



Entrevista: LEGO® Creator Expert

Por HispaBrick Magazine®

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



HispaBrick Magazine®: ¿Puedes decirnos por favor su nombre y puesto en la empresa?

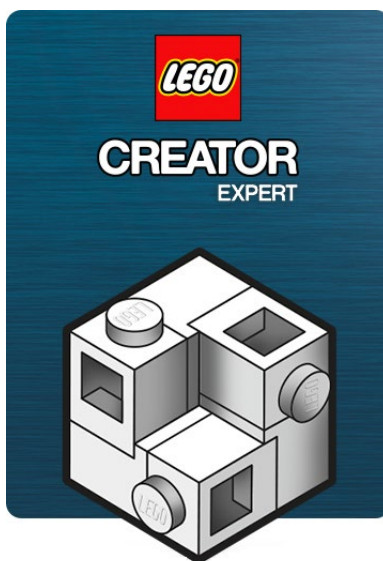
Me llamo **Jamie Berard** y soy design manager specialist para Creator Expert y LEGO® Architecture.

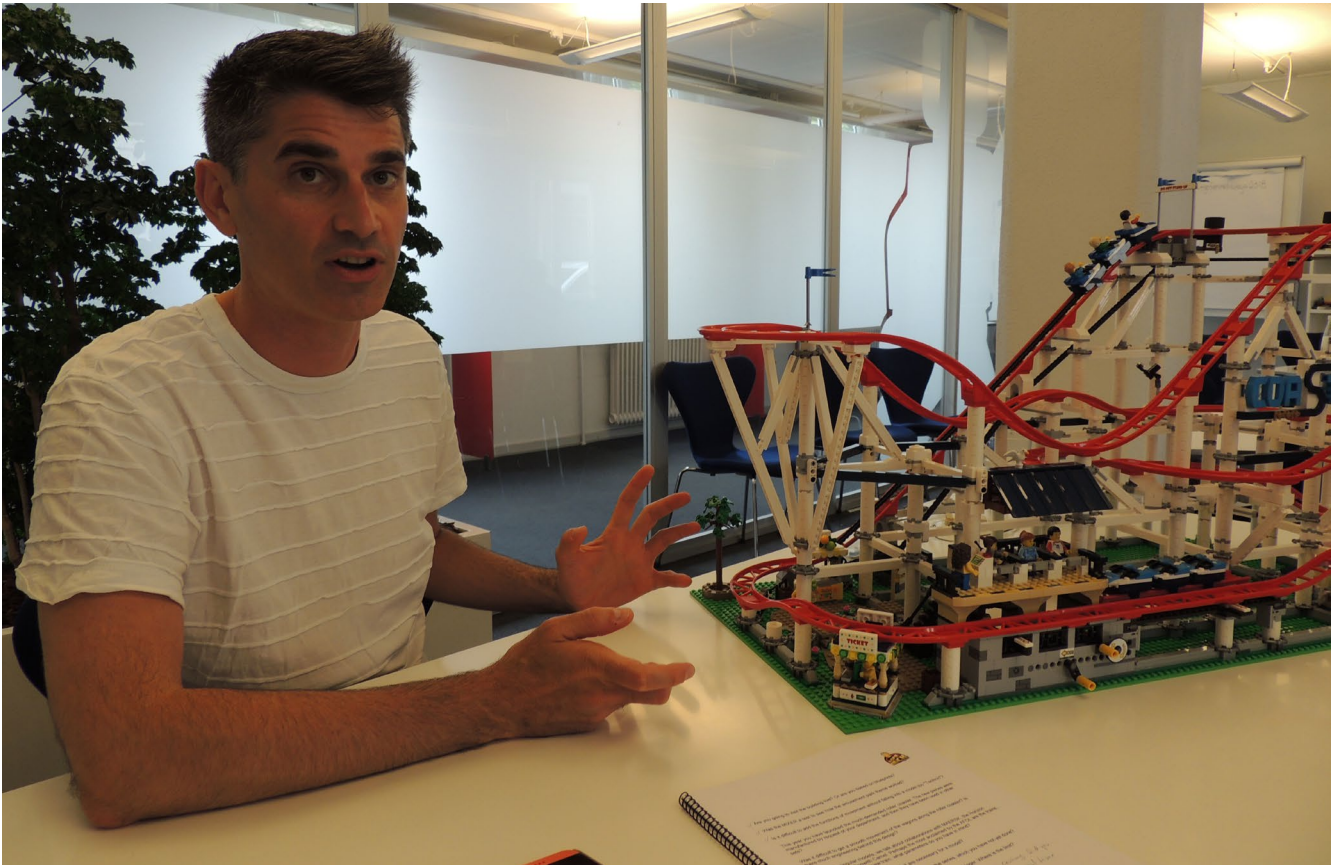
HBM: ¿Cuál es el público objetivo de la serie CREATOR EXPERT?

JB: Nuestro enfoque principal es adultos y el núcleo son los fans de LEGO® adultos, pero a lo largo de los años hemos notado que hay una selección de gente más amplia que está interesada en la línea. Tenemos muchos datos de NPS (Net Promoter Score) que demuestran que hay muchos niños que aspiran a construir los modelos más grandes y les encanta. También tenemos cosas como los sets estacionales que dan un resultado muy extraño de una manera maravillosa: adultos, abuelos,... todo tipo de personas. Pero cuando diseñamos un modelo, es para adultos y fans adultos.

HBM: Al principio se llamaron “advanced models”. ¿Por qué se cambió el nombre a CREATOR EXPERT?

JB: Solíamos llamarlos Exclusives (D2C Exclusives). La cuestión es que nunca tuvieron un nombre externamente. Vosotros (es decir, los fans) fuisteis bastante espabilados para pensar en “advanced” y todos los demás nombres, pero nos dimos cuenta que los mercados los llamaban la serie 10.000 y otros nombres y que era realmente difícil encontrarlos. ¿Cómo puedes encontrar algo que no tiene un nombre? Por eso decidimos usar “Creator Expert”, porque la conexión más próxima era con el equipo de Creator. De ahí salen muchos de los modelos, y luego pensamos que esto sería la versión para edades más avanzadas. Pero incluso dentro de esto sigue habiendo cosas que no siempre encajan como extensión de Creator, pero formamos parte de un grupo que siempre acaba haciéndolos porque aceptamos cualquier oportunidad que se nos brinda..





Jamie Berard con el último set de Creator Expert, la Montaña Rusa

HBM: ¿De dónde salió el logotipo de CREATOR EXPERT?

JB: Es genial ¿verdad? Creo que fue Roberta. Es una de nuestras diseñadoras gráficas. Intentábamos imaginar todo tipo de cosas y hablamos de los elementos que eran especiales para nosotros y comentamos sobre el Erling[1]. Ella imaginó esa cosa fantástica. No puedo presumir de haberlo pensado, pero me gusta. Creo que es genial.

HBM: Hablemos de los modelos. Dentro de la línea hay modulares, vehículos a escala, la línea Winter, Architecture, las atracciones de las ferias y otros modelos únicos. ¿Cuánta gente está dedicada a diseñar estos sets?

JB: La menor manera de describirlo es que tenemos tres recursos dedicados para Architecture y Expert juntos. Luego tenemos invitados 'famosos' y traemos gente para hacer modelos según necesidad. Así que hay un núcleo y luego siempre hay al menos una o dos personas trabajando con nosotros en un proyecto de forma temporal.

HBM: ¿Hay equipos independientes según la temática?

JB: La mayor parte de Architecture la hacen Rok y Lars Joe quien solía estar al cargo de toda la línea Architecture. Ahora dirige ese grupo, pero también construye. Expert siempre cuenta con Mike Psiaki como núcleo y traemos diferentes personas para trabajar en ello. La montaña rusa fue principalmente Robert Heim, que en ese momento pertenecía al equipo MINECRAFT, y Carl Merriam[2] de equipo de Boost también trabajó en el modelo..

HBM: ¿Cómo se decide la temática de los modulares?

JB: En los comienzos teníamos un plan mucho más claro. Cuando salió el Café Corner sabíamos que haríamos el Green Grocer y los bomberos. Después tuvimos planes de cinco años que no siempre usamos en el orden inicial. Movíamos alguna idea para antes y otra para más tarde. Ahora nos hemos dado cuenta de que es más divertido permitir que se exploren tres opciones diferentes y luego intentamos elegir el mejor momento, o los mezclamos. Así que decir que el año que viene vayamos a hacer un determinado tipo de edificio sería algo prematuro, porque queremos revisar todas las ideas y tal vez algo nos sorprenda y cambiamos de rumbo. También tenemos talleres de construcción y a veces salen ideas divertidas de eso, como el cuadrilátero en el Diner. Eso provino de un taller de construcción en el que uno de los diseñadores propuso ese tema.

HBM: ¿Crees que esos modelos son los que más presión de los fans generan?

JB: Creo que tienen un nivel de expectativa más alto y que hay más gente haciéndolos así porque hay más con qué compararlos. Hay tanta gente que ha hecho una estación de bomberos y de policía y bancos que cuando hacemos un banco o un edificio de bomberos ya hay otros quince y la gente dice "me gusta más aquél", así que tenemos que mantener un buen nivel e intentar sorprenderlos. Incluso si un banco no es una idea novedosa, si hacemos uno, queremos sorprenderlos con maneras divertidas e interesantes de usar los elementos o tal vez añadiendo una lavandería al lado que espero es algo que no se haya visto antes. Eso es lo que creo que nos genera un poco más de presión para pensar en algo nuevo.

HBM: ¿Te inspiras con MOCs que ves en internet?

JB: Me inspira todo. Es menos probable que use internet para buscar. Debo admitir que en general no soy muy activo en internet. No tengo tiempo para visitar páginas web, pero sí visito eventos de fans y allí me inspiro con las cosas que veo en persona y al hablar con la gente, porque cuando hablas con ellos es más probable que se abran y te cuenten lo que les hizo hacer las cosas así. Eso me inspira mucho. Pero a veces también es duro, porque hay algunas ideas fantásticas y entonces pienso: "oh! ¡Eso sería genial de hacer!". Pero ahora conozco a alguien que ya lo ha hecho, y eso a menudo hará que empiece a pensar que me gusta la idea, pero que tal vez lo pueda llevar en otra dirección. Al menos me inspiró a pensar, pero también evitó que lo hiciera. Más veces sí que no, cuando sale un set y hay similitudes y la gente dice que es similar a otra construcción. Mi esperanza (al menos en mi caso) es que les gusten esas coincidencias y cuando creas es inevitable que las haya. Pero realmente quiero tener la sensación que cuando lanzamos algo es nuestra creación. Por supuesto todos somos influenciados por otros, pero nunca quisiera simplemente copiar algo e incluirlo.

HBM: ¿Cómo llevas las críticas?

JB: ¡Sinceramente me encantan! Conozco mucha gente que cree que eso es extraño, pero creo que ya sea porque les encanta o porque lo odian, si hablan de ello estoy feliz. Porque significa que les interesa. La peor cosas del mundo es que se lance algo y luego haya silencio y puedas escuchar los grillos grillar. Eso es como morir. Realmente fallamos si a la gente no les gusta.

HBM: ¿Alguna vez pasa?

JB: Afortunadamente para nosotros no mucho y ahora mismo no se me ocurre un ejemplo, pero ha habido ocasiones en las que la gente ha, por decirlo, asentido y nada más y te da la sensación que podías haberlo hecho mejor. Pero cuando salió el Fire Brigade fue como si acabara de abofetear a la madre de alguien. La gente estaba ofendida. Les parecía demasiado americano, que la bandera era feísima, y "sólo tiene dos plantas, todo el mundo sabe que los modulares deben tener tres plantas", etc. Había mucha gente muy crítica, pero al final supe que es el modular que atrajo a más gente a los modulares. Y tuvo muy buenos resultados. Incluso comparado con hoy día tuvo muy buen resultado. Sin embargo, si lees los foros de aquel entonces, mucha gente estaba ofendida. Realmente pensé que acababa de echar a perder toda la línea. Pero no me paré a pensar cuanto gente hablaba de ello. Y luego ví que después de poco tiempo se acostumbraron a los cambios, y empezaron a decir que realmente les gustaron los cambios, que lo hacía diferente. Es extraño como a menudo la reacción inicial de los fans es "no me gusta si no es como yo pensaba" y tan pronto empiezan a construirlo lo miran de nuevo y dicen, "pero esto me está gustando" y luego les encanta y cambian de parecer. Espero poder tener la suficiente paciencia para escuchar lo que la gente dice realmente y distinguir cuales son los auténticos problemas de lo que es "esto es incómodo para mí ahora" pero con el tiempo se ajusta. Eso es un arte. No siempre acertamos, pero creo que estamos mejorando en el filtrado.

HBM: ¿Cuál es tu edificio Modular favorito? ¿De cuál estás más orgulloso?

JB: Yo diría que el Assembly Square fue un gran momento para mí. Fue bonito juntar todo el departamento, mucha gente contribuyó a ello y fue realmente refrescante y divertido. Pero mirando atrás, con en el que más disfruté trabajando creo que fue con el Parisian Restaurant. Llevaba dos años sin hacer

los modulares, Astrid había hecho los dos anteriores, y hubo algo en dar un paso atrás de una cosa que me encantaba hacer y volver a ello. Simplemente me divertí. Es como mejor puedo describirlo. Todo evolucionaba de forma natural. Tenía demasiadas ideas y tuve que hacerlas funcionar. Fue una experiencia muy diferente para mí, abordar algo que había hecho muchas veces antes y comenzar de nuevo y encantarme de nuevo.



10243 - Parisian Restaurant

HBM: ¿Alguna vez te has fijado en los edificios modernistas de arquitectos como Gaudí? Si es así, ¿son demasiado curvos para reproducir con ladrillos de LEGO®?

JB: Es un estilo maravilloso que es muy difícil de captar con LEGO®. Incluso tienes que estar allí en persona de alguna manera para apreciar y verlo y disfrutarlo, y con nuestras limitaciones en ladrillos potencialmente acabaría siendo un desastre. Ya es un reto hacer edificios "normales": reducir los detalles, dejar una cosa fuera para que otra funcione. Puede acabar siendo muy denso y tus ojos se pueden perder. Me temo que es un estilo arquitectónico particularmente complejo y estoy intentando pensar en una escala en la que funcionaría, pero es un buen reto.

¿Has visto alguna versión que alguien haya construido y que funcione bien?

HBM: Solo una y estaba razonablemente bien según la perspectiva.

JB: Sí, y eso es el tema. A veces ves una foto cuando vas a internet y está diseñada para una sola toma. Recuerdo ver algunas cosas en el pasado, hace años, en The Brothers Brick. Había una de una preciosa casa blanca y negra que daba miedo y era una construcción maravillosa. Y cuando lo ves la primera vez piensas que es escala minifig, porque así es como pensamos todos. Luego me puse a mirar los detalles y vi que era mucho más grande. Más tarde vi algunas imágenes del costado y me di cuenta de que se construyó justo para esa imagen. Si girabas la cámara medio grado verías todos los puntos ciegos. La primera vez que lo vi estaba realmente impresionado, pero si solamente construyes para la foto y cuando estornudas se cae en pedazos... entonces pierde mucho de esa encanto original.

HBM: Con relación a los vehículos a escala, ¿los elegís vosotros? ¿O son solicitados por el departamento comercial?

JB: Suelen ser nuestras peticiones de lo que nos gustaría hacer. Somos muy afortunados de estar en una posición donde muchos fabricantes de coches se acercan a nosotros para establecer una colaboración. Simplemente tenemos que pensar en la mezcla o el equilibrio de lo que queremos conseguir. No me puedo arrojar el mérito de las selecciones, pero propongo lo que me gustaría y luego se aprueba. Eso está mucho más planeado, más de lo que lo solían estar los modulares. Con los vehículos tenemos mucho más entendimiento de lo que quisiéramos hacer y por qué, así que tenemos ideas de qué modelo diseñar cuando retiramos un modelo del mercado para poder atraer a un público similar. Pero queremos asegurarnos de tener diferentes públicos para cada uno, de modo que esperamos que los veas y tengas tus favoritos, pero no necesariamente que quieras tenerlos todos. De todas formas cubrimos bastante cuota de mercado con la variedad disponible. Es un poco como los modulares. Intentamos que cada uno sea diferente para que uno no canibalice a otro.

HBM: ¿Hasta qué grado participa el fabricante?

JB: Bastante. Algunos más que otros. Sin entrar en detalles de las conversaciones con algunos socios, creo que ha habido casos donde han sido muy específicos, hasta el ángulo del parabrisas. Si se desvía un grado no es su coche y hay que corregirlo. Ha habido casos en los que el socio no entiende la interpretación en LEGO® - por ejemplo si solo estaban acostumbrados a hacer modelos estampados. Y ha llevado mucho trabajo conseguir que lo entiendan, que puedan transigir, y entonces les mostramos algo como el VW Camper Van, que es una serie de concesiones. Se supone que el frente es curvo y liso y también los postes a cada lado del parabrisas... hay tantas cosas que se han 'LEGOizado' pero que son una maravilla y a todos les encanta. Es un gran producto. Así que a menudo usamos eso y decimos "sabemos que esto es una concesión". Incluso las puertas que abren hacia dentro y las bisagras y cosas así, pero eso es lo que les encanta a la gente de LEGO®. Y para un fan de coches que quiere perfección en cada línea y sombra, es difícil que acepten este dial en el costado de su vehículo, pero al final suele funcionar.



10220 - VW Camper

HBM: La serie Winter se ha convertido en un clásico. ¿Es difícil encajar el tema de las navidades sin tocar la parte religiosa?

JB: No. Te puede parecer bien o mal, pero el tema se ha comercializado tanto que desde nuestro punto de vista simplemente es un pueblo de fantasía, una pequeña comunidad utópica. Y en ese sentido, puedes exagerar muchos de los detalles y meter mucha nieve y pasarlo bien

sin tener que preocuparte de realmente representar algo importante relacionado con la fiesta. Simplemente es un pueblo adorable con algunos personajes divertidos. Añade un light brick y un par de elementos decorativos, capta algunas de las cosas que tienen que ver con irse de vacaciones ... Mucho de eso es la preparación, como ir a correos para enviar paquetes y solo hay unas pocas ocasiones como Santa's Workshop en los que usamos a Santa de forma explícita y ni siquiera eso es religioso. Así que creo que no nos supone un problema, y si fuéramos a ir en una dirección más religiosa me costaría más pensar en cómo expresar eso de manera divertida y lúdica. Así que es mejor dejar eso de lado y tratarlo como una fiesta comercializada.



10245 - Santa's workshop

HBM: ¿Por qué la mayoría de sets de Winter tienen un ambiente clásico (coches, carruajes...)?

JB: Creo que simplemente es ese "mundo viejo". Hay muchas pinturas y cosas que ves que te transportan a otro tiempo. Y creo que las fiestas son una contradicción tan extraña, cuando vuelves a casa, a una realidad y una familia y algo muy real, y para mucha gente esa es la razón por la que quieren escapar. Necesitan salir de allí, porque todo es demasiado real. Así que creo que es bonito que les podamos ofrecer ese pequeño pueblo de ensueño en una esquina cuando estás con todo el caos y ruido y gente, para que tengas tus momentos en ese lugar utópico donde no se escucha tanto ruido. Solo se escucha la nieve caer. Creo que hay algo agradable en los caballos y algunos de los vehículos antiguos. Nunca estuviste allí, así que solo puedes imaginarte la mejor parte.

HBM: En cuanto a los edificios de Architecture, ¿Cómo decides el tamaño en el que los vas a reproducir?

JB: Eso se basa en un elemento clave. Para algo como el Big Ben, tuvimos que hacer la cara del reloj y eso determinó la escala de toda la torre y lo demás. Para algo como el Sydney Opera House, eran las conchas. Lo habíamos intentado tantas veces y fallado, hasta que finalmente dimos con esa única combinación que sabíamos se podía hacer en diferentes escalas, pero sabíamos que el tamaño más pequeño era ese, y luego todo lo demás se calculó a partir de allí. Creo que normalmente es una única cosa. También en nuestros coches. Suele ser un detalle, el guardabarros o la rueda, el parabrisas. A veces hay un aspecto que lo define; lo construimos y todo lo demás parte de allí.

HBM: ¿Visitas los edificios personalmente? ¿O usáis los planos de los edificios?

JB: No solemos visitar los sitios. Mucho depende de tiempo. No tenemos mucho tiempo para viajar a cualquier sitio y explorar. Zonas como Londres son más fáciles. Estamos allí con más frecuencia por otros motivos y entonces paramos y tomamos fotos del Big Ben sabiendo que es algo que quisiéramos hacer. Pero si no, tiramos de Internet. Incluso cosas como planos son cada vez más difíciles de encontrar ahora porque muchos de los edificios que hacemos son muy famosos o conocidos y en el ambiente actual muchos de esos materiales se han eliminado de internet en un intento de protegerlos, así que por razones de seguridad no se nos da tanto acceso como hace años. Pero por el contrario, internet es un lugar maravilloso y puedes conseguir muchas imágenes. Es casi como compensar los planos con suficiente material gráfico de referencia que hasta puedes ver si alguien dejó su cepillo de dientes en la ventana en uno de esos edificios. Habrá una foto de eso. Así que dependemos bastante de fotos..

HBM: ¿El Fairground Mixer fue una prueba para ver que tal funcionaría la temática de las ferias?

JB: Fue más yo intentando hacer algo que siempre quise hacer. Por años quise hacer el tema de las ferias. Por eso me contrataron y es una de mis pasiones. Y finalmente tenía un director que estaba abierto a la idea y que preguntó "¿De qué estás hablando? ¿Qué puedes hacer?". Entonces pensé que si iba a hacerlo quería mostrar lo que para mí era una de las cosas más complejas e interesantes que es colocar la atracción sobre un camión. Mirando atrás no necesariamente volvería a hacer lo mismo hoy en día, pero fue divertido hacerlo así. Y entonces se entusiasmaron y dijeron "wow, puedes hacer eso" y no tenían otra cosas con la que compararlo así que les gustó. Pero ahora nos damos cuenta de algo como la noria es mucho más sencillo de entender, un carrusel, una montaña rusa, ... No hace falta decir mucho, todo el mundo lo conoce y lo entiende. Pero di "Mixer" y la gente va "¿y qué es eso?" Y luego la gente lo ve y algunos preguntan "¿y entonces, qué hace?". Y una vez se pone en marcha les encanta, pero fue un producto extraño, lo admito, aunque nos puso en marcha así que no me quejo. Nos sirvió bien. Pero es un tanto extraño y especial.

HBM: ¿Es difícil añadir funciones y movimiento sin hacer un modelo que sea demasiado "Technic"?

JB: Sí. Hay una importante lección allí. Aunque me encanta la feria y me encanta el movimiento y me encanta MINDSTORMS y Technic (compro muchos modelos Technic) me gusta el reto de no usarlo en exceso o de usar Technic como una muleta para ayudarte a hacer algo. Cuando miras algo como la montaña rusa, muy al principio estábamos decidiendo si simplemente hacerlo con elementos Technic como soporte para todo. De muchas maneras hubiera sido más sencillo y habría sido muy fuerte, pero es una solución muy técnica y la experiencia de construcción es que constantemente construyes hacia los lados y nunca apilas. Es una experiencia diferente. Y creo que cuando la gente compra un producto Creator Expert tienen la expectación de técnicas de construcción divertidas, y un grado de construcción que no se limita a juntar vigas Technic. Creo que tenemos un delicado equilibrio. Intentamos usarlo cuando es necesario, y por lo demás reducirlo y preguntarnos "¿puedo solucionar esto de otra manera, dentro de System?". Podemos discutir si estamos en el nivel adecuado ahora mismo. No estoy seguro. Pero creo que al menos es un reto divertido ver si podemos construir más con ladrillos tradicionales. Yo lo prefiero.

HBM: Este año habéis lanzado la tan demandada montaña rusa. ¿Fue difícil conseguir un movimiento suave de los vagones a lo largo de la montaña rusa? ¿Hay mucha ingeniería detrás de este diseño?

JB: Sí. Fue todo un reto. Por cierto, Robert es el diseñador de esto y él podría dar más explicaciones, pero lo que puedo decir es que fue un esfuerzo de colaboración. Mike Psiaki trabajó en ello, Carl Merriam... yo también trabajé en ello durante un tiempo, pero Robert hizo la mayor parte. Y luego teníamos todo un equipo de ingenieros detrás de ello, porque lo extraño de este producto es que es uno de los pocos que hemos diseñado en el que estábamos diseñando el producto a la vez que diseñábamos el sistema que lo apoya. Mientras se estaba desarrollando Boost, que conectará con la montaña rusa, hubo cosas que cambiaron en el proceso de desarrollo y nos tuvimos que adaptar. Fue un toma y daca. Se cambiaron algunas de las piezas de las vías de nuestra montaña rusa, pero nosotros también cambiamos la montaña rusa por algunos cambios que se tuvieron que introducir en diferentes piezas. Fue un proceso muy orgánico con muchos cambios, pero por ejemplo la cadena era específicamente para nosotros. Estuvimos muy cerca de eliminarlo como opción porque era complicado encontrar una solución que hiciera que los coches se engancharan de forma consistente. Se podría decir que hicimos lo mejor que pudimos. La cadena tiene que estar bastante tensa para que funcione y algunos que compran el set verán que tienen que quitar un eslabón o dos, hacerlo más tenso y así conseguir un funcionamiento mejor. Pero el reto es que por el peso, los coches tiran hacia atrás y eso hace que se elevan de la cadena, y si no tienes tres coches, el primero tira hacia atrás, el segundo hacia delante y hace falta el tercero para equilibrarlos. Nos costó bastante entender lo que hacía falta para que funcionase. Y luego está la estructura. Simplemente poder levantarlo, inventar una estructura lo suficientemente robusta para que la persona media pueda levantarla... pero si lo llevas entre dos hay que poder levantarlo desde los dos extremos. Eso requirió dos maneras diferentes de apoyarlo, y eso fue un reto enorme. Hizo que tuvimos que añadir las ruedas en la parte superior, porque inicialmente el modelo era incluso más largo y había otra remonta para rodear a la primera así que no necesitábamos las ruedas. Pero cuando decidimos que se estaba haciendo demasiado largo tuvimos que encontrar una solución y añadir las ruedas, lo que no es malo porque hay ruedas en muchas atracciones de las ferias. Así es como se paran y arrancan muchas cosas. Así que es lo suficientemente auténtico, pero costó mucho trabajo encontrar la solución. Creo que es maravilloso que tengamos esta opción porque los adultos que los usan harán que funcione. Encontrarán la manera. Pero los niños no lo necesitan, y por eso en la montaña rusa pirata hay que subir los coches a mano porque es más intuitivo y para ellos tiene sentido. Pero me gusta que hayan decidido hacer un sistema que es para todos. Es lo bastante sencillo para que lo puedan usar niños. Pueden enganchar los coches y empujarlos. Pero si realmente quieres puedes hacer una montaña rusa tan grande como esta habitación y eso es genial.

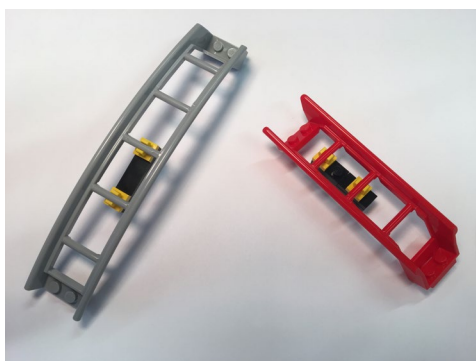
HBM: ¿Las nuevas piezas se fabricaron por petición de vuestro departamento, y luego se han utilizado en otros sets?

JB: Tengo la suerte de que mi historia en la empresa me permite representar diseños en algunas áreas. Queríamos crear algo grande, un nuevo sistema que sorprendería a todo el mundo. Teníamos muchas opciones, pero acabamos haciendo las vías para la montaña rusa porque se pueden usar para estructuras, para grúas y escenarios y todo tipo de cosas. Querían algo versátil y flexible. Fui parte del proceso

para encontrar ese factor sorpresa. Una vez se decidió, fui una de las personas que representó el diseño cuando nuestros ingenieros y lo que llamamos el laboratorio de diseño estaban intentando averiguar cómo tendría que ser el sistema. Porque la geometría de este sistema es fascinante. Intentar hacer que encaje en sistema de LEGO®, pero funcionar lo mejor posible como montaña rusa. Exploramos usar vías flexibles, curvas. Hemos hecho todo el mapa de elementos. Hay mucho potencial en este sistema. Intentamos averiguar cada aspecto del elemento. Por ejemplo, ¿cuál debería ser la separación entre las barras?, dado que una separación uniforme en una curva no se alinea con la cuadrícula vertical. Nuestra solución fue colocarlas siempre a múltiplos de medio stud lo que permite conectarlos con clips sobre plates o jumpers. Algunas de las discusiones principales como esa fueron fascinantes. Y luego decidimos la necesidad de incluir triángulos en algunos mientras que otros necesitaban soportes diferentes porque si no no había espacio para que pasara la cadena. Fue deliciosamente complicado pensar en todos los usos que queríamos dar a los elementos. Y luego había que asegurarse de que se podían hacer los moldes, etc. Fue un proceso divertido, pero había mucha gente envuelta y mucho trabajo.



La vía cóncava no tiene travesaños en diagonal para permitir el paso de la cadena



Las vías encajan en el sistema

HBM: Dentro de los modelos singulares, hablamos de colaboraciones con MAERSK, el Horizon Express o el Sopwith Camel. Quizás los más aclamados por los AFOL son los trenes. Cuando pensáis en un nuevo tren, ¿qué parámetros tenéis en mente?

JB: Cuando hacíamos trenes con más frecuencia queríamos asegurarnos de que el primero fuese un tren de vapor que incorporara power functions. Teníamos el motor XL y acabábamos de quitar el sistema 9V y la gente estaba disgustada, así que queríamos darles algo realmente interesante que fuese para adultos y que mostrase el potencial del nuevo Power Functions. También significaba que queríamos hacer ruedas de tren grandes, que era algo que los fans de tren estaban deseando, y queríamos hacer las dos cosas a la vez: apoyar el nuevo sistema Power Functions e introducir las ruedas de tren grandes.

Luego nos preguntamos qué podíamos hacer que fuese bastante diferente, y eso sería un tren de alta velocidad. Así que de nuevo intentamos cubrir un mercado muy amplio y mostrar expresiones muy diferentes. Si tienes un tren de vapor y un tren de pasajeros muy rápido, ¿qué hay en el medio? Pues tienes el tren MAERSK, que es un tren de mercancías con lo que completas los tipos de trenes. Creo que el proceso de decisión fue muy sencillo en relación al tipo de tren. Una vez decides el tipo de tren toca decidir cual específicamente. Podrías preguntar por qué no hacer un Shinkansen (tren de alta velocidad japonés), y mucho de eso tiene que ver con la estética y el interés... Algo como el Horizon Express me recuerda a los trenes de los 80 con los que yo crecí y pensé que era una maravilla. Hoy lo miro y sonrío, porque es bastante sencillo. Y sin embargo, el impacto que tuvo en mí como niño sigue allí, así que pensé que podría servir de punto de partida. ¿Cómo podríamos actualizar ese tren y darle forma con los nuevos elementos curvos y otras novedades?. Creo que no conocía el Shinkansen lo suficiente como para siquiera considerarlo. (Desde entonces he estado en Japón y ahora lo conozco muy bien.) También es importante que tenga una presencia global, que la gente lo conozca lo suficiente y eso era un poco más subjetivo al comienzo. Nos hacíamos un poco de idea de lo que pensábamos simplemente preguntando a la gente alrededor nuestra sobre lo que sabían. Ahora tendemos a tener muchos más datos, tenemos estadísticas para saber qué conoce la gente y por qué, de modo que cuando tomamos una decisión no es una simple conjetura porque se basa en más conocimiento.

HBM: ¿Podéis diseñar nuevas piezas que sean necesarias para algún modelo?



10233 - Horizon Express

JB: Sí. No a menudo y no muchas, pero cosas como las nuevas curvas de cuarto del VW Beetle. Como no podemos hacer muchos elementos, intentamos que sean lo más versátiles posibles. Los usamos en el Beetle, luego en el autobús, y otras personas los han usado en otros modelos. Intentamos que las nuevas piezas sean realmente genéricas para poder usarlas más. Luego está el parabrisas del Ferrari que luego pudimos usar en el coche Creator. Siempre intentamos asegurarnos de que otros puedan usarlas también. Pero no podemos diseñar un nuevo elemento muy a menudo, y casi siempre es para un coche a causa de nuestros socios que son muy precisos. Dirán “este coche necesita nuestra llanta” o parabrisas u otra cosas y hacemos la versión LEGO® lo mejor que podemos

HBM: ¿Qué tema os gustaría hacer dentro de la serie, que todavía no hayáis hecho?

JB: Esa es una pregunta complicada, porque si lo puedo imaginar lo podemos hacer. Pero si lo digo, se hace más difícil

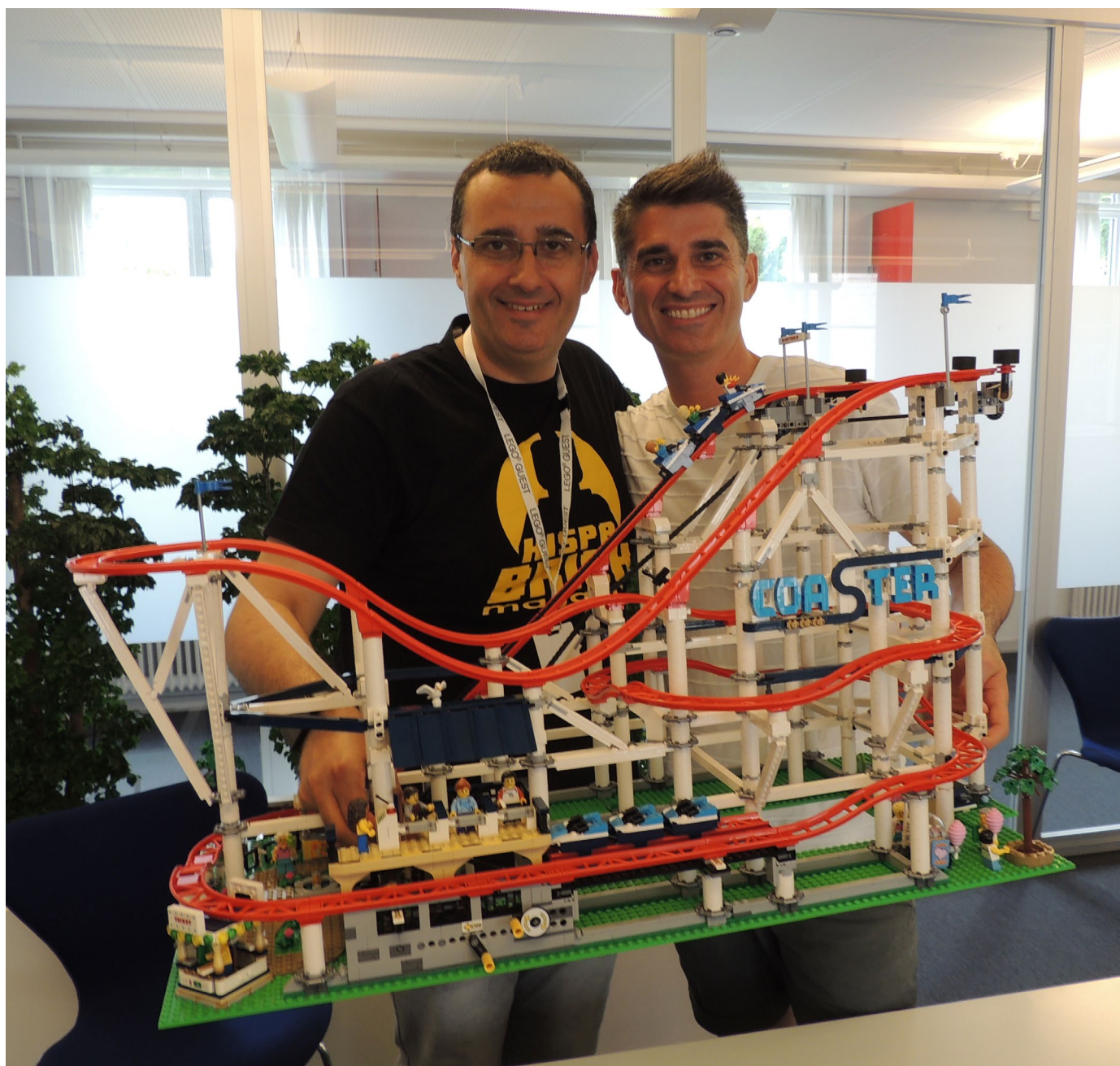
porque la gente sabrá lo que he dicho. Así que tendré que ser un poco malo y decir que soy optimista y prefiero no decirlo para que puedan llegar a hacerse, así que mejor no digo nada.

HBM: Cada vez los modelos CREATOR EXPERT son más grandes ¿Dónde está el límite?

JB: La montaña rusa demostró que podemos hacer modelos grandes que la gente quiere y hasta ahora ha habido mucho interés en el set. Creo que no soy tan reacio a la limitación de tamaño. Pienso más en si la línea es lo suficientemente interesante para que le emocione a la gente. Hay un número limitado de cosas que son tan grandes. Y el reto está en encontrar aquellas que conectan con mucha gente.
#

[1] Angular Brick 1x1, llamado por el diseñador de LEGO® Erling Dideriksen, también conocido como “headlight brick”

[2] Vea nuestra entrevista a Carl Merriam en HBM028



Jamie Berard y nuestro editor Lluís Gibert