



Entrevista: Robenanne - The Old Fishing Store

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por Robenanne y LEGO® System A/S



HispaBrick Magazine®: Primero, cuéntenos algo acerca de ti.

Robenanne: Me llamo Robert (alias Robenanne). Tengo 51 años y vivo en la ciudad de Almere en Holanda. Trabajo como delineante. Mis hobbies son la pesca, fotografía y diseñar con LEGO®.

HBM: ¿Cuándo comenzaste con a jugar con LEGO®?

R: Llevo muchos años construyendo con LEGO®. Cuando era pequeño me encantaba jugar con los ladrillos de LEGO® y recuerdo que mi primer set fue el 336 Coche de bomberos [1] (77 piezas, 1968-1970). Después de tener dos hijos mi interés en LEGO® se reavivó y disfrutamos de construir juntos.

HBM: ¿Cuáles son tus líneas favoritas?

R: No tengo línea favorita. Me gustan por ejemplo, los sets grandes como el Sopwith Camel, el Red Baron, VW Camper, Mini Cooper, Emerald Night Train y los Millennium Falcons de Star Wars. También colecciono microfighters de Star Wars y minifiguras de Batman. Mis sets de LEGO® Ideas favoritas son el Caterham Seven 620R y Wall•E.

HBM: ¿Qué te inspiró para crear el Old Fishing Store?

R: Saqué inspiración de las casas de modelismo ferroviario escala HO, de las casas de navidad de LEGO® y de pueblos costeros. Mi interés en la pesca y mi trabajo como delineante también me proporcionan mucha inspiración y un ojo para el detalle para crear un proyecto como este proyecto de edificios de un pueblo de pescadores.

HBM: ¿Qué te animó a poner tu proyecto en LEGO® Ideas?

R: Después de diseñar algunos proyectos pequeños, los subí a la galería de Digital Designer [2] pero no estaba convencido con mis modelos. Después de algunos comentarios muy alentadores y de publicarlo en algunos otros webs con MOCs decidí poner algunos d mis proyectos en LEGO® Ideas Conocía la iniciativa hacía tiempo y subí dos diseños en 2014: el Old Fishing Store y el Boat Repair Shop. Pero ambos fueron rechazados, porque las imágenes que había hecho parecían imágenes de cajas de sets. Alrededor de un año después, por navidades, volver a subir el Old Fishing Store.



Boat Repair Shop

HBM: ¿Tienes más proyectos en LEGO® Ideas? ¿Cómo les vas?

R: Cuando presenté el Old Fishing Store y hubo mucho interés por parte de los miembros de LEGO® Ideas, mi confianza aumentó. Así que también subí el Boat Repair Shop que también recibió mucho apoyo de los fans. Recibí un montón de preguntas sobre el proceso de construcción, si formaría parte de un pueblo completo e incluso comentarios diciendo que sería una buena línea de LEGO®.



Sea Front Village

Tengo doce edificios que componen el Sea Front Village (pueblo costero) y he presentado cinco de esos a LEGO® Ideas. Ahora también estoy trabajando en otra línea que por ahora se puede llamar el proyecto Caribe. El primero de estos es el Creole Inn que se puede ver en mi página web: www.ramt-brick-design.com

HBM: Las imágenes de tus proyectos son muy realistas. ¿Cómo conseguiste esta excelente calidad?

R: Probé con muchos tipos de programas para diseño de LEGO. Después de diseñar mi primer proyecto, el Ice House Factory, el software que usaba daba imágenes de muy mala calidad así que empecé a buscar alternativas. Fue un reto encontrar el programa adecuado que pudiera leer e importar mis archivos.

Los programas que uso (LDD Converter y POV-Ray) me dan mucho control sobre la iluminación y los canales de color lo que da un resultado muy realista.



Robenanne con el modelo digital de Old Fishing Store

HBM: ¿Qué impacto crees que la calidad de las imágenes tiene en un proyecto?
¿Crees que imágenes de construcciones físicas tienen (des)ventaja?

R: Hay una diferencia entre diseñar de forma física y digital. Si creas proyectos grandes, necesitas muchas piezas en el color correcto. Eso puede resultar muy costoso. Pero es divertido construir tus proyectos físicamente. Algunos diseñadores tienen una zona con iluminación especial o incluso un mini estudio para sacar fotos. Después de tomar muchas imágenes digitales las puedes editar y elegir las mejores para el proyecto.

Con el diseño digital dispones de todas las piezas y colores que puedas necesitar. Pero para conseguir una buena imagen necesitas el software adecuado. Es importante conseguir el ángulo correcto para tu modelo. La iluminación también es importante; hay muchos ajustes dependiendo del software que uses. Pero eso puede llevarte mucho tiempo. Así que en mi opinión hay ventajas en ambos métodos. Depende de la calidad que quieras conseguir.

HBM: ¿Puedes contarnos algo sobre cómo diseñas tus proyectos? ¿Haces un modelo físico antes de construir en digital?
¿Compruebas tu modelo digital con alguna construcción física?

R: Suelo empezar reuniendo información sobre el diseño que quiero construir. Eso puede ser de utilidad para los detalles y te da información sobre la historia del edificio. O puedes diseñar algo imaginado y luego mirar en páginas de arquitectura u otros lugares para inspirarte. Hay otras maneras de reunir información, como bibliotecas, páginas web o incluso fotos de tus vacaciones.

Empieza por estudiar la información y haciendo bocetos en papel cuadriculado para LEGO. Intenta hacer los bocetos desde diferentes ángulos. Si te gusta el resultado puedes añadir detalles. Me gusta colocarlos en diferentes alturas. Mis primeros bocetos no van en ninguna escala.

Después de completar los bocetos hago los planos de planta y de altura a escala con la ayuda de un convertidor de escala para LEGO® en papel tamaño A4 o superior.

Cuando los diseños están acabados me gusta determinar el esquema de colores que usaré en mi modelo, después de elegir el color principal.

Terminados los dibujos pasamos al digital. Me gusta trabajar con LDD (LEGO® Digital Designer). Es muy sencillo y fácil de aprender: clicar y jugar. Después de transferir mis dibujos a LDD puedo empezar a ajustar, añadir, cambiar el esquema de colores, etc. Cuando el modelo está acabado coloco detalles como animales, minifigs, barriles, arbustos, herramientas, etc.

HBM: ¿Qué hace falta para crear y promocionar un proyecto con éxito?

R: Creo que la imaginación y creatividad son de gran ayuda. Es difícil encontrar algo nuevo e innovador. Pero si has hecho una creación que te da buenas sensaciones deberías ponerlo en LEGO® Ideas. Luego tienes que promocionar el proyecto en diferentes páginas para MOCs de LEGO®. Todo este proceso es parte de la diversión, independientemente de hasta donde llegues con tu proyecto.

HBM: El Old Fishing Shop ha sido aprobado y el Boat Repair Shop está siendo revisado. ¿Cómo ha sido la experiencia hasta ahora?

R: El Old Fishing Store consiguió mucha atención y apoyo de forma rápida. Fue una experiencia en sí. Me gustaron mucho los comentarios que recibí e intenté contestar a todo el mundo. Después de que fue aprobado comenzó otra experiencia con LEGO® Ideas Billund y su equipo. Y antes de darme cuenta el Boat Repair Shop también había conseguido diez mil apoyos. La gente me pregunta qué sentí cuando llegó a los diez mil, pero no lo sé porque pasó de noche. Pero como podrás imaginar me gustó mucho. Hasta ahora ha sido una experiencia muy agradable.

HBM: ¿Crees que el Boat Repair Shop tiene menos probabilidades de convertirse en un set oficial debido a que el Old Fishing Shop ya ha sido aprobado?

R: Eso es una pregunta muy difícil. Supongo que sí, pero no puedo quejarme porque tengo un MOC que se ha convertido en un set de LEGO®. Pero no me importaría si el Boat Repair Shop sigue el mismo camino.

HBM: Es poco probable que todos los proyectos que has publicado en LEGO® Ideas acaben siendo sets de LEGO®. ¿Has pensado publicar (o vender) instrucciones para los proyectos que consiguen muchos apoyos pero que no lleguen a ser sets de LEGO®?

R: No creo que todos mis proyectos en LEGO® Ideas se conviertan en sets, aunque no me importaría. Cuando presentas un proyecto tienes que seguir unas normas. Con eso en mente no puedo publicar instrucciones en este momento. Pero me gustaría poder encontrar el creador de instrucciones adecuado para algunos de mis proyectos del Sea Village.

HBM: ¿Tienes MOCs físicos? ¿Los muestras en eventos?

R: He construido partes de todas mis creaciones para comprobar la estabilidad. Estuve muy cerca de terminar el Old Fishing Shop, pero entonces hubo un accidente (mi gato pasó por encima). Poco después empecé a juntar piezas desde todo el mundo para construir físicamente el Boat Repair Shop. No voy a eventos, así que tiene un lugar prominente en mi habitación para LEGO®.

[1] <http://brickset.com/sets/336-1/Fire-Engine>

[2] <http://ldd.us.LEGO.com/en-us/gallery>

#



Imagen digital de Old Fishing Store