

Entrevista Space

Por Kockice

Paseando por las salas del evento 'Bricktastic' tropezamos con algunos de los mejores AFOLs de Space, de Gran Bretaña, Jason Briscoe, Gary Davis, Rhys Knight y Peter Reid. Intentemos averiguar si tienen algo nuevo que compartir con nosotros, ¿algún proyecto nuevo o colaboración quizás?

Kockice: Bueno chicos, para empezar algo sobre vosotros mismos, un poquito ¿puede ser? ¿Las infames "dark ages"?

Jason: Claro, quiero decir que podría llevar demasiado tiempo explicar cómo funcionó en mi caso, ya que estuve activo en la comunidad por un tiempo y luego tuve una recaída de diez años...

Rhys: Sí, bueno, Peter realmente nunca tuvo dark ages. Parece que nos hemos sacado mutuamente el uno al otro de nuestras dark ages.

Peter: (rie)

Jason: Para mí, Space Classic y los primeros sets de LEGO® Technic fueron mis favoritos cuando era niño. Hubo algunos otros sets en el menú, pero siempre regresas a las cosas que más te gustan.

Rhys: Sí, lo mismo para mí. Fue algo que te llamó la atención de inmediato.

Peter: Sí, para mí fue el Galaxy Explorer (928) el que me impulsó. Más o menos me puso en mi camino.

Gary: También necesitaríamos una buena cantidad de tiempo para mi caso...

K: Como constructores de Space Classic, ¿sentís que sólo atrae a cierto tipo de audiencia, recordándoles los viejos mejores tiempos? ¿Los "románticos"?

Rhys: Sí, eso creo. Muchas personas que no son AFOL y que jugaron con LEGO® cuando eran niños reconocen el símbolo inmediatamente.

Jason: Creo que son cosas diferentes para diferentes personas. Están aquellos que tienen que tener todos los sets de Space Classic que se hicieron y catalogarlos. Lo cual es genial, pero en realidad no es donde estamos. Entonces, tomando el romanticismo como punto, es el futuro que nunca podrá ser o podría haber sido.

Gary: Tuve una construcción expuesta en una LBR Store, pero no soy un constructor típico de Space Classic. Me gusta mucho la idea de Jason. Y sobre el atractivo, se trata de lo que era popular cuando cada uno de nosotros era un niño. Todo vuelve a eso. Entonces, sí, podrías decir que es algo romántico, claro.

Rhys: La reinención de cómo sería Space Classic ahora, explorando lo desconocido. Un estilo diferente, un nivel diferente. Hay un magnífico trasfondo para Space Classic. Mucho trabajo de fondo, y por supuesto tenemos a Peter.
Rhys: La reinención de cómo sería Space Classic ahora, explorando lo desconocido. Un estilo diferente, un nivel diferente. Hay un magnífico trasfondo para Space Classic. Mucho trabajo de fondo, y por supuesto tenemos a Peter.

Peter: Sí, cierto (risas)

K: Entonces, al construir Space Classic, ¿os sentís muy recompensados por el público? ¿Cómo responde la comunidad a vuestro trabajo? ¿Creeis que si cambiaríais y construyérais otra cosa, cambiarían cómo se sienten? Todos vosotros sois grandes constructores.

Rhys: Podríamos hacer eso. Pero al final acabaríamos volviendo a Classic Space. ¡No es necesario salir de nuestra zona de confort por mucho tiempo! Tenemos una paleta de colores clara y, de hecho, no tenemos que pensar demasiado sobre el cómo y el qué.

Jason: Es como tus viejos y cómodos zapatos. Siempre vuelves a eso. Pero



me gusta la idea de aportar una nueva perspectiva a Space Classic. De ahí mi mezcla de blanco con trans-amarillo como se ve en algunos de mis MOC como el 'Mooncat'.

Gary: Realmente disfruto de todo mi trabajo que se muestra al público. Por supuesto que construimos para nosotros mismos, pero siempre es bueno obtener comentarios positivos.

K: Entonces, ¡el diorama! ¿A quién nos falta aquí? ¿Quién más es colaborador? Con todos los detalles adicionales y brillo, es una de las estrellas del espectáculo. ¿Podéis compartir cómo surgió la idea?

Jason: Tim Goddard, Alec Hole y Andrew Hamilton no están aquí hoy. Pero originalmente, es la idea de Peter. Él quería hacer algo diferente, algo de archivo. La idea estaba ahí y estábamos socializando en Skaerbaek cuando Kevin Gascoigne mencionó que podríamos hacer algo espectacular para 'Bricktastic' de este año . ¡Y en esa conversación fui nombrado manager del proyecto! Aquí tengo que mencionar a Jeremy Williams, ya que también fue el culpable de todo el display. Volvíamos a casa desde el mismo Skaerbaek cuando las ideas comenzaron a volar alrededor de la enorme torre y el subterráneo. El proyecto parecía crecer con cada frase (risas).

K: Bueno, ¿supongo que tienes la última palabra en todo el proyecto, Jason? ¿Cómo llevaron los chicos seguir los criterios?

Jason: Más o menos. Todo fue muy fácil. Les di a los muchachos suficiente holgura para hacer lo que querían. Pero queríamos mostrar que no sólo el equipo de Bricks to the Past puede hacer algo grande. Comparado con sus enormes montajes, nos falta el tamaño. Y los suyos son históricamente precisos y, por supuesto, de alta calidad; no podríamos igualar eso; no de la manera que queríamos hacerlo. Entonces, lo que no pudimos hacer con el tamaño físico lo compensamos con detalles. Entonces todo está en los detalles.

Rhys: ¡Todos obtuvimos 'cajas' y dimensiones para rellenar, y literalmente hicimos lo que quisimos! Así de fácil. Por supuesto, siempre que sea Space Classic.

Jason: Quiero decir que no es como si no nos conociéramos. Si fuera con algunos tipos que no hubieras coincidido y no conoces, sería un proyecto difícil de manejar. Bueno, si me permites, una cosa que se 'impuso' como estándar fueron las puertas correderas - un diseño tan genial, fácil de hacer, simple - que en realidad fue idea de Alec.

Gary: Como Jason mencionó, no había reglas estrictas. Simplemente seguí el brillante trabajo de Peter Reid y terminó siendo increíble. Siempre es bueno tener flexibilidad al construir.

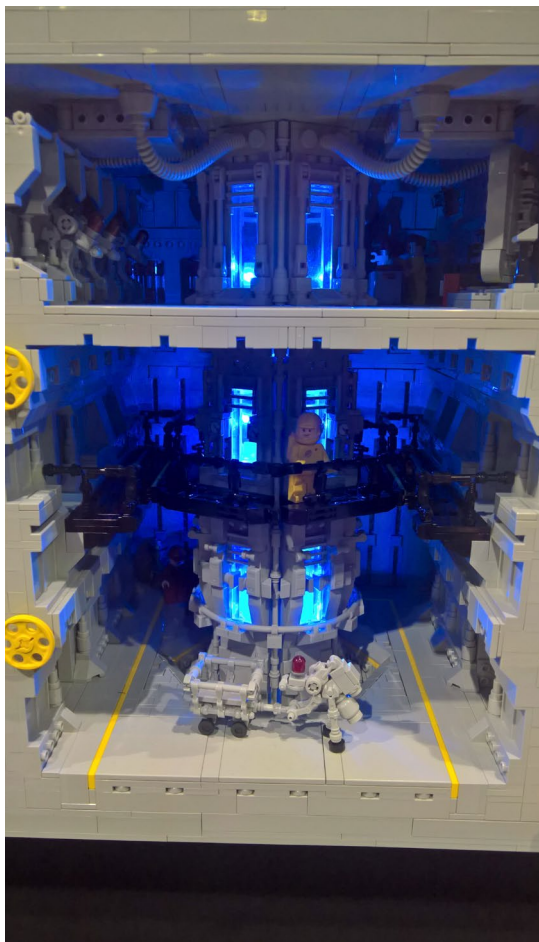
Rhys: Estaba haciendo mi parte y estaba manteniendo todo en el circuito, enviando fotos a los demás, luego obteniendo los comentarios y continuando el trabajo.

Jason: Hemos puesto mucho esfuerzo para mostrar la cantidad de detalles que se puede poner en ese espacio. Y es realmente atractivo para la multitud. Pasan por el montaje, se detienen por un momento y luego siguen mirando y buscando detalles durante diez minutos o más. Las llamativas llantas amarillas son una jugada genial de Alec - girándolas hacia la izquierda o hacia la derecha se abren y cierran las puertas deslizantes entre los módulos.

Rhys: Especialmente las luces intermitentes. Es fascinante para la mayoría. Crear montaje súper detallado fue nuestro objetivo. En un espacio limitado. Realmente no pensé que tendríamos tanta interactividad con la multitud.

K: ¿La inspiración proviene de series de televisión o cómics? ¿Algo especial esta vez?

Rhys: Ciencia ficción para el laboratorio genético, por ejemplo, donde se hacen experimentos. O un generador de estilo Tesla. Realmente tenemos mucho en esas 'cajas' (risas). Me refiero a que la sensación general del display es como un homenaje a la mayoría de la ciencia ficción.



Jason: Es como algo que realmente quisiste hacer siempre de pequeño pero nunca tuviste los bricks o la oportunidad de hacerlo.

Gary: Desde que me gustan los shows de Gerry Anderson, hay algunas referencias a esos shows.

K: ¿Alguna parte particularmente difícil del proyecto? ¿Algo que os haya frustrado tanto como para considerar abandonar el proyecto?

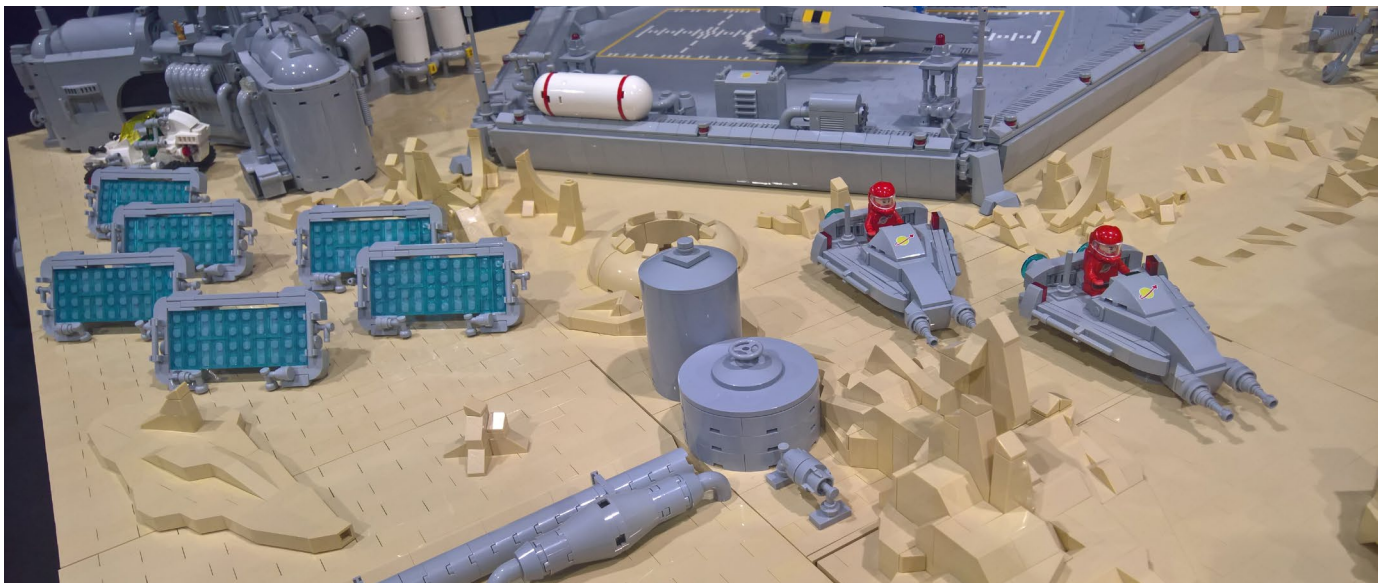
Jason: No, nada tan serio. Bueno, fue un poco tedioso hacer el paisaje tan.

Gary: Ah, sí. Fue el elevador de cohetes! Me llevó años resolverlo con todos los diferentes tipos de sistemas de railes, y no pude ponerlo en marcha. Pero el sistema actual - que es bastante simple, y lamento no haberlo usado originalmente - es uno con el technic rack (ID BL 2428).

K: ¿El montaje transcurre sin problemas? ¿U os distraéis fácilmente, como cuando el perro del vecino ladra interminablemente?

Rhys: Todos creamos por nuestra cuenta. Pero yo necesito un poco de ruido cuando construyo. Cuando estoy trabajando sobre ciencia ficción, me gusta tener algo de ciencia ficción en la televisión. Algún tipo de un ruido de fondo. Debido a que la gente habla, me hace sentir que estoy en un ambiente con otras personas. Escucho muchos videos y canales de Youtube. Me hace sentir que no estoy solo y puede que vea una técnica que pueda usar.

Jason: No puedo tener la televisión encendida. Me distraigo fácilmente de la construcción. Pero la radio, por otro lado, si es la música correcta y me da ritmo, es genial.



K: Considerando que es un proyecto bastante grande, ¿tuvisteis algún problema con el abastecimiento de las piezas? ¿Debéis tener colecciones grandes, pero sin embargo no podéis tener LEGO® suficiente.

Gary: Nos apuntamos para el Project Support de LEGO® para este montaje, pero el pedido todavía no ha venido (risas), así que tuvimos que recurrir a todo.

Jason: Tuvimos algunos problemas con el tan para el paisaje - recurriendo a los miembros para pedir prestado un poco. Y gris (risas). Es increíble cuántos bricks puede manejar un proyecto de este tamaño.

Rhys: La pieza más utilizada probablemente sea el tubo curvado tipo macarrón (ID BL 25214). Tengo un pedido que todavía no ha llegado, así que tuve que dejar espacio para ellos para cuando lleguen. Y finalmente tuve usar los lingotes pearl gold (ID BL 99563).

Jason: Qué gran pieza son esos tubos curvados tipo macarrón... Los amo.

Gary: El rodillo de pintura (BL ID 12885) de la serie CMF fue muy utilizado.

K: ¿Cómo reaccionaron sus familias durante el tiempo de creación del montaje? Deben haberse metido por medio en algún momento.

Rhys: ¡Mi esposa está feliz de haber recuperado su mesa de cocina! (risas) Ella está muy contenta con eso. Pero solo hice una pequeña parte del montaje, una esquina. Por tanto, cuando hagamos la expansión iré a por el módulo más grande. Tengo planes para lo que quiero hacer.

Jason: Logré mantenerlo en una habitación, así que fui bendecido. No fue muy duro.

K: ¿Ya echáis de menos todos los bricks que están en el proyecto, atrapados, llorando por un nuevo proyecto?

Rhys: No tengo tiles grises, ni plates. Nadie. Todo desapareció. Fui por los plates y por menos bricks.

Jason: Se ha reducido bastante mi situación. Pero me las arreglaré.

K: Entonces, las 'cajas' fueron inicialmente idea de Peter, construyendo en ellas. Obviamente, ¿había un plan para toda la idea?

Jason: Bueno, tuvimos algunas dificultades con las cajas, y para la próxima vez sabemos que tenemos que dejar algo de espacio adicional para la tolerancia de los bricks. Incorporar la iluminación también fue bastante desafiante. Pero logramos crear la profundidad perfecta para que la multitud vea todo lo que se nos ocurre.

K: ¿Cómo estáis de satisfechos con el producto final, ahora, después del primer día de asistencia y reacciones?

Rhys: Considerando que fue un proyecto muy relajado, creo que lo hemos logrado bastante bien. Es nuestra primera vez, el primer paso en un viaje más grande y las mejoras siempre son posibles.

Jason: Peter era nuestro tipo del "control de calidad" y bastante relajado al respecto. No hubo microgestión especial. Como he mencionado antes, se trataba de dejar que los chicos hicieran lo que quisieran. Hubo un poco de pánico durante la instalación, ya que la Torre se rompió en el viaje hasta aquí. Pero la cantidad de comentarios hasta ahora es gratificante y nos ayudará a crecer más la próxima vez.

Gary: Había una idea para motorizar las puertas para abrirlas, pero creo que es mejor así. El público puede jugar con ellas y ha sido bastante popular este fin de semana.

K: Bueno, el futuro del proyecto es bastante brillante. ¿Cuánto tiempo planeáis mantenerlo vivo?

Rhys: Bueno, aún no lo hemos discutido. Todo ha sido tan relajado hasta ahora. Pero crecerá. Refinaremos lo que tenemos actualmente y comenzaremos desde ahí.

Jason: Todavía estamos considerando tener que viajar a Skaerbaek o Paredes de Coura, pero nada definitivo todavía. Definitivamente lo cambiaremos para futuros shows. Probablemente veamos si Luigi (Priori) puede unirse a nosotros. Podemos usar ocho módulos más, creo, para empezar.

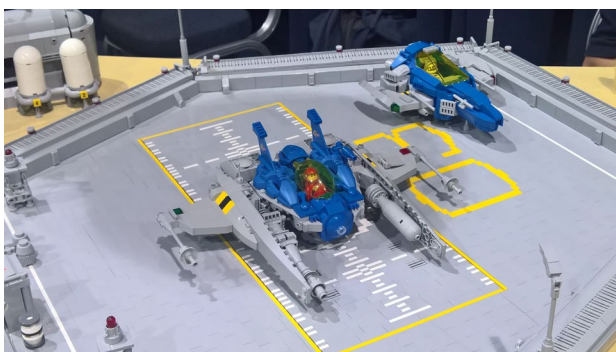
Gary: Definitivamente voy a trabajar más para abrir la compuerta del cohete y eventualmente hacer que salga el cohete. O hacer que funcione con LEGO® Mindstorms. Ya veremos.

Rhys: Sería genial colocarlo en una plataforma. Mucho más fácil de transportar y configurar. Eso también es algo a considerar como un próximo paso.

K: ¿Hay otros constructores por ahí, haciendo Space Classic, que os lleva a ser mejores?

Jason: Claro, nombraré a Soren (Johansen) que hace cosas geniales. Respeto su trabajo, y Luigi (Priori), gran material con detalles increíbles en sus escenas. Simon Liu también, además de muchos otros que sigo en Flickr.

Gary: Sí, el trabajo de Soren en Skaerbaek el año pasado fue bastante impresionante.



K: Sería grandioso veros a todos vosotros juntos colaborar en el futuro.

Jason: Sí, quiero decir, por supuesto. Incluso aquí, hay bastantes personas comprometidas. Pero tal vez para Skaerbaek o Paredes de Coura vamos a ir más allá de los colaboradores del Reino Unido con nuestro montaje.

K: ¡Pues os deseamos buena suerte y esperamos que más AFOLS tengan la suerte de verlo en persona!
#

