

Entrevista: LEGO® Minifigures

por HispaBrick Magazine®

imágenes por HispaBrick Magazine®, newelementary.com, bricklink.com y LEGO® System A/S



Austin Carlson y Tara Wike

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

Me llamo **Tara Wike** y soy jefa de diseño. Actúo como líder creativo en el proyecto de las Minifiguras LEGO®, lo cual llevo haciendo los últimos siete años, desde la serie cinco, también trabajo en otras partes de la empresa, consultando sobre todo lo que tenga que ver con las minifiguras.

Soy **Austin Carlson**. Soy el diseñador gráfico de las series de minifiguras coleccionables, pero he trabajado en múltiples proyectos en los cinco años que llevo trabajando aquí. Mi objetivo principal es el diseño de las minifiguras. También soy parte de un equipo mayor que se centra en la decoración y mi responsabilidad consiste en revisar y asegurarme de que la minifigura esté bien protegida y se mantenga dentro de la identidad de la marca

HBM: ¿Qué significa la minifigura para LEGO®?

TW: Para mí, es nuestra forma de comunicarnos con el mundo en el que están los valores de nuestra marca. Es nuestra personalidad. Es la forma en que damos vida a nuestros sets y la forma en que conectamos con los niños. Ayuda a empezar historias, les inspira a construir.

AC: Lo más importante es que son protagonistas de la historia. LEGO® se puede jugar de varias maneras diferentes. A veces no necesitas minifiguras y otras veces sí. A mi me parece que le da una cara al producto. Y les da a los niños un punto de partida para hacer sus propias historias.

HBM: ¿Por qué LEGO® decidió hacer una serie de minifiguras que era completamente independiente a los sets?

TW: Simplemente no se había hecho antes y vimos una necesidad. La gente realmente ama la minifigura, algunos tanto que están interesados en coleccionarlas. También nos dio la oportunidad de hacer algunos personajes que podrían no encajar en algunos de nuestros sets normales. Todos los

personajes icónicos son iguales, pero eso tal vez no encajaría en el universo de City o eso no encajaría de manera natural en algunas de nuestras otras temáticas.

HBM: ¿Qué proceso sigue una minifigura desde el concepto hasta la producción?

TW: Desde luego empieza como un sueño. Normalmente como una nota en un post-it

AC: ¡Toda una serie de notas de post-its!

TW: Sí, una gran cuadrícula con la que tratamos de averiguar cómo se ve toda la alineación. Tratamos de asegurarnos, en una serie clásica, de que tenemos algo para todos, por lo que obtenemos una buena combinación. Una vez que nos sentimos fuertes con el concepto, muy a menudo requerirá una nueva pieza. Eso es lo primero en lo que nos enfocamos. Se necesita tiempo para diseñar una pieza y construir el molde, por lo que comenzaremos por ahí. Por lo general, tenemos un boceto en el que Austin y yo colaboraremos. Eso se reenvía a los escultores de piezas que esculpen cualquier elemento nuevo que deba hacerse. Mientras tanto, Austin está trabajando en refinar los gráficos y los colores. Somos los primeros en tenerlo en nuestras manos, pero luego pasa a través de un millón de otros grupos que van haciendo todo lo importante detrás de las cámaras: asegurándonos de que tenemos todas las partes que necesitamos, que todo se va a entregar en el lugar correcto para que pueda empaquetarse a tiempo para llegar a los estantes en todas las tiendas que lo deseen; pronósticos y modelos de negocios y todos los temas con los que me alegra no tener que lidiar. Pero normalmente el proceso lleva más de un año. A veces podemos cambiar las cosas más rápido si lo deseamos, pero eso parte de la tradición.

HBM: Comenta que lleva con esto desde la serie cinco. ¿Sabes mucho sobre las series anteriores?

TW: Era diseñadora de piezas, por tanto, he estado involucrada desde la serie dos en el proyecto, pero llevo siendo líder creativo desde la serie cinco. Y estoy familiarizada con el trasfondo de la serie uno.



LEGO® Collectable minifigures Series 1

HBM: La primera serie contenía una mezcla de minifiguras que la mayoría de ellas encajaban en diferentes temáticas LEGO®. ¿Cómo se eligieron esas minifiguras?

TW: Había algunas que siempre habíamos querido hacer. Había una animadora en la serie uno y no había ningún set en el que pudiéramos ponerla. En cuanto a las demás, era un concepto nuevo para nosotros, así que estábamos probando el terreno. No teníamos la capacidad de hacer un montón

de nuevos moldes. Tuvimos que trabajar con muchas piezas existentes, así que queríamos hacer que las cosas tuvieran sentido y probablemente esperábamos (y todavía lo hacemos) que nuestros personajes puedan encontrar un papel en otros sets. Porque aunque tengamos nuestra propia pequeña burbuja en el universo, esperamos que la chica cactus pueda abrirse camino en un set de City de alguna manera y que así sea como los niños jugarán con ella. Creo que estábamos probando el nuevo concepto para ver qué haría la gente con estos personajes y qué podíamos hacer con lo que teníamos.

HBM: La serie 1 fue un gran éxito. ¿Esperaban que lo fuera?

TW: Digamos simplemente que algunos si y otros no ^_^.

HBM: Después de que haya habido una notable diversificación de las temáticas, ¿Dónde obtienen las ideas para cada serie de minifiguras?

TW: Para la serie clásica tuvimos una sesión inicial de lluvia de ideas cuando empecé como líder de diseño y con la que todavía sigo dibujando. Básicamente, agrupamos un grupo de escultores y diseñadores gráficos y otros diseñadores y tuvimos una gran lluvia de ideas. Se nos ocurrió un grupo de unos 500 personajes que queríamos hacer, algunos mejores que otros, por supuesto. También tratamos de aprovechar los acontecimientos actuales y las cosas que vemos que suceden en el mundo. Tenemos una gran cantidad de información sobre lo que hacen los niños, por lo que tratamos de asegurarnos de que sea relevante para los niños. Todos tenemos personajes de mascotas que queremos hacer: nos encanta hacer los personajes de disfraces, nos gusta la excusa para hacer un nuevo animal, por lo que trataremos de hacer algo con esas cosas y agregar algunos toques personales. Así que es una mezcla de aportaciones. Siempre apostamos por un personaje tan icónico como sea posible. Queremos que un niño pueda mirarlo y decir "oh, eso es un ..." en una o dos palabras. Así que hay algunos que son obvios y hay otros que encontramos una forma de encajarlo, porque nos encanta y creemos que funciona muy bien como una minifigura.

Serie 1 (8683)	Serie 2 (8684)
1	14
5	11
4	15
8	7
12	5
2	1
7	3
10	4
9	9
14	8
16	16
13	2
15	6
3	12
6	13
11	10

Barcodes de Serie 1 y Serie 2

HBM: Las Series 1 y 2 tenía un código de barras que indicaba que figura había en cada bolsita. ¿Fue un error?

TW: Como empresa nos enorgullecemos de tener una calidad extremadamente alta, y parte de eso es poder tener trazabilidad. Entonces, si algo sale mal y descubrimos en la línea que hay un problema con uno de los personajes, necesitamos tener alguna forma de ir hacia atrás y solucionarlo si esa es la solución correcta. Siempre ha sido una lucha entre nosotros y otras personas en el proyecto en cuanto a qué tan crípticos queremos estar con estas cosas, porque el elemento sorpresa es una parte importante de la experiencia del producto. Queremos que el consumidor medio se sorprenda. Sabemos que hay detectives por ahí y también, en cierto momento, comenzamos a fabricar elementos como el casco azteca en la serie 7, donde sabíamos que todo el mundo podría notar eso. Pero fue genial y todavía queríamos hacerlo y, ¿de qué se trata realmente? Y a partir de los estudios de mercado, donde salimos y vemos cómo se vende el producto en el mundo real, sabemos que hay muchas tiendas de juguetes especializadas donde abren las bolsas y las venden premontadas, por tanto, si bien intentamos preservar ese elemento sorpresa, también somos realistas y sabemos que las personas encontrarán la manera de obtener el personaje que desean. Y realmente tampoco queremos evitar eso.

AC: Quiero decir, después de que metamos un delfín en una bolsita, eso es como la pieza más grande y obvia...



Diseño original de la minifigura elefante customizada

HBM: Cuando realiza el diseño gráfico de una minifigura, ¿Cuántos bocetos hace?

AC: Va y viene. Puedes ver aquí el elefante que dibujé originalmente. Dependiendo de si necesito algo de claridad para describir una pieza a los escultores, podría realizar

múltiples tomas de bocetos dibujados a mano antes de comenzar a convertirlo en un diseño en el ordenador. Algunas veces trabajo directamente desde el ordenador si tengo una visión muy clara en mi cabeza, pero generalmente comienza en un papel.

HBM: ¿Cuántos diseños prepara para elegir para cada serie de 16 minifiguras?

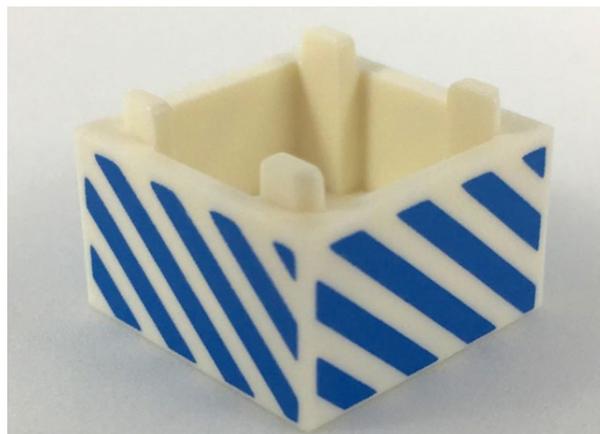
TW: Por lo general, estamos bastante seguros de las 16, después de pasar por el proceso de la cuadrícula post-its. Para las cosas en las que estamos trabajando ahora, en realidad estamos probando un enfoque más ágil en el que estamos diseñando minifiguras más que de sobra y luego seleccionamos a las ganadoras. Es un proceso nuevo para nosotros. Pero generalmente sabemos lo que queremos hacer y luego seguimos adelante y los hacemos.

HBM: ¿Las no elegidas son descartadas o guardadas para otra serie?

TW: Si es una buena idea, se guardan para otra serie. A veces simplemente no tiene sentido porque tenemos demasiado de una categoría o no tenemos lo suficiente o no tenemos la capacidad de hacer la pieza que necesitamos para ese personaje, pero no es porque sea una mala idea.

HBM: ¿Qué capacidad para nuevas piezas/moldes tienen?

TW: Por lo general, podemos hacer alrededor de 12-16 por serie. Pero varía enormemente y hay muchos factores involucrados que están fuera de nuestro control, por lo que trabajamos con lo que obtenemos y luchamos por más si realmente lo necesitamos. Somos bastante afortunados. La mayoría de los proyectos no pueden usar tantos moldes nuevos. Somos conscientes de que esa es la novedad que podemos traer con estos personajes, por lo que intentamos realmente hacer lo mejor posible y hacer elementos que sean súper icónicos y útiles y que entusiasmen tanto a los fans como a los niños.



Caja regalo de la Serie 18

HBM: Cuando crean una nueva pieza, ¿tienen en cuenta que se pueda utilizar en otros sets?

TW: Si y no. Hay algunos que sabemos que no se usarán en otros sets, como el tipo en una mazorca de maíz - no lo vas a construir en el próximo Halcón Milenario - pero ha habido otras ciertas piezas, como la caja de regalo que la hicimos porque era la serie del cumpleaños que celebraba los 40 años de la minifigura. Ese es un elemento muy útil y sé que otros

diseñadores de la empresa están realmente entusiasmados con tener este elemento para compartimientos ocultos, empotrados en paredes, etc. O esta pieza del coche para la cadera (serie 18) que parece muy especial, pero también fue diseñada para funcionar en System tanto como sea posible, así que no me sorprendería si vemos esto apareciendo en otro lugar también. Depende de la naturaleza de la pieza. A veces aceptamos que será un artículo especial y novedoso, y otras veces lo hacemos lo más universal posible.



Pieza de coche de la Serie 18

HBM: Cuando diseñan una nueva pieza, ¿tienen en cuenta la complejidad del molde o otras personas se encargan de eso?

TW: Nosotros lo consideramos. Saben que vamos a hacer algunos elementos difíciles en algún momento. A lo largo de los años hemos podido hacer más 2K, es decir, moldes de dos componentes, dos plásticos en una sola toma. Estos son, por supuesto, un poco más difíciles de diseñar, pero estamos tan contentos con la calidad que obtenemos de esto que podemos hacer algunos de ellos. La compañía valora altamente el diseño, por lo que están dispuestos a hacer estos moldes más

complejos para que podamos obtener lo que necesitamos para la expresión correcta del personaje. Usamos esos moldes sabiamente, los gastamos sabiamente. Tenemos que pensar en nuestra capacidad para hacer suficientes piezas y pagar lo que estamos poniendo en la bolsa, por lo que no podemos ser totalmente extravagantes. Eso volverá a nosotros, los ingenieros volverán y dirán “sabes que no podemos hacer esto, ¿verdad?”. Tenemos que ser realistas, pero afortunadamente los diseñadores gráficos son asombrosos al saber cómo se debe hacer algo para ser decorados de manera óptima, los escultores son increíbles al saber cómo hacer que las cosas entren y salgan de un molde de la mejor manera, y así siempre tenemos una gran variedad y complejidad de moldes.

HBM: Cuando dibuja los bocetos, ¿es consciente de estas complejidades?

AC: Sí. Lo bueno es que lo que llamamos “estilo LEGO®” se basa en todas estas restricciones, así que cuando voy a dibujar ya estoy tratando de dibujar en el estilo LEGO®, así que espero que la transición no sea demasiado grande. Incluso con este boceto del elefante, aunque el molde ha cambiado con respecto al boceto, no cambió mucho. Añadimos colmillos, subimos un poco la nariz, pero todavía teníamos en mente el estilo de LEGO® que sería más fácil de hacer para los ingenieros.

HBM: ¿De qué tiene que modificar el boceto en base a los feedback que recibe? O mantiene en su cabeza lo que tiene que hacer para evitar este tipo de doble trabajo?

AC: Lo que ocurre es que no hago bocetos conceptuales y luego los escultores le echan un vistazo y comienzan a modificarlo en base a lo que los ingenieros necesitan hacer.

HBM: ¿Cuales son las piezas más complicadas que han creado?



Tara Wike y Austin Carlson durante la entrevista

AC: Hay unas cuantas.

TW: Con la que todavía tengo pesadillas angustiosas es la gaita de la serie 7. Tiene todas estas tuberías largas y delgadas conectadas con cuerdas, que sobresalen en todas direcciones y luego la toca poniéndola debajo del brazo, lo que la minifig no puede hacer. Por lo tanto, teníamos que pensar cómo podríamos hacer algo que la minifigura pudiera aguantar, y hacer que pareciera que él o ella está tocando esta cosa de aspecto loco. De hecho, compré una gaita de juguete para jugar, mirar y descubrir cómo hacerlo. Me llevó cerca de dos meses descubrir cómo podríamos hacerlo, cómo hacerlo moldeable, cómo imprimirlo, cómo hacer que se vea como es y siga pareciendo una pieza de LEGO®, y para que sea obvio, como jugar con ella. No estoy diciendo que sea el mejor elemento del mundo, pero estoy satisfecha con la forma en que salió. Al final, ese no fue el molde más complicado, probablemente. Probablemente ese sea uno de los 2K, pero ese es el trabajo de los ingenieros, por lo que tendrías que preguntarles a ellos.



Gaita de la Serie 7

AC: ¡Muchas veces la cosa más simple no siempre es la más fácil!

TW: Eso es verdad. Cuando trabajé en el stick de hockey, obtener la apariencia de la cinta envuelta en espiral alrededor del mango fue realmente complicado de moldear. Diseñé la pieza en un día, probablemente, porque sabía lo que quería que pareciera. Pero luego, trabajando junto con los ingenieros, tardamos meses rascándonos la cabeza y pensando cómo íbamos a hacer esto.



Mr. Gold de la Serie 10

HBM: ¿Qué piensan de Mr. Gold?

TW: Creo que fue una campaña de marketing increíblemente efectiva. Todavía surge internamente todo el tiempo. “¿Cuál será nuestro próximo Mister Gold?” Pero tengo sentimientos encontrados. Es difícil obtener una calidad realmente alta con el efecto cromado y, por supuesto, todas las partes no se pueden cromar. Desde la perspectiva de la calidad del diseño, nos esforzamos por amar realmente a este personaje. Y luego es una compensación: está la emoción de la búsqueda, pero también hay mucha decepción. Era algo que teníamos que intentar, y no estoy triste por haberlo hecho, pero no estoy diciendo que lo volveremos a hacer.

AC: Lo que hicimos mejor fue el factor búsqueda de la serie clásica. Todavía es una búsqueda, pero está más disponible y no es algo tan difícil de encontrar en comparación con el Sr. Gold. He visto a muchos niños publicar “Tengo esto”, y el hecho de que sea más fácil para ellos significa que pueden compartirlo mucho mejor.

TW: Y no queremos que se convierta en algo exclusivo super elitista. Solo queríamos divertirnos un poco. Lo que me resultó divertido fue consultar la web y ver dónde la gente lo había encontrado alrededor del mundo. Nos divertimos mucho con eso.

HBM: Muchas minifiguras incluyen pequeñas referencias a los diseñadores o “Easter Eggs”. ¿Cómo deciden estas referencias?

TW: Quienquiera que me traiga café ... No, que va, todo es muy divertido. Si tenemos espacio para hacer algo que pueda tener una pequeña historia detrás, por ejemplo, tuvimos un diseñador llamado Luis que realmente amaba a los marines espaciales, así que cuando hicimos marines espaciales le pusimos su nombre, solo para mostrarle un poco de amor y mostrarle que lo apreciamos. Otros son más irónicos, como el piloto de carreras. Teníamos a Nick Groves en este caso porque él era otro diseñador de LEGO® y no tenía su permiso de conducir en ese momento, por lo que lo convertimos en el piloto de carreras. Ahora intentamos hacerlos un poco más genéricos. Hubo un momento en que le pusimos etiquetas a las personas, pero luego nos dimos cuenta de que eso limita la posibilidad de trastear con ellos, así que lo reducimos un poco. Pero siempre tratamos de obtener inspiración para las expresiones faciales de fuentes reales.



Piloto de coche de carreras de la Serie 3 con la referencia N. Groves en el cinturón

HBM: ¿Es más fácil o más difícil diseñar minifiguras relacionadas con una licencia?

TW: Realmente depende de la licencia. Hay algunos personajes que se prestan muy bien a nuestro estilo. Tomamos una decisión, por ejemplo, con los Simpsons, para hacerlo con cabezas esculpidas, por lo que pudimos ser realmente fieles a la IP. Pero cuando hicimos los gráficos impresos para ellos fue una versión ligeramente simplificada de lo que ya estábamos haciendo. Sus personajes son amarillos, nuestros personajes son amarillos. No quiero decir que fue fácil, porque había muchas piezas esculpidas que eran realmente complejas, pero no era demasiado difícil lograr el estilo correcto. Aunque recuerdo que fue una lucha lograr que el chico de la tienda de cómics se viese lo suficientemente rechoncho con un torso de minifig plano. Luego están otras, como algunas de las que hicimos para Disney en 2016. Algunas de ellas fueron más difíciles. Como socios, fue fácil trabajar con ellos, pero el personaje de referencia a minifigure depende mucho del personaje. Los personajes de Pixar en general son muy estilizados, y eso tiene mucho que ver con la redondez y la gordura de lo cual no tenemos mucho en la minifig. Puede ser bastante desafiante hacer que encajen juntos.



LEGO® Collectable minifigures - The Simpsons Series 1

HBM: ¿Cómo surgió la idea del “Fairy Batman”? ¿Cómo reaccionó DC?

TW: No sé si eso salió de nosotros. Cuando hacemos minifiguras relacionadas con películas, muchas de ellas provienen del estudio, por lo que se basa mucho en la historia y en lo que funciona bien en la historia. Por supuesto, saben que las personas querrán tener en sus manos una copia física de los personajes que están en la película. Creo que ese se incluyó para las risas en la pantalla y luego teníamos las piezas para hacerlo, por tanto ¿por qué no? Pero creo que fue adoptado universalmente.



Fairy Batman

HBM: ¿Cuál es su minifigura favorita?

TW: Tengo muchas favoritas, pero siempre voy a parar al marinero de la serie 4. Simplemente amo que sea monocromático y tenga esa cara sencilla, pero el guiño es tan cursi, genial y divertido. Se extiende el estilo del retro al moderno realmente bien. Me encanta la simplicidad de ese personaje.

AC: Tendría que decir que la mía está aún más atrás, es decir, las minifigs de los años 80 y 90. Eran tan genéricos. Tenías un solo logotipo y eso fue todo, y por supuesto hay mucho juego en eso. Me gusta poner muchos detalles, pero al mismo tiempo me encanta la simplicidad. Aparte de eso, ¡me encantan la mayoría de las minifiguras!

TW: Esta serie del cumpleaños - hay mucho amor en ella. Pusimos todo nuestro corazón en esta serie. Y lo pasamos tan bien con ella. No podría elegir una favorita de esa serie.

HBM: ¿Y su menos favorita? (Por favor ¡sea honesto y conteste!)

TW: Me limitaré a las series en las que he trabajado. Para mí estaba el chico de cabeza alienígena verde con los globos oculares que miran hacia arriba. Simplemente me molesta. Los escultores y diseñadores hicieron un gran trabajo en ella, pero tengo una reacción personal a esa figura. Ni siquiera puedo mirarla. Hay otra que me frustra cuando la miro. Por algún motivo no pensamos en darle una capa a nuestro personaje de Sherlock Holmes y no nos dimos cuenta hasta que fue demasiado tarde. Me encanta la cabeza, la decoración y los colores, pero cada vez que la veo pienso “¿Por qué no le agregamos una capa?”.

HBM: ¿Aceptan ideas de los fans para las minifiguras?

TW: Nos envían cosas todo el tiempo y es realmente divertido, porque si algo es una buena idea para una minifigura, es probable que venga de más de un lugar. No puedo recordar si hubo algo que llegó de una fuente externa que no hubiéramos considerado, pero eso refuerza la idea. No tenemos un canal oficial para recibir sugerencias, pero aún recibimos muchas sugerencias.

#



Varias piezas creadas por el equipo de minifigs.