

# HispaBrick Magazine® Staff: Jetro de Château (a.k.a. linmix)

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por linmix



**Buenas.** Soy holandés, pero llevo más de 20 años en España. Trabajo como profesor de idiomas y de robótica y traductor.

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

**JdC:** Cuando Lluís contactó conmigo y me contó sobre el proyecto de la revista, enseguida me animé a participar con un tutorial sobre LDraw en el que estaba trabajando. Cuando nos dimos cuenta de la repercusión que la revista tenía fuera de España empecé a coordinar la traducción de contenidos. Poco después entré a formar parte de la junta de editores.

**HBM:** ¿Cuál es tu labor en la revista?

**JdC:** Además de coordinar y supervisar la traducción, me ocupo de los contenidos relacionados con MINDSTORMS, Technic y contenidos digitales (LDraw, LDD, etc.). Para eso busco colaboradores y valoro las propuestas que nos llegan. Asimismo, me encargo de la coordinación con el equipo croata y de la puesta al día del flujo de trabajo interno. También escribo mis propios artículos y reseñas. Soy el Embajador de HispaBrick Magazine® para el LEGO® Ambassador Network (LAN) por lo que me encargo de la mayor parte de las comunicaciones con la empresa LEGO®.

**HBM:** ¿Habías realizado anteriormente alguna de estas tareas?

**JdC:** Ya trabajaba como traductor con anterioridad y como profesor siempre trato de hacer la materia que enseño accesible a mi público. Pero hay muchas tareas que he tenido que aprender sobre la marcha.

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

**JdC:** Un día de estos tendré que familiarizarme más con InDesign...

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

**JdC:** Disfruto mucho escribiendo tutoriales ya que son el fruto de mi propio aprendizaje. Normalmente son temas que me apasionan de entrada. A veces lo que menos me gusta es la traducción, pero no por el trabajo en sí, sino por la ingente cantidad de trabajo que representa.

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

**JdC:** Apenas he tocado la maquetación, aunque es una tarea que sí he llevado a cabo para otra publicación hace años, aunque con diferentes herramientas. Por ahora la traducción me da bastante trabajo como para meterme en más jaleos.



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

**JdC:** Creo que lo que mejor define nuestro equipo es la confianza implícita. Siempre hay buen ambiente y aunque es inevitable que haya momentos mejores y peores, al final del día seguimos siendo un grupo de amigos que comparten una misma pasión. Eso se hace especialmente palpable las pocas veces al año que nos encontramos físicamente en un evento.

**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?

**JdC:** Algunas de las tareas relacionadas con la revista son más cuestión de constancia que de tiempo: cultivar contactos, conseguir que se entreguen los artículos e imágenes a tiempo, velar por la calidad de texto e imágenes. Hay otras que requieren más tiempo y concentración, pero tienen un plazo determinado, como escribir artículos, reseñas y tutoriales. Donde se pierde la noción del tiempo es en la revisión y traducción de los textos. No tiene sentido traducir un texto con una calidad pobre y mejorarlo no solo beneficia al artículo en el idioma original sino que tiene un gran impacto sobre el trabajo de traducción. A la hora de traducir es aún más complicado mantener el equilibrio. A menudo se acumula el trabajo en las últimas semanas antes de publicar la revista, pero además de la revista también tengo mi trabajo remunerado y mi familia. Sería imposible dedicar las horas necesarias para conseguir traducciones perfectas, así que hay que intentar hacer lo mejor posible con el tiempo disponible. Desde algunos números cuento con la ayuda inestimable de Adrian Barbour como corrector para los artículos en inglés, lo cual me descarga bastante y ha resultado en una mejora considerable.

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

**JdC:** Me gusta cuando un AFOL solitario descubre la revista y se da cuenta de que tiene unos cuantos números atrasados por leer. Oír eso me llena más que muchos otros comentarios. Por otra parte, estoy muy contento que se aprecie nuestra decisión de no incluir publicidad ni intentar ganar dinero con la revista.

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

**JdC:** Han cambiado muchas cosas, pero en lo esencial sigue siendo igual. Hacemos una revista como AFOLs para AFOLs e intentamos tocar todos los palos. La colaboración que nos brindan muchos Fan Media y foros, haciéndose eco de los anuncios de nuevas ediciones han permitido que muchos más AFOLs nos conozcan y sigan. A la vez que aumentan nuestros lectores recibimos más propuestas de colaboración desde todos los rincones del mundo.

**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?

**JdC:** Creo que hay varios factores. Por un lado, hemos tenido la fortuna de incluir artículos que hasta el día de hoy generan un interés especial. Prueba de ello es que por fin publicamos el artículo sobre el Alien de los hermanos Arvo que solo apareció en español en el primer número. Por otro lado llenamos un hueco que existía, fuimos constantes, y nos obstinamos en hacer una versión "internacional" en inglés. Otro factor importante son las relaciones personales dentro del mundo AFOL que hemos cultivado a lo largo de los años y que nos han permitido hacernos visibles en muchos sitios.

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

**JdC:** Después de cada número :D

Cada vez que publicamos un número de la revista hay 2 o 3 semanas en las que no queremos saber nada más de todo el trabajo que nos ha dado. Luego lo echamos de menos, vamos teniendo ideas y nos ponemos a trabajar en la siguiente edición. Ha habido un par de momentos complicados cuando nuestro equipo se ha visto mermado por decisiones o situaciones personales de algunos de los (antiguos) integrantes, pero siempre hemos conseguido sobreponernos.

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

**JdC:** La revista es un auténtico escaparate del mundo AFOL en todas sus vertientes. Tratamos todos los temas y temáticas, desde CITY hasta MINDSTORMS, desde el uso de LEGO® en el aula hasta obras benéficas. Esa transversalidad hace que en cada edición haya algo para cualquier AFOL. También estamos abiertos a toda clase de colaboraciones y también eso nos ayuda a presentar un gran abanico de puntos de vista y temas de interés.

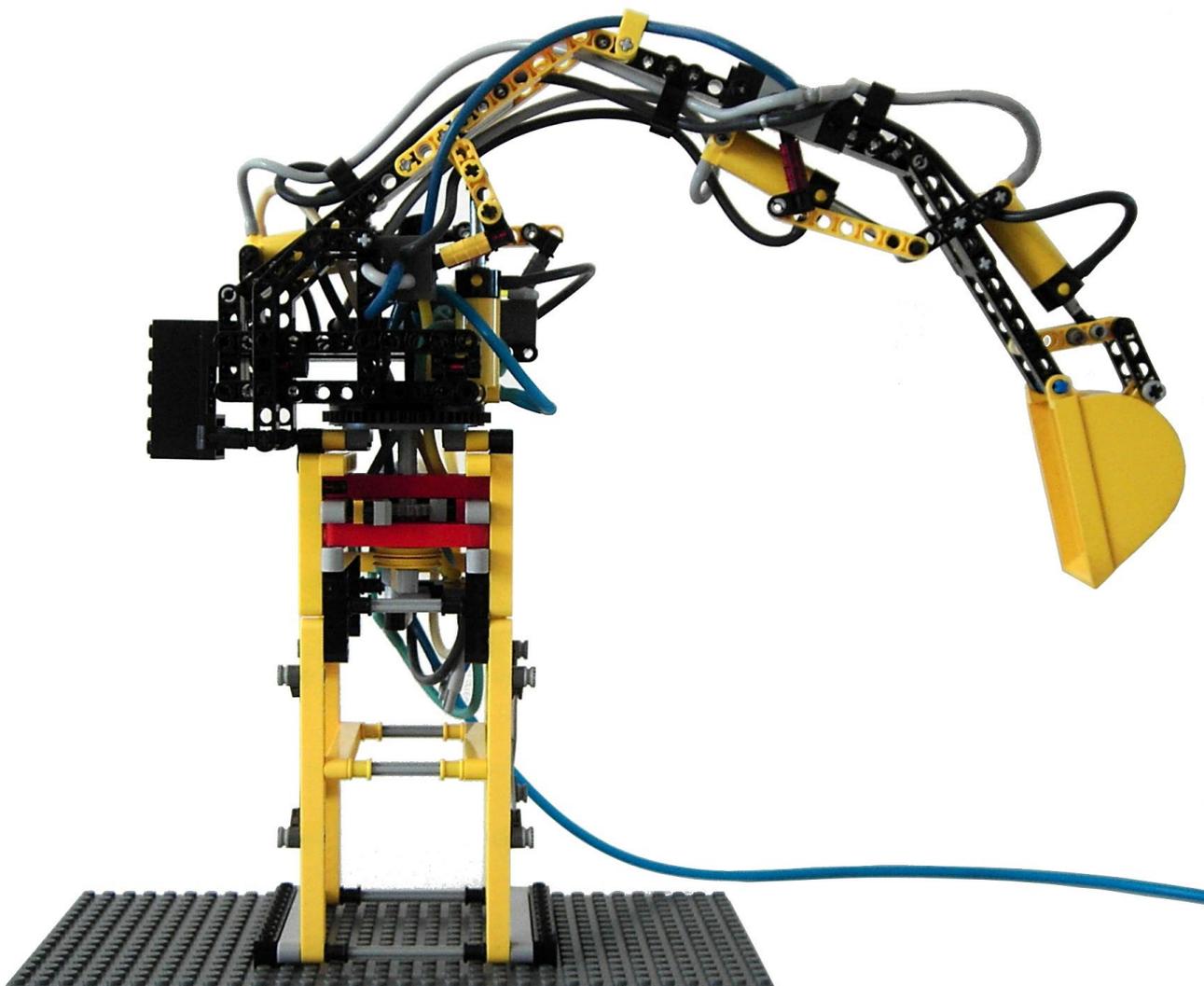
**HBM:** ¿Qué te gustaría mejorar en la revista?

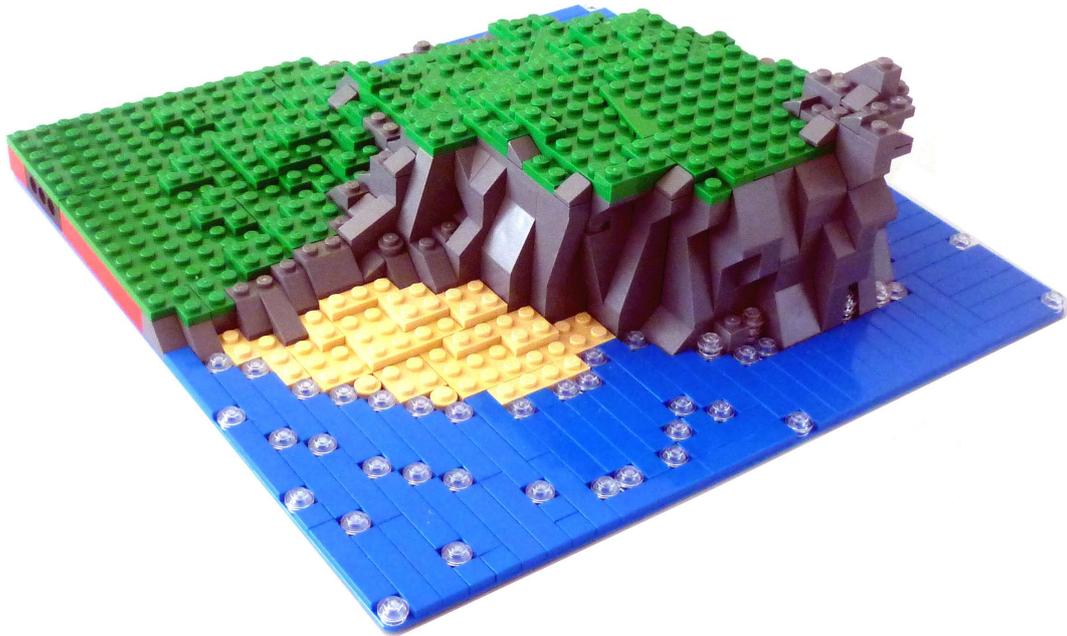
**JdC:** Aunque hemos mejorado mucho, un aspecto que sigue causando un mucho estrés es nuestro flujo de trabajo. Las últimas semanas antes de publicar un número son una carrera de locos, intentando arreglar mil y una cosas a la vez. En parte es inherente al formato de publicación y al hecho de que la mayoría de artículos entran justo en la fecha de cierre o incluso después. Sería agradable conseguir distribuir el trabajo mejor en el tiempo, pero no es sencillo de conseguir.

**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?

**JdC:** La revista depende de las colaboraciones. Sin ellas por un lado solamente reflejaría las opiniones e intereses de cuatro locos por el LEGO®. Aunque son intereses muy variados, las colaboraciones siempre aportan cosas nuevas y temas que de otro modo no podríamos abordar. Por otro lado, hay colaboraciones que no se ven tan directamente pero que son absolutamente esenciales. Ya he mencionado a Adrian Barbour, pero también está Oton Ribic, nuestro enlace con el equipo croata. Son dos ejemplos de colaboradores esenciales para la calidad y diversidad de la revista.

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





**JdC:** Nada bueno :D

La verdad es que si no fuera por ellos... seguiríamos adelante, pero con menos ganas y menos variedad. Saber que no solo somos un equipo de cuatro, sino que hay un grupo de personas que nos apoyan incondicionalmente en la medida de sus posibilidades nos anima mucho. Y aunque su labor no siempre es de primera línea, apreciamos enormemente los esfuerzos que hacen.

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

**JdC:** Desde el primer momento que lanzamos la revista la relación con LEGO® ha sido muy fluida. Jan Beyer nos felicitó en el primer número y entrevistamos al director general de LEGO® Iberia de aquel momento. A lo largo de los años esa buena relación se ha materializado en muchas colaboraciones, tanto por permitirnos hacer reseñas de algunos sets muy especiales antes de que estuvieran disponibles en el mercado (como el Emerald Night o el Porsche 911 GT3 RS) como en entrevistas a empleados. Nuestra clasificación como Fan Media y la posibilidad de asistir a los Fan Media Days han aumentado ese nivel de colaboración y en general estamos muy contentos con nuestra relación con la empresa.

**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?

**JdC:** Mi vuelta a LEGO® como adulto estuvo inspirado por MINDSTORMS y hace casi 10 años que soy MCP (MINDSTORMS Community Partner). Las plataformas programables junto con Technic tienen mi principal interés. También me gusta mucho la temática medieval y ahí es donde entra mi predilección por dioramas basadas en MILS. Últimamente he podido construir algún edificio modular así que ya veremos a dónde me lleva eso...

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

**JdC:** Me encantaría que volvieran los sets medievales clásicos. También me gustaría que hubiese algunos sets dedicados al GBC dentro de la línea Technic. Por lo demás estoy muy interesado en lo que se está cocinando en el campo de la robótica y las conexiones por BLE con WeDo 2.0 y Boost y hasta donde eso pueda llevar.

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

**JdC:** Claro que sí. Aparte del tiempo que dedico a mi familia y a mis alumnos, me encanta hacer música, solo o acompañado, y nos gusta viajar y conocer sitios.

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

**JdC:** Como he mencionado antes, después de cada edición hay un momento que piensas que será la última y luego te pones con la siguiente. Mientras disfrute de hacerlo y haya un equipo con el que colaborar seguiré siendo parte activa de la revista. ¿Por cuánto tiempo? El tiempo lo dirá...

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

**JdC:** Me he quedado en blanco :)

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

**JdC:** Aunque publicamos una revista digital, seguimos estando muy cerca del formato físico. Creo que sería interesante poder avanzar en la edición digital y hacerla aún más preparada para las pantallas de nuestros dispositivos. Llegará el momento que incluyamos vídeos de la misma manera que ahora incluimos imágenes o que podamos incluir fotografías en 3D... si es que somos capaces de averiguar cómo funciona todo eso :D.  
#