

HispaBrick Magazine® Staff:

Lluís Gibert (a.k.a. Iluisgib)

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por Iluisgib



Hola. Nací y vivo en Barcelona. Soy Ingeniero Electrónico y trabajo en el sector de la automoción.

HBM: ¿Cómo y cuándo te integraste en la revista HispaBrick Magazine®?

LLG: Soy co-fundador de HispaBrick Magazine®. Allá en 2008 era Embajador LEGO® y fui la primera persona a la que Carlos Méndez, el día 20 de Marzo, contactó para exponerle la idea. Me entusiasmó y acepté sin dudar. Llevamos el proyecto en secreto para dar una sorpresa a la comunidad. 2 meses después, el día 23 de Mayo publicamos el primer HispaBrick Magazine®.

HBM: ¿Cuál es tu labor en la revista?

LLG: Durante estos 10 años he hecho de todo. A parte de escribir artículos, empecé llevando la comunicación con LEGO® e intentando conseguir entrevistas dentro de la compañía. Hago traducciones, búsqueda de artículos en la comunidad, seguimiento... Actualmente llevo el peso de la maquetación global de la revista, y comparto las tareas de maquetación de artículos individuales con Jose. Además, me toca ser "el policía" que controla el calendario para que los artículos lleguen a tiempo. También llevo parte de las "relaciones públicas" junto con Jetro.

HBM: ¿Habías realizado anteriormente alguna de estas tareas?

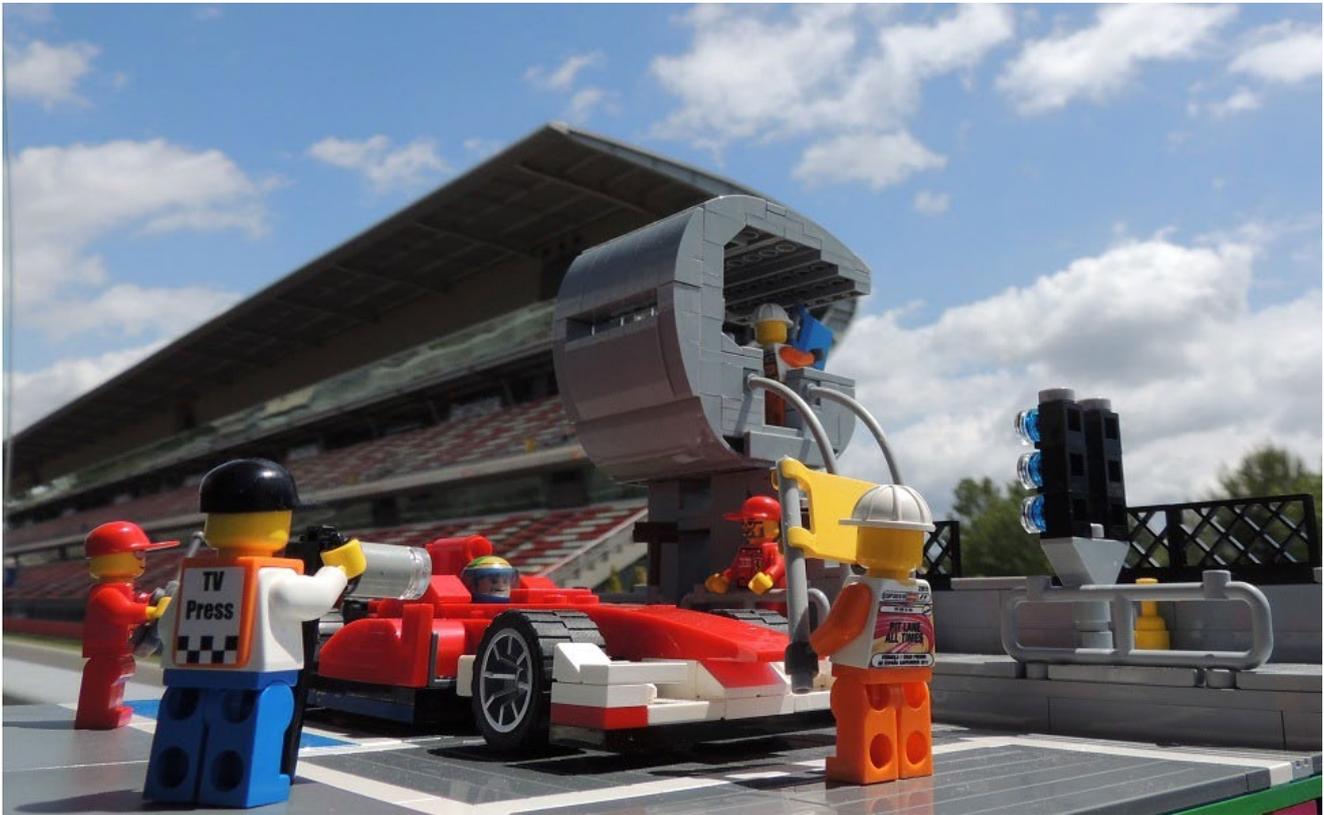
LLG: Antes de HispaBrick Magazine®, llevaba las relaciones de la Comunidad española con LEGO® ya que era Embajador desde febrero de 2007. A parte de esto, nunca había maquetado, ni escrito artículos.

HBM: ¿Has necesitado aprender a manejar o estudiar alguna herramienta para realizar alguna de estas tareas?

LLG: Tenía nociones básicas de Photoshop, pero he tenido que mejorar en este aspecto. También he tenido que aprender a manejar el InDesign desde cero, programa con el que hacemos la maquetación. Hace años había el problema de que no podíamos maquetar "en paralelo" y una sola persona se debía encargar de toda la tarea de maquetación. Hace unos 2 años, investigando el programa, pude encontrar la forma de maquetar los artículos individualmente, y luego juntarlos todos para formar la revista.

HBM: De todas las tareas que se realizan en la revista, ¿Cuáles son las que más te gusta realizar? ¿Y las que menos?

LLG: Sonará un poco contradictorio, pero lo que más me gusta hacer y lo que menos es componer la revista final. Es un proceso largo, pesado y tedioso. Ahora que la revista se publica en 3 idiomas, realizar la composición final me lleva un fin de semana entero. Pero la satisfacción de terminar el trabajo, ver la revista lista para publicar y empezar la distribución de los comunicados de prensa, compensa todo el "sufrimiento" :)



HBM: De todas las tareas que son necesarias para realizar la revista, ¿hay alguna que no hayas hecho y te gustaría llevar a cabo?

LLG: Creo que no me falta ninguna tarea por hacer... :D

HBM: ¿Qué opinas del resto de personas que forman el staff de la revista?

LLG: ¿Tengo que ser políticamente correcto? ;) Somos un grupo de amigos que intentamos que la revista continúe. Creo que los que nos define es el buen rollo, el compañerismo y la pasión por el Hobby. No solo hacemos la revista, también nos juntamos para hacer eventos. Dado que estamos repartidos por la geografía española, la revista se coordina a través de internet. Los eventos nos sirven para encontrarnos, poder discutir algunos temas de la revista y, sobre todo, reírnos mucho.

HBM: Mucha gente no sabe todo el trabajo que implica realizar una revista de forma amateur y gratuita. ¿Realmente hay que hacer tanto trabajo para que un nuevo número vea la luz?

LLG: Si, no hay casi descanso. Cuando lanzamos un nuevo número, al cabo de unas 2-3 semanas empezamos a buscar artículos para el nuevo, pensamos en que sets podemos analizar... A partir de aquí es una carrera contrarreloj. Todos tenemos nuestras vidas, trabajos, problemas... y eso hace difícil que podamos cumplir los plazos. Cerramos la recepción de artículos unas 4-5 semanas antes de publicar la revista. A partir de ese momento empiezan las correcciones, traducciones, maquetación... Cada número tiene entre 20 y 30 artículos, por lo que tenemos que maquetar unos 60 artículos en un mes. Maquetamos los artículos en un idioma. Pero sustituir el texto en otro idioma no hace que directamente tengas el artículo. Normalmente los artículos en español son más largos. Por eso siempre intento maquetar primero en este idioma. Al sustituir el texto por el inglés, hay que reajustar el tamaño de las imágenes para que no queden espacios en blanco, que quedarían muy feos.

HBM: De todas las críticas/alabanzas que recibís, ¿cuales han sido las que más te han sorprendido o llamado la atención?

LLG: Quizás la "alabanza" que siempre me ha llamado más la atención es cuando me dicen que debemos ser un gran equipo. Siempre se sorprenden cuando les digo que actualmente somos 4 personas las que llevamos la revista.

HBM: Han pasado 10 años desde el primer número ¿Cómo crees que ha evolucionado la revista en estos 10 años?

LLG: Creo que la revista ha evolucionado en el aspecto visual, pero que mantiene la esencia de ser una revista hecha por AFOLs para AFOLs. Evidentemente la evolución se ha dado porque hemos aprendido el manejo de las herramientas de diseño y maquetación, hemos aprendido a hacer fotos, a redactar artículos... Pero hemos intentado mantener el aspecto limpio y simple de la revista. Queremos que el contenido escrito sea tan importante como el aspecto visual. Por eso no acostumbramos a hacer maquetaciones con fondos muy coloridos, o muy recargadas. Eso desvirtuaría el mensaje que se quiere dar en el contenido.

HBM: Todo empezó como un formato local para preservar y dar a conocer las construcciones de los AFOLs españoles, y ahora se realiza en 3 idiomas y se lee en todo el mundo. ¿Por qué crees que ha tenido esta evolución tan internacional?

LLG: Siempre hemos intentado ofrecer un contenido muy variado. Aunque no olvidamos la actualidad de las novedades, buscamos contenidos que muestren la riqueza de nuestra afición. Por ejemplo, somos la única revista con un contenido habitual en Technic o Mindstorms, sobretodo con tutoriales o artículos técnicos. Siempre buscamos contenidos singulares que ofrezcan un valor añadido para nuestros lectores. Tampoco tenemos publicidad, aunque nos llegan algunas propuestas. Todo el trabajo es voluntario. Y creo que este también es el motivo por el cual, cuando contactamos con un AFOL para que colabore, siempre obtenemos una respuesta afirmativa.



HBM: La revista sigue su curso tras 10 años. ¿Nunca habéis pensado que no habría un siguiente número?

LLG: Ha habido varios momentos de crisis, principalmente cuando personas que hacían tareas clave han dejado de colaborar. Hemos tenido que redistribuir tareas, aprender a hacer cosas que no hacíamos... A lo largo de los años hemos aprendido que el conocimiento de cómo se hacen las cosas se tiene que distribuir entre todos. Creo que ahora el equipo es más fuerte.

HBM: ¿Cuáles crees que son las mejores cualidades de la revista?

LLG: Tal y como he comentado antes, creo que siendo una revista gratuita y sin publicidad nos da cierta ventaja. Los AFOLs, en general, está encantados de colaborar con nosotros y sabe que aunque ellos hagan un esfuerzo, nosotros no nos aprovechamos de ello. Todo el esfuerzo revierte en la comunidad. He visto en eventos gente exponiendo con orgullo la revista con su modelo en portada. Creo que eso dice mucho de lo que hemos logrado...

HBM: ¿Qué te gustaría mejorar en la revista?

LLG: Bueno, siempre hay cosas a mejorar. Pero creo que para un proyecto de este tipo tenemos una calidad más que aceptable en muchos aspectos. Poco a poco vamos incorporando pequeñas funcionalidades como los índices y enlaces en los pdf, que hacen la vida más fácil a nuestros lectores. En general, estoy satisfecho.

HBM: Siempre comentáis en la revista que su continuidad es posible gracias a la colaboración de todas aquellas personas que mandan artículos para la revista. ¿Realmente es un factor tan importante?

LLG: ¡Es fundamental! Sin todas esas personas a las que contactamos por que nos ha llamado la atención su trabajo, los que nos ofrecen o sugieren artículos la revista no tendría ningún recorrido.

Si tuviéramos que escribir todos los contenidos, sería una revista muy aburrida, y su periodicidad sería... nula. ¡Gracias a todos!

HBM: Por supuesto, no podemos olvidarnos de los colaboradores habituales, ¿qué podrías decir sobre ellos?

LLG: El gran trabajo que hacen nuestros colaboradores habituales permiten que haya un nexo de unión entre una revista y la siguiente. Con todos los tutoriales y series de artículos que escriben, somos capaces de fidelizar a lectores que esperan en cada número continuar leyendo sobre su tema favorito.

Mención especial a nuestro dibujante Jesús Delgado (Arqu medes). Empezó su tira cómica en el número 1, y desde entonces nunca ha fallado, aunque a veces le ha sido difícil compaginar nuestro calendario con su vida diaria. Le agradezco especialmente su fidelidad, dedicación y, sobretudo, su cáustico sentido del humor que siempre ha sabido reflejar el sentir de la comunidad en cada momento.

También quiero agradecer a los colaboradores "invisibles". Esos que no escriben artículos ni presentan grandes MOCs. Pero que sin ellos tampoco seríamos capaces de funcionar. Son personas que hacen de traductores, correctores y de gestión de contenidos. Dos ejemplos son Adrian Barbour (corrector de inglés) y Oton Ribic (enlace con el equipo croata).

HBM: También habéis realizado artículos y entrevistas con personas de la compañía LEGO®, ¿cómo veis vuestra relación con la compañía LEGO®?

LLG: De este punto me siento un poco responsable. Empecé como Embajador LEGO® en 2007 y cuando empezamos la revista, inmediatamente me puse en contacto con LEGO® para darles a conocer nuestras intenciones y pedirles colaboración. Supongo que tuvieron un mal día en LEGO®, ya que mostraron su inmediato entusiasmo y empezamos a trabajar con ellos para conseguir contenidos.



Durante estos 10 años he conocido y entrevistado a muchos empleados de LEGO®, y eso ha ayudado a que en LEGO® se reconozca nuestra labor y que cuando se les habla de HispaBrick Magazine®, a muchos no les suene a chino.

HBM: Como bien reza el eslogan de la revista, es una revista hecha por aficionados. Así que además de la revista también os gusta construir con LEGO®, ¿Cuáles son tus líneas favoritas o las temáticas que más te gustan?

LLG: Siempre he contado que mis comienzos con el LEGO® no fueron comunes. De pequeño tenía un problema de movilidad en las manos. Podríamos decir que tenía las manos "patosas". Mis padres me compraron mi primer set de LEGO® (el 6610) para poder ejercitarlas. Creo que ese pequeño set, y sobretodo su minifigura crearon un sentimiento que ha perdurado durante 38 años. Supongo que por eso la línea Town / City es mi preferida. Es con lo que jugué de pequeño y es de lo que hago dioramas ahora.

Me gustan otras líneas más modernas como Speed Champions o Star Wars. Pero nunca al nivel de City.

HBM: ¿Hay algún set o temática que te gustaría que sacase LEGO®?

LLG: Sí, claro. Por ejemplo me gustaría ver la Sagrada Familia de Barcelona en escala Architecture. Hice mi propia interpretación del edificio ya que dudo que LEGO® saque ese modelo debido a que es una iglesia, aunque creo que hoy en día es más conocida por su arquitectura que por su carácter religioso.

Continuando con edificios de mi ciudad, me gustaría ver algún edificio modular modernista, ya sea la Pedrera o la Casa Batlló, iconos de Barcelona.

A nivel más genérico me gustaría poder ver un gran aeropuerto modular.

HBM: ¿Hay vida más allá de la revista y de las construcciones de LEGO®?

LLG: Sí, ¡hay vida! Si dedicara todas mis horas al LEGO®, creo que mi mujer ya habría hecho las maletas :).

Nos encanta viajar. Ya sea al otro lado del mundo, como turismo local. Nos encanta sumergirnos en la cultura del país que visitamos. Intentamos combinar las atracciones turísticas

más conocidas con la vida cotidiana de las personas que viven allí.

También durante muchos años he estado vinculado al mundo del deporte del motor. colaborando con la organización de carreras de todo tipo, desde Formula 1 y MotoGP hasta campeonatos locales.

HBM: Dentro de otros 10 años, ¿crees que seguirás colaborando con la revista?

LLG: Hace 10 años nunca hubiera dicho que hoy estaríamos aquí, por lo que prefiero seguir pensando lo mismo cara al futuro. ¡Tampoco ha ido tan mal!

HBM: A lo largo de estos 10 años, habrán sido muchas las anécdotas que han rodeado el trabajo en la revista, ¿podrías contar alguna?

LLG: Hay muchas, desde gente que nos escribe pensando que somos la compañía LEGO®, o personas que se dirigen a mí como si fuera empleado.

Pero probablemente creo que el momento más emocionante de esos 10 años fue cuando solicité hacer 5 preguntas al Sr. Kjeld Kirk Kristiansen, propietario de LEGO®. Era una locura, pero mandé las 5 preguntas. La respuesta me dejó en shock, no solo iba a contestar las preguntas si no que iba a hacerlo por teléfono. Me dió una cita y tuvimos una interesante llamada de unos 30 minutos.

HBM: Por último, ¿Podrías comentar algo que te gustaría ver en la revista?

LLG: Llamadme osado, pero la fortuna de poder hacerle 5 preguntas al Sr. Kjeld Kirk Kristiansen me hizo ser un poco ambicioso. Al cabo de un par de años preparé una entrevista completa con la esperanza algún día de poder hacerla. De momento llevo 5 años intentándolo, y he recibido 3 negativas. Pero no desfalleceré. Quien la sigue... ¡la consigue!

#