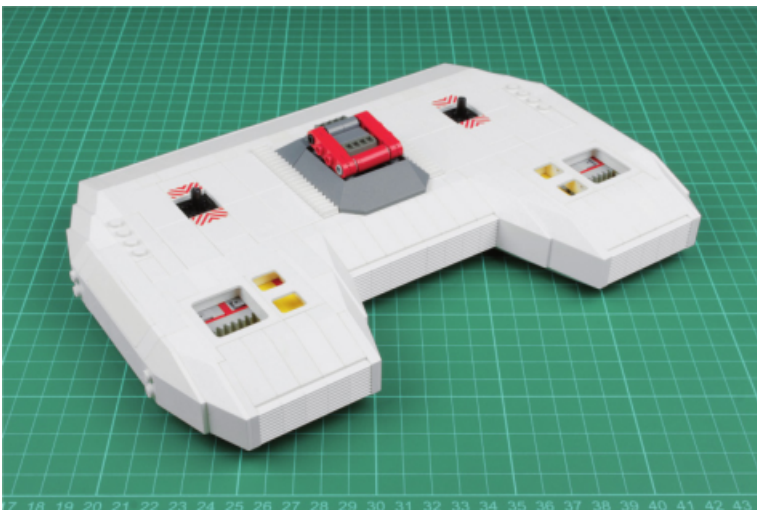
Diseñar una figura erguida requiere de toda ayuda que equilibre y afiance su posición. Con esa idea se diseñó la cola; como un elemento estabilizador pero sin descuidar su lado puramente cosmético.



Construimos la base para fijar la posición de los pies y dotar al modelo de un apoyo sólido y estable. No fue nada sencillo elegir su diseño.

Las posibilidades eran inmensas, pero la idea de rescatar de alguna manera la estética de la nave NOSTROMO fue cobrando fuerza a medida que el proyecto avanzaba. Si H.R. Giger deslumbra por lo que deslumbra, Ron Cobb lo hace por lo que lo hace. Sus diseños son brillantes, únicos, exactos, equilibrados...geniales.

Elegimos una base que reprodujera la geometría de las puertas que podemos ver en los pasillos, estancias, cámaras, etc. Nos decantamos por el color blanco, casi por motivos obvios. Añadimos algunos detalles para subrayar su carácter mecánico y dejamos asomar dos pequeños ejes -a modo de "esperas"- que "recogerían" la figura.



En la planta del pie se incluyeron las piezas necesarias (technic bricks 2x1) para garantizar el perfecto encuentro base – figura.

El resultado es muy estable. Todos los elementos, ya sea la posición que se elija -cabeza, tronco y brazos pueden adoptar diferentes posiciones- se equilibran entre si y, salvo que tu gato se llame "Jonesy", mantiene perfectamente su posición.

1992 es el número total de piezas necesarias para construir el modelo completo, figura y base. Hemos tratado de ajustar todo lo posible este número, aligerando donde ha sido posible o agrupando allí donde el espacio nos lo ha permitido.



LIBRO v2.0

Hacer un libro que detalle en profundidad el proceso de diseño y construcción de un modelo, con esquemas gráficos, diagramas de colores, texto y fotografía... es una idea, en sí misma, romántica. El deseo de recoger la experiencia, conservarla y ponerla a disposición de otras personas es una idea también, en sí misma, romántica.

En la práctica requiere de una voluntad, un orden, un esfuerzo y un sacrificio -a todos los niveles- enorme... mayúsculo. Aún así, ¡merece la pena!

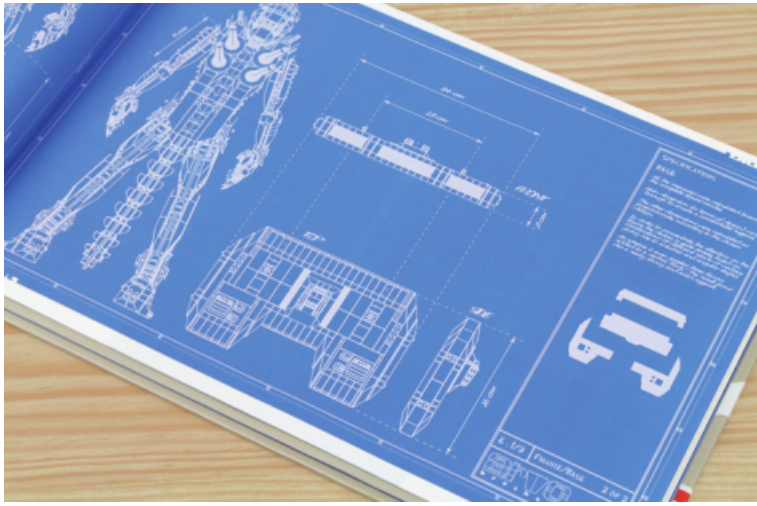
Siempre hemos creído que el papel es un soporte ideal para la preservación de una idea, una vivencia o un sentimiento. Tal vez parezcamos pretenciosos y muy probablemente nuestra "aventura" no merezca este tratamiento... pero necesitamos hacerlo. Será la edad ;);)



La estructura del libro es realmente sencilla. Las instrucciones representan el núcleo central, y se rodean de una serie de capítulos que muestran, describen, explican y justifican algunas de las fases o técnicas más características.

Desde un plano descriptivo, se muestran desde las vistas principales del modelo -con algunas acotaciones de interés, tanto en la figura como en la base- hasta un diagrama de la evolución del proyecto, pasando por un análisis de las piezas usadas, una descripción pormenorizada de los elementos del modelo o una galería fotográfica... sin olvidarnos, por supuesto, de la lista de piezas.

Creemos haber incluido todo lo necesario para hacer perfectamente comprensible todo el proceso y poder construir el modelo con total comodidad y sin dificultad alguna.



De igual modo que hacemos cuando construimos, hemos cuidado todos y cada uno de los detalles del libro. Su formato y acabado, los márgenes en cada una de sus páginas, la combinación de colores, la distribución y combinación de texto e imagen dentro de un mismo pliego o el propio peso -un verdadero quebradero de cabeza-, son alguno de los detalles que más atención han requerido.

La elección del tipo de fuente, o de los “motivos” que aparecen en alguna de las páginas ha tratado de respetar, con mayor o menor fortuna, la estética del universo creado por Ron Cobb y de cierta atmósfera “setentera/ochentera” que por razones generacionales, tanto nos atrae.



Los colores que empleamos en algunas zonas del libro recrean un ambiente “frío”, aderezado con algunos motivos de tipo esquemático que añaden cierto carácter aséptico a la “escena”.

Aunque la idea se gestara hace mucho tiempo, materializar el proyecto nos ha llevado cerca de dos años. Trabajando en él todos los días. Podríamos decir que el 70% del tiempo lo consumió la fase de diseño/construcción del modelo -figura y base- y el 30% restante, la realización del libro.



Aunque distinguimos “el plástico” de “la celulosa”, las fases de diseño/construcción del modelo y composición del libro, compartieron espacio, prácticamente desde el comienzo del proyecto.

Al fin y al cabo, gran parte del texto se nutre de las anotaciones casi diarias que describían aquellas incidencias dignas de mencionar.

¿Qué ha necesitado una mayor concentración?... no sabríamos decir, pero la fase de maquetación requirió de muchísima atención. Cualquier cambio podía afectar a varias páginas a la vez -más o menos próximas entre sí- con el consiguiente riesgo de olvidos y equívocos. Algo casi inevitable cuando se manejan tanta información, aun realizando tests a diario.

Estamos realmente agotados y a la vez, muy contentos de haber conseguido sacar a la luz este nuevo proyecto que nació de una simple conversación sin más pretensión que la de pasar el rato y que ha acabado por traducirse en un trabajo del que nos sentimos muy orgullosos. Un pequeño logro que, conseguido de la mano de un hermano, se hace especialmente valioso.

Cansados, pero contentos... y sobretodo, profundamente agradecidos a todas aquellas personas que nos animan y apoyan día a día. Sin su ánimo no hay magia.

Para todos vosotros.

#



Animación, stopmotion y LEGO®

Por Pablo Llorens

Últimamente nos encontramos que dentro del mundo de LEGO® cada vez se realizan más animaciones y montajes usando la técnica del stop motion. Para saber un poco más de este mundillo, hemos entrevistado a Pablo Llorens, un especialista en esta técnica.

HispaBrick Magazine: Cuéntanos un poco sobre ti y el stop motion.

Pablo Llorens: Llevo toda mi vida dedicado a la animación stop motion, técnica donde se simula movimiento y/o emociones en objetos reales. Generalmente se trabaja con muñecos creados específicamente para ser animados, contruidos con múltiples materiales, siendo el más popular nuestra vieja amiga la plastilina. He realizado todo tipo de encargos (en 2001 fui director de animación de la campaña divulgativa del tránsito peseta-euro cambio al euro “Los Garcia”) y he creado mis propios cortometrajes con algunos de los cuales conseguí un par de Goyas, en 1995 por “Caracol ,col col” y en 2005 por “El enigma del chico croqueta” ambos cortos y la mayoría de mis trabajos pueden verse en mi canal Youtube™ “PLASTIANIMATION” al que recientemente he sumado un canal específico de animación LEGO para niños llamado “PLASTILEGO” y su versión en inglés LEGO, CLAY AND FUN!

HBM: ¿Por qué decidiste trabajar con piezas LEGO en el stop motion?

PL: Durante los últimos años he trabajado principalmente para la compañía Megabloks, animando, dirigiendo y/o produciendo cortos animados de sus productos (especialmente la línea Halo con las series “Assault on Squad 45” y “Thrill Squad”), y por ello descubrí y me puse muy al día en el inacabable mundo de los brickfilms. Acumulé mucha experiencia específica sobre como dar vida a esas diminutas figuras. Esto, unido a que quería investigar la creación de contenidos online sin una gran inversión de tiempo, me decidió a crear mi propio canal LEGO.

Contar con toda esa variedad de personajes, vehículos y escenarios combinables y customizables me da una libertad y una fluidez que sería inimaginable con los procesos tradicionales de la plastianimación en los que construyo todo desde cero con el enorme consumo de tiempo y esfuerzo que supone diseñar, modelar, crear esqueletos articulados, vestuario, escenarios y objetos en miniatura, etc... todo ese proceso me lo ahorro, aportando una gran inmediatez al trabajo.

Además la calidad y precisión con que LEGO fabrica sus productos los hace idóneos para el stop-motion, las articulaciones tienen la fricción necesaria y todos los elementos tienen una estabilidad también perfecta.

HBM: Más allá de ser una herramienta para realizar videos stop motion, ¿te has involucrado en el mundo de las construcciones de LEGO®?



PL: No, no soy coleccionista ni constructor a menos que el resultado vaya a tener un papel en un video, aunque si que jugueteo creando vehículos y personajes extravagantes que puede que tengan un papel más adelante. Y cuanto más se alejan del canon LEGO, mejor. Eso es algo estupendo de LEGO, sus piezas son tan versátiles que puedes construir elementos que ni su propio diseñador imaginó.



El mundo LEGO me encanta como herramienta para hacer videos, pero no me veo construyendo sets siguiendo las instrucciones, dedicar tiempo a obtener algo que ya está resuelto por su diseñador y que multitud de personas están resolviendo igual, que no es original y único. No me motiva especialmente, a menos que sea lo que requiere un vídeo en concreto.



Digamos que hago videos con LEGO para aprovechar sus características y el tirón que tiene entre los fans pero no soy purista. De hecho mi filosofía creativa es mezclar elementos, del mismo modo que en mi infancia todos los juguetes convivían en un mismo cajón, provenían de un mismo mundo ignorando las marcas comerciales, e interactuaban sin complejos en los juegos con mis hermanos (LEGO, Playmobil, Madelman o cualquier peluche podían ser amigos o enemigos sin problemas).



Básicamente animo minifiguras y elementos de plastilina mas cualquier otra cosa que se me ocurra, buscando diferenciarme de los estilos de brickfilms ya existentes, dado que Youtube está repleto de animaciones fieles al argumento y al montaje de cada referencia LEGO, sobretodo de franquicias conocidas que atraen las búsquedas de la audiencia (Star Wars™, Marvel™, LOTR, etc...) asi que estoy intentando alejarme de eso buscando ofrecer algo original. A mí me motiva transformar y personalizar el producto de LEGO, adaptándolo a la historia que quiero contar de una forma libre y creativa.



Y de momento tiene buena acogida entre varios brickfilers reconocidos como Fancy Pants, Brotherhood Workshop o Titan Pictures.

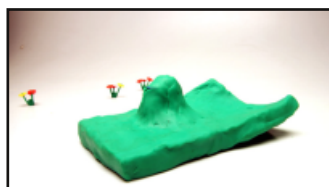


HBM: ¿Qué diferencias hay entre trabajar con LEGO o con plastilina?

PL: Básicamente la plastilina es blanda y delicada, se ensucia, se agrieta, pero al mismo tiempo está viva y es enormemente expresiva. LEGO es limpio, estable, fiable...pero hierático y muy poco orgánico, es un gran desafío conseguir darle vida usando la animación y el sonido.



Pero como atajo para hacer películas sin dedicar horas y presupuesto a la manera tradicional, Lego es una herramienta perfecta, limpia, sólida con buenas articulaciones. Sus limitaciones físicas son evidentes ya que no tienen articulaciones en rodillas, codos ni cintura pero son estas limitaciones las que permiten animar con facilidad y rapidez; por no hablar del tamaño, que permite crear tu estudio de rodaje en una pequeña mesa, y el peso, que facilita tremendamente acciones como volar o saltar.



HBM: En el proceso de rodaje, cuales son las mayores dificultades con las que te encuentras.

PL: Realmente para mí, que vengo del complejo mundo de la plastilina todo son facilidades. Pero si que hay un tema particularmente conflictivo...la expresividad facial. Es muy común ver brickfilms donde los personajes están cabreados o asustados pero mantienen su carita sonriente. Aunque existen muchas caras reversibles no dispones de suficiente variedad como para poder aplicar a tus personajes una gama amplia de expresiones faciales.

Existe la posibilidad de animar las caras mediante postproducción usando herramientas de video digital pero para mí es demasiado trabajo. No descarto hacerlo colaborando con algún artista digital, pero de momento he optado por solucionarlo por mi camino artesanal, dibujando mis propias expresiones con rotulador de punta fina en las nucas de las cabezas de mi colección, pero claro, tengo que luchar para evitar que se vea la cara original. Creo que se pueden conseguir cabezas LEGO® totalmente en blanco pero aun no las he encontrado a un precio asequible, sobre todo para la gran cantidad que necesito.

HBM: ¿Qué consejos darías a una persona que quiera empezar en la realización de vídeos stop motion con LEGO®?

PL: Primero debe tener claro que la animación, por sencilla que sea, requiere disciplina, calma, concentración y dedicación. Vas a pasar horas encerrado con tus minifiguras. Además debes disponer de un área de trabajo estable y exclusiva donde no se inmiscuyan niños, madres o mascotas, nadie debe tocar tu miniestudio de rodaje durante semanas o meses.

Las necesidades son mínimas, una pequeña mesa donde no te molesten, un par de flexos, una cámara (desde un móvil, un Ipad, una cámara réflex o de video, incluso la Nintendo DS tiene una herramienta para stop motion) y un ordenador decente con software de captura, que hay desde gratuitos o muy baratos hasta los profesionales como Dragon Frame o Stopmotion pro.

Y luego hay que estudiar. En YouTube hay multitud de tutoriales e información. De hecho la mayoría de los legoanimadores los incluyen en sus canales. Incluso se ha publicado un libro titulado "BRICK FLICKS" de Sarah Herman que es ideal para iniciarse (si sabes inglés). Además lo veo como un sistema magnífico para practicar el lenguaje audiovisual: narración, edición, fotografía, sonido, voces... todo de una manera económica y accesible para formarse en el mundo de lo audiovisual.

HBM: ¿Qué te parece el fenómeno de las películas LEGO en YouTube?

PL: Por todo lo comentado previamente, mas la democratización de las herramientas de video digital, YouTube se ha convertido en un escaparate audiovisual perfecto para los brickfilmmers, tanto que ya se puede considerar un género en sí mismo junto a gamers o vloggers.

En Youtube se estrenan los videos, se comparten tutoriales, se celebran festivales, es una comunidad muy activa con sus superestrellas como "MICHAELHICKOXFilms" que se dedica a videos ingenuos para niños situados en pizzerias o minigolfs o "forrestfire101" que representa lo máximo en superespectáculo para adolescentes repleto de superhéroes, efectos especiales y, en ocasiones, bastante sangre. En España tenemos un buen ejemplo con los videos policiales de "HarryAndBillyBrick", perfectamente narrados, fotografiados y animados, buscando un resultado sobrio y adulto.

También existen multitud de grupos de Facebook y comunidades como "Bricks in Motion" donde los especialistas estrenan sus videos y se retroalimentan unos a otros. Como llevo tiempo estudiando el mundo brickfilm, recientemente he tenido ocasión de escribir un extenso artículo sobre su historia y técnica colaborando en el fanzine especializado en Stop motion "Puppets & Clay" de Adrian Encinas. Puedo decir que ya soy una autoridad en el tema :)



HBM: ¿De qué edad crees que es el público mayoritario de las películas LEGO®?

PL: Bueno es un misterio por resolver, la gran mayoría de los videos que pueblan youtube están orientados a adolescentes, pero hay casos de videos para niños pequeños con mucho éxito. Desde que conozco vuestra publicación me doy cuenta de que existe un sector de aficionados adultos que tratan el tema LEGO desde una perspectiva casi científica o arquitectónica por lo que está claro que hay muchas sensibilidades distintas en torno a LEGO.

HBM: ¿Qué puede encontrar el aficionado en tus canales de YouTube?

PL: En PLASTILEGO o LEGO, CLAY AND FUN! todo gira entorno a Melvyn, una minifigura azul (creo que era un cartero) que estaba olvidada en mi cajón de los recuerdos. Con él intento meterme en la cabeza de los niños pequeños y en su manera de pensar a la hora de jugar y desarrollar historias donde la lógica y la coherencia no importan si el resultado es divertido y tronchante. Por ejemplo en el episodio MONSTRUO, Melvyn y su novia Priscilla se encuentran con una bola de plastilina verde, en principio amistosa, pero que se transforma en un malvado monstruo cíclope y que finalmente después de una persecución es aplastado con un martillo gigante y los restos de plastilina se transforman... ¡en un gatito!

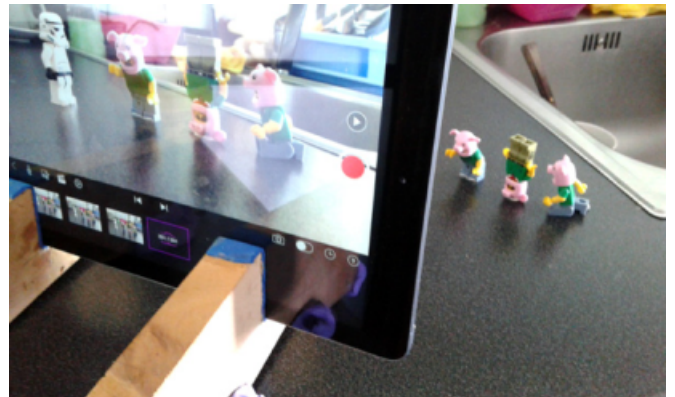
Mi intención es que cada video sea sorpresivo e inesperado por lo que en ocasiones están grabados en estudio en un fondo neutro con elementos LEGO como "LEGO ARBOL" o "LEGO MONSTRUO", otras veces por el suelo de una habitación como "LEGO PLASTI SKATE" o incluso en exteriores, por la hierba del jardín, como "LEGO AVENTURA SELVATICA".

Además de vídeos Lego para niños también me interesan los videos para adultos o adolescentes, ya tengo online en mi canal para adultos PLASTIANIMATION un corto llamado "PSYCHO TROOPER" donde un Storm trooper maligno se dedica a masacrar indiscriminadamente a toda clase de personajes, mezclando franquicias, en un lenguaje "absurdo tarantiniano" con el que disfruto mucho y con el que tengo grandes planes.

HBM: ¿Qué equipo técnico utilizas?

PL: PSYCHO TROOPER ha sido rodada usando un iPad con la aplicación "Stop Motion Studio" que es lo que suelo utilizar cuando ruedo en ambientes digamos "hostiles" fuera de lo que es el ambiente bajo control de mi estudio. En el estudio uso una cámara fotográfica Canon conectada a un PC portátil con un software de captura e iluminación profesional.

El uso del iPad me da la posibilidad de rodar en cualquier lugar y situación, con lo que si estoy de vacaciones puedo aprovechar los entornos donde me encuentro para improvisar una nueva animación, dándole un aspecto muy inusual al resultado. Por eso siempre llevo un par de minifiguras y un trozo de plastilina en el bolsillo, listos para actuar.



HBM: ¿Cuántas personas trabajan en tus animaciones?

PL: Por lo pronto es un experimento, un tanteo de lo que puede dar de sí este mundo, así que prácticamente lo realizo todo yo solo. Ocasionalmente tengo colaboraciones puntuales en la postproducción digital de los episodios, cuando mis conocimientos se quedan cortos.

HBM: ¿Qué planes tienes para el futuro de tus canales?

PL: Bueno, eso es algo que dependerá del tiempo libre que me deje la animación profesional, pero mi idea es ir creando nuevos vídeos tanto infantiles como adultos, estudiar cuales tiene mayor aceptación en el público e ir adaptándome a esa aceptación probando diferentes estilos. Tengo un montón de ideas tanto para PLASTILEGO como temas de terror o humor adulto para PLASTIANIMATION que espero poder realizar pronto.

#



PLASTILEGO:

<https://www.youtube.com/channel/UCmNg6jpFaqt3frv18LJmInQ>

Construir relojes con LEGO® Technic

Por Oton Ribic (ribic.oton@gmail.com, www.kockice.hr)

A primera vista puede parecer casi imposible, pero construir un reloj funcional e incluso un calendario con piezas LEGO Technic no es demasiado complicado. Está perfectamente dentro de las posibilidades de la mayoría de constructores que disponen de algunos sets Technic y están dispuestos a comprar alguna que otra pieza adicional. Si estás interesado, en este artículo se darán algunas pistas útiles para convertirse en relojero con LEGO.

Los tres elementos críticos y más importantes de un reloj son el mecanismo de temporización que proporciona la rotación inicial, un mecanismo que convierte velocidades de rotación según sea necesario y el mecanismo de las agujas. Los vamos a repasar de uno en uno (de hecho, el mecanismo de las agujas se puede ignorar si estás dispuesto a construir un reloj con múltiples diales).

Temporización inicial

El mecanismo de temporización inicial es de hecho el más complejo de implementar, ya que nuestro reloj (y de hecho generalmente cualquier reloj mecánico) depende de que proporcione una velocidad de rotación estable y precisa. Aunque la rotación no es ningún problema en sí, la estabilidad y precisión sí lo son. Aunque parezca que siempre giren a la misma velocidad, los motores Power Functions de LEGO tienen una fluctuación de velocidad muy marcada. No sólo porque no hay dos motores que sean idénticos en sus características debido a las tolerancias de fabricación, pero también la velocidad de cada motor individualmente es impredecible ya que su caja de engranajes interior con el tiempo se desgasta por la fricción. Además, esa fricción hace que los elementos eléctricos se calienten y la potencia de las pilas baja en poco tiempo.

Por lo tanto, hay que tener en cuenta que un reloj que depende de un motor estándar de LEGO probablemente no sea muy preciso por mucho tiempo ni constante en su avance. Sin embargo, si se usa con el fin de demostrar el principio, y un ajuste muy impreciso no es un problema (ej, si sus minutos duran entre 50 y 70 segundos, lo que se puede conseguir fácilmente) debería ser suficiente para proporcionar el efecto deseado en el público.

Sin embargo, incluso así hay una solución pura para un reloj perfectamente sincronizado y útil para contabilizar el tiempo real: Mindstorms™. Independientemente de la versión que empleas, es relativamente sencillo hacer que un motor gire un ángulo exacto cada tantos segundos. Es mucho más caro que improvisar con un motor estándar, pero es garantía de un reloj exacto.

Aunque algo caro, la única opción si quieres un reloj perfectamente sincronizado con LEGO es emplear alguna versión de MINDSTORMS.



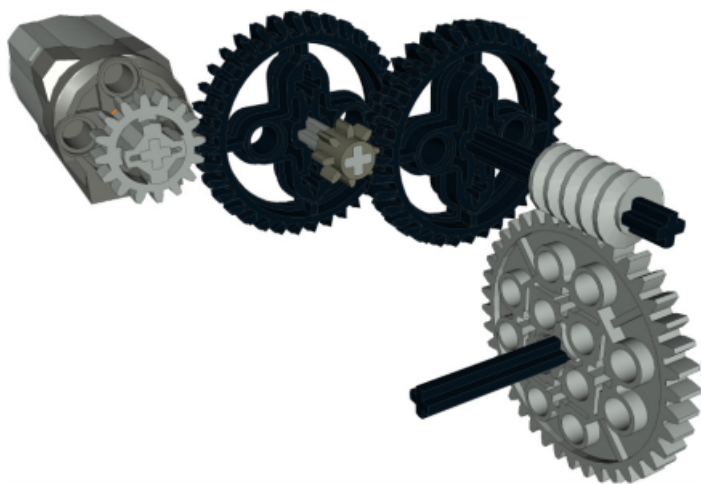
A Desmultiplicar

El siguiente paso, por tanto, requiere convertir una velocidad de rotación conocida en la velocidad requerida para el reloj: la aguja que indica los segundos debe hacer una vuelta completa cada minuto, el de los minutos cada hora y el de las horas cada 12 horas. Por fortuna esto se puede conseguir fácilmente usando los engranajes típicos que vienen en los sets Technic. El mejor enfoque es usar la aguja que indica los segundos como referencia y desmultiplicar a medida que se requieran menos rotaciones.

Para reducir la velocidad de rotación 60 veces (la necesaria para convertir segundos en minutos) se requieren dos pares de engranajes. En uno la reducción es de un tercio, lo que se puede conseguir fácilmente con una de varias combinaciones de engranajes: 8T y 12T, 16T y 24T, o 24T y 36T. En el otro hace falta una reducción de 40 lo que se puede conseguir combinando un engranaje 40T con un engranaje sin-fin. Combinando estos dos pares (multiplicando por 40 y por 2/3) se obtiene una reducción de 60. La siguiente desmultiplicación para las horas es más sencilla: un engranaje sinfin puede combinar con uno de 12T o de 24T si prefieres un reloj de 24 horas.

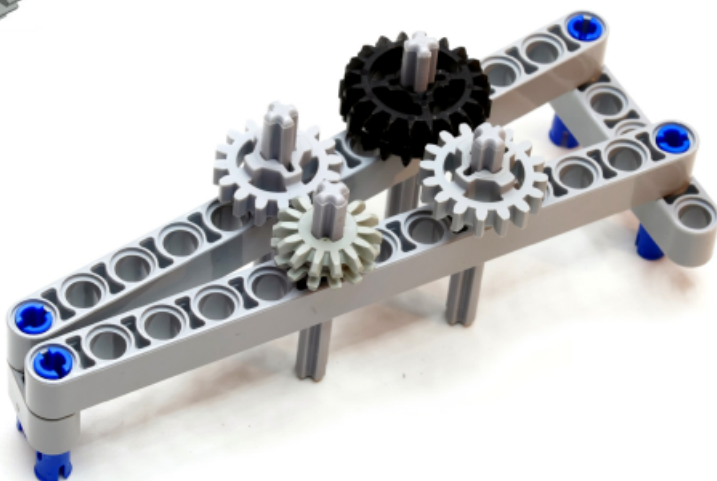
Si quieres ir un paso más allá y construir también un calendario es posible, aunque necesitarás engranajes menos comunes. Para convertir horas en días de la semana se requiere una reducción de 14 veces (o de 7 si partes de un reloj de 24 horas) Esto pide usar el más antiguo engranaje de 14T (no.4143), que se dejó de fabricar en 2002 pero aún se puede comprar fácilmente en BrickLink, y hacerlo combinar con un sinfin. Luego hay que dividir entre dos lo que se puede hacer de forma más sencilla usando una de las siguientes combinaciones: 8T-16T, o 12T-24T, o 20T-40T. Una reducción de 60 veces, necesaria para indicar el mes depende de engranajes que también hemos usado para convertir la velocidad de la segunda aguja a segundos.

Si estás familiarizado con los engranajes te habrás dado cuenta de que la mayoría de las combinaciones citadas no se pueden hacer de forma directa con distancias en studs, ya sea en ladrillos o vigas. Hay diferentes maneras de hacerlos engranar, pero se requiere algo más de ingenio. Tampoco hace falta crear combinaciones perfectas ya que las cargas a las que serán sometidas son muy pequeñas.



Un ejemplo de una reducción: usando un motor PF M, esta combinación de engranajes hace que el 40T final gire aproximadamente una vez por minuto - así sirve como segunda aguja del reloj.

Con estructuras triangulares y torcidas es posible engranar engranajes que de otro modo no combinan directamente en una misma viga.



Por supuesto, si usas un motor MINDSTORMS ajustado para girar una vez cada minuto hace falta una reducción adicional: del eje motriz hasta la segunda aguja que indica los segundos, 60 en cada vuelta. Como ya se ha comentado, tendrás que medir la velocidad específica del motor que empleas y desarrollar una caja de engranajes ajustada a las características del mismo, aunque la siguiente tabla que refleja las velocidades de rotación aproximadas de cada tipo de motor serán un buen punto de partida:

Tipo de motor	Velocidad típica	Combinación de engranajes que resulta en una vuelta por minuto
PF M	405 RPM	16T-36T > 8T-36T > Sinfin-40T
PF L	390 RPM	14T-16T > 12T-16T > Sinfin-16T > Sinfin-16T (reducción real 1:390.1)
PF XL	220 RPM	14T-12T > 8T-20T > 14T-36T > Sinfin-40T (reducción real 1:220.4)
2838	4100 RPM	Sinfin-16T > Sinfin-16T > Sinfin-16T (reducción real 1:4096)

Como puedes observar, harán falta cajas de engranajes bastante grandes, pero ¡merece la pena!

Agujas coaxiales

La tercera fase del reloj es el mecanismo que permite que los mecanismos de las agujas de los segundos, minutos y horas giren sobre el mismo eje, como lo hacen la mayoría de relojes. Como no hay muchas opciones, la mayoría de relojes contruidos con LEGO usan la idea de un axle dentro de un anillo de driving rings que a su vez se incrusta dentro de un turntable, o algo muy similar. Esta manera de construir permite que cada aguja gire independientemente pero en el mismo eje central.

Ten en mente que el anillo exterior tiene 56 dientes, y si quieres mover el turntable desde ese anillo con un engranaje 8T, tendrás que implementar una reducción de 7/12 (12 horas x 56 dientes/ 8 dientes), lo cual se consigue combinando los engranajes 14T y 24T.

Es fácil fijar el eje al turntable, pero el driving ring interior puede ser algo más complicado. Lo mejor es usar un engranaje 16T (no. 6542) y dejar que haga girar un thin plate with toothed ends (no. 4262 o similar), o un axle connector antiguo (no. 4273).

El diseño exterior del reloj/calendario por supuesto es otra historia, y depende completamente de tu gusto personal. Como puedes observar hace falta mucha ingeniería y diligencia para crear un buen reloj de LEGO, pero por otro lado, es un mecanismo muy interesante de construir y fascinante de ver.

#



Combinando un turntable, un clutch gear y un axle es posible construir tres agujas coaxiales, controladas independientemente desde detrás.

Construyendo árboles, 10ª entrega

Por A. Bellón (Legotron)

Más árboles, por favor...

A lo largo de los años han sido muchos los diseños de árboles que he ido realizando. Todos los diseños podrían englobarse en dos categorías: los que uso para fotografías en casa y los que llevo a las exposiciones.

Los primeros suelen ser piezas únicas, de mayor complejidad, muy delicados y en general de mayor tamaño. Los segundos, son árboles orientados a su construcción en gran número, más sencillos y resistentes, y sobre todo diseñados para aguantar las condiciones de los viajes a las exposiciones.

A raíz de la publicación del pasado número, fueron muchas las peticiones acerca de información sobre uno de los árboles que aparecía en la página de la editorial de la revista, por lo que hemos decidido hacer este pequeño tutorial de cómo se realiza el mencionado árbol.

Este diseño corresponde a la segunda categoría de árboles mencionada anteriormente. Su historia es muy sencilla. Necesitábamos un árbol de mayor porte de los que solemos usar en los dioramas, para poderlo colocar junto a los edificios y que no quedase empequeñecido por el tamaño de las casas o castillos. Pero además, necesitábamos que fuese lo suficientemente resistente para poderse transportar sin sufrir muchos desperfecto en los viajes, ya que requiere bastante tiempo reparar los árboles, y el montaje de los dioramas está muy limitado por el tiempo disponible.

La experiencia nos ha enseñado que los dos mayores problemas de los árboles son la fragilidad del tronco y la caída de las hojas. El problema de los troncos se soluciona fácilmente añadiendo Hose Rigid 3mm D. en el interior de los troncos, pero el de las hojas es más complejo de solucionar. Al ser piezas flexibles su unión es menos consistente que en las piezas normales, y al necesitar de numerosas extensiones para lograr árboles más frondosos el resultado siempre era insatisfactorio. Algunas soluciones pasaban por insertar las hojas en los propios troncos (en los brick o hose rigid 3mm D.), pero limitaban la construcción y la frondosidad.

Sin embargo, la aparición en el año 2012 de la pieza



Plate Round 2x2 with Pin Hole and 4 Arms Up supuso una gran oportunidad para realizar mejores árboles.



Plate Round 2 x 2 with Pin Hole and 4 Arms Up.

Esta pieza dispone de 4 puntos de anclaje, en los que se pueden poner las hojas firmemente sujetas gracias a sus brazos, lo cual permite sujetar hasta dos hojas por brazo sin que se suelten. Eso supone hasta 8 hojas por cada pieza. Además es una pieza que permite el paso de un Hose Rigid 3mm D. por su hueco central, con lo que no perdemos la rigidez del tronco. Combinando esta pieza con un brick round 2x2 y un plate round 2x2, tenemos una sección de tronco perfecta para ir añadiendo hojas a medida que se construye el tronco, y sin que queden demasiado separadas para que no parezca vacío.



Combinación de piezas para formar el tronco.

Con esta sencilla combinación se pueden hacer árboles de distinta altura, añadiendo más o menos combinaciones de estas 3 piezas según la altura que queramos alcanzar.

Una de las reglas más importantes para que no se caigan las hojas es evitar las hileras de múltiples

hojas o poner dos puntos de apoyo si se añaden hojas adicionales a una rama. El efecto visual de poner más árboles, aunque sean menos frondosos, es mejor que el de poner unos pocos árboles con muchas más hojas.

Como los brazos de la nueva pieza permiten sujetar firmemente las hojas, lo que hemos hecho es disponer en cada altura de hojas Plant Leaves 6x5 y Plant Leaves 4x3 juntas, de forma que podemos tener distintas longitudes de hojas, y unir las entre ellas con Plant Leaves 4x3, que están unidas siempre por dos puntos, lo que les confiere más firmeza. Como la conexión en los brazos del Plate Round 2x2 with Pin Hole and 4 Arms Up permite girar las hojas fácilmente, siempre es posible encontrar la forma de conectar las hojas. De esta forma, en cada pieza de tronco ponemos siempre 4 hojas sujetas al tronco y un número variable de hojas conectas entre las 4 primeras por dos puntos. Añadiendo más hojas con doble conexión por debajo y por encima de las 4 primeras le podemos añadir más frondosidad.

La altura del árbol se puede variar, dependiendo de la longitud de los Hose Rigid 3mm D que se usen. Solo es necesario añadir los brick round 2x2 de la parte inferior del tronco necesarios y las combinaciones de Plate Round 2x2 with Pin Hole and 4 Arms Up, brick round 2x2 y un plate round 2x2 que necesitamos para completar la altura del árbol. En la parte superior, colocamos las hojas directamente enganchadas al Hose, con brick round 1x1 o cone 1x1, para dar la sensación de que es más delgada.

Por último le añadimos la peana, que en nuestro caso sirve para poner la marca identificativa del propietario del árbol, para poderlos mezclar y luego saber de quién es cada árbol.

Piezas necesarias

El listado de piezas que usamos es bastante sencillo, y puede variarse de muchas formas, por lo que debería tomarse como una mera aproximación de las piezas que podrían ser necesarias. Como se ha venido haciendo en anteriores artículos, seguimos utilizando el criterio usado por el portal Web Bricklink[1]:

Para el tronco:

- Un Hose rigid de longitud mayor a 16L de cualquier color.
- Un número variable de brick round 2x2 reddish brown para la parte inferior.
- Un número variable de combinaciones de Plate Round 2x2 with Pin Hole and 4 Arms Up, brick round 2x2 y un plate round 2x2 reddish brown.
- 1 brick round 1x1 reddish brown y 1 cone 1x1 green para la parte superior.

Para la base:

- 1 plate 6x6 green y 1 plate round o cheese slope con el color identificativo.

Para las hojas:

- Un número variable de Plant Leaves 6x5 y Plant Leaves 4x3 de los colores que se elijan.

#

[1] Bricklink: <http://www.bricklink.com>



LEGO® Retail

Por Cody Rodrigues



Prácticamente cualquier niño o niña que ha jugado con ladrillos LEGO en un momento u otro ha dicho que le gustaría trabajar para la compañía. Probablemente no con estas palabras exactas, pero habitualmente les gustaría trabajar como Master Builder o diseñador de sets. Yo fui uno de esos niños.

Aunque jugué con otros juguetes, hubo algo acerca de construir con ladrillos LEGO que era distinto a los otros juguetes de la colección. Mi adicción (a falta de otra palabra mejor) despegó alrededor de los 10 años, cuando heredé las colecciones de mis dos hermanos mayores. Desde ese momento, en mi familia todos me conocían como el chico LEGO y sabían exactamente qué regalarme por mis cumpleaños y Navidades. Normalmente, los chicos abandonan el LEGO sobre

los 12 o 13 años (las famosas dark ages), pero me siento muy afortunado de decir que nunca las he experimentado. Seguí construyendo en el instituto, y aunque no era parte de la comunidad AFOL en ese momento, sabía de su existencia, y me facilitó seguir construyendo a los 15 ó 16 años.

Sobre los 16 años, quizás un poco antes, caí y fui diagnosticado de depresión. Fue un momento muy duro en mi vida y recuerdo no tener la motivación suficiente para hacer nada. Lo peor de todo es que duró unos 3 años, pero durante ese tiempo mantuve el deseo de construir con ladrillos LEGO.

Por muy tonto que suene, mi enorme cantidad de ladrillos LEGO me ofreció la oportunidad de construir un mundo que era mejor que el que yo vivía en ese momento. Fue y continúa siendo un tipo de terapia para mí, y realmente me ayudó a pasar los peores años de la depresión.

Es por ello, combinado con los valores y la cultura de la empresa, que decidí poco después de entrar en la universidad que quería trabajar para la compañía. Solía decirlo de niño, pero todos lo hicimos. Como niño diciendo eso, tenía poco peso, pero cuando lo decidí, tanto mi familia y yo sabíamos que era en serio. Terminé haciendo una carrera de Español y de gestión de negocios con la esperanza de trabajar en recursos humanos o de alguna manera en un país de habla española o portuguesa.

Actualmente me queda un año más en la universidad y admito que estoy muy nervioso sobre lo que está por venir. La mayoría de la gente en el momento de decidir sobre los estudios, lo hace sobre una carrera en particular, sin embargo yo estoy decidiendo sobre una empresa en particular, que hace que sea aún más incierto. A pesar de los nervios, de vez en cuando, todavía tengo fe y trabajo duro para que yo un día me encuentre trabajando para The LEGO® Group.

Con todo lo dicho, me puse a pensar desde el principio en la universidad lo que podría hacer para mejorar mis posibilidades y trabajar para the LEGO® Group. Tengo la suerte de haber nacido y crecido en Connecticut,

donde se encuentra la sede norteamericana de The LEGO® Group. Me imaginé que una de las mejores cosas que podía hacer era trabajar en una tienda de LEGO, pero al entrar en la universidad (2013) no había ninguna tienda de LEGO en el estado. Sin embargo, en marzo del 2014 una tienda de LEGO abrió en el centro comercial de Danbury. Danbury está a unos rápidos 20 minutos conduciendo desde mi casa, pero está una hora en coche de mi escuela, por lo que no iba a funcionar. Tuve suerte unos meses más tarde cuando abrieron la tienda de LEGO en Westfarms Mall ubicado en West Hartford.



Si bien está a unos 40 minutos de mi casa, está a sólo 5 minutos de la escuela. Me apunté a la oferta de trabajo durante el último trimestre de 2014 y me dieron el trabajo.

Ser un AFOL ciertamente no fue la razón por la que dieron el trabajo, pero me ayudó ya que era conocedor de la historia y de productos de la compañía. Empezando cerca de las vacaciones fue bueno porque conseguí aclimatarme rápidamente a las responsabilidades del trabajo y la venta al por menor. Tengo que admitir, sin embargo, que me costó un poco bajar del entusiasmo inicial y el temor de trabajar en una tienda de LEGO. No me malinterpreten, todavía es increíble, pero era difícil de creer que estaba trabajando allí durante las primeras semanas. No hace falta decir que durante las primeras semanas, y en honor a la verdad, desde que conseguí el trabajo, mi colección LEGO ha crecido bastante.

Las responsabilidades del trabajo son similares a cualquier otro trabajo al por menor: Proporcionar una experiencia de compra agradable para los clientes, ayudarles, reponer, etc. Aunque puede parecer empleo de venta normal, es más que eso para mí porque me

permite ir trabajar después de las clases y de estar en algún lugar en el que realmente se preocupan por la empresa y el producto, y confío en que se demuestre. La mejor parte de mi trabajo es llegar a conocer a personas que son fans como yo. Una cosa es conocer a otros AFOLs como yo, pero para cumplir con niños y adolescentes, que son tan apasionados de la marca LEGO® como yo, es la mejor parte porque ves a una parte de ti mismo en ellos.

Por supuesto, mis pensamientos sobre la empresa han cambiado desde que comencé a trabajar allí. Yo sólo puedo hablar por mí mismo aquí, pero como AFOL yo era consciente de la empresa, sus valores, y el espíritu que hay detrás de ciertas cosas, pero no me pongo a pensar demasiado en ello más allá de eso. Ahora que soy tanto un AFOL como un empleado veo las cosas de otra manera. Obviamente estoy dedicado a ello en el sentido de que es mi trabajo, pero en otro nivel que estoy más dedicado a la empresa porque quiero ver su continuo éxito.

Trabajar allí me ha ayudado a tener una apreciación más profunda de la empresa de una manera que podría no tener tan sólo un AFOL. Una de las razones es que ahora me expongo a las cosas que hacemos a diario y veo que le damos muchas vueltas, y es lo que realmente me hace sentir orgulloso de trabajar para la marca LEGO®. Otra área que ha cambiado es que como fan, podría haber tardado poco en criticar la compañía LEGO por ciertas cosas, por ejemplo: Que se agoten productos, cantidades limitadas de un determinado producto, y otras preocupaciones de los consumidores (o dependientes), etc... Pero ahora como empleado veo las cosas de una manera diferente, porque me enseñaron todas las diferentes operaciones que implican diseñar el producto y conseguir que llegue al cliente. En general, el cambio en cómo me veo en la empresa es positivo, es evidente que hay cosas que creo que podemos hacer mejor en todos los niveles, pero eso es parte del éxito creciente, empujando constantemente para mejorar, mientras nos mantenemos fieles a nuestras creencias y realmente probar que sólo lo mejor es suficientemente bueno.

El pasado noviembre celebré mi primer aniversario trabajando para la empresa y espero continuar muchos más.

#

LEGOLAND® Discovery Center Osaka

Por Iluisgib

Fotos por Delia Balsells

La apertura de un nuevo LEGOLAND® Discovery Center es una oportunidad para ver los nuevos modelos relacionados con la ciudad donde se instala. En esta ocasión vi que el LEGOLAND® Discovery Center de Osaka había abierto hacía apenas unos meses, así que decidí visitarlo (siempre con el permiso de Delia). Como es habitual, a los adultos no se les permite visitar el centro sin hijos. Así que envié una solicitud de prensa para visitar el Centro en agosto.

Cuando llegamos a LDC de Osaka, Kae Mori nos estaba esperando. Después de las presentaciones, rápidamente empezamos la visita. Kae nos explicó que LEGOLAND Discovery Center Osaka abrió el 23 de abril de 2015 para "hacer que los niños tengan una experiencia especial con las atracciones LEGO® y los ladrillos". Los visitantes encontrarán "un montón de ladrillos, emocionantes atracciones y modelos LEGO de puntos de referencia de Osaka", dijo Kae.



Se empieza con una explicación interactiva sobre cómo se fabrican los ladrillos. Por supuesto, se hace en japonés. Aunque yo no lo entiendo, traté de jugar con los diferentes juegos propuestos, con resultados terribles... Después de esta introducción, nos regalan un ladrillo DUPLO conmemorativo del LEGOLAND Discovery Center y entramos en la sala principal.

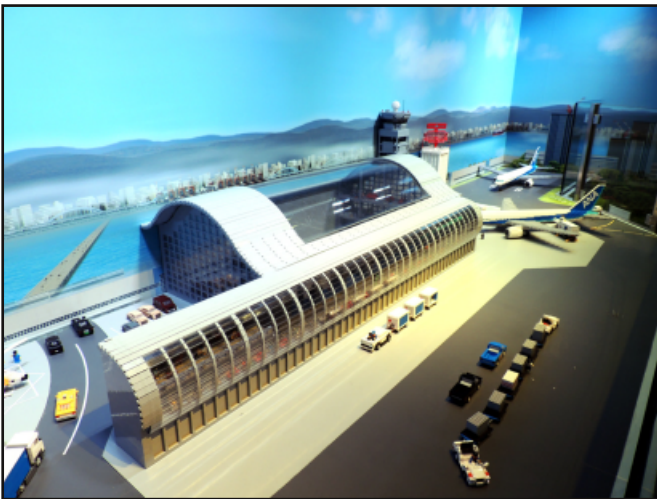
Este LDC es ligeramente más pequeño que el de Tokio. Tiene sólo una atracción principal (LDC Tokio tiene dos), el cine 4D y las zonas de juegos de diferentes temas. También hay un espacio para talleres y una sala de diseñador para el Master Builder. En el centro de la sala principal, hay un restaurante con algunas comidas y bebidas. Por último, a la salida, hay una tienda de LEGO con material LEGOLAND exclusivo y dos cabinas de fotos con modelos exclusivos de LDC Osaka.



La atracción es muy divertida. Entrás en un coche y siguiendo una historia basada en el tema Castle, donde tienes que matar a todos los malos y obtienes puntos. La persona en el coche con más puntos gana. En este caso, Delia ganó... No puedo matar minifiguras, incluso si son malos :D.

También vimos en el Cine 4D una película de Chima. Fue muy divertido y abandonamos el cine mojados, después de la lluvia y el viento.

La parte más interesante para los AFOLs es el Miniland. En este caso se reproducen algunas partes hermosas de la ciudad de Osaka. Cada 5 minutos se



cambia de día a noche y se pueden ver en algunos edificios las luces de noche. Hay un gran diorama principal en el centro de la sala donde están recreados la calle Dotombori, la torre Tsutenkaku, el Castillo de Osaka, el Sumo Dome, el edificio Umeda, el aeropuerto de Kansai y ¡mucho más!

También tuvimos la oportunidad de encontrarnos de nuevo con Kanna Uno Nakayama. La conocí hace 2 años en mi primera visita a Japón y actualmente está trabajando en el LDC Osaka como Master Builder. También está llevando a cabo algunos talleres, pero, por desgracia, no tuvimos tiempo suficiente para asistir a uno de ellos. Tenemos esta actividad planificada para la próxima visita ;)

Para proteger a los niños no se nos permitió tomar fotografías dentro de los espacios de juego. Sólo se nos permitió tomar fotos del Miniland, por lo que esas son las imágenes incluidas en este artículo.

#

Agradecimiento: A Kae Mori de LEGOLAND® Discovery Center por su amabilidad en la planificación y realización de nuestra visita.

LEGOLAND® Discovery Center Osaka:
<https://www.legolanddiscoverycenter.jp/osaka/en/>

Castillos medievales

Por HispaBrick Magazine®

En este número empezamos una nueva sección llamada TopMoc, en la que queremos dar a conocer algunas de las construcciones que más nos han gustado de una temática concreta. La idea es elegir en cada número una temática distinta, buscar por Internet una pequeña selección de construcciones, relativas a la temática seleccionada, que nos hayan llamado la atención y publicarlas en la revista.

No es nuestra intención convertir esta sección en ningún tipo de ranking, ni enseñar las mejores construcciones que puedan encontrarse en Internet, simplemente queremos mostrar una serie de construcciones que nos hayan gustado. Nos pondremos en contacto con los autores para pedir su autorización, y si ellos acceden publicaremos una entrada con su MOC y sus datos. Buscamos, además de construcciones que nos llaman la atención, fotos en las que puedan contemplarse de forma clara la construcción completa.

Esto no quiere decir que no haya construcciones más laboriosas o espectaculares. Durante el breve periodo que ha durado la recopilación de este TopMoc hemos elegido unas cuantas construcciones, de las cuales hemos seleccionado las que más nos han gustado, y de estas se llegan a publicar aquellas en las que hemos podido contactar con sus autores y nos han facilitado los datos que les solicitamos. Y finalmente, nos hemos quedado con las primeras que nos han mandado respuesta, ya que tenemos un límite de espacio, y necesitaríamos toda la revista para poder incluirlas todas.

Como hemos comentado, en cada número haremos una selección de una nueva temática, que solo se dará a conocer en el siguiente número de la revista.

En esta primera selección del TopMoc hemos buscado una temática que nos gusta, no solo por la espectacularidad de sus construcciones, también por

el tamaño y ambientación que consiguen sus autores. Concretamente, el tema elegido ha sido **los castillos medievales**.

Hemos buscado fotos de castillos medievales completos, en las que puedan verse las distintas formas que tienen distintos AFOLs de plasmar un diseño de un castillo, con sus murallas, torres y fortalezas. Hemos dejado de lado aquellas construcciones que representaban elementos parciales, o castillos que no se ajustaban a la época medieval para centrarnos solo en los castillos medievales completos, y con un carácter histórico, no incluyendo aquellos que pudiesen tener elementos poco realistas, como los castillos voladores, o con estructuras que hubiesen sido imposibles en la edad media.

Lo que más llama la atención de los castillos elegidos es la construcción del entorno del enclave donde se sitúa el castillo. En todos los casos, sus autores no solo han realizado un estupendo trabajo con los detalles del castillo, que en muchos casos son construcciones de gran tamaño. Además, se han preocupado de incluir un bonito paisaje con el que realzar todavía más el trabajo realizado en el propio castillo. También resulta curioso poder ver las distintas formas de realizar los acabados en muros y almenas, que siendo muy parecidos, cuando son recreados en LEGO® se ha hecho con técnicas muy diversas.

Otro detalle a observar es el trabajo realizado en algunos de los castillos para conseguir formas curvas o sin ángulos rectos, un detalle que complica enormemente la construcción, pero que le da un toque extra de realismo que sin duda realzan toda la construcción.

Sin más que contar al respecto, esta es la selección de castillos elegidos por el equipo de HispaBrick Magazine:

Nordana Castle

Jonas Wide (32)

~ Gideon ~
(Suecia)

Agosto - Octubre 2013



https://www.flickr.com/photos/jonas_wide/

Feldoran Castle

David Leest (29)

~ Deviet ~
(Bélgica)

Invierno de 2013



<https://www.flickr.com/photos/deviet/>

Belynia Village

Simon Schweyere (19)

~ ~
(Suiza)

Febrero - Marzo 2014



https://www.flickr.com/photos/buurli_burri/

Castle Black

Pawel Michalak

~ Kris Kelvin ~
(Polonia)



https://www.flickr.com/photos/kris_kelvin/

Ebbegard Castle

Tobias Geserick (30)
~ Kumpel Kante ~
(Alemania)

Diciembre 2014



<https://flic.kr/s/aHsjPuM5Ax>

Nottingham Castle

Lukasz Wiktorowicz (19)
~ LL ~
(Polonia)

2013



<https://www.flickr.com/photos/lukaszwiktorowicz/>

Sistema modular integrado de paisajes (VI)

Por A. Bellón (Legotron)

Han pasado unos años desde que iniciamos la publicación de los primeros artículos sobre MILS. En un momento en el que ya disponemos de varios cientos de módulos, con los que realizar dioramas que en conjunto podrían cubrir hasta 10m2, ha llegado la hora de añadir ciertos complementos que permitan dar un acabado más vistoso a los mismos.



Los embellecedores frontales

Uno de los principales problemas a la hora de mostrar los dioramas es la variedad de colores que se pueden ver en los laterales de los módulos MILS, por un lado están los indicadores de propiedad de cada módulo y por otro las piezas de unión y soporte, que pueden ser de muy diversos colores.

El efecto, al visualizar ese arco iris multicolor, en contraste con la armonía del terreno y las escenas que forman el diorama era bastante feo, por lo que decidimos realizar unos elementos hechos con LEGO® delante para mejorar el aspecto global de los dioramas.

Dado que puede haber muchas formas diferentes de abordar esos elementos frontales, y que sería muy complejo realizar un estándar, lo que hicimos fue poner un modelo común, que poder realizar entre todos para darle un aspecto homogéneo. Esto no quiere decir que se tengan que hacer tal cual hemos descrito en HispaBrick Magazine, este es el modelo que hemos elegido nosotros para nuestros dioramas, y lo comentamos por si puede servir de guía para otras personas que realizan sus dioramas con módulos MILS.

La idea era coger un color que destaque, pero que pueda ser válido para cualquier tipo de diorama: hierba, arena o nieve. Por lo cual elegimos el negro. Cada sección tiene una longitud de 16 studs, con una altura suficiente para tapar la parte inferior de los módulos. Estas secciones se deben poder unir de forma sencilla y colocarse en frente de los dioramas sin necesidad de que haya ningún tipo de unión con los módulos.

Para ello elegimos el diseño que se puede ver en el gráfico 1, que hemos ido replicando hasta obtener los elementos necesarios para cubrir el frontal de los dioramas. También hemos hecho una sección especial en la que poder incluir el título del diorama, y que siga el formato de las demás secciones.

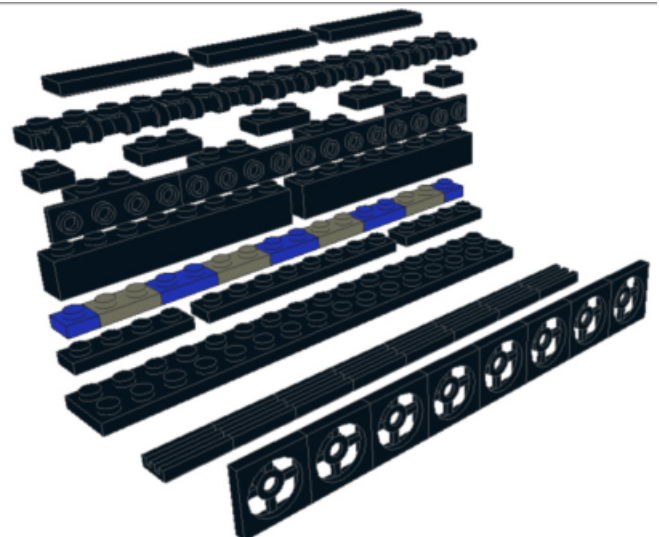


Gráfico 1: esquema del embellecedor frontal.

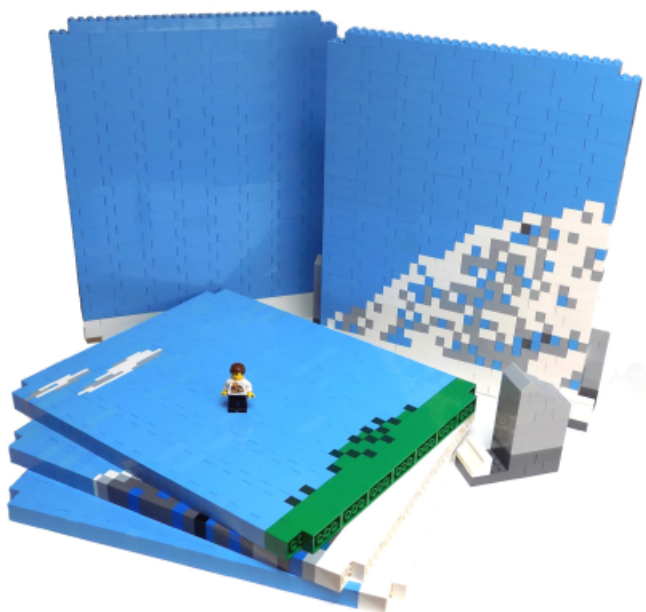


Los paneles de fondo

Otro de los complementos que hemos realizado para mejorar el aspecto de los dioramas son los paneles de fondo.

A lo largo de las diferentes exposiciones realizadas en los últimos años, una de las sugerencias que más nos hacían los visitantes era la de poner algún tipo de fondo en los dioramas, para mejorar su aspecto en las fotos. Generalmente, si no estaban localizados contra una pared el fondo de esas fotos solían ser nuestros cuerpos, lo que seguramente estropeaba las fotos ;-)

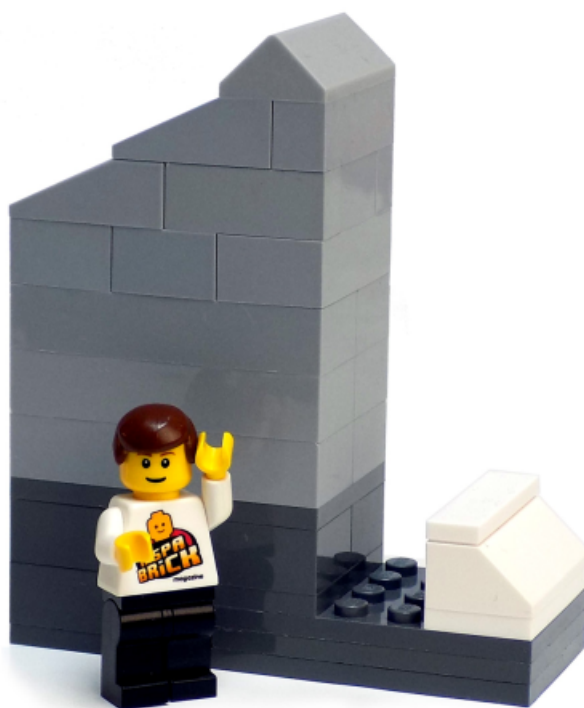
Aunque la idea original fue la de poner unos paneles lisos de cartón o material similar, al final decidimos probar a hacer un sistema de paneles modular, hechos con LEGO®, que nos permitiese crecer a medida que crece el tamaño de los dioramas, y que fuese intercambiable, para poder poner distintas configuraciones cada vez que lo montamos.



Como idea de partida decidimos realizar unos paneles de 32 studs de largo, en los que modelar en forma de mosaico terrenos de diferentes características, de forma que pudiesen ser compatibles con otros paneles. Siendo de 32 studs, la construcción de paneles puede ir a la par que la de nuevos módulos, incluso si el diorama es más pequeño se puede tener distintos diseños para colocar en el fondo, y de esa forma variar el paisaje de una exposición a otra. El primer problema que se nos planteó fue el grosor de los paneles. Al realizarlos de 1 stud de grosor resultaron demasiado frágiles, sobre todo la parte superior, y no eran lo suficientemente pesados como

para aguantarse en los soportes, por lo que decidimos hacerlos de 2 studs de grosor. El siguiente problema fue decidir la altura, y fue un tema que tuvimos que cambiar en varias ocasiones. La primera vez decidimos hacerlos de 48 bricks de altura, pero eso suponía un gasto enorme en bricks, y además nos daba muchos problemas a la hora de unirlos, ya que por lo general las mesas no son perfectamente lisas, y quedaban muy separados, con lo que su estabilidad era cuestionable. A eso había que añadir que se producía un notable efecto vela, sobre todo en zonas con corriente por lo que decidimos bajar la altura. Probamos con 40, 30, 32... Después de muchas pruebas, la altura que más nos convenció fue la de 34 bricks, dejando los tres inferiores como límite de horizonte. ¿Por qué 34 bricks de altura? Pues porque era la que mejor aprovechaba el espacio disponible en las cajas de transporte, que eso también cuenta... Siendo elementos hechos con piezas de LEGO es fácil cambiar la altura.

Si se ajustan bien las alturas en los extremos del mosaico que dibuja los paisajes de los diferentes paneles, se puede hacer que estos sean intercambiables, o que se puedan colocar en cualquiera de las dos caras, o en distintas posiciones cada vez, por lo que es posible tener distintos paisajes de fondo en cada exposición.



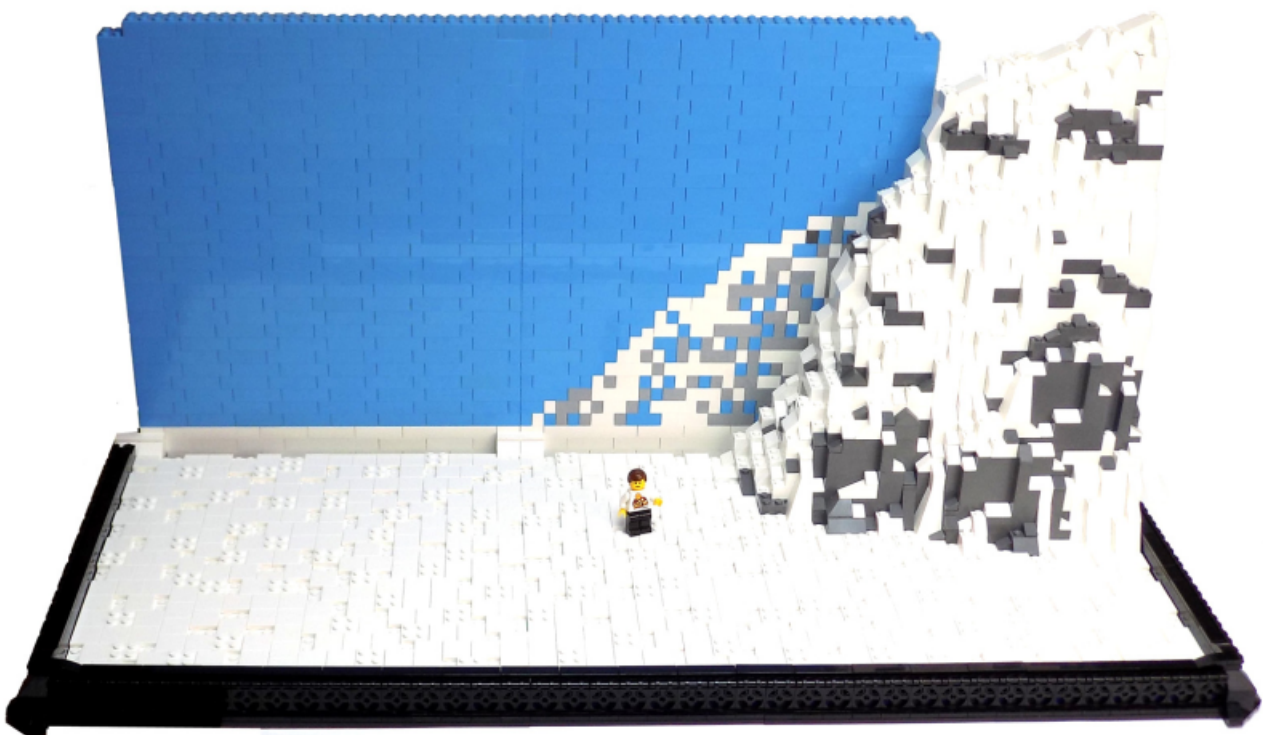
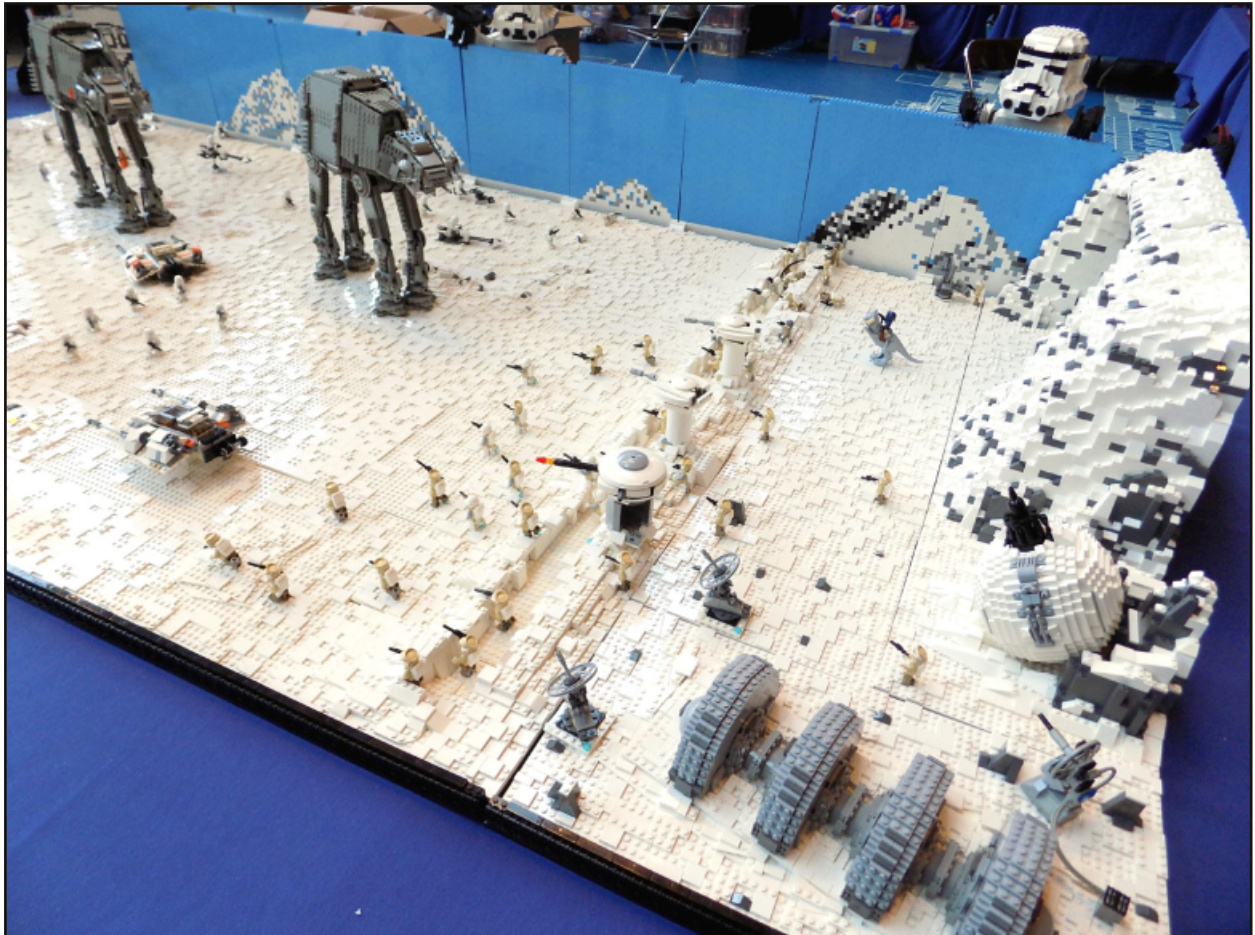
Soporte de los paneles. Cada panel va encajado en dos soportes colocados en sus extremos. Un soporte permite encajar dos paneles contiguos.

Elegimos el diorama de Hoth como diorama donde probar los paneles en el HispaBrick Magazine Event 2015, y la verdad es que dieron muy buen resultado. Aunque las mesas eran bastante irregulares, se mantuvieron en pié todo el evento sin problemas. Como al final se incorporaron a última hora más módulos, no teníamos suficientes piezas para hacer paneles adicionales, por lo que eliminamos dos bricks

de altura para formar un nuevo panel. ¡En cuanto consigamos más bricks azules volverán a su altura de 34 bricks!

El resultado fue satisfactorio, por lo que en un futuro esperamos poder ir añadiendo paneles equivalentes al resto de dioramas.

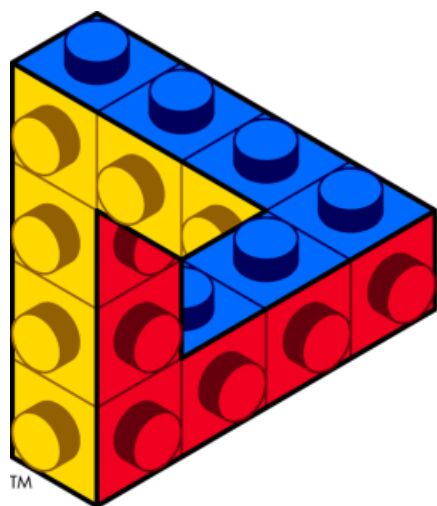
#



Pilares de la comunidad: LUGNET

Por HispaBrick Magazine®

Al comienzo de todo... estaba LUGNET. El mundo AFOL cambió este increíble website, pero para los más veteranos (o los recién llegados), LUGNET fue la referencia de todo lo relacionado con LEGO®. ¿De dónde vino LUGNET? ¿Cómo cambió? ¿Y donde está ahora?. HispaBrick Magazine habló con Todd Lehman y Suzanne Eaton, los creadores de LUGNET para averiguarlo.



LUGNET™

HispaBrick Magazine: ¿Cuál era el objetivo original de LUGNET y en qué medida se ha cumplido ese objetivo?

Todd & Suzanne: Un poco del objetivo original se cumplió, aunque no como fue pensado inicialmente. El plan de diseño original para LUGNET era muy amplio en su alcance. Como se establece en el plan del proyecto (noviembre de 1997), el objetivo era crear y recoger juntos un repositorio central de información de LEGO en la Web, para propiciar el debate entre los aficionados a LEGO de todo el mundo a través de grupos de discusión organizados por temas, tópicos y localización, y para promover y fomentar el intercambio de artículos de LEGO en el mundo físico a través del trueque y la venta, con un mercado integrado, y fomentar la formación de grupos de usuarios de LEGO (LUGs) alrededor del mundo.

<http://www.lugnet.com/admin/plan/>

Todo lo anterior se cumplió en diversos grados: (1) El sistema de grupos de discusión fue el mayor éxito, con miles de participantes activos todos los días y una

sensación general de que hay un centro de la comunidad LEGO donde todos son bienvenidos. Este fue el caso de 1998 a 2006 más o menos, y poco a poco se apagó después de eso. La actividad máxima en promedio fue de alrededor de 500 a 600 anuncios nuevos por día, con un total de medio millón de publicaciones en los últimos años. (2) El repositorio central de información (base de datos de sets y datos relacionados) se desarrollaron rápidamente, pero no mantenerlas al ritmo de las demandas de la comunidad tuvo la consecuencia que las bases de datos de sets de LEGO y sus partes descendieron. (3) El mercado se logró en un grado mucho menor a través de grupos de discusión (al estilo del modo de compra y venta de los antiguos 90) en lugar de un sistema automatizado basado en agentes. Bricklink ha hecho un trabajo increíble para llenar ese vacío. (4) Por último, la enorme proliferación de LUGs era otro éxito que nos sentimos orgullosos de haber sido parte de él. Muchas personas con las que hablamos hoy cuentan historias de que su LUG se formó después de encontrar a la gente en su área a través de LUGNET.

HBM: ¿Cómo LUGNET ha evolucionado con el tiempo?

T&S: LUGNET comenzó su vida como un sitio web de gran actividad, un lugar donde casi todo el mundo se congregaba, algo así como un ayuntamiento o un parque, o una ciudad con muchos edificios y parques. Con el tiempo, como surgieron los sitios web más especializados (1000Steine.de, ClassicSpace.com, FBTB, etc.) y otras fuentes de información y de comercio (BrickLink.com, BrickSet.com, Peeron.com, etc.) para llenar los vacíos, LUGNET permaneció activo, pero se hizo más un lugar de encuentro que El lugar de encuentro. Hoy en día, LUGNET es una especie viejo abuelo oráculo que sabe todo sobre el pasado, pero no está muy enterado de la actualidad. Aún puedes postear mensajes nuevos allí, y leer los mensajes viejos, y actualizar tu página de perfil y todo como antes, pero la gente ya no lo hace.

HBM: ¿Cuántas personas trabajan en el sitio y cómo se conocieron?

T&S: Nosotros (Todd & Suzanne) nos conocimos en 1996 a través de nuestras páginas web de LEGO®, y un día estuvimos hablando sobre lo bueno que sería si se pudiera encontrar toda la información LEGO más fácilmente en línea, todo en un solo lugar fácil de usar, por lo que decidimos formar LUGNET. Todd y Suzanne desarrollaron y mantuvieron el sitio web desde el 1997 al 2008, con la ayuda de decenas de colaboradores en línea (base de datos y moderadores de grupos de discusión) y, ocasionalmente, con un poco de ayuda en la administración del sistema de los amigos a nivel local. Actualmente nadie está "trabajando" en el sitio web. Está en marcha y funcionando, vivo y con buena salud --- pero nadie está reportando cualquier novedad. Todd pasó a dedicarse a otras cosas alrededor de 2003, y Suzanne en algún momento alrededor de 2008. El sitio está ahora en ejecución en los servidores en Alemania, bondadosamente hospedado por René Hoffmeister y Gereon Stein.



HBM: ¿Cómo se distribuye el trabajo?

T&S: Cada uno hacía lo que era necesario y lo que era mejor naturalmente a cada uno de nosotros. En los primeros años fue un trabajo a tiempo completo.

HBM: ¿Cómo se financia LUGNET ?

T&S: Siempre ha sido financiado mediante las contribuciones de los miembros.

HBM: ¿Cuál es su relación con TLG?

T&S: En los primeros días, nos reuníamos a menudo con los abogados de LEGO en Enfield y ocasionalmente directamente con LEGO en Nueva York. La relación fue cordial y el Grupo LEGO® siempre fue respetuoso.

HBM: Durante estos años de seguimiento de la comunidad LEGO, ¿cuáles crees que son los

principales cambios que se han producido en la comunidad AFOL?

T&S: Hay muchos más LUGs y eventos en estos días --- Es increíble y reconfortante. Y la gente está compartiendo de formas nuevas --- escribiendo libros, realizando documentales, compartiendo magníficas instrucciones de montaje, dando charlas técnicas en eventos, pasando el rato en la vida real. Estas cosas eran raras en la década de 1990 e incluso en la década de 2000. Ahora están ocurriendo todo el tiempo, en todas partes. Es impresionante.

HBM: ¿Ha habido actividades o reuniones de LUGNET en la "vida real"?

T&S: No de LUGNET por sí mismo, aunque eso sería algo divertido quizás para los veteranos. Curiosamente, da la casualidad de que hemos creado un grupo privado en Facebook "LUGNET Reunion" en octubre, para los veteranos, para mantenerse en contacto y ponerse al día. Se calmó mucho allí ahora, pero en un principio fue difícil mantenerse al día con toda la actividad de publicación. Esto fue en los previos de la BrickCon (Seattle), donde muchas personas habían mencionado lo mucho que extrañan los viejos tiempos donde se podía ir a un sitio para todo lo relacionado con LEGO®. Si todos pudiéramos teletransportarnos mágicamente a los viejos días en una sala de convenciones y tener una reunión en la vida real, ¡nos imaginamos que sería muy divertido! Así que muchas personas se han conocido unos a otros en línea hace 15, a veces 20 años, sin embargo, nunca se han conocido.

HBM: ¿Cómo ve el futuro de LUGNET?

T&S: Lo vemos como un repositorio de información histórica y como una parte significativa del patrimonio de la comunidad.

Para el futuro, estamos explorando ideas que involucran elementos del mundo real que llevan el logo LUGNET y obras de arte originales relacionadas. En la década del 2000 había una marca LUGNET de tazas de café (con variaciones sobre un tema), alfombrillas, y por supuesto camisetas, que eran populares e incluso todavía se demandan a día de hoy.

HBM: ¿Tienes algunas anécdotas relacionadas con LUGNET, cómo funcionaba o cómo era la comunidad por aquel entonces?

T&S: La comunidad de entusiastas LEGO siempre

fue muy vocal y llena de energía, y todavía es ... Pero de vuelta a los viejos tiempos, cuando la gente inicialmente estaba descubriendo Internet, tendían más a ser las personas tipo "nerds"- ingenieros, científicos, gente generalmente con fuertes antecedentes en ordenadores - y, en consecuencia, la mayoría de la gente estaba acostumbrada a vivir con una mayor cantidad de complejidad y estaban dispuestos a trabajar más para compartir sus ideas que tal vez hoy en día. (Compartir en Internet hoy en día es más fácil de lo que nunca ha sido antes!)

Desde nuestro punto de vista, la comunidad siempre parecía tener un sentido de cohesión, pero al mismo tiempo, tendía a autoorganizarse en torno a temas en grupos y subgrupos y sub-sub-grupos, algo así como un fractal.

De acuerdo con ello, animamos a la separación de los debates por tema, por lo que los temas podrían explorarse tan profundamente y tan centrado como fuera posible sin abrumar a todos con todo. Es decir, un hilo largo de discusión sobre las nuevas polybags promocionales de fútbol de Shell no es necesariamente de interés para alguien que quiera entrar en una discusión profunda acerca de las últimas Technic Supercar, o los nuevos sets insectoides, o quién ganaría en una pelea entre Piratas y Ninjas, o si el nuevo gris es el octavo signo del apocalipsis. Estas líneas generales de división (a menudo borrosa, pero en gran medida respetadas) ayudaron a reducir la congestión y ayudaron a contribuir a un ambiente en general muy amable y acogedor. LUGNET se refiere a veces como "El lugar más agradable en Internet". Pero también alienta la discusión de temas generales y temas específicos de la ubicación.

Una cosa que era particularmente sorprendente en el primer o segundo año es que los grupos de discusión basados en la localización (foros, como se les llama hoy en día) comenzaron a ser utilizados para cosas que nunca habíamos imaginado. Nos esperábamos plenamente (y alentamos) los grupos de localización que se utilizarán para que la gente encontrara a otros en sus áreas para que pudieran formar clubes locales ... pero fue una sorpresa muy agradable cuando alguien publicó un mensaje en un grupo diciendo que iban a estar en la ciudad durante el fin de semana y preguntó si alguien podía recomendar comida, alojamiento, etc., y en su lugar se les ofreció un lugar para quedarse y terminaron haciendo nuevos amigos.

HBM: ¿Cómo se pueden registrar las personas en el sitio (he visto tarjetas de membresía LUGNET etc.)

T&S: Hay dos tipos de registro: (1) La inscripción para publicar en los grupos de noticias (foros), y (2) el registro como miembro. Para la publicación, el único requisito es llenar un formulario de la página web con el nombre y dirección de correo electrónico. Para la membresía, el proceso es más profundo: El formulario de inscripción tiene alrededor de 20 preguntas - cosas como dónde te encuentras, los clubes al que perteneces, tus temas favoritos, las cosas que te gustaría construir, cómo empezaste con LEGO, tus películas favoritas, música, etc., y otras cosas divertidas que podrías querer decir sobre ti mismo. Estas respuestas se convierten en parte de la página de membresía que otros puedan ver. En términos modernos esto se llamaría su perfil público. Luego, después de rellenar el formulario de inscripción, se envía el pago, que es una tarifa única para una membresía de por vida y estableces la cantidad total (con un mínimo de US\$10).

HBM: ¿Qué había antes LUGNET (es decir, ¿de dónde provienen LUGNET)?

T&S: Antes de LUGNET, hubo una Usenet llamada rec.toys.lego (cariñosamente conocido como "RTL" o "rtl"), que comenzó en 1994. Fue un grupo de noticias de unos pocos miles de personas, y no hubo subgrupos. Antes de RTL, había alt.toys.lego, que comenzó en 1993 (?). Estos eran básicamente la misma cosa, excepto que rec.toys.lego fue llevado por más servidores de noticias NNTP que alt.toys.lego. Una vez que la gente comenzó a usar RTL, la gente prácticamente dejaron de usar ATL.

Un par de otras cosas precedieron LUGNET : En algún momento de 1994 o 1995, había un hilo de largo llamado "RTL Roll Call". En este tema, las personas se presentaron y hablaron de lo temas que les gustaban, sus colecciones, en lo que estaban ocupados construyendo, y así sucesivamente. Esto era una especie de "censo" de RTL, y había varios cientos de respuestas. Además, en algún momento alrededor de 1995, Paul Gyugyi anunció que iba a comenzar una cosa llamada "LEGO Net", que iba a ser un camino para los entusiastas de LEGO en línea para inscribirse y encontrarse con otros. Recibió al menos 500 solicitudes. Por desgracia, LEGO Net nunca se llevó a cabo. Pero mirando hacia atrás, fue sin duda una inspiración para LUGNET.

#

LUGNET: <http://www.lugnet.com/>

Pilares de la comunidad: HOTH BRICKS

Por HispaBrick Magazine®

Uno de los sitios web que sirve de referencia a la comunidad de fans de LEGO® en los últimos años es Hoth Bricks. Para conocer más sobre Hoth Bricks hablamos con William Bonhomme que, desde 2010, ha sido la persona que se ha encargado de mantener el blog the Hoth Bricks, con novedades frescas e informaciones interesantes durante los últimos 5 años.



HispaBrick Magazine: ¿Cómo surgió la idea de crear Hoth Bricks y cuál fue su propósito inicial?

William Bonhomme: Como cualquier fan de LEGO, cuando retorné a la afición busqué en Internet para ver si había más gente como yo. En seguida me di cuenta de que la mayoría del contenido disponible estaba en inglés. No era un problema de poder leer y entender el inglés, pero era frustrante ver que había muy pocos blogs del tema en francés.

Al mismo tiempo estaba aburriendo a mi esposa con mis historias sobre LEGO. Ella no es fan, y hablando francamente puedo entender lo aburrido que puede ser el estar soportando todos los días conversaciones sobre LEGO.

Ella me dijo que intentara encontrar otros fans como yo para compartir con ellos mis problemas con esta afición. Le expliqué que casi toda la gente se movía en un entorno anglo-parlante, y ella me respondió: "¿Entonces, por qué no creas tu propio blog? De esa forma encontraras a aficionados franco-parlantes". Ella estaba en lo cierto, así que hice lo que me dijo.

Con la ayuda de Google y la divulgación por los primeros visitantes, Hoth bricks creció rápidamente de forma significativa. Había una gran demanda de un sitio web con noticias de LEGO en francés. Muchos jóvenes fans no entendían suficientemente el inglés como para saber sobre que hablaban los sitios webs que visitaban, así que en vez de ser una mera exposición de fotografías, intenté que pudiesen interactuar con los contenidos en su propio idioma.

HBM: ¿Hasta qué punto crees que has conseguido alcanzar tus objetivos?

WB: No había ningún objetivo cuando decidí crear Hoth Bricks. La idea principal era crear una serie de contenidos para la gente que de habla francesa, y que fuese posible crear una interacción con los lectores y visitantes. Y eso se ha conseguido.

No soy una persona que le gusten los forums, ni tampoco me gusta pasar mi tiempo subiendo fotos, contestando a gente si tiene o no razón o participando en interminables discusiones sin sentido. Además, me gusta estar al tanto de noticias nuevas y ver la reacción de la gente a esas noticias, para a continuación saltar a la siguiente noticia y volverla a hablar de ella.

Para mandar un comentario en el blog no es necesario llevar a cabo un complejo proceso de registro, ya que puedes dar tu opinión en unos segundos, de forma anónima o no. La lucha contra el spam, malos comportamientos o cosas como esas se hacen automáticamente en segundo plano, los usuarios no se tienen que preocupar de ello, no es su problema. Hoth Bricks es un sitio donde cada uno puede tener su propia opinión sobre los productos de la marca, sin que sea baneado porque lo que dice no se cierne a unas "políticas" definidas.

HBM: ¿Por qué lo llamaste Hoth Bricks?

WB: Desde el principio, yo buscaba un nombre para el blog. Pronto me di cuenta de que no iba a poder usar la palabra "LEGO", ya que la marca se encarga de evitar el uso de esta palabra en los nombres de los sitios web. Por lo tanto, hice lo que todo el mundo suele hacer, planeé usar la palabra "Bricks" y combinarla con cualquier otra cosa. La primera idea fue realmente "Hot Bricks". Como el blog iba a estar

fundamentalmente centrado en productos y noticias de LEGO® Star Wars™, intenté ser más original, y me di cuenta de que Hot / Hoth sería una buena idea. Sé que muchos visitantes no lo cogen, pero los que son fans de Star Wars sí, y eso es suficiente para me haga sentir feliz con ello.

HBM: Hoth bricks empezó como un blog de habla francófona, pero ahora tiene muchos seguidores no franco parlantes. ¿Esperabas ese éxito? En tu opinión, ¿cuál es la clave para que Hoth Bricks se haya convertido en un blog de referencia para la comunidad AFOL?

WB: Bueno, la mayoría de los fans de LEGO tienen sus preferencias: todos nosotros tenemos unos pocos sitios web que solemos visitar para ver que estar al día. Muchos visitantes extranjeros añaden Hoth Bricks a sus favoritos porque saben que de vez en cuando puedo poner algunas novedades que no se pueden ver en otros sitios. No pasa todos los días, pero cuando ocurre yo siempre estoy feliz de poder dar a los fans su dosis de noticias frescas. El que sea o no una referencia no es importante para mí, yo solo intento mantener un nivel de credibilidad en los asuntos que trato, chequeando las fuentes y referencias, los rumores, etc... Hoy día, todo lo que rodea a esta afición está llena de falsos rumores, listas de deseos convertidos en realidades cuando van de un foro a otro, etc. Yo siempre intento estar al tanto de las cosas: un rumor es un rumor y un hecho es un hecho.

El aficionado a LEGO dedica mucho tiempo a buscar en Internet noticias sobre el hobby. Si yo soy parte de esa búsqueda online, ¡pues guay!

HBM: Hoth Bricks es un proyecto de una sola persona, ¿Cómo combinas la ardua tarea de mantener en marcha Hoth Bricks con tu trabajo y familia?

WB: Yo tengo la fortuna de poder trabajar desde casa en mi trabajo real. Eso me permite disponer de suficiente tiempo para dedicar a los blogs. Trabajar en casa te obliga a ser muy organizado, porque la vida privada y profesional están constantemente mezcladas.

Trabajar en los blogs es parte de mi planificación diaria. Siempre tengo un ojo en todo lo que está pasando por todos los rincones en el mundo de

LEGO, por el día o por la noche. Y si veo algo que merece la pena, dispongo de las herramientas que me permiten minimizar el tiempo para pasar la información mientras sea reciente.

HBM: ¿Cuánto tiempo dedicas a mantener en marcha Hoth Bricks?

WB: Eso depende de muchos factores. Hay periodos del año que son más críticos: las ferias de juguetes y convenciones siempre traen una buena cantidad de noticias frescas, y es entonces cuando tengo que dedicar mucho tiempo a procesarlas. Pero en conjunto, podría decir que siempre estoy al tanto de todo lo que pasa en el mundo de LEGO. Todo ello se mezcla con mi tiempo de trabajo y el que dedico a la familia. Digamos que Hoth bricks se come unas pocas horas de mi vida diaria.

HBM: ¿Por qué has creado todos esos diferentes blogs (Lord of the Brick, Brick Heroes, Springfield Bricks, Jurassic Bricks ...)?



WB: Esa es una pregunta que todo el mundo me hace constantemente. La respuesta es muy simple : Hoth Bricks estaba enfocado en los productos de Star Wars, antes de convertirse en algo más genérico. Cuando apareció la línea de Super Heroes pensé que atraería también a mucha gente que no tienen porque ser fans de LEGO. Hay un montón de fans de comics de que coleccionan juguetes relacionados con los universos de Marvel y DC comics. Por eso decidí dar a Super Heroes su propio espacio sin tener que aburrir a sus fans con otras noticias sobre LEGO. La misma lógica se puede aplicar a los temas The Lord of the Rings / The Hobbit, The Simpsons o Jurassic World.

Yo diría que ha funcionado como esperaba. Muchos visitantes acceden únicamente para estar informados de los juguetes de LEGO de su línea favorita. Con

blogs específicos ellos pueden centrarse en lo que realmente les interesa, sin tener que distraerse con todo el resto de noticias que pueden llegar a ser aburridas, ya que son muy específicas para un fan interesado en un tema concreto.

HBM: ¿Cómo ves el futuro de Hoth Bricks?

WB: Yo no tengo ningún plan para Hoth Bricks. Es un blog y continuará siendo un blog. El que siga creciendo la comunidad es el único objetivo. El tener una creciente comunidad de fieles seguidores requiere su tiempo, sobre todo cuando no quieres expandirte en forums, grupos de Facebook, Reddit y otras sitios para promocionar tu sitio web en orden a incrementar el tráfico y las ganancias.

El valor real del blog es la comunidad, no el contenido. Este solo está ahí para generar opiniones entre los fans. Todos los sitios de fans de LEGO® tienen el mismo contenido al mismo tiempo, y yo no escribo para satisfacer una ambición personal o intentar ser una persona de referencia en el tema, yo lo hago para compartirlo con otros fans de habla francesa y obtener sus puntos de vista en cada asunto.

Yo tampoco no me planteo vivir del blog. Este no es mi trabajo, solo lo hago porque me gusta, y si un día me aburro o los visitantes dejan de opinar lo dejaré.

HBM: Un sitio web con Hoth bricks debe costar dinero, ¿cómo se paga?

WB: A lo largo de los años, más y más gente ha ido siguiendo el blog, lo que conlleva que cueste más y más. He tenido que cambiar de proveedores de hosting para lograr dar el mejor servicio posible, y adaptar la capacidad del servidor para soportar el aumento de tráfico. Incluso un simple blog basado en herramientas gratuitas como Wordpress necesita dinero para funcionar : los proveedores de calidad no son baratos. Ese es el motivo por el que uso programas de afiliados, ellos me ayudan a minimizar los costes.

Pero también tengo un trabajo real que no tienen nada que ver con los productos LEGO. No dependo ingresos que generan de los programas de afiliados del blog. Uso el dinero restante para pagar los premios de los concursos, hacer material promocional y demás parafernalia para promocionar el blog en eventos a los

que voy, etc... Incluso colaboro en obras de caridad con ese dinero, pero eso es una cuestión personal y no creo necesario hablar mucho de ello.

HBM: ¿Cómo es tu relación con TLG?

WB: Bueno, no puedo decir que no tenga ninguna relación con LEGO. Yo soy parte de su programa de embajadores, pero nada más que eso. Yo fui al The Inside Tour pero me pagué mi billete para entrar allí.

Aquí, en Francia, nunca he tenido un contacto como tal con la oficina de LEGO local. LEGO France no está interesada por lo que hago, ellos obviamente no me necesitan para seguir vendiendo sus productos, y las agencias de relaciones públicas se centran en canales estrella de Youtube, en los sitios web considerados "Geek" para la promoción de la marca. Pero eso ¿a quién le importa?

Creo que las cosas están como deben ser: me gusta tener cierto nivel de independencia y libertad para opinar. Estar muy atado a la marce te obliga a tener que aceptar sus peticiones acerca de tus contenidos. Es como un tipo de censura, o como lo quieras tú llamar.

HBM: ¿Has tenido problemas con TLG por las filtraciones de noticias?

WB: Muchos días me enfrento a problemas debido a las filtraciones. Por una parte el LEGO LCE Team intenta contener esas filtraciones de forma cortés, avisando a los LUGs de que se abstengan de publicar todas esas fotos e informaciones. Pero por otro lado, el equipo de abogados de LEGO me acosa con amenazas legales, contactando con nuestro proveedor de hosting, pidiendo a Facebook que elimine ciertos contenidos, etc...

Resulta muy complicado producir contenidos que no sean nuevos lanzamientos o de ventas hoy en día. Y mientras se nos obliga a no mencionar el episodio VII de Star Wars durante todo el verano gracias al embargo impuesto por LEGO y Disney, otros sitios web se dedican a hablar de esos productos todos los días. Los fans de LEGO tenían que ir a algún sitio para ver esas noticias. Parecía una estupidez.

De todas formas, es obvio que Disney decide todo aquí. LEGO siempre argumenta que no quiere poner

en peligro su relación con Disney para justificar sus acciones contra las filtraciones. Pero la mayoría de las filtraciones vienen desde la propia LEGO®: los escaneos del catálogo para tiendas están en todas partes, el servidor de LEGO está lleno de fotografías que se suponen son secretas pero que son fácilmente accesibles, etc...

No es mi trabajo controlar las filtraciones. Si la información está disponible es porque LEGO® no ha hecho bien su trabajo para evitarlo. Yo solo reporto lo que veo, no soy responsable de los errores del primer fabricante mundial de juguetes, Y amenazarme con demandarme no ayuda. A los fans de LEGO les gustan las filtraciones, las previews, etc... Se retroalimentan con todas esas informaciones exclusivas. A ellos no les importa mucho el tema de las relaciones públicas.

HBM: Durante todos estos años de seguimiento de la comunidad de aficionados a LEGO, ¿cuáles crees que han sido los mayores cambios en esta comunidad?

WB: Bueno, yo creo que algunos miembros de esta comunidad tienen problemas a la hora de asumir que el fenómeno AFOL no es exclusivo de ellos. En los últimos años, contenidos como los videojuegos y las películas basadas en los productos LEGO han generado más y más fans.

Es como el término "Geek" (fanáticos de la tecnología): la gente que les gusta presumir de que son geeks, por la razón que sea, tienen que admitir que la cultura geek está en todas partes. Ser un geek o un AFOL no es algo que esté solo limitado a un determinado tipo de personas.

Dicho esto, estoy contento de ver como más y más adultos se implican en el hobby. Aunque ser un AFOL no es ningún logro, a menudo es una forma de auto distinción para sentirse parte de algo. Muchos fans no son muy activos en Internet, ellos tienen sus propios clubs, su pequeña comunidad local donde disfrutan con sus colegas.

Hablando sobre ello, tampoco me gusta el término AFOL, porque significa principalmente ser un fan de LEGO® (como marca). Me gustan los productos LEGO, pero eso no significa que sienta lo mismo por la compañía que los produce ;-)

A lo largo de los años, también he tenido la sensación de que la comunidad ha ido creciendo, pero a menudo los nuevos miembros son más coleccionistas que constructores. Visitar Flickr solía ser un gran sitio para encontrar bonitas construcciones, ahora es como instagram: cada segundo alguien enseña fotos de sus minifigs en diversos paisajes y nada más.

HBM: ¿Has realizado algún tipo de actividades como eventos o exhibiciones relacionadas con Hoth Bricks ? ¿Podrías comentarlas?

WB: Cada año asisto a unas pocas convenciones en Francia que me gustan. Eso me ayuda a mantener contacto con amigos y miembros de la comunidad de Hoth Bricks. Acudo a ellas como un visitante más y con la intención de hablar con cualquier persona que lo desee.

Siempre me lo paso bien y puedo conocer a fans de LEGO que construyen cosas increíbles. Ellos son el núcleo del fenómeno fan de LEGO® y siempre es bueno conocer a gente que promociona con sus construcciones la esencia de los que es LEGO: usar tu imaginación y crear.

HBM: ¿Puedes contarnos algunas anécdotas relacionadas con Hoth Bricks?

WB: Hay muchas historias que contar, aunque algunas de ellas no son para nada divertidas, debido a los detractores que vagan por Internet y que se ocultan detrás de sus teclados.

Pero hay una curiosa: Publiqué un pequeño artículo sobre el trabajo en LEGO, como apuntarse, como encontrar las ofertas de trabajo, etc. Desde entonces, y gracias a Google, recibo todos los días algunos emails de gente que quiere trabajar allí, explicándome sus motivos y porque creen que son buenos candidatos, etc. Lo siento por ellos, ya que se han puesto en contacto con la persona equivocada. Esto demuestra el poder de Google: la gente simplemente clicka el primer resultado sin ni siquiera leer que hay detrás.

#

Skaerbaek Fan Weekend 2015

Por Iluisgib
Fotos de Luiggi Priori

El primer Skaerbaek Fan Weekend tuvo lugar en el Skaerbaek Fritidscenter los días 26 y 27 de septiembre. Sí, era el primer SkaerBaek Fan Weekend. El año pasado, 15 días antes del evento, LEGO® decidió no organizar más el evento. En ese momento, algunos AFOLs tomaron la iniciativa y trataron de continuar con este exitoso evento. Y las buenas noticias son que salvaron el Fan Weekend.

Cuando los organizadores anunciaron el SFW al final del año pasado, el alojamiento y las cenas del sábado fueron reservados rápidamente, aunque el proceso de registro no comenzó hasta 4 meses después. 380 AFOLs de 34 LUGS y 23 países asistieron este año al SFW. Y para ellos, nada ha cambiado realmente ... Era el mismo espacio de exposición, talleres realizados por AFOLs y empleados de LEGO, el LUG Lounge, una tienda de LEGO®, tiendas bricklink...



dioramas que se mostraron. Eso no significa que los MOCs y dioramas no fueran de gran calidad. En este evento se podían ver modelos excelentes de todo el mundo. Pero no hay otro lugar donde puedas hablar con gente de toda Europa, Australia, Brasil, Hong Kong, Japón... Y eso es lo que hace que el Skaerbaek Fan Weekend sea diferente de otros eventos.



Este es el evento para AFOLs, y probablemente es más importante por la parte social que por los MOCs y





Hubo 2 talleres realizados por fans: uno hablando sobre Piece of Peace realizada por Masao Hidaka y otro sobre GBC, realizado por Maico Arts. También hubo 2 talleres organizados por empleados de LEGO. Jamie Berard y Jan Beyer respondieron durante una hora a todas las preguntas de la audiencia de 60 AFOLs. Fue una hora muy divertida. El otro fue sobre LEGO Ideas y se nos pidió ayuda para el equipo de Ideas sobre varios temas. El sábado a las 15:00h se produjo quizás la mayor reunión de Embajadores LAN hasta la fecha. Éramos 20 Embajadores de LAN y el Equipo de Europa central y oriental, incluyendo a los nuevos responsables. Tanja Friberg habló durante dos horas sobre el presente y futuro del programa.



Otra actividad interesante fue la subasta. Esta vez algunos fans dieron juegos, llaveros, piezas y MOCs para conseguir dinero para la Organización. Permittedme destacar a Tobias Reichling y Bruno Kurz que donaron para la subasta todos los modelos de arquitectura del Euromap que se hizo hace algunos años y se mostró de nuevo este año. Eran alrededor de 60 modelos que representan edificios y otros elementos de todas partes de Europa. La subasta fue también un momento divertido, como todos los años.

Hubo un concurso de montaje en el LUG Lounge y los participantes usaron piezas de Architecture para construir algo representativo de su país. Hubo alrededor de 15 participaciones con modelos de muy alta calidad. En el LUG Lounge también hubo revistas y libros de instrucciones del Master Builder Academy, café, y el intercambio de minifigs y polybags. Finalmente el lunes pudimos visitar el P-Shop y después de eso, hubo una presentación y visita a la LEGO® House.

El próximo año, el segundo Skaerbaek Fan Weekend volverá los días 24 y 25 de septiembre. Habrá, por supuesto, exposiciones, actividades de todo tipo y muchos, muchos AFOLs de todo el mundo. Espero veros a todos allí.

#

Grandes creadores del mundo: Michał Kaźmierczak (migalart)

Por HispaBrick Magazine®
Fotos de Michał Kaźmierczak



HBM: ¿Nombre?

Michał Kaźmierczak: Mi nombre es Michał Kaźmierczak (Migalart).

HBM: ¿Edad y nacionalidad?

MK: Nací en Polonia en 1978.

HBM: ¿Cuándo empezaste a construir con LEGO®?

MK: Me gusta LEGO desde 1984, cuando me regalaron mis primeros sets como niño. Yo quería tener más LEGO pero era muy caro, así que lo tenía como si fuese un tesoro. En 2012 retorné a mi pasión, que era mi mundo imaginario de LEGO, cuando mi

hijo fue lo suficientemente mayor para jugar con LEGO. Rápidamente me di cuenta de qué era lo que más me gustaba: convertir imágenes de fantasía y ciencia ficción en su formato de LEGO, pero en la forma más monumental posible.



HBM: ¿Cuáles son tus temáticas favoritas?

MK: En mis proyecto convergen dos de mis grandes pasiones: LEGO y temas fantásticos. Me encanta la fantasía y la ciencia ficción. Puedo estar viendo películas de Star Wars™ y el Señor de los Anillos™ una y otra vez, por eso se podría decir que Castle y Space siempre han estado ahí.

HBM: Te has especializado en grandes construcciones, ¿por qué?

MK: Siempre he soñado con construir escenas a gran escala con LEGO. Incluso de pequeño me imaginaba recreando enormes porciones de tierra con LEGO. Solo con las grandes construcciones me sentía satisfecho con el trabajo realizado, y me he dado cuenta de que apenas tengo problemas para imaginar grandes proyectos, que soy capaz de llevar a cabo de forma muy sencilla.

Yo puedo hacerme una imagen en mi mente y sé, cuando empiezo a construir algo, que solo empezará a parecer algo interesante cuando lleve un par de meses construyendo.



Además, me gusta ver las caras de sorpresa de mi familia cuando ven el resultado final de algo que meses antes apenas tenía forma y que ha terminado uniéndose para formar algo con sentido.

HBM: ¿Cómo planificas y abor das esos proyectos?

MK: Es difícil de explicar, pero el proceso de decisiones en este tipo de dioramas a escala tan grande requiere pensar en muchas cosas: la disposición general del diorama, los módulos en los que se va a dividir para su transporte y montaje, la resistencia de las estructuras, etc. Se tienen que tomar muchas decisiones. Incluso los aspectos relacionados con cómo fotografiarlo son importantes, ya que son un importante desafío para poder mostrar las construcciones en todo su esplendor.

Aunque cada proyecto es diferente, existen algunas similitudes a la hora de empezar a planificarlo.

El primer paso es decidir qué hacer ;) Después se hace la planificación general y es cuando decido la escala del diorama. Es entonces cuando intento conseguir referencias de los elementos estructurales más complejos. Algunas veces hago prototipos con las piezas que tengo.



El siguiente paso es preparar la lista de todas las piezas que hay que comprar en Bricklink. Tengo bastante experiencia a la hora de estimar las piezas que voy a necesitar para terminar un proyecto. Este proceso es muy exigente, y requiere gran cantidad de cálculos, ya que a estas escalas tan grandes hay que intentar optimizar al máximo los costes.

Una vez que han llegado las piezas hay que preparar la zona de trabajo y separar todas las piezas. Dependiendo del proyecto las separo de diferentes formas.

Cuando ya está todo listo empiezo la construcción. Yo siempre improviso, a medida que voy avanzando en la construcción decido cómo deben ser los módulos. Intento mantener la escala entre los distintos fragmentos que voy haciendo y ya está. ¡Así es como lo hago!

HBM: ¿Qué técnicas de construcción son tus preferidas?

MK: Yo prefiero el estilo de construcción de los sets de LEGO® más que uno basado en diseños reales. Me gusta el potencial de improvisación que permite LEGO. A pesar de la enorme escala de mis proyectos yo prefiero construir de forma tradicional, sobre todo con todo tipo de Bricks comunes. Creo que esa forma tradicional de construir es el espíritu de LEGO.

HBM: ¿Pertenece a algún grupo o asociación de AFOLs?

MK: Sí, soy miembro de dos LUGs polacos: Zbudujmy.to y LUGpol.

#





--> <https://www.flickr.com/photos/migalart/albums/>

Open Roberta Lab, una alternativa a EV3-G

Por Koldo Olaskoaga

Ya han pasado los tiempos en los que los dispositivos informáticos disponibles se reducían al ordenador de sobremesa y el ordenador portátil, y poco a poco cada vez es más habitual que se utilicen aplicaciones que se ejecutan en un navegador o dispositivo móvil, con archivos que se almacenan en Internet. Es algo que entre otras cosas favorece la colaboración y el compartir el desarrollo de proyectos.

En este contexto LEGO® ha mantenido su apuesta por un software local a instalar en ordenadores con sistema operativo Windows o Mac OS X, de pago en caso del software educativo. A principios de este año presentó una versión para iPad, asociada a la licencia de educación y desde el mes de noviembre ya se puede descargar tanto para iPad y como para Android la App LEGO MINDSTORMS Programmer, la versión móvil de EV3-G. Sin embargo, no se trata de una versión completa del software, ya que la paleta de bloques de programación es limitada.

El proyecto Open Roberta



Roberta es un proyecto que surgió en Alemania en 2002. Su objetivo, tal y como se señala en su web, es promover en niñas y niños un interés mantenido en el tiempo en STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas), trabajando tanto en el conocimiento como en las emociones. Hacen un especial énfasis en la implicación de las niñas.

Este proyecto ha sido financiado tanto por el Ministerio de Educación e Investigación de Alemania en su origen y por la UE entre 2005 y 2009. Actualmente se financia con fondos de algunos estados federales de Alemania en cooperación con empresas y fundaciones.

En 2012, décimo aniversario de Roberta, surgió la idea de crear un software basado en la nube para programar robots LEGO MINDSTORMS. Dos años después, en noviembre de 2014, se presentó Open Roberta Lab, una iniciativa que cuenta con un millón de euros de ayuda por parte de Google.

Open Roberta Lab es un entorno de programación gráfico con el mismo sistema de bloques de programación que App Inventor, Code.org y otros. No es necesario instalarlo ya que se ejecuta en la nube, y no depende del sistema operativo del dispositivo. Gracias a ello, se puede utilizar en cualquier dispositivo ya sean ordenadores, tablets o smartphones.

Open Roberta es un proyecto abierto, el código está disponible en sus servidores y está abierto a la colaboración de programadores.

Cómo empezar

Para poder programar el EV3 utilizando Open Roberta Lab primero hay que prepararlo. Esto es porque Open Roberta necesita un sistema operativo en el EV3 diferente al estándar que ofrece LEGO. Este nuevo sistema se instala en una tarjeta microSD, así que no afecta en absoluto al sistema instalado en el EV3, ni siquiera a los programas que se puedan tener almacenados en él. Si se desea recuperar el sistema original del EV3 y programar EV3-G, no hará falta más que apagarlo y extraer la tarjeta microSD, y el nuevo arranque será con el sistema original.

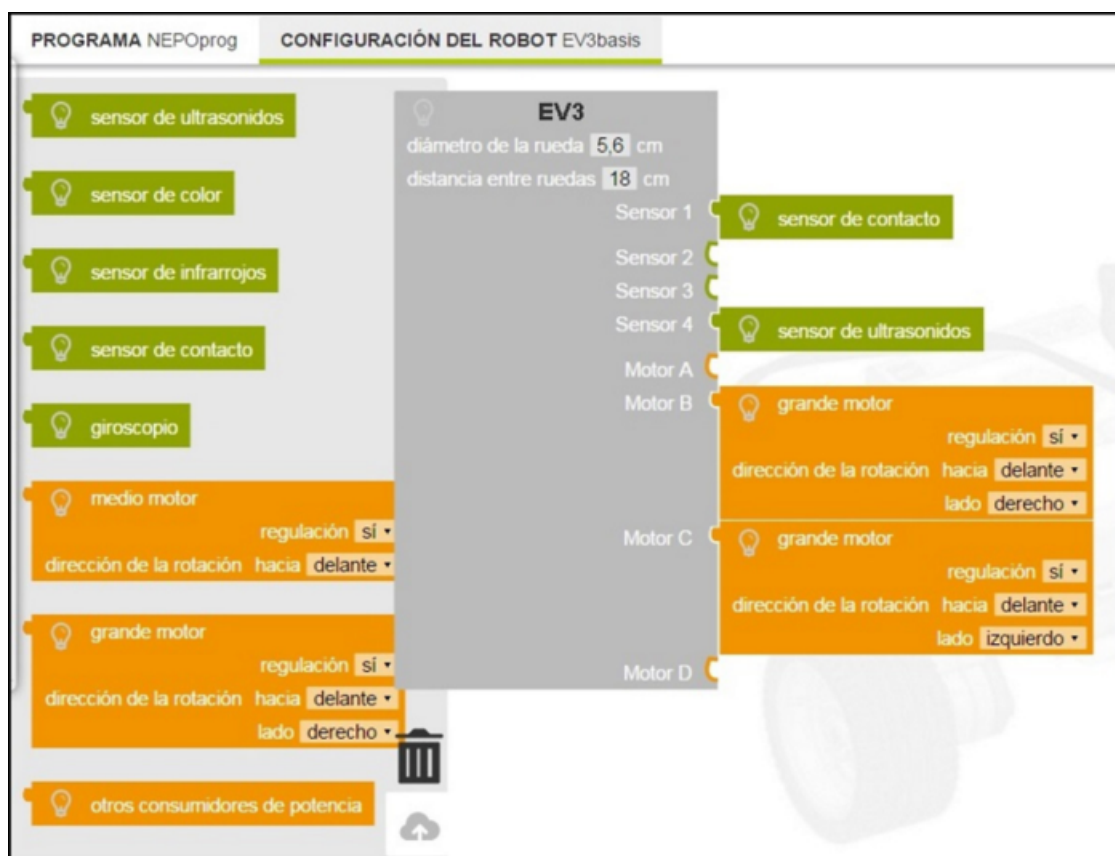
Para prepararlo se necesita una tarjeta microSD con una capacidad entre 2 y 32 GB y un adaptador para tarjetas microSD. En un ordenador conectado a Internet hay que descargar el sistema operativo Open Roberta y Java Runtime Environment. Los pasos a seguir y los enlaces de los archivos a descargar se encuentran en la sección EV3 Setup de Open Roberta Wiki.

Una vez preparada la tarjeta microSD se introduce en el EV3 y se enciende; si se va a conectar el EV3 con el ordenador vía wifi, se recomienda conectar primero el pincho wifi. Tras unos minutos la instalación finalizará y ya se podrá empezar a programar con NEPO.

Programando con NEPO

NEPO en unos meses ha pasado de estar disponible solo en Alemán e Inglés a estarlo en 5 idiomas, entre ellos el Español.

El primer paso para programar el EV3 con NEPO es definir la configuración del robot: qué sensores y motores están conectados a qué puertos, además del diámetro de rueda y distancia entre ruedas en robots con sistema de dirección diferencial.

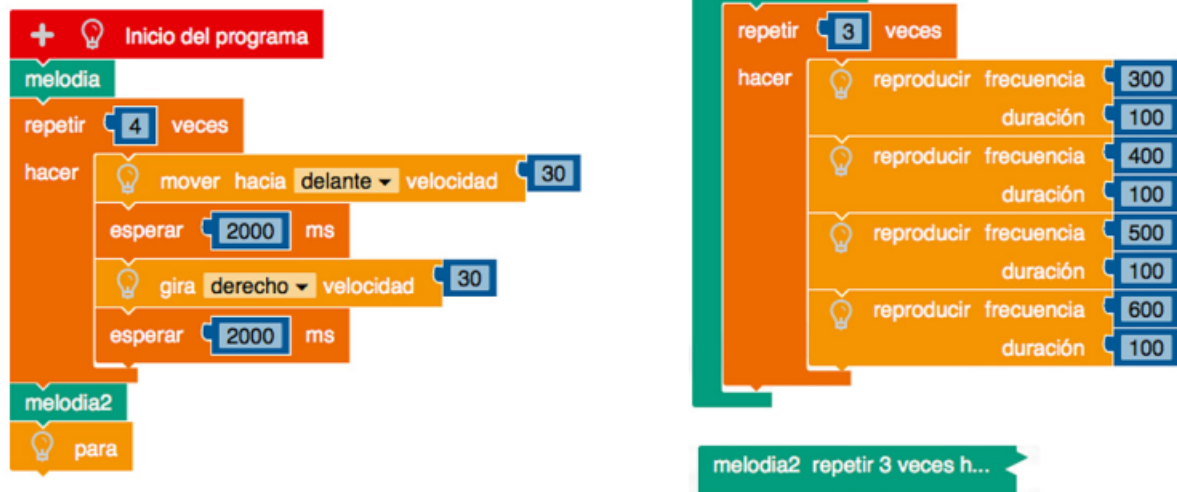


Una vez configurado llega el momento de empezar a programar. NEPO ofrece dos niveles diferentes: principiante y experto.

El nivel principiante ofrece una paleta de bloques de programación reducida, facilitando el inicio en la programación con NEPO, mientras que el nivel experto ofrece la paleta completa.

La creación de un programa es similar a como se hace en Scratch. Se trata de ir encajando los bloques necesarios para conseguir que el robot se comporte del modo deseado.

Es posible estructurar un programa creando nuevos bloques (y contraerlos para que ocupen menos) tal y como se ve en la figura, aunque todavía no es posible ejecutar tareas en paralelo.



Si se desea, se puede ver el código correspondiente en Java mediante la opción ver código fuente en el menú edición o haciendo clic sobre el icono correspondiente.

Conectar el EV3

Open Roberta Lab abre la posibilidad de conectarse y descargar los programas al EV3 vía una conexión wifi. Esto permite programar desde dispositivos que hasta ahora estaban vetados, como los smartphones, tablets y chromebooks. Para ello el EV3 deberá disponer de un pincho wifi para que pueda ser conectado a la red wifi correspondiente.

Tanto el dispositivo en el que se programe como el robot deberán estar conectados al mismo router wifi. A partir de ese momento gracias a un código que ofrecerá el EV3 se podrán emparejar un ordenador y un robot.

Pero también es posible conectarse al EV3 vía USB desde ordenadores con diferentes sistemas operativos. En ordenadores con Windows, Linux o Mac OS X será necesario instalar previamente una aplicación en el equipo. En Chromebooks, ordenadores con el sistema operativo Chrome OS, será suficiente con instalar una extensión para Chrome.

Compartir programas

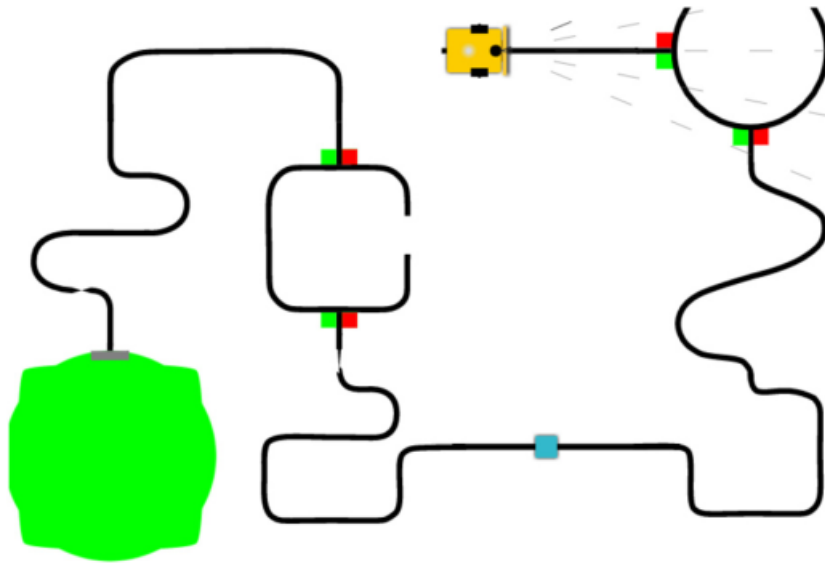
Otra de las características que da valor a Open Roberta Lab es la posibilidad de compartir programas con otros usuarios. Se pueden compartir con permisos para leer o escribir, así que facilita el desarrollo de un proyecto en grupo, algo muy interesante en educación.

Google Drive es una referencia en el modo en el que se comparten archivos para facilitar la colaboración en grupos de trabajo o para dar acceso a documentos a terceros. En Open Roberta Lab hay ciertas diferencias, al menos por ahora, que merece la pena subrayar. Los programas no se guardan a medida que se editan y no hay ninguna señal que indique que hay más de un editor programando de modo simultáneo. En una situación como esta, quien primero guarda modifica la copia en la nube, mientras que el otro editor al intentar guardar recibirá un mensaje informando que el programa ha sido guardado recientemente y que se pueden modificar los cambios vía Guardar como.

El simulador

Open Roberta Lab se puede utilizar con robot o sin robot. Ofrece un simulador con cinco diferentes escenarios sobre los que ejecutar programas. Los editores para el entorno simulador y robot físico están separados dentro del

mismo programa, así que no se puede probar primero el programa en el simulador para descargarlo a continuación en el robot. Por ahora al menos, no es posible modificar la configuración por defecto del robot del simulador.



Hacia dónde va

El desarrollo de Open Roberta Lab como plataforma de programación de robots no se queda en el EV3 sino que aspira a extenderse a otros robots utilizados en el ámbito educativo. El siguiente paso será el NXT y a partir de ahí en la lista aparecen Thymio, Edison, NIBObee, Raspberry Pi, Arduino y otros.

En la wiki de desarrollo pueden verse otras ideas como la de configurar una Raspberry Pi 2 como servidor para poder utilizar Open Roberta Lab en un entorno en el que acceder a Internet pueda ser un problema.



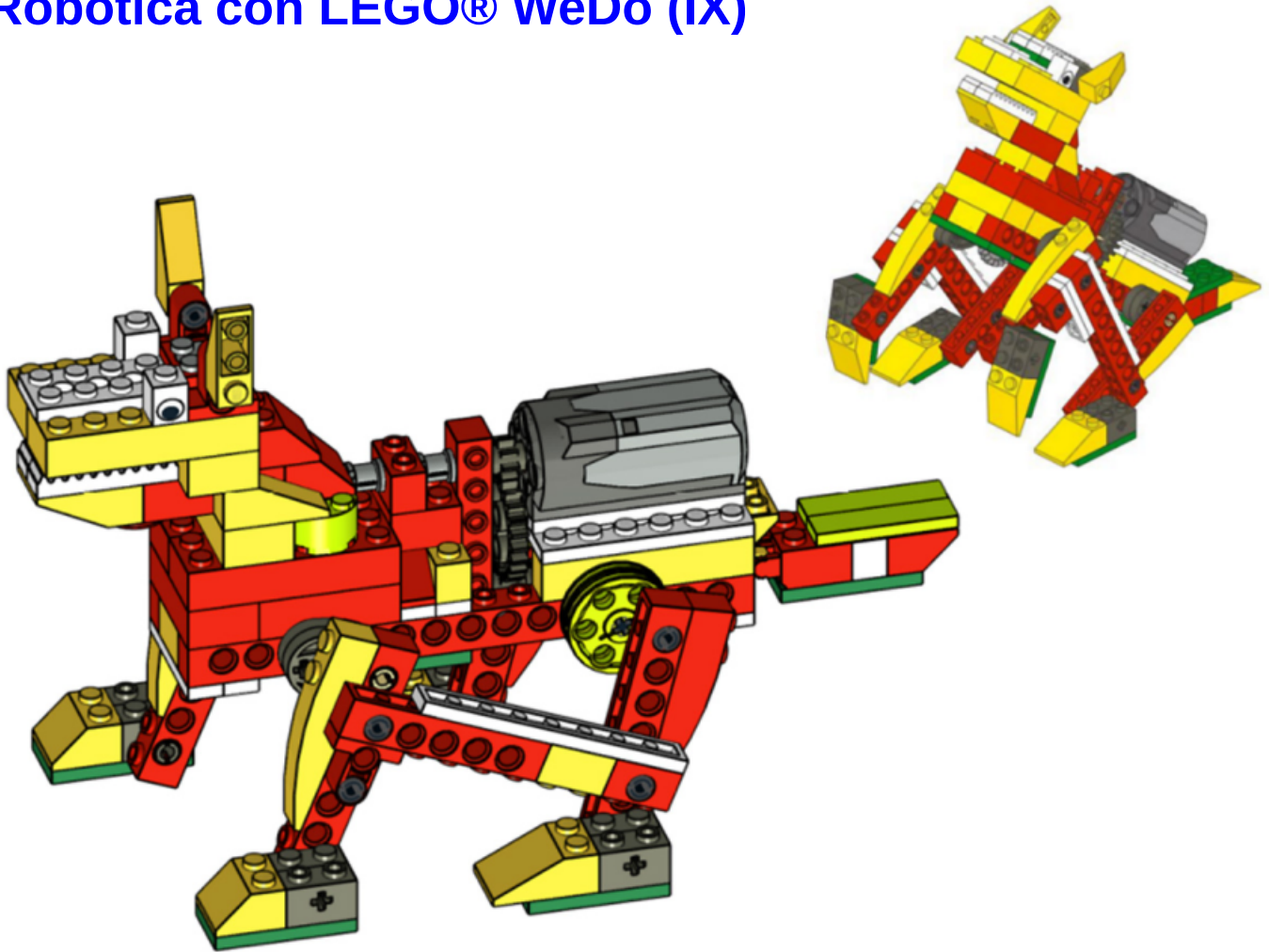
Nota final

Open Roberta Lab todavía se encuentra en fase beta, así que además de que algunas de las funciones puedan ofrecer algún problema, las características que aquí se presentan pueden sufrir modificaciones y, sin la más mínima duda, mejoras. Así que no dejes de pasarte por la web de Open Roberta para ver cómo crece.

#

Open Roberta: <http://www.open-roberta.org/en/welcome/>

Robótica con LEGO® WeDo (IX)



Etiquetado de dispositivos LEGO® WeDo, 9ª Entrega

Por Diego Galvéz

En la presente entrega se explicará a detalle cómo configurar y programar más de un dispositivo electrónico conectado a la computadora.

En algunos proyectos, nos vemos en la necesidad de usar más de un motor o más de un sensor. Para estos casos el software WeDo, viene con una herramienta conocida como el “etiquetado”.

Esta herramienta permite el trabajo con múltiples dispositivos electrónicos del mismo tipo. Antes de entrar a detalle, respecto al etiquetado, se debe tener claro, cuantos dispositivos electrónicos como máximo se pueden conectar a la computadora, para que el software los reconozca.

Hub

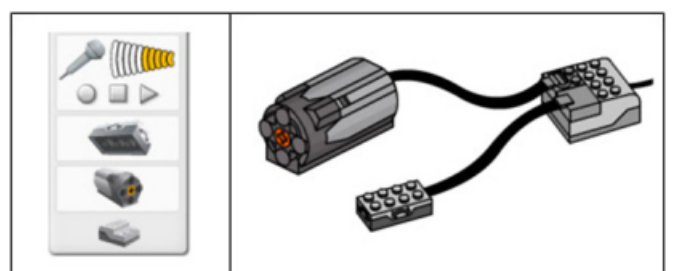
Permite conectar los actuadores (motores) y sensores (inclinación o movimiento) a la computadora.

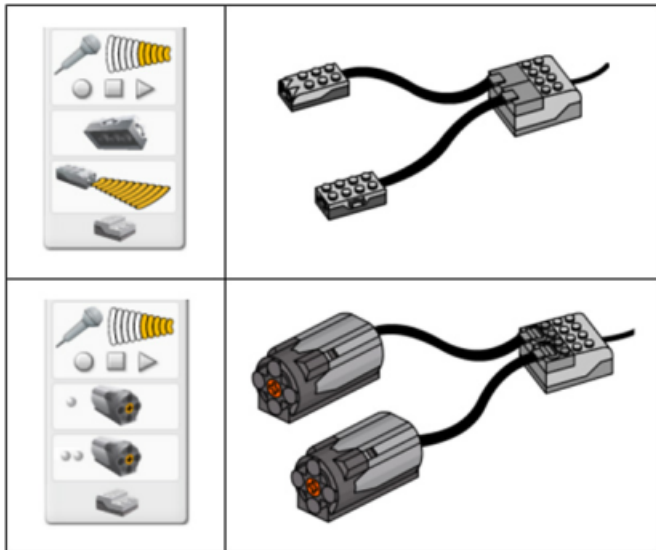
El software va a reconocer un máximo de 3 Hubs conectados.



Haciendo uso del Hub, se pueden realizar múltiples combinaciones de conexionado de los actuadores y sensores.

Aquí algunos ejemplos:





Un hub, solo puede reconocer un máximo de dos motores conectados.

Con lo mostrado anteriormente, se concluye que el software WeDo, va a reconocer un máximo de 6 motores WeDo (2 motores por Hub y 3 Hubs conectados). El mismo número de dispositivos conectados como máximo se repite para el caso de los sensores.

Etiquetado de motor

Para etiquetar un motor en el software WeDo, se realiza la siguiente acción:

Manteniendo presionada la tecla **SHIFT** del teclado se hace clic en el **Bloque motor** al cual se le desea asignar una etiqueta.

Por ejemplo, el **Bloque de activación de motor en sentido horario**:



Si se realiza el procedimiento antes descrito, sobre el **Bloque de activación de motor en sentido horario** se observa que aparece un círculo plomo, esto nos indica que la acción ha sido etiquetada para que la realice solo el motor "1".



Si queremos etiquetar un segundo motor lo que hacemos es repetir la acción anterior dos veces.

Podemos etiquetar hasta 6 motores (debido a que podemos conectar hasta 3 Hubs).

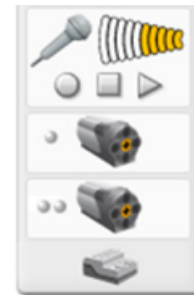


Ejemplo

Programa que hace que giren dos motores en sentidos opuestos en simultáneo.



Al observar en la parte superior izquierda de la pantalla (Ficha de conexión) notará que el software detecta automáticamente los dos motores que se tienen conectados en el Hub:



Primero se ingresa el siguiente programa:




Si ejecuta, notará que:

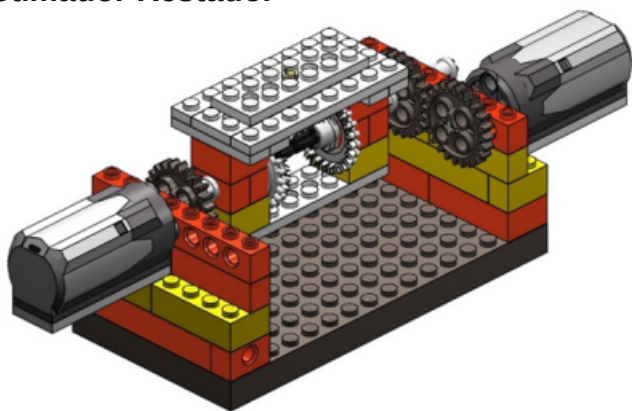
- Primero ambos motores giran en sentido horario durante un tiempo muy corto.
- Luego giran en sentido anti horario durante 3 segundos, antes de detenerse.

Como se tienen dos motores (motor 1 y motor 2) se asigna un sentido de rotación a cada motor.



Así al ejecutar el programa ambos motores giran en sentidos opuestos simultáneamente durante 3 segundos. Nótese que después de 3 segundos los dos motores se detienen, esto ocurre debido a que como al **Bloque activación de motor** durante (), no se ha etiquetado, por esta razón va a efectuar dicha acción en todos los motores. En este caso detendrá a ambos motores después de 3 segundos.

Sumador Restador



El mecanismo usado recibe el nombre de diferencial, y es el que hace posible el funcionamiento del Sumador Restador, pero ¿de dónde viene el nombre Sumador Restador?

El giro del diferencial es la suma o resta del giro de ambos motores. Cuando los **motores giran en el mismo sentido** el diferencial es la suma de las potencias de giro de cada motor. Pruebe con los siguientes ejemplos:



El diferencial gira con una potencia de 20.



El diferencial gira con una potencia de 5.

En cambio si los **motores giran en sentidos opuestos** el diferencial es la resta de las potencias de giro de cada motor. Pruebe con los siguientes ejemplos:



El diferencial no va a girar.



El diferencial gira con una potencia de 5.

Si se tienen los siguientes programas. ¿Cuál es la diferencia en la salida del diferencial?



El primero es la suma y resulta 5. El segundo es la resta y resulta -5. ¿Qué significa el signo negativo? esto quiere decir que si 5 es giro horario con potencia 5, el -5 vendría a ser el giro antihorario con potencia 5.

En la siguiente entrega se detallara el uso del etiquetado en los sensores.

Puede encontrar la guía del diferencial en el blog notjustbricks[1].

#

[1] En la página web <http://notjustbricks.blogspot.com> encontrará material multimedia (imágenes y videos) de las creaciones propias del autor, algunas de ellas con guías de construcción.

Lección WeDO: Máquinas andadoras

Montaje avestruz

Por Eduardo Ventura

El avestruz es el ave viviente más grande y pesado. Como el nombre de su especie indica, camelus, el avestruz fue conocido como el "pájaro camello", por su largo cuello, ojos prominentes, el barrido de sus pestañas y su caminar a saltos. Igual que los camellos, los avestruces pueden tolerar altas temperaturas y estar sin agua largos periodo. De origen africano, pueden ser vistas en la Sabana y regiones desérticas, donde se apacentan entre jirafas, cebras, ñús y gacelas.



1

3

2

4

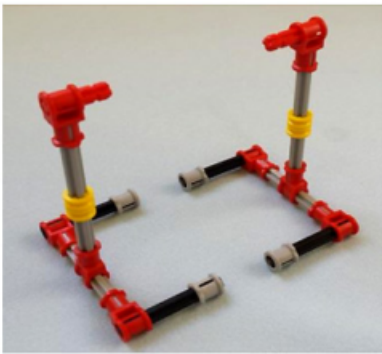
4x 2

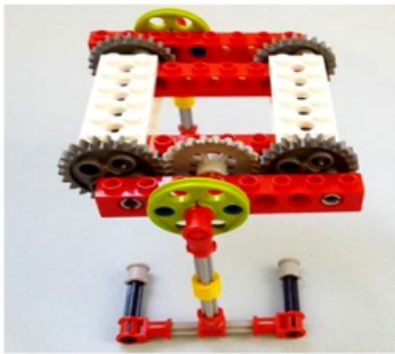
2x 4

4x 5

2x 7

2x 8x 4x






5

2x

2x

2x

2x




6

1x

2

1x 1x



7

3x

1x

1x

1x

1x

1x

1x



1x

1x

1x

2x

8





Reviews

Review: 10251 Brick Bank

Set: BRICK BANK

Número de set: 10251

Piezas: 2380

Contiene: 5 minifigs



Por Satanspoet

Fotos por Satanspoet y LEGO® SystemA/S

Sigue ampliando la ciudad con el nuevo set perteneciente a la serie Modular Buildings de LEGO® Creator Expert.



Los amantes a los modulares de LEGO están de enhorabuena ya que por fin disponen de un nuevo set, el 10251 Brick Bank y además esquinero, dado que el último fue el 10232 Palace Cinema, en el 2013.

En esta ocasión se trata de un banco y una pequeña lavandería que con poco más de 2380 piezas, permitirá ir completando la manzana de la ciudad. Además, el set consta de 5 minifigs, el director del banco, una secretaria, un cajero, una mamá y un niño.

La caja contiene 20 bolsas numeradas del 1 al 4, una baseplate en color tan y un manual de instrucciones.

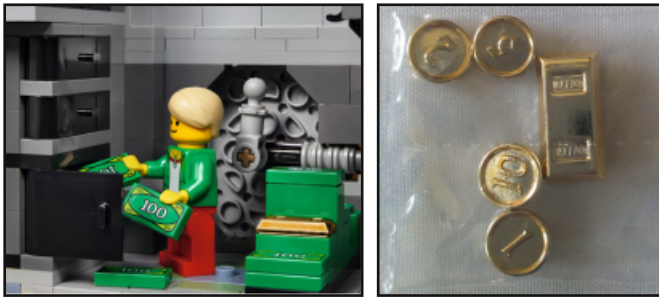


El edificio consta de 3 niveles de montaje. Empezamos construyendo el primer nivel, donde estará el vestíbulo con entrada en arco, un mostrador con botones de alarma ocultos y vidrio de seguridad, y una caja fuerte con cajas de seguridad y una gran puerta redonda. Al lado del banco construiremos la pequeña lavandería.

Utilizamos las bolsas numeradas con 1 y 2. Inicialmente se monta toda la acera del edificio, con tiles, para seguir con el suelo embaldosado del vestíbulo del banco y de la lavandería.



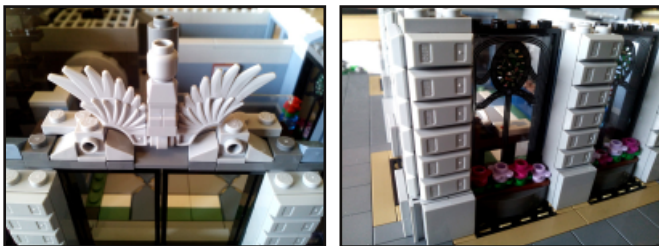
Nos tocará construir la gran cámara acorazada con cajas de seguridad donde se guardarán gran cantidad de dinero y el mostrador con vidriera de seguridad.



Para lavandería construiremos una pequeña mesa, cuatro lavadoras y un ventanal decorado.



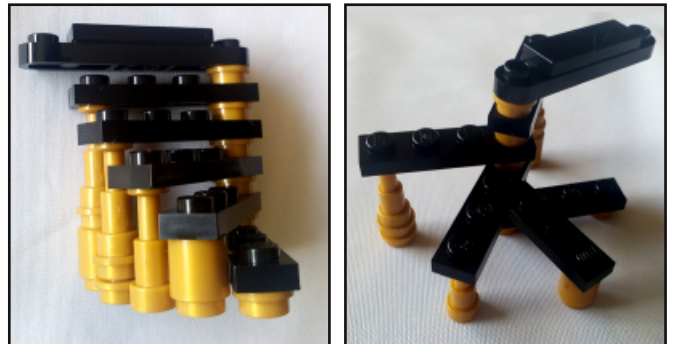
De la fachada del edificio destacamos la decoración de la entrada al banco, donde se usa una microfig y unas alas con plumas, las vidrieras realizadas con Plate 1x1 Trans-Clear y Trans-Clear Green y las grandes columnas.



La parte de la lavandería tiene una piernas de minifigs simulando unos pantalones y la puerta de una lavadora.

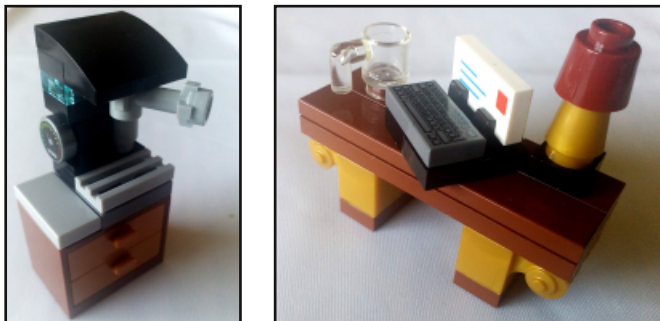


No nos olvidamos del montaje de las escaleras que nos llevará a la planta superior, donde destaca la forma de diseño de la parte inicial de las escaleras.



A continuación empezamos el segundo nivel, donde usamos las bolsas con la numeración 3.

Nada más subir las escaleras, nos encontramos con la oficina de la secretaria que dispone de un escritorio, una máquina de escribir, un archivador con cajones que se abren, una chimenea y una máquina de café.



En esta fase realizamos también el despacho del director del banco, que cuenta con un gran escritorio con una lámpara, un sillón con aspecto de cuero y un pequeño archivador.



La fachada de esta planta del edificio es de color blanco y consta de columnas realizadas con Brick Round 2x2 [Grill].

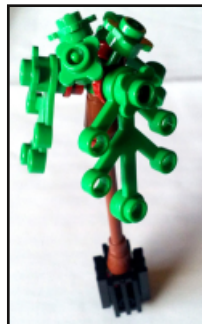
A continuación nos queda montar el gran reloj que se colgará en la esquina del edificio.



Por último nos quedará montar la azotea del edificio. Usamos las bolsas numeradas con el 4. En esta fase construimos una gran claraboya que dejará pasar la luz al interior y una lámpara colgante.



Finalmente, sólo nos queda rematar haciendo un banco, un pequeño árbol y la farola. Y ya tenemos el edificio a punto para añadir al resto de la ciudad.



En definitiva, este nuevo modular es un gran set, lleno de detalles tanto interiores como exteriores, no se ha aplicado ninguna pegatina, el montaje es distraído y es imprescindible para completar la manzana de edificios.



Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set.
#

Review: 21304 Doctor Who (LEGO® Ideas)

Set: DOCTOR WHO

Número de set: 21304

Piezas: 623

Contiene: 4 minifigs y 2 daleks



Por Jetro

Fotos por Jetro y LEGO® SystemA/S



LEGO Ideas es una extraña criatura. Miles de propuestas entran cada semana y muchos nunca pasan de un puñado de votos. Algunas propuestas con suerte (o debería decir un cuidado diseño y una buena presentación) logran conseguir los 10.000 votos necesarios para ser considerados por LEGO y solo algunos de esos llegan a convertirse en un set.

Doctor Who es uno de los últimos productos en esta serie y, se mire como se mire, es una curiosa pero interesante elección para LEGO Ideas.

¿Quién es Doctor Who? El Doctor es viejo; muy viejo visto con ojos humanos. Nadie sabe exactamente

cuántos años tiene (puede que ni él mismo lo sepa con exactitud), pero la cifra se acerca a los 2000 años. Pero más importante, lleva mucho tiempo en televisión. El primer episodio de Doctor Who se emitió el 12 de noviembre de 1963! El show continuó hasta 1989 cuando se tomó un descanso. Hubo una película en 1996, pero la vuelta completa a la pequeña pantalla tuvo lugar el 26 de marzo de 2005 cuando se relanzó la serie con el episodio "Rose".

Para los que nunca han visto un episodio de Doctor Who (vergüenza os debería dar), la mejor descripción probablemente sea la de ciencia ficción con un toque de humor británico. El Doctor (el título auto impuesto

del personaje principal) es un Señor de Tiempo y viaja en una nave disfrazada de cabina de policía, llamada el T.A.R.D.I.S (Time And Relative Dimension in Space - tiempo y dimensión relativa en el espacio).

Por supuesto el actor que representa el Doctor no es el mismo. De hecho cambia de vez en cuando. Esto se explica por el hecho que cuando se enfrenta a una crisis particularmente grave, es capaz de regenerarse y aparecer con un nuevo cuerpo. Esto explica por qué el set que es objeto de esta reseña contiene no una, sino dos minifigs de Doctor Who: La 11 y 12 (encarnaciones).

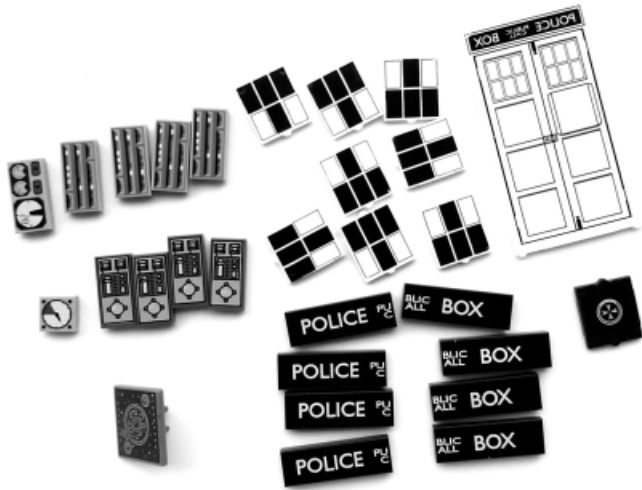
Aunque el Doctor es bastante solitario, le gusta viajar con un acompañante que cumple un papel muy similar al del doctor Watson en Sherlock Holmes: le proporciona una razón para explicar, pontificar y, en ocasiones, encontrar el camino de vuelta. El set 21304 contiene una minifig de Clara Oswald, la última acompañante del Doctor.



Uno de los hechos ineludibles de la serie (y el motivo de un chiste recurrente) es que el T.A.R.D.I.S. es “más grande por dentro”. Esto se ha plasmado muy bien en el set de LEGO®. Mientras que se puede exhibir la cabina policial (en un precioso azul oscuro) como elemento individual, después de quitarle el techo y abrirlo por un lado, muestra la cámara de control principal que contiene (como ya habrás adivinado) la consola de control. La consola en formato LEGO es una auténtica joya que incluye todo tipo de controles en sus seis paneles dispuestos alrededor de la misma y la rueda del tiempo en su parte más alta.

Hora de mirar los detalles del set. Aparte de la calidad de la caja que tienen todos los sets de LEGO Ideas, una de las primeras cosas que me llamaron la atención es la gran cantidad de elementos serigrafiados. No hay una sola pegatina y la impresión de algunos elementos es realmente espectacular.





El mecanismo que permite abrir el T.A.R.D.I.S. , por ejemplo, requiere que los tiles impresos de tres de los cuatro lados de la cabina se separen, pero después de cerrarlos, la impresión queda perfectamente alineada.

Otro interesante elemento del diseño es que el conjunto de la consola está construida alrededor de un

axle, lo que significa que lo puedes sacar de la base con facilidad. De ese modo es posible guardar el set entero dentro de la caja original.

Además de los dos Doctores y la acompañante el set contiene dos Dalek, los enemigos más tradicionales del Doctor. Se construyen con ladrillos y son algo más grandes de lo que deberían ser (un dalek es más pequeño que un humano), pero están muy bien diseñados. La última minifig es de un ángel lloroso, posiblemente el más aterrador de los monstruos que habitan el universo de Doctor Who.

El set 21304 – Doctor Who es un auténtico set de coleccionista. Captura perfectamente la esencia de la serie (aunque personalmente hubiera preferido el Doctor 10 con Roso como acompañante) y la inclusión del destornillador sónico con punta verde y el fez del Doctor 11 son ejemplos del esfuerzo que LEGO ha hecho para convertir esto en un set "perfecto".

#



Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set.

Review: 60098 Heavy-Haul Train

Set: HEAVY HAUL TRAIN

Número de set: 60098

Piezas: 984

Contiene: 5 minifigs



Por I Luisgib

Fotos de LEGO® SystemA/S

Un nuevo tren de carga ha llegado a nuestras ciudades. La locomotora es roja, los vagones interesantes y llevan un tipo de carga nuevo y hasta ahora nunca visto... ¡e incluso hay una zona de carga!



El set incluye 5 minifiguras. 3 de ellas son empleados de la compañía ferroviaria. Las otras dos son trabajadores de la construcción y han aparecido en varios sets anteriormente. Los torsos de los trabajadores ferroviarios se han utilizado en el anterior tren de carga. De todas formas, ¡son geniales!

Sí, la locomotora se parece a la amarilla que apareció en un set hace unos años (Set 7939 - Año 2010). A primera vista se puede pensar que es la misma locomotora. Pero aunque tienen un look familiar, la construcción de esta nueva locomotora es bastante distinta a la anterior.



El montaje se inicia con la locomotora. Al contrario del tren de carga del año pasado, que incluía una locomotora azul con un look muy "Americano" (recuerda de alguna manera a la locomotora del Maersk Train), la locomotora del 60098 es muy "Europea". Está genial que LEGO mezcle dos conceptos distintos, ya que así tenemos más diversidad en nuestra compañía ferroviaria.

La locomotora tiene dos cabinas simétricas. Se pueden abrir y colocar una minifigura dentro. Justo detrás de la cabina hay dos ventanas (una a cada lado). Simulan las puertas de entrada a la cabina, con los pasamanos que ayudan a subir a la cabina. Aunque el look es muy realístico, estas "puertas" no son reales y se utilizan únicamente como decoración. Dentro del área cubierta por estas ventanas, se coloca el sensor IR en uno de los lados. En el otro hay algunos ladrillos simulando otro sensor IR, básicamente para mantener la simetría en ambos lados. Para unir ambas cabinas, hay dos Tile, Modified 6 x 16 with Studs on Edges que cubren la caja de baterías. Esta técnica de construcción es distinta en comparación con la locomotora amarilla. En la locomotora antigua, los laterales se construyen con ladrillos, en lugar de utilizar este nuevo método, que te permite tener dos pequeños pasillos en la locomotora, que van de una cabina a la otra. Por este motivo, los diseñadores han añadido dos barandillas para mantener seguros a los empleados de la compañía ferroviaria. El techo está hecho de 2 partes separadas que cubren ambos lados, y está abierto en el centro, para permitir el acceso a la caja de baterías. Como otros trenes, la locomotora está preparada para añadir luces y dar más realismo al modelo.

Como es usual, el tren viene con 3 vagones de carga. Dos de ellos no son especialmente interesantes. Son dos plataformas, una más larga que la otra. La más

larga, que tiene 4 ejes, está acompañada por una excavadora amarilla. Es un complemento interesante porque la excavadora ayuda a recoger los round bricks 1x1 y llevarlos a la zona de carga para cargarlos en la tolva. La plataforma corta viene con un helicóptero. Debido al peso que tiene que cargar, solo necesita 2 ejes. Tengo que admitir que tuve algunos problemas con este vagón en nuestro último evento. Dependiendo del vagón que esté en la zona de la cola del helicóptero, se pueden producir colisiones.



El vagón más interesante para mi es la tolva. Es un vagón marrón con la posibilidad de cargar en la parte superior, y descargar en ambos laterales, donde hay dos portones que se pueden abrir. El color de este vagón es reddish brown y light stone gray, y la apariencia es muy realista. Es el típico vagón del que te gustaría construir 15 o 20 y hacerlos rodar con una doble tracción.



El circuito de vías es el más simple que he visto en un tren de carga de LEGO. Es la segunda vez que no hay desvíos en un set de tren de carga. Sólo hay un óvalo, aunque tiene más vías rectas que el tren de pasajeros. También hay un paso a nivel sin barreras.

La zona de carga tiene una grúa que se puede desplazar en paralelo a la vía. La cabina gira 360 grados y tiene un brazo que se puede mover hacia

delante y hacia atrás, con ciertas limitaciones. Utiliza las mismas piezas que las grúas antiguas de los puertos de los 90'. Todos estos movimientos permiten a la grúa recoger la carga del suelo e ir hasta la tolva para descargarla. Toda esta área de carga está firmemente conectada las vías y es muy jugable.



El set es muy bonito y pueden haber distintas razones para adquirirlo. Para los novatos es un tren precioso, es divertido de construir y permite muchas horas de juego. Para los que ya tienen el set de la locomotora amarilla, los vagones pueden ser una excusa, sobretodo la tolva. Por el precio del set, obtenemos también algunos complementos como la excavadora y la zona de carga, aunque he echado de menos los desvíos que acostumbran a acompañar los trenes de carga.

#

Agradecimientos: Al CEE Team por la cesión del set.

Review: 75055 Imperial Star Destroyer

Set: IMPERIAL STAR DESTROYER

Número de set: 75055

Piezas: 1324

Contiene: 6 minifigs y 1 mouse droid



Texto y fotos por Legotron (A. Bellón)

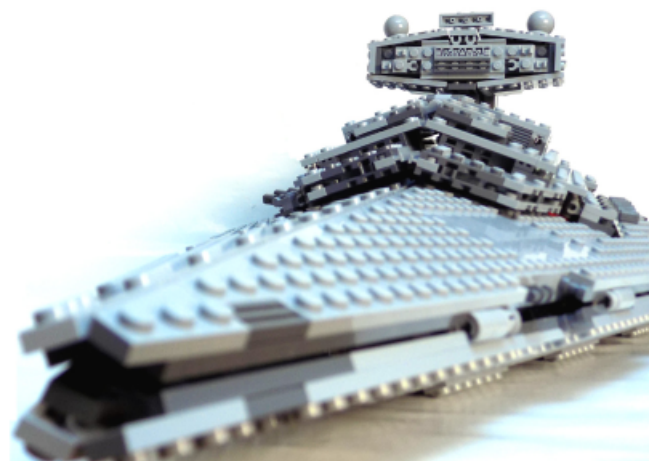
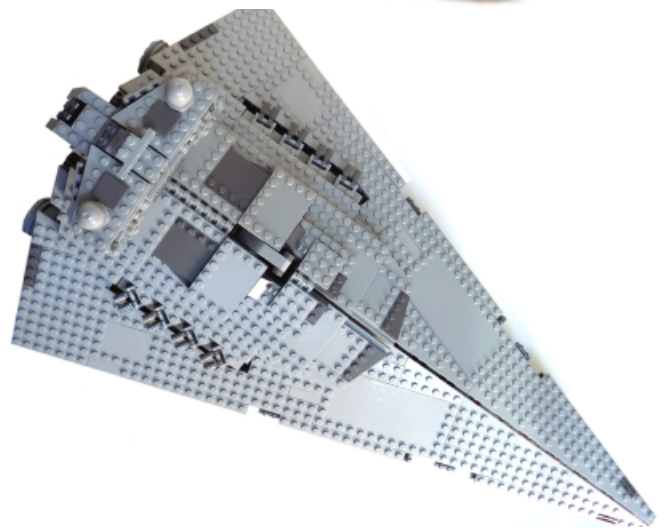
Navegando por los confines de la galaxia en una de las naves más míticas de la saga Star Wars.



Este set fue puesto a la venta en 2014 por LEGO® y fue uno de los sets estrella de aquel año. Ni más ni menos que el Imperial Star Destroyer. Este set es una reedición del set 6211 Imperial Star Destroyer de 2006, en el que se representa la mítica nave estelar de forma que pueda jugarse en su interior con las minifigs que contiene. Evidentemente, no es un set hecho a escala de las minifigs, ya que sería imposible recrear una nave de dicho tamaño.

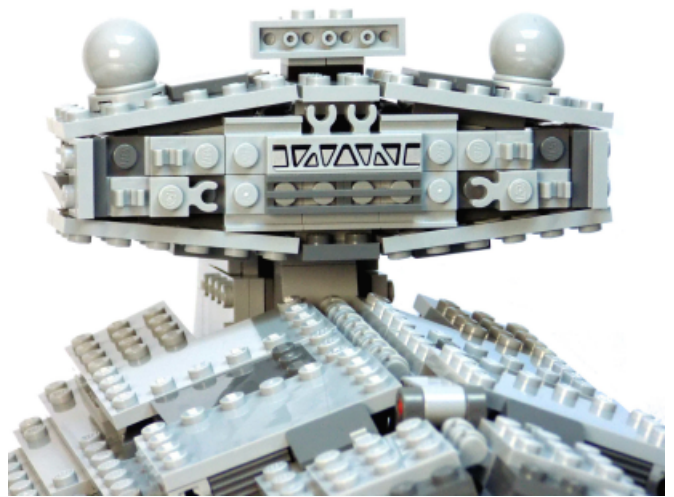
Como también poseía el set anterior, el 6211, lo primero que me vino a la mente eran las lógicas comparaciones de cuál podía ser mejor, o más parecido al modelo original. Viendo las fotos de la caja, ya tenía claro que este nuevo modelo tenía un parecido más fiel al modelo de las películas, sobre todo en lo que se refiere al puente de mando, y que se había cuidado más los detalles, intentando disimular mejor los huecos de unión de las distintas partes de la nave.

La construcción me resultó bastante entretenida. Si bien es cierto que tiene gran cantidad de elementos



technic y partes estructurales que se repiten, no dejan de ser necesarias para dar firmeza a la estructura de la nave. La nave se construye en distintos pasos, en los que se va dando forma a la estructura principal, los paneles, la superestructura y el puente de mando. A medida que va avanzando la construcción me fui dando cuenta que la estructura de la nave era notablemente más pequeña que la del modelo anterior. Me pareció raro, pues la cuenta total de piezas es muy similar a la del modelo de 2006. El proceso era muy parecido, primero se construye la base, la estructura y los laterales de la nave, que delimitan el tamaño de la misma. En esta etapa de la construcción me dio la impresión de que se hacía mucho hincapié en los elementos que debían alojar el gancho con el que poder sujetar la nave, pero se dejaba totalmente vacío el interior, donde se supone que se podría jugar con las minifigs. En una siguiente etapa se construye el puente de mando, que una vez terminado se conecta a la estructura de la nave. Posteriormente se construyen los paneles de la coraza superior, y a pesar de ser partes móviles que pueden abrirse o cerrarse para acceder al interior, quedan bastante bien encajadas. Por último hay que construir toda la casamata, que curiosamente no va unidad de ninguna forma, se coloca directamente sobre el hueco que queda en la parte superior de las cubiertas, encajada entre los anclajes del puente de mando y el asa para sujetar la nave. No es un proceso muy complicado, sobre todo teniendo en cuenta el tamaño de la nave, y se me hizo bastante rápido.

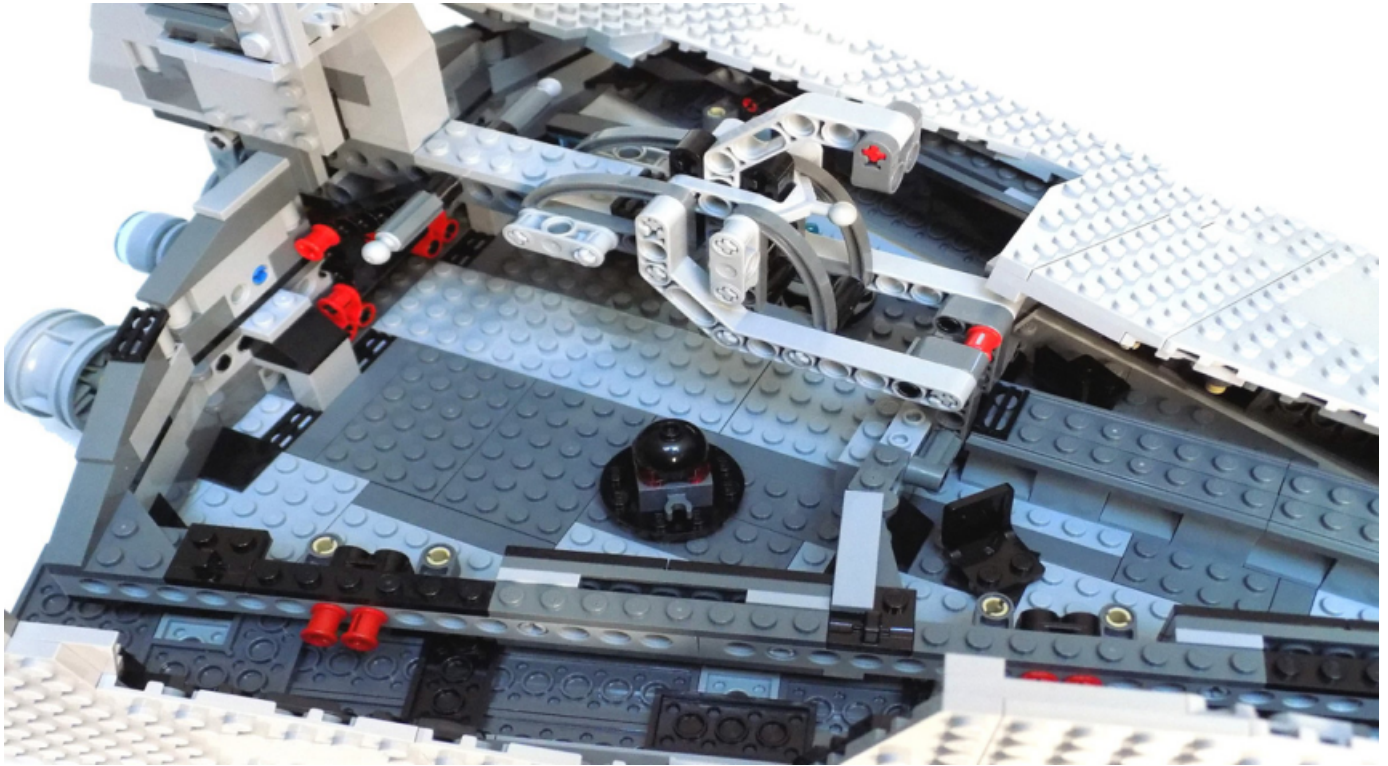
Una vez construido me dediqué a montar las minifigs. El set contiene 6 minifigs, y todas son nuevas o al menos contienen nuevas serigrafías. Darth Vader, del que se puede destacar que venía con un nuevo torso, nueva cabeza, y con las piernas serigrafiadas. Después teníamos un oficial imperial, que tenía un



nuevo diseño del torso y una gorra totalmente nueva, mucho más fiel al modelo de las películas. También incluía 2 stormtroopers, 1 navy trooper y 1 imperial crew con nuevas serigrafías. Además el set incluía un mouse droid y una microfig simulando el holograma de la figura del Emperador.

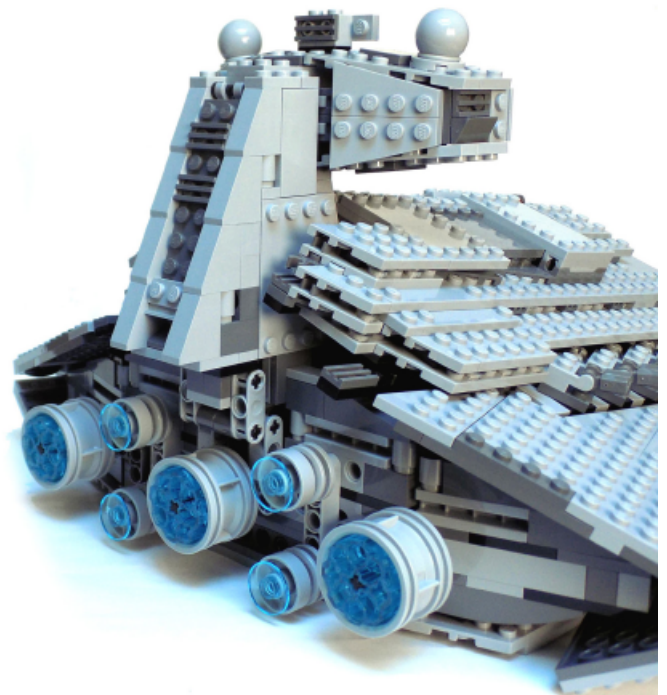
Respecto al set debo decir que me produjo sensaciones contrapuestas. Por un lado el diseño exterior era mucho más bonito que el del set del año 2006, con un puente de mando mejor escalado, y con menos huecos visibles en sus zonas de unión. Por otro lado, no entendía cómo era posible semejante reducción de tamaño y número de minifigs, siendo la diferencia en el número de piezas de apenas 15 sobre 1324. El set contiene 4 minifigs menos que el set de 2006, aunque la selección me parece muy interesante. Tiene algunos elementos funcionales, como el manejo de los cañones y los “famosos” lanzadores de proyectiles. El detalle del gancho extraíble para poder llevar la nave de un lado a otro está muy bien pensado, aunque no se me quita el miedo a que se pueda partir esa pieza. Sin embargo, creo que este set tiene muchas carencias. Y no me refiero a las





comparaciones con el set del 2006. Por un lado, el acabado de la parte posterior es muy pobre. Tendiendo en cuenta todo el trabajo realizado para mejorar su aspecto, creo que se podría haber mejorado el aspecto de la zona de motores, porque es notablemente inferior al del resto de la nave. Pero donde sin duda creo que el set ha fallado es en su interior. Tendiendo en cuenta que es un playset, y que todo el diseño de la nave está orientado a poder abrir las cubiertas superiores, para jugar en su interior, creo que la decoración interior es muy pobre. A diferencia de otros sets de este tipo, en este hay espacio de sobra para poder hacer estancias, pasillos, puertas, etc. El interior está casi vacío, apenas hay unos elementos decorativos hechos con pegatinas y paneles de control. Se podrían haber incluido algunas estancias o pasillos, con la decoración interior de las naves que se ven las películas, para darle más jugabilidad. Creo que este es el aspecto más flojo del set. Otro elemento que no me ha gustado es el de la casamata, al no estar fijada a ninguna parte de la nave se mueve constantemente, es un detalle menor, ya que si juegas con el interior no la tienes puesta, pero podría haberse ajustado mejor.

En resumen. Es un set bonito de aspecto, y que puede dar mucho juego, Todavía hoy puedes encontrarlo en tiendas, y para quien no tiene el modelo anterior es una forma de poseer una nave icónica dentro de la saga de Star Wars a tamaño grande. Sin embargo, tiene algunas carencias, con todo lo bonito que lo han



hecho por fuera se puede decir que se han olvidado de decorar de igual forma el interior. En cuanto a las minifigs, todas son nuevas o contienen serigrafías de nuevo diseño (para cuando salió el set). Tiene una gran jugabilidad, ya que el interior es fácilmente accesible y hay mucho espacio en el que poder jugar, pero contiene muy pocos elementos en su interior con los que interactuar, algo que se puede arreglar fácilmente diseñando tu propio interior.

#

Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set.

Review: 75827 Ghostbusters Firehouse Headquarters

Set: FIREHOUSE HEADQUARTERS

Número de set: 75827

Piezas: 4634

Contiene: 9 minifigs y 3 fantasmas



Por Otum

Fotos de LEGO® SystemA/S



¿A QUIÉN LLAMARÁS?

Como una aparición de las que cazan nuestros héroes, ha surgido este edificio, The LEGO® Group se tenía muy bien guardado el lanzamiento de este set, todos los aficionados estábamos convencidos que únicamente disfrutaríamos del Ecto-1, ¡pero no es así!

Comencemos por el principio, la caja, preparad una carretilla para llevarla, se trata de una caja del mismo tamaño que la caja de la Estrella de la Muerte, por tanto fácil de llevar no es... Al abrir la caja nos encontramos con dos cajas de cartón blanco, varias bolsas numeradas de piezas y el manual de montaje. Es de suponer que al ser de las primeras cajas que salen de la fábrica, no ha sido empaquetada de forma definitiva, y todas las bolsas de piezas irán en cajas. El manual de montaje es de unas 420 páginas sin anillas, de manera que se añade más alicientes al montaje del set jejejeje... Antes de que lo preguntéis, ¡¡sí!!!, sí que

hay pegatinas, vienen dos hojas de pegatinas, una con todas las pegatinas de attrezzo, y otra con las pegatinas que hacen efecto espejo.

Vayamos al apartado de las minifigs, el set viene con un total de 9 minifigs, además de "Moquete (Slimer)" y dos fantasmas ectoplasmáticos. Las minifigs son la de los cuatro protagonistas (Ray, Egon, Winston y el Doctor Venkman), la de la secretaria (Janine), la de Dana Barret/LaGuardiana de la Puerta, la de Louis Tully/El Maestro de las Llaves, un chófer zombie y el fantasma de la biblioteca (el primero que ven). Todas las minifigs, tienen doble cara, una sonriente, y otra asustada, o furiosa en el caso del fantasma.





El set es de un tamaño mayor al de los edificios modulares, pero encaja perfectamente entre ellos, pero la mayor diferencia con los edificios modulares es que, a diferencia de los modulares, este se abre como un libro, es decir, una de las paredes laterales se abre en dos para poder ver el interior. Esta circunstancia implica una manera de montar distinta a la de los edificios modulares.

Con las primeras cuatro bolsas se construye la planta inferior, en ella encontraremos la zona para aparcar el Ecto-1, los armarios con los uniformes y las mochilas de protones, la mesa de trabajo de Janine, y la del doctor Venkman, y la cámara de contención. La construcción es sencilla y sin grandes técnicas, pero como se mencionaba anteriormente, no hay que pensar en mentalidad edificio modular, donde se hacen las cuatro paredes, y se pasa a otro piso, es este caso se va construyendo una pared que se abre.

Con las siguientes tres bolsas de piezas, lo que se va a montar es el primer piso, pero la parte fija, es decir, el lateral que se abre se montará posteriormente, de las cosas a destacar en la construcción es la decoración de piedra alrededor de las ventanas, el

resultado es magnífico, y le da esa estética tan característica al edificio, se irá repitiendo hasta el final del montaje del set. A nivel del interior, se construye el dormitorio con tres camas ¿? (no son cuatro jajaja) y la zona de la cocina, donde Moquete hace de las suyas. Muy destacable el nivel de detalles que hay en la cocina, nevera que se abre, cocina con extractor de humos, cajas de pizzas, hasta el tostador con los mocos rosas de la segunda película de la saga.



Con la octava bolsa se construye un trozo de la fachada que se abre, y que por dentro tiene el cuarto de baño, al igual que la cocina, totalmente equipado, y elegantemente decorado con mocos verdes de nuestro amigo Moquete...



Con las bolsas numeradas del 9 al 11 se construye el siguiente piso del edificio, también la parte fija, al igual que pasa con lo construido hasta ahora, el interior es un cúmulo de detalles que le dan mucho color y vida al set, en el caso de esta parte de la construcción nos encontramos con la mesa de billar con los agujeros de las troneras y todo... una diana de dardos, y además está el laboratorio de Egon, lleno de ordenadores, chismes de investigación, incluso el casco para el

análisis de los impulsos cerebrales que le pone a Louis.



Con la bolsa número 12 se monta otro trozo de la pared móvil, en el interior encontramos otra parte del laboratorio de análisis. La construcción de todos estos módulos no es en ningún caso complicada, y en todos los casos se realiza igual, se va montando el lateral de la pared a falta de los ventanales, luego se realiza el interior, se añaden los ventanales y por último la estructura que aguantará el piso de arriba.

Con las dos últimas bolsas de piezas se construyen el trozo de edificio que falta y el techo. La parte de edificio que falta es parte del lateral que se abre, que en este caso consiste en las escaleras que comunican las distintas plantas del edificio, y por el exterior nos encontramos con las clásicas escaleras metálicas de emergencia. La rejilla de ventilación del techo hace las veces de enganche para mantener el set cerrado.

En definitiva, como se ha comentado en varias ocasiones es un set de construcción sencilla, pero lleno y lleno de detalles que hacen que a medida que se va construyendo nos vengamos a la cabeza las escenas más conocidas de la película. El edificio se puede integrar fácilmente en cualquier diorama de City, y la estética exterior lo hace especialmente bonito. Es



cierto que por su precio puede asustar (379,99€), pero son más de 4500 piezas, sale más o menos a 0,07€ la pieza, con 9 minifigs, y bajo licencia, es por ello que si sois fans de Los Cazafantasmas, y podéis ahorrar un poco no dudéis en haceros con él, merece mucho la pena, y más si se tiene en cuenta que a diferencia de los modulares, este set se puede tener expuesto con su interior a la vista. Y ya sabéis, “si hay algo extraño en el vecindario...”

#



Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set.

Kevin Hinkle - Community Manager del LEGO® Community Engagement (LCE)

Por HispaBrick Magazine®



HispaBrick Magazine: Haznos una pequeña introducción de ti, profesión, gustos, no te gusta...

Kevin Hinkle: Tengo el privilegio de gestionar la relación entre la Marca LEGO® y la comunidad AFOL (Adultos Fan de LEGO) en las áreas geográficas de Norteamérica, Centroamérica y Sudamérica. He estado empleado por el Grupo LEGO® durante más de diez años y actualmente resido cerca de nuestra Oficina de Marketing y Ventas en Enfield, Connecticut; ESTADOS UNIDOS. Tengo dos hijos maravillosos, ambos niños, casado con mi esposa desde hace once años. Mis intereses personales (además mi afición por LEGO, ¡por supuesto!) incluyen la ilustración, animación y diseño gráfico. También tengo una fuerte pasión por las consolas y los juegos de videoconsolas portátiles.

HBM: ¿Jugaste con LEGO cuando eras un niño?

KH: ¡Absolutamente! Como muchos de los miembros de nuestra comunidad AFOL, puedo relatar que poseía un gran recipiente de plástico donde guardaba mi colección de elementos LEGO como un niño

pequeño. Me alegraba de forma rutinaria con la llegada de un nuevo catálogo de productos LEGO en nuestro buzón de correo de casa. Cuando era niño, yo era muy impaciente y tenía dificultades para conservar mi paga para la compra de productos de LEGO grandes. Frecuentemente, me conformaba con algo pequeño sólo para poder comprar algo tan pronto como fuera posible. Los grandes sets permanecieron en mi lista de deseos de vacaciones la mayor parte de mi infancia, y estoy feliz de informar que esos deseos generalmente se hicieron realidad. Tengo buenos recuerdos jugando con los productos de temas favoritos como Aquazone (1995) y del Oeste (1996).

HBM: ¿Cómo llegaste a ser empleado de LEGO?

KH: Mi carrera en el Grupo LEGO® comenzó en septiembre de 2005. En esa época, yo vivía a las afueras de Denver, Colorado; EE.UU. y necesitaba un trabajo a tiempo parcial, mientras iba a la universidad. Para mi deleite, un viaje a nuestro centro comercial local presentó una oportunidad interesante: Una tienda LEGO. Yo nunca había oído hablar de una tienda como tal, así que toda la visita fue ¡muy nostálgica! Pregunté acerca de las ofertas laborales abiertas, pero en ese momento, no había nada disponible. Sin embargo, conseguí un trabajo en ese mismo centro comercial, pero en una tienda diferente. Mencioné a mis nuevos colegas, en varias ocasiones, que habría sido increíble trabajar para la tienda LEGO y que estaba decepcionado de que no hubiera habido nada disponible. Mis colegas lo mantuvieron en su mente y sólo después de cuatro meses en mi empleo, un compañero de otro lugar me comunicó que había aparecido un anuncio de "Se busca empleados" en la tienda LEGO. Ese mismo día me acerqué, rellené una solicitud para un asociado de ventas a tiempo

parcial (ahora denominado Brick Specialist) y mantuve una entrevista con un supervisor de la tienda. Un par de días más tarde, tuve una entrevista de seguimiento con el gerente de la tienda y mientras conducía a casa, después de la entrevista, recibí una llamada en mi teléfono móvil que me ofreció el puesto. Desde entonces, he disfrutado de una larga y maravillosa carrera que abarca múltiples puestos, equipos y ubicaciones dentro de los Estados Unidos.



HBM: ¿Fue algo planeado?

KH: Yo nunca había planeado trabajar para una empresa de juguetes y mucho menos el Grupo LEGO®. Aunque me considero muy afortunado de haberme asegurado una divertida y gratificante carrera, todo parecía llegar solo, no orquestado por nadie en particular. Mi objetivo inicial era para terminar la escuela y buscar trabajo en la industria de animación y/o ilustración. Pasé muchos meses presentando currículums y portafolios, pero nadie me podía ofrecer la estabilidad que ya había construido con mi carrera en el Grupo LEGO®. Como tal, tomé la decisión de centrarme en mi carrera con el ladrillo y dejar mis ambiciones artísticas en un segundo plano.

HBM: ¿Cómo te uniste al LCE Team?

KH: Me uní a nuestro departamento en 2011 cuando éramos conocidos como CEC (Community Engagement & Communication). En ese momento llevaba unos seis años en mi carrera exclusiva en LEGO, en nuestra división minorista. Durante estos seis años, tuve la oportunidad de trabajar en tres lugares diferentes con tres equipos diferentes y mantener cuatro títulos diferentes. Aunque estaba muy

contento con las conexiones que había construido y habilidades que había adquirido, me sentí obligado a explorar otras opciones dentro de la organización. Mientras navegaba por los puestos vacantes en nuestra página web, me encontré con un anuncio para un rol titulado Coordinador de Comunidad en Norteamérica. Me acerqué al encargado del puesto para obtener más información sobre el trabajo y de lo que se esperaba. Después de dedicar algún tiempo para pensarlo y hablar con mi familia, presenté mi solicitud. Mientras que aún era el Director de la tienda LEGO® en Austin, Texas; EE.UU., participé en tres entrevistas por separado y se me ofreció el puesto a partir de entonces.

HBM: ¿Cómo es la salud de la Comunidad de Norteamérica?

KH: Creo que el término "salud" se puede definir de manera muy diferente dependiendo de con quien estés hablando. Desde una perspectiva, la comunidad AFOL de América del Norte parece muy saludable, como lo demuestra el crecimiento explosivo de los Grupos de Usuarios LEGO reconocidos durante los últimos cuatro años que he estado en este papel. También se podría llegar a esta conclusión basándose en el número de eventos RLUG de la comunidad de América del Norte, que han organizado o participado cada año.

Desde una perspectiva ligeramente diferente, hemos notado una tendencia interesante en el que "la fragmentación de LUG" se produce con frecuencia en América del Norte. Esto es cuando un LUG se escinde en dos, independientes (¡o incluso tres en algunos casos!) debido a diversas razones. Aunque hay un gran número de razones lógicas para algo como esto ocurra, las razones citadas con más frecuencia, se deben a la diferencia de opinión entre los individuos. Como esto ha ocurrido muchas veces en la región en los últimos años, mi punto de vista sobre el asunto es que la comunidad de América del Norte es de hecho saludable, pero potencialmente frágil en algunos aspectos.

En términos de compromiso con la afición de LEGO, estoy constantemente impresionado e inspirado por

los increíbles AFOLs que me encuentro, no sólo en América del Norte, ¡también en Centroamérica y Sudamérica! Su habilidad en la construcción y la creación de modelos verdaderamente impresionantes son insuperables.

HBM: ¿Cuántos RLUGs hay?

KH: Esa es una muy buena pregunta y que me hacen muy a menudo tanto colegas internos como aficionados externos. Al escribir estas líneas, hemos otorgado el reconocimiento a 102 Grupos de Usuarios LEGO en el territorio del que soy responsable. Esto equivale a 92 en América del Norte (Canadá, México y los Estados Unidos) y 10 en Centroamérica y Sudamérica (Brasil, Chile, Colombia, Guatemala, Panamá y Perú). En Noviembre de 2014 se puso en marcha el programa LEGO Ambassador Network, o LAN en sus iniciales, que alberga un mapa que ayudará a los miembros de la comunidad AFOL buscar fuera LUGs reconocidos en todo el mundo. Allí se puede encontrar enlaces a sus sitios web, datos de miembros, según lo informado por su embajador, e incluso una breve descripción.

HBM: ¿Hay diferencias entre LUGs europeos y LUGs Norteamericanos?

KH: Yo creo que sí, pero no en cuanto a su enfoque a la afición a LEGO. En mi investigación, los RLUGs europeos tienden a estructurarse mucho más rígidamente. Tienden a ser una infraestructura robusta involucrada con diversos roles a ocupar e incluso comités para tomar decisiones del club. Aunque sin duda hay RLUGs en América del Norte que comparten este rasgo, la mayoría de los grupos están dirigidos más débilmente. Las diferencias también se pueden ver en las áreas geográficas que optan por cubrir. Parece ser más común para un RLUG europeo cubrir un país o área geográfica grande, con el apoyo de secciones más pequeños o sub-grupos. En América del Norte, los RLUGs favorecen las áreas geográficas más pequeñas que incluso pueden basarse en una ciudad o pueblo en particular. He experimentado unas pocas veces con la apertura de debates con la comunidad aquí y cada vez parece provocar un debate interesante.

HBM: Y con respecto a los eventos, ¿cuáles son las principales diferencias?

KH: En promedio, los eventos AFOL fuera de América del Norte se centran más en el aspecto de compartir la afición con una audiencia pública. Incluso me he dado cuenta también de esta tendencia en América Central y del Sur. Los eventos en América del Norte tienden a centrarse en compartir la afición con otros miembros de la comunidad AFOL. Un gran ejemplo de este concepto es examinando el número de convenciones AFOL que tenemos aquí cada año. Una convención es un evento AFOL que se centra principalmente en la participación y promoción de la marca LEGO® y afición entre los demás AFOLs y fans adolescentes. Esto se logra ofreciendo un número de "días privados" en el que sólo los asistentes registrados (que serían los aficionados) pueden participar en una gran cantidad de seminarios, talleres, conferencias magistrales, juegos y actividades. Hay un momento en el que se abre el evento al público, por lo que los gastos operativos se pueden sufragar. En 2015, nuestros datos indican que había 16 convenciones AFOL en América del Norte. Además de los eventos de larga duración como BrickFair, Brickworld y BrickCon, hemos sido testigos de un crecimiento explosivo con los acontecimientos más recientes, como BrickSlopes en el estado de Utah, Philly Brick Fest en Pennsylvania, BricksCascade en Oregon y Brickfête Toronto en la provincia de Ontario.



HBM: ¿Están disponibles todos los programas comunitarios de apoyo?

KH: Sí, los programas de apoyo y las oportunidades

que operamos como departamento se ofrecen a nivel mundial. Un beneficio adicional de poner en marcha la red LAN en el 2014 fue la capacidad de publicar públicamente los detalles de cada uno de estos programas en la plataforma. Ahora cualquier persona interesada en aprender más encuentra la información, no sólo los embajadores de los RLUG. Al igual que con cualquier iniciativa global, dentro de cada uno de los programas de apoyo pueden existir pequeñas diferencias en la ejecución debido a las leyes locales o regionales, políticas y procedimientos. Si hay una necesidad a nivel local que difiera del modelo operativo global, nos comunicamos con la región afectada, tanto dentro de la documentación del programa, como también en la discusión con los pertinentes Embajadores RLUG.

HBM: ¿Qué percepción hay en los EE.UU. de la comunidad europea AFOL?

KH: A partir de los debates que he tenido, muchos miembros de la comunidad RLUG en Norteamérica parecen muy interesados en la gestión y/o administración de RLUGs no sólo en Europa, sino en otras regiones también. El promedio total de miembros de un RLUG de Norteamérica es bastante pequeño en comparación con muchos de los RLUGs europeos. Además, los RLUGs norteamericanos tienden a cubrir tanto las zonas "más pequeñas", como una ciudad o una parte de un estado/provincia. Como tal, el concepto de un RLUG del país es extraña e interesante para la comunidad aquí.

HBM: ¿Cuál es la evolución esperada de los LUGs alrededor del mundo: grandes grupos absorbentes de diferentes comunidades o mayor número de LUGs de tamaño decreciente?

KH: Creo que vamos a presenciar las diferentes formas de la evolución en las diferentes regiones geográficas. Para la región de América del Norte, creo que la tendencia de la "fragmentación del LUG" continuará y veremos más y más pequeños grupos que cubren áreas más pequeñas. Una vez más, me gustaría poner freno a esto con el debate y las mejores prácticas compartidas de otras regiones pero hay más trabajo que hacer allí. Creo que América del Sur está

en una posición interesante, ya que es susceptible de ser influida no sólo de América del Norte, sino de Europa también. Como me dijeron unos AFOLs de Brasil- es igual de conveniente viajar a Europa como a Estados Unidos a partir de su ubicación. Por lo tanto, creo que la región de América del Sur va a evolucionar con los factores que vienen de ambos lados del océano Atlántico, y que sin duda será interesante presenciar. En cuanto a otras regiones del mundo, me remito a mis colegas que mantienen un pulso en la comunidad que se encargan.

HBM: Los Estados Unidos es el país de origen de muchas de las empresas más conocidas que hacen accesorios de minifigs LEGO y están muy involucrados en los eventos de Norteamérica. ¿Cuál es el punto de vista de LEGO de este aspecto de la afición LEGO?

KH: ¡Muy cierto de verdad! Tengo que admitir que la comunidad AFOL en América del Norte es, sin duda, conocida por su espíritu emprendedor en términos de compromiso con la afición de LEGO. Muchas empresas han brotado de la comunidad aquí y es otra de las tendencias que he señalado en mi gestión. Nuestro punto de vista de estas empresas AFOL surgidas, es la misma que siempre hemos mantenido. Entendemos que nuestros productos y servicios pueden no cubrir todos los aspectos que buscas de una afición. Estas empresas tienen la posibilidad de llenar esos agujeros y dar servicio a los intereses buscados. Lo mismo podría decirse de algunos de los sitios web maravillosos que operan que dan un servicio como el registro existente de toda la colección de productos LEGO. Siempre y cuando no haya violaciones de las marcas registradas y/o los derechos de autor, y que el negocio se representa correctamente, no tenemos preocupaciones. Nuestro principal objetivo, es asegurar que nuestros consumidores (independientemente de su edad) entiendan el origen del producto o servicio y cómo el grupo LEGO, en la mayoría de los casos, no está involucrado. Donde mi papel en esto se hace muy difícil, es que muchos de los miembros de nuestra comunidad llegarán a mí en busca de aprobación, asociación, o asesor legal básico en cuanto al lanzamiento de un nuevo negocio o servicio que vincula la afición LEGO. Esto, por tanto, no es

algo que ofrecemos, así como la divulgación y seguimiento y puede parecer confuso y/o desacertado para algunos.

HBM: ¿Cuáles son los países más "LEGO" en América del Sur?

KH: Desde la perspectiva de la empresa, sólo tenemos una presencia oficial de las empresas en Brasil. Otros países de la región dependen de distribuidores de terceros y socios con el fin de vender productos de LEGO y ejecutar iniciativas de marketing. Desde una perspectiva comunitaria, ¡tenemos RLUGs en muchos países! Nuestros registros indican RLUGs presentes en Brasil, Chile, Colombia, Guatemala, Panamá y Perú. Cada uno de ellos son tan apasionados de la marca LEGO y aficionados como sus homólogos en el norte. Ellos organizan reuniones periódicas, eventos y participan en línea a través de foros, listas de distribución de correo electrónico y sitios web.



HBM: ¿Hay países sin LUGs? ¿Sabes por qué?

KH: ¡Ciertamente! Así como vemos en América del Norte, numerosos estados y provincias actualmente no tienen ningún RLUG registrado. Podría haber varias razones para esto: tal vez la comunidad AFOL en un área en particular no se ha organizado lo suficiente para formar un club o grupo. Quizás los productos LEGO son muy difíciles de adquirir en un país en particular o su costo es visto como prohibitivo de la afición. Con tanta coordinación y comunicación realizada con los RLUGs que ya conocemos, mis colegas y yo no ponemos un gran esfuerzo en la

en la investigación de nuevos LUGs que son desconocidos para el Grupo LEGO®. Esperamos que al compartir toda la información pertinente en línea a través de la LAN y el boca a boca en la comunidad AFOL física y en línea, los nuevos grupos sabrán a quién contactar en cuanto a la búsqueda de reconocimiento y participación en nuestros programas de apoyo.

HBM: ¿Es difícil crecer allí?

KH: En algunas áreas, creo que hay factores que efectivamente hacen una comunidad RLUG más difícil de establecerse y crecer. Como con cualquier cosa, creo que el tiempo y la paciencia valen la pena cuando se trata de cualquier cosa relacionada con la comunidad AFOL! Hay tanta información entre la comunidad AFOL. Yo animo a los que buscan asesoramiento sobre el establecimiento de un nuevo LUG buscar en línea y preguntar a sus compañeros AFOLs. En cuanto a América del Norte, animo a los miembros de la comunidad a hacer referencia en nuestro mapa en la LAN-puede que se sorprenda de que un RLUG ya exista donde estés! Llegar y ver a dónde va.

#



Entrevista: Lennart Cort

Por HispaBrick Magazine®



HispaBrick Magazine: Haznos una pequeña introducción de ti.

Lennart Cort: Mi nombre es Lennart Cort y tengo 27 años, vivo en una pequeña ciudad llamada Give a unos 15 km de Billund con mi novia y mi perro. Trabajo como vendedor en la tienda LEGO® del aeropuerto de Billund.

HBM: ¿Jugaste con LEGO cuando eras un niño?

LC: Sí, lo hice. LEGO y Micro Machines (tema militar) fueron mis juguetes favoritos.

HBM: ¿Eres un AFOL?

LC: Sí, de hecho lo soy desde el 2010.

HBM: ¿Cuáles son tus temas favoritos de LEGO?

LC: Cuando era niño tuve un montón de diferentes temas y he jugado con castle, space, city y pirates. Recordando, con castle es con lo que disfruté

probablemente más.

A día de hoy me gusta el tema CREATOR expert y los UCS de Star Wars™. Pero lo que más me gusta es hacer MOCs, por lo que todo el dinero que gasto está destinado a piezas.



HBM: ¿Deseas trabajar para LEGO?

LC: Sí, esto sería genial y espero hacerlo finalmente.



HBM: ¿Cómo entraste a trabajar en la tienda LEGO del aeropuerto de Billund?

LC: A través de un proceso normal y entonces parece que no es malo tener pasión por lo que se vende.

HBM: ¿Por qué pensaste en la construcción de un modelo del aeropuerto de Billund?

LC: Sabía que el aeropuerto de Billund estaría muy interesado en un set por su 50 aniversario. Ya que no había realizado la construcción de ningún edificio todavía, pensé que podría construirlo en el estilo Architecture de LEGO.



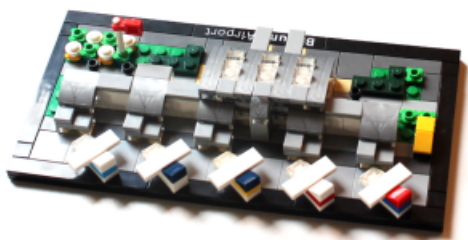
HBM: ¿Cuánto tiempo dedicaste para construirlo?

LC: No demasiado, por suerte para mí el aeropuerto de Billund es sobre todo de color gris, que es el color que en más cantidad dispongo.

HBM: Pero fue en una escala más grande que el modelo final. ¿Cómo de grande era?

LC: Aproximadamente 3 veces más grande por lo que el set oficial es menos detallado.

Creo que se puede comparar con el de LEGO® Cuusoo/Ideas, los sets tienden a ser cambiados del original al oficial.



HBM: ¿Cómo llegó tu idea a LEGO®?

LC: Después de mostrar el modelo a la gestión del aeropuerto de Billund, inmediatamente tomaron una foto y la enviaron por correo a Jørgen Vig Knudstorp (CEO LEGO) en LEGO. Esto fue una sensación impresionante.

HBM: ¿Cómo te sentiste cuando supiste que tu idea haría realidad?

LC: Yo estaba muy contento. Sé que había estado en el lugar correcto en el momento adecuado para que tal

cosa sucediera, y por supuesto con el modelo adecuado. Es realmente impresionante formar parte.

HBM: Entonces, Mel Caddick diseñó el set real. ¿Tuviste alguna interacción en el proceso de diseño?

LC: Sí, ella lo hizo. Lamentablemente no, incluso entonces era un secreto para mí.

Mi modelo había estado fuera durante meses, y sin mi conocimiento estuvo en LEGO, cuando fue devuelto, me lo dieron con unos tiles negros en los que había escrito "Billund Airport" en ellos, ya sabes, como los que se usa en los sets Architecture. Entonces supe lo que iba a suceder.



HBM: Ahora el set está a la venta exclusivamente en el aeropuerto de Billund. ¿Cómo es la reacción de la gente cuando saben que tú eres la persona responsable?

LC: La gente es muy amable y, por supuesto, hace muchas preguntas al respecto. Me gusta conocer a otros AFOLs en la tienda.

A veces algunos han reaccionado como si fuera una estrella de cine, esto es realmente una sensación extraña y me empieza a ruborizar toda esa atención.





HBM: Has diseñado otro modelo que pueda ser un set de LEGO?

LC: Todavía construyo, pero no he construido nada parecido desde entonces. Actualmente estoy trabajando en un barco vikingo a escala minifig.

Hice un modelo de Eurofighter para Airbus GmbH, que también fue una experiencia increíble y mi modelo de F-16 está en el museo del aire danés, así que las cosas van muy bien.

#



Nota HispaBrick Magazine: The LEGO® Group no tiene ningún plan para comercializar sets de temática militar contemporánea.

HispaBrick Magazine Event 2015

Por HispaBrick Magazine®

Los días **5 y 6 de diciembre** tuvo lugar el evento anual organizado por **HispaBrick Magazine®**, 4ª edición ya de este encuentro de aficionados a las construcciones de LEGO®, celebrado en el mNACTEC de Terrassa (Barcelona). Además de las actividades para expositores, se llevó a cabo una exposición de construcciones de piezas de LEGO®.

La exposición estuvo orientada a dioramas y construcciones originales, donde el sistema MILS tuvo una gran presencia al estar presente en el diorama medieval, el diorama de la Batalla de Hoth y el del Circuit de Catalunya. Además, en esta ocasión pudimos volver a contemplar el Hangar Imperial y contamos con la visita de algún personaje de la famosa saga Star Wars.

Otro tema que no faltó fue City, tanto vintage como actual, y la gran colección de vehículos militares de Panzerbricks.

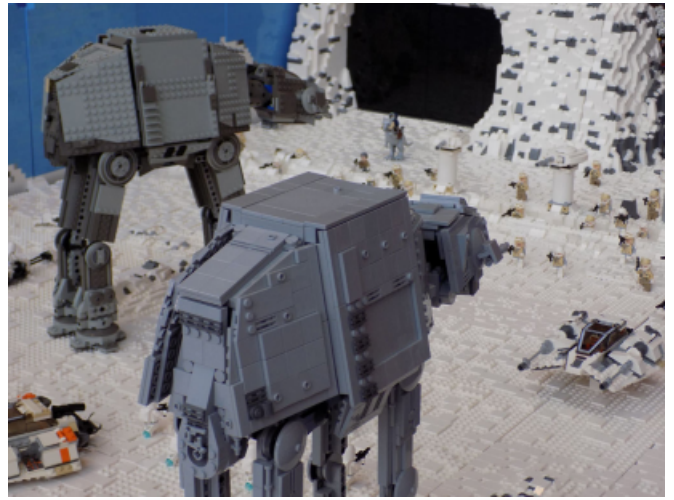
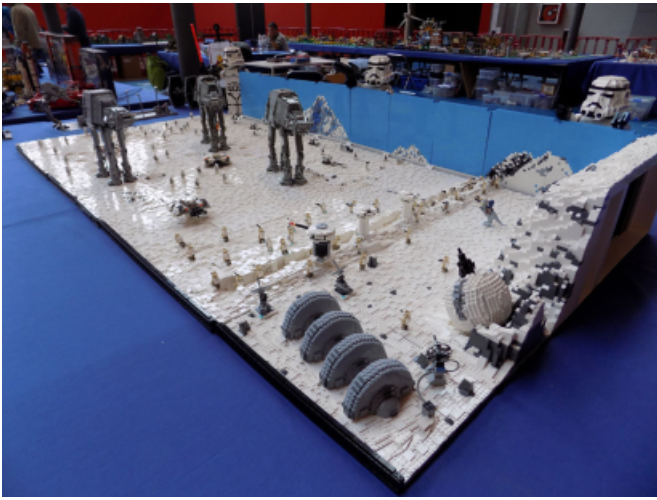
MINDSTORMS y Technic demostraron ser una vez más un tema que atrae tanto a adultos como niños. Pudimos deleitarnos con las continuas demostraciones en vivo de los diferentes modelos llevados al evento, donde destacamos el EV3 resolviendo un cubo de Rubik que atrajo todas las miradas.

Además de la exposición, se realizaron diferentes actividades para los casi 9000 visitantes que acudieron a nuestra cita anual.

#







A lo largo del mes de febrero se abrirán las inscripciones para participar en la exposición que se realiza en el seno de la Feria de Coleccionismo de Mungia, y en la que, como viene sucediendo en los últimos años, estará presente HispaBrick Magazine.

Para más detalles sobre la inscripción y el evento consultad el portal web de HispaBrick Magazine: <http://www.hispabrickmagazine.com/>

XIV Feria de Coleccionismo Mungia - 2016

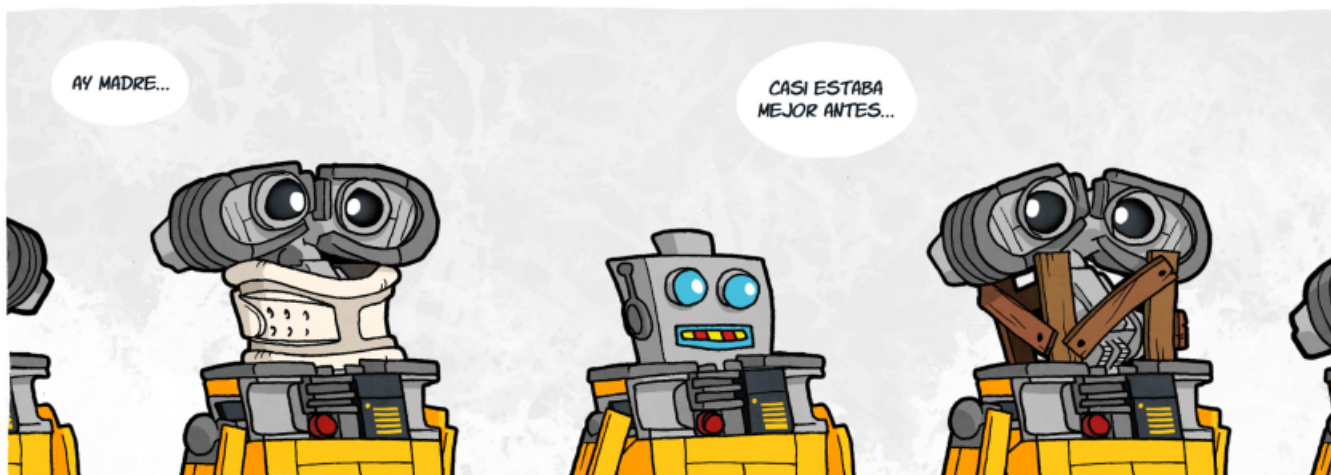
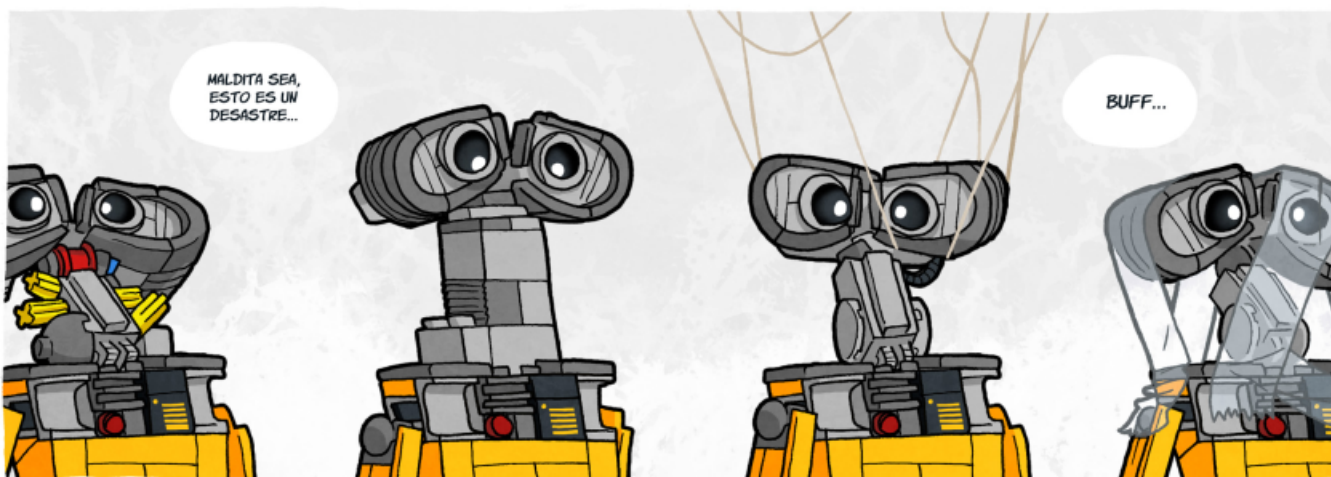
**HISPA
BRICK
MAGAZINE®**

**Exposición de
construcciones de
piezas de LEGO®**



**Gaztegun (Aita Elorriga kalea 1)
2 de abril: 10:30 - 14:30 y 16:30 - 20:30
3 de abril: 10:00 - 14:30**

Desmontados por Arqu medes



Colaborar con la revista

Colaborar con nosotros es tan fácil como tener algo que contar sobre LEGO® y querer compartirlo con la comunidad. Solo tienes que escribirnos a info@hispabrickmagazine.com y te ayudaremos en lo que necesites para escribirlo.

Si tu idioma no es el español, no te preocupes, también buscaremos una solución para eso. ¡No te quedes con las ganas de participar!

Puedes seguirnos en Facebook: <http://www.facebook.com/hispabrickmagazine> o en Twitter: @H_B_Magazine #

Nuestros colaboradores en Internet

Antonio Bellón (Legotron)	http://www.abellon.net/Panzerbricks/
Arvo brothers	http://www.arvobrothers.com
Carlos Méndez (Car_mp)	http://www.flickr.com/photos/carpmp/
Diego Gálvez	http://notjustbricks.blogspot.com
Jesús Delgado (Arqu medes)	http://debiologoadibujante.blogspot.com/
Jesús (Manticore)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=manticore
Jetro de Château (Jetro)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix
José (Satanspoet)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=satanspoet
Katie Walker (eilonwy77)	http://www.flickr.com/photos/eilonwy77/
Koldo Olaskoaga	http://lroboticas.net
Lluis Gibert (lluisgib)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib
Michał Kaźmierczak (migalart)	https://www.flickr.com/photos/migalart/albums
Oton Ribic	https://www.youtube.com/user/yamsemaj/videos
Pablo Llorens	https://www.youtube.com/channel/UCmNg6jpFaqt3frv18LJmInQ
Vicente (Otum)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=otum
William Bonhomme	http://www.hothbricks.com/





024



ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >



Descárgame gratis de www.hispabrickmagazine.com
Si te gusta impresa puedes comprarlo solo en bulbok.com
pagando únicamente los gastos de impresión y envío