

Entrevista: Equipo de diseño de LEGO® Bionicle

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por HispaBrick Magazine® y LEGO® System A/S



De izquierda a derecha: Christian Vonsild , Cerim Manovi y Steen Lindeberg

BIONICLE es una línea relativamente desconocido para muchos AFOLs, de modo que cuando nos pidieron entrevistar al equipo de LEGO BIONICLE nos supuso todo un reto. Pusimos todo nuestro esfuerzo en preparar las mejores preguntas. Después de entrevistar a Steen Lindeberg (Director), Cerim Manovi (Diseñador principal) y Christian M. Vonsild (Diseñador), debemos admitir que vemos BIONICLE con otros ojos. Nos transmitieron su perspectiva y pasión para esta línea, además de contarnos lo que hay detrás de los personajes y las historias de la línea. Así que os presentamos esta interesante entrevista. ¡Disfruta de BIONICLE!

HispaBrick Magazine: ¿Elegiste ser diseñador para BIONICLE?

Cerim Manovi: Comencé hace nueve años. Tuve una oportunidad y por coincidencia comencé a trabajar en el departamento de «construction» cuando aún no había un sistema implantado para BIONICLE. Creo que BIONICLE iba a terminar y HERO FACTORY estaba a punto de salir. Trabajaba en el equipo inicial y estábamos trabajando en el sistema, así que no elegí BIONICLE, pero estoy muy contento de ser parte de ello.

HBM: ¿Hay otras líneas de LEGO en las que te gustaría trabajar en un futuro?

CM: Creo que es bueno tener muchas experiencias diferentes. Y es bueno tener un cambio de vez en cuando. Llevo nueve años trabajando en esto y no echo de menos nada, pero por supuesto, si surgiera la oportunidad no diría que no.

Christian, ¿tu pediste trabajar para otro equipo?

Christian M. Vonsild: Si, en origen soy diseñador industrial. Uno de mis amigos estaba trabajando aquí y me dijo que había una vacante en CREATOR. Así que solicité el puesto, pero no lo conseguí. Me rechazaron. Un mes más tarde me

llamaron: «Por cierto, ¿puedes venir a hacer este workshop?» Todo el mundo pasa por este workshop cuando se le contrata y durante dos días construimos cosas para ver si sabes construir y trabajar con otras personas. Lo hice y luego me fui a navegar durante tres meses. Así que estaba en el Pacífico cuando mi actual jefe me llamó y me preguntó si quería un trabajo en LEGO, y dije «¡Por supuesto!». Entonces me dijo que trabajaría en HERO FACTORY. Cuando colgué no recordaba en qué línea iba a trabajar. Así que no fue hasta tres meses más tarde, a la vuelta de mi viaje, que vine aquí y el primer día le tuve que preguntar a mi jefe «¿En qué voy a trabajar aquí?» Básicamente me pusieron en el equipo de construcción donde hicimos HERO FACTORY en aquel entonces y ahora BIONICLE y también STAR WARS™. No podía estar más feliz. Como una pequeña familia de amigos. Y por supuesto como diseñador industrial se trata del proceso de diseño y no creo que sea muy distinto entre diferentes temas. Si trabajara en algún otro lugar de la empresa no me importaría, pero estoy feliz, somos buenos amigos y creamos un producto genial.



HBM: ¿Qué parte de diseñar un modelo BIONICLE te gusta más?

CM: Soy el diseñador principal así que me gusta marcar la dirección en la que nos movemos y luego trabajar con los chicos y decir esto es lo que vamos a hacer y esto es lo que vamos a inventar; estos son los características que vamos a integrar. Me gusta mucho la fase conceptual, pero también me gusta desarrollar el producto. Disfruto mucho con este grupo de personas creativas, intentando conseguir algo maravilloso.



CV: Creo que lo que más disfruto es el proceso en sí. Suena un poco raro, pero disfruto de comenzar algo, salir a probarlo con niños y ver cómo brillan y me sumerge completamente.

CM: ... O que no entienden de qué va. Siempre es interesante conseguir las opiniones de niños.

CV: Por ejemplo, cuando probamos las cosas del Episodio VII de Star Wars y hablamos con los niños y nos decían que conocían el personaje. Niños: «He visto la peli!», «No, ¡no la has visto!» (Ed: la película aún no había salido entonces). También trabajo mucho en diseñar elementos – la mayoría de nosotros también diseñamos elementos – y realmente lo disfruto también.



CM: Lo genial de trabajar en esta línea es que hacemos todo. Diseñamos elementos, construimos modelos, trabajamos en la parte conceptual, colaboramos con nuestros amigos en Marketing. Vemos todo el proceso y eso está muy bien. Y por supuesto en una línea como BIONICLE tienes toda una historia encima de eso, y es increíble trabajar más allá del producto y poder comunicar de qué se trata. Siempre me recuerda cómo fue para mí como niño, viendo todos esos dibujos animados, y ahora estoy en un sitio donde hago exactamente eso y puedo influir en los chicos de la misma manera como influyeron en mí como niño. El despertar del niño interior - es asombroso.

HBM: ¿Qué os dicen los niños que juegan con BIONICLE? ¿Qué les gusta y qué no les gusta?

CM: Cuando lo probamos con niños no ha habido nada que no les haya gustado. Suelen meterse en la línea argumental, que les es muy entretenida: les gusta el conflicto entre el bien y el mal, luchando por las máscaras, pero les encantan los personajes. A algunos les gusta Tahu, el personaje rojo, a otros el personaje blanco, y los hay que prefieren el villano, etc. Todo el mundo tiene sus preferencias. A algunos les gusta más el azul que el rojo o el fuego más que el hielo, así que sus gustos son muy distintos, pero creo que para BIONICLE es más bien la suma de los elementos: una historia que les envuelve, buenas imágenes, tanto en las cajas como en los póster y las animaciones de la primera serie en Netflix que hacemos este año. Y luego los modelos geniales con sus funciones.



Tahu - Maestro del Fuego

CV: Si puedes hacer algo así en lo que puedes jugar la historia de una buena manera – están buscando y luchando por las máscaras y cuando los encuentran pueden combinar con las criaturas de su elemento – si puedes hacer algo así, los niños realmente se involucran en la jugabilidad y las funciones.

CM: Esa transformación del personaje y la capacidad de avanzar y retroceder sin tener que volver a construir - les da una especie de juego instantáneo. Les gustan las expresiones y también las funciones que les ayudan a jugar la película que tienen en su interior.

HBM: Probablemente sepáis que BIONICLE es una de las líneas que menos atrae a los AFOL ¿Por qué creéis que es eso?

CM: Creo que simplemente es una porción más pequeña. Es una línea más específica. Hay todo un portfolio y en la comunidad hay algo para todo el mundo. Aquí hay que estar envuelto en un mundo más fantástico y te tiene que gustar la estética más robotizada, así que es más especial o distinto. También es u punto de entrada diferente.

HBM: ¿Cómo de importante es la serie en televisión para el producto?

Steen Lindeberg: Siempre es importante si puedes conseguir una serie en TV o una película o algo que mete a los niños al centro de la historia. La caja suele ser lo primero que los niños encuentran y hay un límite en cuanto de la historia puedes plasmar en la caja. Cuando te metes en Internet tal vez puedas leer algo, pero una serie animada como por ejemplo en televisión o en una película simplemente le da sustancia a la historia. Es una excelente manera de comunicar os diferentes personajes. Cuando hablas de figuras de acción como estos, los niños necesitan conocer los personajes; eso es la parte interesante.



CV: Es una experiencia diferente. Cuando tienes una franquicia o una propiedad intelectual, necesitas una historia que lo apoya. Si tienes algo como CREATOR es una manera de jugar diferente y construyes algo de lo que sabes todo y eso ayuda a que los niños comprendan y se involucren y juego sus propias historias alrededor de los personajes.

HBM: Como BIONICLE está ubicado en un mundo fantástico, ¿dónde sacáis ideas para diseñar mundos y personajes?

CM: El punto de inicio fue la Generación 1. Estos vinieron de máscaras vudú con estética robótica. Cuando hicimos la Generación 2 tomamos mucho de allí y el resto lo tomamos de cualquier cosa que nos inspira en nuestra vida diaria, como la naturaleza, algo que ves en alguna parte de una cueva o glaciar. Pero también nos influyen aspectos culturales y subculturales de películas, series en televisión, cómics, novelas y otras cosas. Lo genial de una línea grande como esta es que todo el mundo trae algo distinto con diferentes puntos de vista. Tal vez a uno le interesan más los coches de carreras y a otro la ciencia ficción. Es un excelente punto de partida.



Bionicle Generación 1

HBM: Al diseñar nuevos elementos, ¿qué nivel de libertad tenéis, sabiendo que esas piezas probablemente no se utilizarán en otras líneas?

CV: En realidad intentamos diseñar elementos de tal forma que otros también puedan usarlos. Por supuesto cuando hablas de Star Wars hay una cabeza que sólo encajará con esa figura. Pero intentamos desarrollar elementos que también sea útiles en otras líneas.

CM: Aquí puedes ver que hay diferentes enfoques, porque, como dice Christian, Star Wars incluye elementos específicos de la línea que probablemente se usen solamente en esa línea. Pero si miras las armas o una llama, es tan genérica que se puede usar en cualquier lugar. Por supuesto hay elementos System y elementos basados en el sistema Construction.

SL: Hay elementos de Elves así que usamos elementos entre distintas líneas. Y esa es la meta en todo lo que hacemos en cuanto a elementos: hacerlos encajar con todo lo demás. Por supuesto lo nuestro es más basado en Technic, así que tal vez tengamos un mejor encaje con Technic que con System.

CV: Las máscaras son bastante específicas para nosotros - nadie más los utilizaría - y luego tal vez el pecho, pero aparte de eso, la mayoría de elementos las pueden usar otros.



Máscara Skull Scorpio - San Diego Comic Con 2015

SL: Las bolas se usaron bastante en la construcción de mechas y en sets de System - Ninjago - y también algunas piezas de Technic. Hay muchas cosas que también usan otras líneas y equipos.

CM: Es una gran ventaja para nuestro producto si otras líneas pueden usarlo también.

HBM: ¿Podéis influir o beneficiaros de que una licencia como Star Wars hace cosas similares a BIONICLE?

CM: De hecho nosotros hacemos las figuras de Star Wars. Por supuesto intentamos que se puedan usar tantas piezas como posibles en otras líneas. De nuevo el volumen es una gran ayuda para nuestra línea.

CV: Solo podemos tener un determinado número de elementos nuevos al año, así que debemos usarlos entre más líneas.

SL: Claro que tenemos algo de libertad, porque lo basamos en los temas que hacemos actualmente, así que si necesitamos una máscara, hacemos una específicamente para esta línea, porque eso es lo que nos diferencia. Tenemos, digamos,



un 80% de la base que usamos, como la columna vertebral que da forma al modelo, y también las carcasas, y luego hay algunos elementos que son especiales para la línea, y después tenemos la libertad de diseñar lo que queremos expresar.

HBM: ¿Creéis que BIONICLE está más orientado a niños que a niñas?

CM: Decididamente hay más chicos interesados en BIONICLE que chicas, pero sabemos que también hay un buen número de chicas que juegan con BIONICLE. Cuando miras los grupos de fans, hay un buen número de chicas a los que les gusta la historia. Algunos de los mejores modelos que hemos visto fueron construidos por chicas, pero también crean arte relacionado y escriben historias. Creo que la historia atrae también a chicas y los modelos y la construcción definitivamente son relevantes para niñas.

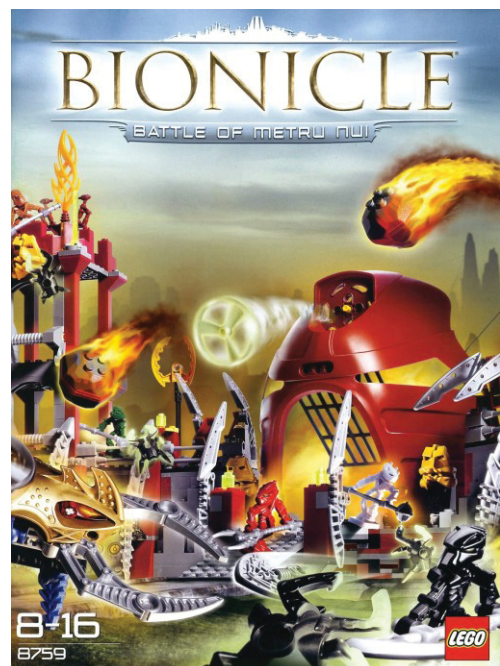
HBM: ¿Alguna vez habéis considerado hacer un set BIONICLE enorme, estilo UCS?

CM: Tal vez en nuestros sueños. Como puedes ver, podemos construir bastante grande, pero si miras el mercado de figuras de acción, el precio oscila entre los 10-25€, así que tenemos que saber el mercado en el que competimos.

SL: Nuestro niño interior dice sí, pero son los niños los que juegan y si tuvieran que mover un modelo así de grande no

les sería jugable. Por supuesto hablamos de un grupo objetivo muy distinto.

HBM: ¿Es por eso que hay más personajes que vehículos o escenarios?



CM: Esta es una línea basada en figuras. Las escenas y vehículos no son algo que construiríamos con estos elementos. Por eso tenemos tantos personajes/criaturas.

HBM: Pero en el pasado hubo algunos.

SL: Los sets se vuelven más Technic cuando nos metemos en vehículos. Y vimos que hubo algún conflicto. No decimos que no habríamos vehículos jamás, pero en primer lugar necesitamos los personajes que forman la historia. Luego podemos pensar qué más podemos hacer.

CM: Ese también es el gancho emocional.

HBM: ¿Alguna vez habéis considerado hacer un modelo con mecanismos eléctricos/electrónicos?

CM: Tuvimos uno en la serie antigua - un cangrejo controlado a distancia, pero fue más Technic. Típicamente se vuelve muy caro cuando empiezas a meter electrónica. Y de nuevo, sabemos que el mercado para figuras de acción está en torno a los 10-25€. Ese es el rango de precio en el que nos movemos. Si empezamos metiendo un motor, no van a caber muchas más piezas

HBM: ¿Hubo alguna idea que os hubiera añadido a la línea pero que no pudisteis?

SL: Siempre empiezas con un modelo grande y luego lo haces más pequeño.

CM: Es inevitable que ocurra en algún momento. Tienes un número de piezas específico que puedes meter. Esas son las instrucciones.

SL: Y luego está la jugabilidad y la seguridad. El modelo tiene que ser estable y robusto. Este es el tamaño máximo que podemos hacer con este tipo de torso sin comprometer la funcionalidad. Y si lo hiciéramos más grande simplemente se caería y no sería jugable de la manera que queremos. Así que debemos tener en cuenta diferentes cosas al hacer esto. Puedes tener una idea y tener que hacerlo de otra manera o más pequeño o hacer algo diferente con la idea para poder incluirla, para que cumpla con el precio previsto, se pueda construir, etc. Creo que los diseñadores son bastante creativos en conseguir lo que realmente queremos.

Por supuesto no es la construcción de un AFOL. Esa es la gran diferencia. Esto se hace para un determinado público de una cierta edad y tiene que ser jugable, estable y, al final, hay un límite en lo que te puedes gastar.

HBM: ¿Creéis que BIONICLE es una línea violenta?

CM: No, es una línea basada en conflicto. Decididamente pensamos que el conflicto es una parte importante de la línea - el conflicto entre el bien y el mal, el conflicto por las máscaras.

«Aventura de conflicto».

Es una parte importante de la manera en que los niños juegan, con el conflicto, y aprenden al representar el conflicto, así que no vemos a BIONICLE como una línea violenta, pero como una línea con un conflicto incorporado.

#



El equipo de diseño de LEGO® Bionicle durante la entrevista