



## Entrevista: LEGO® Friends

Por HispaBrick Magazine®

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

LEGO® Friends se lanzó en 2012. Desde entonces, se ha convertido en un gran éxito, siendo en realidad un tema central de la gama de productos LEGO®. Tuvimos la oportunidad de conversar con dos diseñadores de LEGO® Friends, para entender qué hay detrás de este gran éxito.

**HispaBrick Magazine®:** ¿Os podéis presentar?

Soy **Fenella Charity**. Soy la directora de diseño sénior para LEGO® Friends. Este año hace 10 años que estoy en Friends. Era parte del equipo original que desarrolló lo que se convertiría en LEGO® Friends. En aquel tiempo fui una diseñadora de modelos y ahora mi trabajo está más centrado en dirigir el equipo y dar dirección de arte y dirección de diseño en los modelos.

Mi nombre es **Ricardo Silva** y soy de Portugal. Soy un Diseñador Sénior en LEGO® Friends y he trabajado en este tema los últimos cinco años.

**HBM:** Dices que trabajaste en “lo que se convirtió en LEGO® Friends” – ¿Cómo empezó Friends?

**FC:** El proyecto original era crear una línea de juguetes que apelara a niñas, que no estaban muy entusiasmadas con LEGO® en aquel punto. Éramos muy conscientes que había (y hay) niñas que compran LEGO® City, Star Wars, Ninjago – hay muchas de nuestras líneas que interesan a las niñas, pero había también muchas niñas en todo el mundo que todavía no jugaban con LEGO. Tuvimos la misión de crear una línea que apelara a niñas que todavía no tenían LEGO. El proyecto era para crear un LEGO® genuino y una experiencia “girly” genuina. Desarrollamos el concepto durante cuatro años e hizo falta una cantidad enorme de investigación, y hablamos a padres y niñas en todo el mundo. Así es también cómo desarrollamos la “minidoll” y todo lo que debía haber alrededor del tema, porque vimos esa necesidad.

**HBM:** Antes de que los Friends hubo Scala, Paradisa... ¿Qué hace a Friends tan diferente?

**FC:** Pienso que es sobre todo el concepto que recibimos, para hacerlo verdaderamente LEGO® y verdaderamente “girly”. Evidentemente tuvimos éxito con Scala y Clickits y otras líneas que hemos hecho, pero LEGO® Friends ha tenido un nivel diferente del éxito y esto es porque todavía utilizamos el mismo sistema, los mismos ladrillos que siempre hemos hecho y caben en la misma caja de juguete como cualquier otro LEGO. Antiguamente, con Belville y Scala especialmente, la escala era muy diferente y utilizamos piezas más grandes. Aquello no fue necesariamente una experiencia LEGO® verdadera.

**HBM:** ¿Por qué LEGO® City no es suficientemente atractivo para niñas?

**FC:** Esto es una cuestión interesante. Evidentemente, es atractivo para algunas niñas, y vemos que con Friends y City puedes combinar cosas, por lo que estos mundos pueden convivir juntos y los niños harán lo mismo en casa. Para el grupo objetivo que estábamos buscando, inicialmente hicimos una línea que utilizó la minifigura. Vimos que las niñas que quisieron jugar con LEGO® Friends querían proyectarse mediante la figura, y la minifigura estaba probablemente demasiado lejos de la realidad para ellas. Sería imposible para ellas para encogerse y convertirse en una FRIENDS. Aquello nos abrió los ojos. Nos habría gustado hacer la gama de Friends entera con la minifigura – que habría sido muy fácil de hacer para LEGO. No habríamos tenido que invertir en la nueva minidoll. Pero el test mostró muy claramente qué necesitábamos hacer para reclutar niñas nuevas. La otra cosa que nos encontramos durante el test era que el nivel de detalle que necesitábamos crear era realmente importante. Puedes ver que priorizamos detalles de interior y pequeñas construcciones, donde la ciudad puede querer priorizar tipos de juego diferente en sus modelos.

**HBM:** ¿Y los colores pastel son también importantes?

**FC:** Evidentemente la paleta de color es muy diferente. No necesariamente digo que es pastel, pero es muy vibrante y brillante y es muy colorida. Los seis colores nuevos[1] que





Comparación entre el primer prototipo y el set 41314 - Stephanie's House

añadimos en 2012 tuvo algunos tonos pastel, pero eso fue para que pudiéramos crear tonos en nuestros sets. Siempre los utilizaríamos junto con un color más oscuro para crear un contraste claro-oscuro. (Puedes verlo en los modelos que tenemos aquí delante) siempre nos aseguramos que tenemos colores LEGO® clásicos en el set, como rojo y amarillo, y colores brillantes como el verde lima y amarillo-medio. Es importante que tengamos una variedad de colores en los sets.

**HBM:** ¿Por qué es el minidoll es menos articulada que la minifig estándar?

**FC:** Aquello fue realmente debido a la priorización de realismo como el punto más importante. Trabajamos tan duramente como pudimos para hacer que las piernas funcionaran.

**RS:** Probamos muchas figuras diferentes y algunas de ellas tenían manos rotativas y piernas con movimiento individual, pero cuando haces eso, necesitas una cantidad de material alrededor de esos elementos. Las figuras necesitaron tener extremidades más grandes para conseguir aquella clase de funcionalidad y aquello no funcionaba cuándo los probamos. Tuvimos que retroceder y hacer los brazos un poco más esbeltos, para hacerlos más elegantes y realistas. Entonces tuvimos que decidir en qué dirección queríamos el clip de la mano. Nos dimos cuenta que la mayoría de nuestros accesorios (más de 75%) utilizaba el clip de mano verticalmente, así que decidimos hacerlo de esa manera. Todos los accesorios nuevos que hemos creado para nuestra minidoll pueden ser utilizado verticalmente y naturalmente el minifigs los puede utilizar también.

**FC:** Tuvimos muchas discusiones sobre las manos. La minifig es bastante abstracta y es OK que no parezca una persona real. Está bien tener un brazo de color de piel con una especie de manga al final de la muñeca. Pero para nosotros no era atractivo. Necesitábamos que se viera un poco más natural y realista. La función de la cadera también requería tanto material a su alrededor que no era posible. Los studs en el culo no se podían hacer con la geometría que necesitábamos para la figura.

**HBM:** ¿De dónde vienen los nombres de las cinco FRIENDS originales?

**FC:** Fueron elegidos al azar. No es que alguien tuviera una hija llamada Olivia. Lo más importante, y lo que llevó más tiempo, fue obtener nombres mundialmente reconocidos, nombres que podrían funcionar en China, EE. UU., Alemania o España sin demasiados problemas. Teníamos una lista de nombres cortos y también teníamos que hacer comprobaciones legales para ver si había otras marcas que usaban estos nombres para sus personajes principales. Hay muchas cosas que redujeron la lista. También se consideró que los nombres que terminan en una vocal tienden a sonar muy femeninos y más atractivos.

**HBM:** ¿Por qué las minidolls tienen nombres, cuando a menudo no hay nombres específicos en otros temas de LEGO®?

**FC:** Para nosotros en LEGO® Friends es porque estamos construyendo un mundo con el que las niñas puedan identificarse, y eso significa que los personajes son un punto de entrada para ellas. Hemos creado los personajes para las cinco FRIENDS, sabemos quién es cada una y sabemos que todas las niñas que aman nuestra marca ahora se relacionan con esos personajes de alguna manera, ya sea uno o todos ellos. Era importante que hubiera cinco chicas que representaran una selección de la sociedad que podría ser un punto de entrada para los consumidores que entran en LEGO® Friends.

**RS:** Creo que la razón principal fue para hacerlos relacionables, para que los niños pudieran decir "Oh, Andrea, ella es amiga de Olivia, mi amiga también es así porque le gustan las mismas cosas". De esta manera, está más cerca de la realidad y sienten que pertenecen allí. Esa es una de las cosas que a las chicas realmente les gusta. Les gusta pertenecer a Heartlake City, pertenecer a este mundo. Entonces, el hecho de que las cinco FRIENDS tengan nombres las acerca a la realidad y ayuda a que las niñas sientan que están allí, junto con los personajes principales.

**HBM:** Solo había un personaje masculino en la primera serie de LEGO® Friends: el padre de Olivia. Era una sociedad completamente femenina. Ahora hay más niños en Heartlake City. ¿Ha cambiado algo en vuestro proyecto? ¿Por qué se han incluido más niños?

**FC:** Siempre se pretendía que Heartlake City fuera una

representación justa de la sociedad. Hubo varias razones por las cuales solo tuvimos el padre en el primer año. Una de ellas era que simplemente teníamos que establecer este universo. Las cinco FRIENDS se enfocaron mucho y las pusimos en muchos modelos diferentes. Además, en términos de nuevas piezas, creamos una plataforma de figura completamente nueva. En ese momento no teníamos un torso de niño, no habíamos tenido la oportunidad de crear eso. Pero también fue algo que decidimos conscientemente. El chico era muy nuevo cuando salió, y no queríamos ir con todo lo nuevo de inmediato, así que lo presentamos en 2013. Ahora tenemos un número creciente de figuras de chicos en nuestros sets, pero debido a que las cinco FRIENDS son el núcleo de la marca; siempre habrá un poco más de atención en esos personajes femeninos.

**RS:** Los chicos no son los personajes principales. Es como con otros personajes femeninos en el tema. Hay otras FRIENDS además de este grupo de cinco, pero siempre vienen como los chicos. Si necesitamos un personaje adicional, traemos un niño o una niña. Son una especie de 'relleno' para hacer que la historia sea un poco más grande.

**HBM:** Hay una variedad mucho más amplia de construcciones en FRIENDS que en City. Mientras que la City saca a la luz otra estación policial o de bomberos, FRIENDS crea un paisaje urbano mucho más completo. ¿Es algo que proviene de los diseñadores o es una demanda de marketing?

**RS:** Debemos recordar que City también crea sus productos para niños, y a esos niños realmente les gusta jugar con la policía y los bomberos, por eso es que reaparece tantas veces. Aun así, City también está experimentando en nuevos campos. Ahora mismo está "Jungle Exploration" y siempre hay algo diferente. Por supuesto, también tienen su juego clásico, pero eso se debe a que los clientes realmente lo quieren. En cuanto a FRIENDS, desde el principio siempre hemos tratado de traer cosas nuevas, y cada año intercambiamos ideas sobre cuál debería ser el próximo lugar al que las chicas quieren ir. En estas sesiones de intercambio de ideas siempre encontramos nuevas cosas. Y con cada cosa nueva lo evaluamos y probamos para ver si es lo suficientemente fuerte. Hicimos eso con el parque de atracciones y con el tema de la nieve, y pudimos ver en las pruebas que las niñas estaban realmente felices de tener un nuevo concepto. Para nosotros eso es increíble y nos encanta porque nos permite usar nuestra imaginación y explorar cosas nuevas.

**FC:** Habrá cosas que se repetirán (por ejemplo, la piscina o el veterinario), porque son temas clásicos para nuestra línea, pero creo que también somos muy afortunados de poder invertir en cosas como los estilos arquitectónicos. Nuestros consumidores buscan cosas diferentes a los consumidores de City. Esa variedad proviene del hecho de que Heartlake City es un universo muy rico y detallado.

Con Stephanie's House, por ejemplo, podríamos explorar un nuevo estilo arquitectónico y aún hacer una casa. Sabemos que una casa va a ser un buen producto para la ciudad central, y es por eso que pudimos agregar muchos detalles nuevos.

**RS:** Respondiendo al final de la pregunta, las decisiones terminan siendo un esfuerzo combinado. Los diseñadores comienzan a trabajar y exploran modelos, pero luego tenemos

que hablar con el departamento de marketing y ver si hay cosas buenas que podemos sacar, y luego seguir adelante.

**HBM:** ¿Podéis explicarnos un poco más sobre el proceso de diseño de un set típico de FRIENDS?

**RS:** Esta fue la primera versión que tuvimos en la casa de Stephanie. Hemos estado tratando de crear una de sus casas de vez en cuando. Hemos tenido la de Olivia, hemos tenido la de Emma y ahora tenemos la casa de Stephanie. Esta fue una de las primeras casas conceptuales que creamos.

**FC:** Normalmente tenemos una lluvia de ideas, pero también podríamos obtener una solicitud del departamento de marketing diciendo que necesitamos otra casa para este año, porque la casa de Emma ya no estará a la venta. Entonces pensamos para qué personaje nos gustaría hacer la casa para este año. En ese proceso podríamos construir en la casa de Mia y Andrea, pero la casa de Stephanie también estaría entre las posibilidades. Luego evaluamos las diferentes influencias que tendrían estas cinco FRIENDS en el lugar donde viven dentro de la ciudad. Comenzamos con referencias de internet y referencias de nuestra propia experiencia a veces. Definimos una paleta de colores. Puedes ver que desde el principio esta es la paleta de colores de Stephanie y desde el principio estábamos bastante seguros de que su casa debería ser de estos colores y debería ir con su

personalidad.

**RS:** También nos aseguramos de que tengamos los detalles que pertenecen al personaje. Tenemos el conejo que es una de sus mascotas, tenemos la raqueta de tenis adentro, y hay más cosas que están relacionadas con ella en el dormitorio.

**FC:** También se puede ver que uno de mis conceptos para los diseñadores fue que queríamos que la arquitectura se viera diferente de lo que habíamos hecho antes, en la casa de Olivia y en la de Emma. Una de las grandes innovaciones en esa arquitectura fueron las ventanas. En el primer modelo, podéis ver que estábamos usando piezas existentes de LEGO® City, algo que no habíamos utilizado anteriormente en LEGO® Friends, pero ya ofrece una idea de cómo las ventanas pueden cambiar por completo el aspecto de un modelo. Como resultado, nos dimos cuenta de que realmente queríamos este ventanal en la parte frontal. Pero sentimos que las ventanas todavía estaban cerradas y un gran argumento de venta para nosotros es que se debería poder ver a través de las ventanas los detalles del interior. Luego comenzamos a pensar en decorar la ventana para que pareciera que tenía muchos marcos, pero no en realidad. Por supuesto, eso también ayuda a simplificar un poco la experiencia de construcción, porque se estaba complicando un poco.



Cinco personajes originales de LEGO® Friends



Primer diseño de la cristalera

En el segundo modelo, puedes ver que es más una creación de Creator Expert donde hemos utilizado las bisagras para crear la ventana, y es una construcción bastante compleja, lo que significa que tuvimos que usar muchos ladrillos para que la ventana se viera de la forma en que queríamos. Al final, utilizamos un nuevo marco que LEGO® City desarrolló, convirtiéndolo en una gran experiencia de construcción. Entonces se puede ver que las ventanas fueron un punto importante durante todo el proceso.



Segundo diseño de la cristalera

Lo mismo sucedió con el columpio. Desde las primeras pruebas con niñas pudimos ver que era una función realmente importante.

**RC:** Por supuesto que hubo cosas que cambiaron durante la fase conceptual. Teníamos una barbacoa e incluso una

piscina en la parte superior, pero eso era lo que habíamos hecho antes, así que podíamos vivir sin ellos, lo que nos permitió traer algo nuevo. Mejoramos con un balcón en frente de la casa y, por supuesto, teníamos la nueva escalera que se puede ver a un lado. Esa es una nueva pieza que desarrollamos en Friends y queríamos hacer el mejor uso de ella. Este era el momento adecuado para hacerlo. Podríamos usarlo en la casa. También funciona, lo que nos ayuda a mover las cosas y hacerlo más activo. Trajo algo nuevo y fresco a este modelo.

**HBM:** Es una escalera de dos piezas. Siempre me siento un poco incómodo cuando veo piezas grandes y pienso “¿Era realmente necesario?”

**FC:** Hay un equilibrio, por supuesto. Lo que es realmente importante es que para las niñas es un juego instantáneo. Como adultos podríamos pasar bastante tiempo construyendo una hermosa escalera elaborada y podríamos hacer eso en un modelo Creator Expert, pero especialmente para nuestro grupo objetivo primario, esta es una manera fácil de crear escaleras e inmediatamente proporcionar juego. Puedes ver lo mismo con nuestras correderas. Tenemos estas grandes piezas deslizantes y son una de las piezas más populares de nuestro surtido porque crean una función instantánea y proporcionan un juego instantáneo. Por supuesto, es un equilibrio y no queremos muchas de esas piezas grandes.



Fenella Charity y Ricardo Silva con el primer (derecha) y el segundo prototipo (izquierda) de Stephanie's House

**HBM:** ¿Cuan importante es la serie de televisión para la marca?

**FC:** Es muy importante para la marca, y creo que a medida que avanzamos se vuelve más y más importante. Es lo que crea la idea de que este universo se une. Además, es una nueva forma de reclutar niñas que no conocen a LEGO. Hemos tenido bastantes casos en que las niñas habían estado viendo la serie en Netflix y luego fueron a la tienda de juguetes y vieron que es un juguete y han venido al universo de esa manera. Por supuesto, tenemos fanáticos de LEGO, niñas y adultos por igual, pero también hay muchos niñas que realmente no saben que existimos.

**RS:** también trabajamos junto con las personas que están escribiendo las series de televisión cuando estamos construyendo el modelo. A veces solo necesitamos agregar pequeños detalles en los modelos para establecer una conexión clara con los episodios de la serie de TV.

**HBM:** Friends es mucho más “redondeado”: las minidolls, los animales, incluso las construcciones. ¿Eso lo hace más real?

**FC:** La estética curva es definitivamente algo que queremos continuar porque es algo que nos diferencia de otras líneas en LEGO. Nos da un tono de voz definido.

**HBM:** Las minidolls de Friends ahora también se están utilizando en otros temas: Elfos, Princesa de Disney, Supergirl ... ¿El equipo de Friends también trabaja en estos temas o son equipos de diseño separados?

**FC:** Se supone que la minidoll es un elemento fundamental, no exclusivo de Friends. Por supuesto, todavía es porque lo lanzamos primero, pero vemos que las minidolls tienen mucho potencial en todos los temas. Algunos de los miembros originales del equipo que trabajaron en lo que se convirtió en Friends continuaron trabajando en LEGO® Elves y Disney Princess, y compartimos ideas. Creo que lo principal para nosotros es cómo diferenciamos. Tenemos grupos objetivo

muy diferentes dentro del negocio con las minidolls. Las FRIENDS apelarían a un tipo diferente de niña que los Elfos o la Princesa. Realmente tratamos de hacer que estas líneas de productos sean realmente diversas y tratamos de diferenciarlas tanto como podamos.

**HBM:** ¿cuántos elementos podéis crear cada año?

**RS:** generalmente hacemos nuevos elementos en caso de necesidad. Si estamos desarrollando un tema y vemos la oportunidad de crear un elemento nuevo que realmente necesitamos, entonces podemos hacerlo. Si vemos que no hay necesidad de crear un nuevo elemento, entonces no lo hacemos.

**FC:** Al principio, por supuesto, teníamos muchos elementos nuevos, porque teníamos que crear la minidoll, y creo que a medida que pasen los años los incorporaremos según sea necesario.

**RS:** De hecho, tenemos muchos elementos geniales que hemos desarrollado en LEGO® Friends. Tengo una muestra de ellos aquí.

**FC:** Muy a menudo los niños no se dan cuenta necesariamente de que Friends ha desarrollado los animales o el scooter ... Uno de los elementos del que estamos realmente orgullosos es el pan de hot dog. Angry Birds lo lanzó antes que nosotros, pero lo desarrollamos.

**RS:** Lo mismo pasó con el scooter. Fue en un set de Creator Expert de LEGO® (el restaurante parisino) antes de aparecer en un conjunto de Friends.

**FC:** También el cuarto de baldosa, que decoramos como sandía y pastel y ahora como pizza. También ha sido un elemento impresionante para la construcción de detalles.

**RS:** Elementos como estos se pueden utilizar en todo LEGO® y eso es muy bueno para nosotros.



Elementos diseñados por el equipo FRIENDS

**FC:** También el Camaleón - lo desarrollamos, pero luego Disney Princess tuvo Pascal de Rapunzel y usaron nuestra pieza. Lo mismo sucedió con el zorro que también se usó en Elfos. A veces también desarrollamos piezas funcionales. En el Parque de atracciones, por ejemplo, tuvimos la torre de caída libre y creamos la pieza que iba con el poste.

**HBM:** La crítica ha disminuido un poco desde el comienzo de Friends, pero todavía hay personas que dicen que Friends es sexista. ¿Qué le dirías a esas personas?

**FC:** Realmente no tengo nada que decirles, pero tengo una sensación muy positiva de todo lo que hemos hecho, estamos muy orgullosos de nuestro trabajo y creemos que es lo correcto para los consumidores a los que apelamos. Al final del día, cuando haces una prueba infantil y ves cuanto entusiasmados tienen con el producto, entonces sabes que estás haciendo algo bueno.

**HBM:** ¿LEGO® Friends es una prueba de que LEGO® es un juguete para todos los géneros?

**FC:** LEGO® siempre ha sido un juguete para todos los géneros.

**RS:** Este es solo otro ejemplo de un juguete LEGO® para todos los géneros. Cualquiera puede jugar con eso. Pudimos ver esto realmente bien en la competición que tuvimos a principios de año: la competición de diseñadores de LEGO® Friends. Les pedimos a las niñas que construyeran un lugar donde las FRIENDS de LEGO® pudieran ir y pasar el rato. La competición estuvo abierta durante dos meses y esperábamos obtener alrededor de 10,000 entradas. Terminamos teniendo 28,000 entradas, lo que fue una participación realmente increíble para nosotros. Y una cosa interesante es que tuvimos miles de entradas de chicos, así que esto demuestra que LEGO® es para todos.

[1] Lavanda; Lavanda medio; Azure Oscuro; Azul Medio; Verde amarillento y Aqua claro.

#



Jetro de Château entrevistando a Fenella Charity y a Ricardo Silva



Interior del primer prototipo



Interior del segundo prototipo