



Entrevista: LEGO® Architecture

por HispaBrick Magazine®

imágenes por HispaBrick Magazine®

¿Puede decirnos su nombre y puesto en la compañía?

Me llamo Rok Žgalin Kobe. Soy diseñador en la línea Architecture, pero también en el equipo de Creator Expert del cual Jamie Berard es el líder creativo.

¿Quién es el cliente objetivo de la línea Architecture?

Me gustaría creer que somos bastante inclusivos. Incluso a pesar de que la gente asume que es una línea orientada a adultos, seguimos haciendo las instrucciones de manera que son muy accesibles para un público más joven. Tenemos en cuenta que puede que no sea, necesariamente, un producto para un LEGO® fan, también podría ser para alguien que no haya tenido mucha experiencia con LEGO® antes quien compre uno de los sets de Architecture. Están diseñados, también, con eso en mente. A pesar de que hay muchos detalles y muchas técnicas de construcción interesantes, nos esforzamos por mantenerlos simples, con una experiencia de construcción agradable.

¿Ven Architecture como algo, de alguna manera, aparte de los productos LEGO® normales?

En estos momentos estamos celebrando los diez años de Architecture y pienso que es todo un logro para cualquier línea LEGO®. Se podría decir que ahora somos un árbol de hoja perenne, que finalmente hemos madurado. Estoy orgulloso de ponerlo al lado de otras grandes líneas, como Creator Expert, que también celebra un aniversario por sus modulares.

¿Quién decide los edificios que tienen que reproducir?

Es un esfuerzo grupal. Tenemos una gran cantidad de factores a considerar. Desde el aspecto del modelo, el tema precio, donde encaja en nuestra lista, si ya tenemos modelos similares en color. Hay muchos factores a considerar. Imaginalo como un enorme panel mezclador, con niveles yendo arriba y abajo que podemos afinar para avanzar en el proyecto.

¿Cómo se decide la escala del edificio?

Una vez más, hacemos un análisis. Lo que nos gustaría hacer y por lo que me esfuerzo es por ofrecer el mejor modelo posible y pensar en otras cosas más adelante. Pero eso, por supuesto, no es el caso en el mundo real. Así que estas cosas van de la mano. Y el marketing también está involucrado en este proceso.

Los primeros edificios fueron bastante simples. ¿Fue una prueba de concepto? ¿O fue algo buscado?

La historia detrás de esto es básicamente que Adam Tucker comenzó a hacerlo él sólo. Fue una especie de



experimento que LEGO® recogió y luego desarrolló dentro de un nuevo grupo empresarial del cual formé parte. No se consideró un producto general en ese momento. Pero ahora somos una línea propia.

Paso a paso, los edificios han ido ganando en detalle. ¿Cómo se define el nivel de detalle?

Básicamente, todos los modelos que hemos hecho fueron diseñados para superar al anterior. Para mostrar la evolución de la línea, lentamente comenzamos a agregar más y más detalles para llevarla a la dirección en la que se encuentra hoy. De una manera que lo hace mucho más accesible. Los comienzos, los modelos pequeños eran muy agradables, pero al mismo tiempo podían considerarse muy especializados. En realidad, se necesitaba un poco de poder de abstracción para reconocerlos como los edificios que representaban, vista la dirección en la que nos encontramos hoy ... Se puede ver la diferencia entre los dos museos Guggenheim (21004 vs 21035). La escala más grande permite no solo capturar más detalles, sino también más ideas de construcción y conceptos subyacentes. Es un paquete más completo.

¿Es por ello que en ocasiones se repiten modelos? Para dar una mejor experiencia de construcción. ¿Por qué pueden aumentarlo en tamaño y detalle? ¿Cómo el Guggenheim o el Burj Khalifa?

Es un magnífico edificio y pensamos que no le hicimos justicia la primera vez. O simplemente para mostrar cómo se vería ahora con la evolución de la línea. A pesar de que el primer modelo encaja perfectamente con el concepto de Architecture de su momento, actualmente queríamos darle otra oportunidad con la atención puesta en los detalles y las formas.

¿Cuáles son las limitaciones en las técnicas de construcción de un modelo para entrar dentro del concepto de Architecture?

Parte de la decisión de diseño para estos modelos es tratar de mantenerlos como un producto principal de LEGO® tanto como sea posible. Es decir, usar el LEGO® con el que las personas están familiarizadas. Una de las decisiones principales aquí es que nos estamos alejando de moldes específicos. Por ejemplo, la gente está pidiendo una cara en la Estatua de la Libertad; algunos lo han hecho al estilo Bionicle o como los personajes de Star Wars. Ese no es el punto de la línea Architecture. Es para demostrar que aún puede hacerse cosas asombrosas con lo que está disponible y estamos trabajando dentro de esas limitaciones.

Esa es la primera razón. Y luego, si lo llevamos un paso más allá, prefiero mantenerlo en la esencia de los bricks. Puede verse que no somos contrarios al uso de bricks especializados, pero no lo estamos haciendo simplemente porque podemos,



salvo dónde es apropiado y dónde encaja.

¿Hay alguna limitación por técnicas de construcción que no desean utilizar?

Dentro de LEGO®, hay muchas maneras en las que se puede tener un sistema equivocado, por así decirlo. Hay muchas técnicas que se consideran ilegales. Pero para eso tenemos entrenadores de modelos: para asegurarnos de que el modelo está diseñado dentro del sistema LEGO®. Ellos son los "guardianes del sistema" por así decirlo. Pero al igual que la arquitectura de la vida real se trata de ampliar los límites, de pensar "oh, eso es imposible" y luego hacerlo, parte de ese pensamiento también se aplica a la serie LEGO® Architecture. Porque si queremos replicar ciertas cosas, entonces tenemos que usar técnicas que tal vez no se hayan usado antes, y eso es parte del nivel arquitectónico de nuestra línea.

¿Se limitan ustedes mismo en el tipo de piezas a utilizar con la intención de mantener la simplicidad del modelo?

Me pongo límites a mí mismo para eso. Prefiero System a Technic o Bionicle, pero eso no significa que los excluya. Al contrario, porque si la mejor solución para una forma es desde una parte diferente del catálogo, entonces no tengo miedo de utilizarla. No soy un purista en este caso. Esta pieza de pelo era la Minifigure, Hair Wavy and Windblown to One Side (pieza Bricklink 32602) de Piratas del Caribe. Tuve que pedir permiso a esa línea para usar un elemento diseñado específicamente para la línea.

¿Cuál ha sido el edificio más complicado de reproducir?

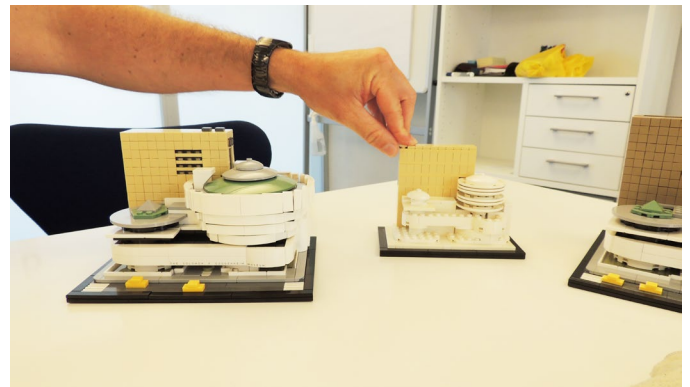
Cada uno tiene sus propios retos. Como puedes imaginar, para la Estatua de la Libertad se ha dedicado mucho más tiempo que en cualquier otro set. El tamaño y complejidad tienen consecuencias. Pero igualmente, para el Capitolio tardaron relativamente poco tiempo porque ya habían trabajado en el concepto previamente. Por tanto pueden ser muy diferentes. Pero si preguntáis por el más difícil, os

podrías sorprender en los retos. Puede suponer un reto conseguir algo en determinado color necesario para el modelo. Hay diferentes desafíos que aparecen durante el desarrollo.

¿Por qué hay ciertas localizaciones como Nueva York, París o Londres repetidas?

Justo acabamos de hacer el primer skyline asiático - Shanghai. Anteriormente tenemos Sydney, Australia, la Gran Muralla China. Por mi parte intento activamente promover la diversidad en el sentido de alcanzar la mayor cantidad de lugares diferentes como sea posible. Pero, obviamente, Nueva York es Nueva York.

¿Han pensado en algún momento reproducir edificios



modernistas, basados en elementos curvos? ¿Cree que son factibles de reproducir este tipo de edificios con los elementos actuales de LEGO® ?

Voy a responder a tu pregunta con una pregunta: Si no hubierais visto la Torre de Shanghai de LEGO® Architecture, ¿se consideraría factible para hacerla en LEGO® ? O el Guggenheim, ¿si no se hubiera visto previamente? O la Estatua de la Libertad. Todas ellas son formas orgánicas. Espero que haya respondido satisfactoriamente a vuestra pregunta.

El skyline es un nuevo concepto que están explorando. ¿Cómo surgió?

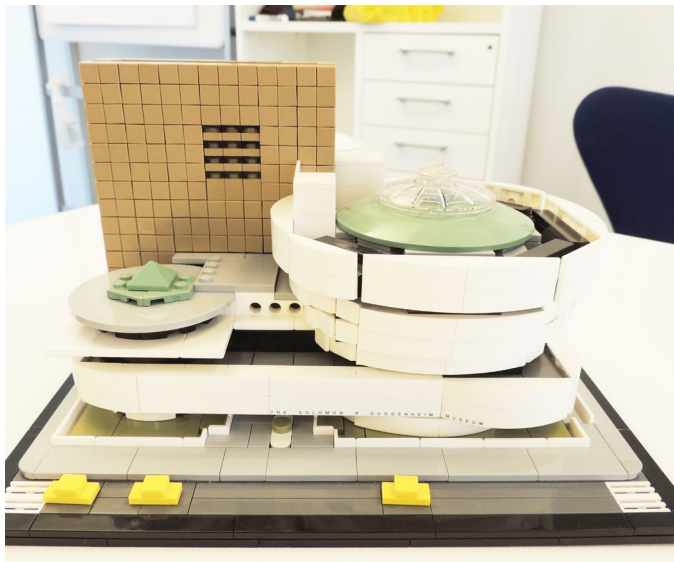
Nos permite hacer muchas cosas a la vez. Se tienen que



hacer rascacielos - que sería ligeramente difícil o monótono de reproducir como modelos principales. Sería más de lo mismo, mientras que en un skyline hay una colección de elementos. Se hace justicia a toda una ciudad, que no tenga un único elemento principal como edificio identificativo, pero que sigue siendo conocida. Se puede crear algo fantástico con cinco landmarks, que no son necesariamente la Estatua de la Libertad, pero que siguen siendo reconocidos como la ciudad en sí misma. Da diferentes perspectivas y diferentes puntos principales. Así que encaja a la perfección y ha sido todo un éxito.

¿Es difícil trabajar a esta escala y mantener los edificios fieles al original?

Es bastante complicado. Prácticamente cada brick de



un skyline es visible, así que hay que hacer un poco de malabares alrededor. Al mismo tiempo, en cada ciudad hay varios edificios para elegir. Puede avanzar y retroceder en la mesa de trabajo y agregar y eliminar donde sea necesario. Donde lo dificulta en algunos aspectos, lo hace más sencillo en otros.

¿Necesita algún tipo de antecedentes arquitectónicos para diseñar este tipo de sets?

Soy arquitecto, y sinceramente no duele. Eso seguro. Hasta ahora, en los últimos siete años, los sets fueron diseñados por mí o por otro colega, Lars Joe, que también es arquitecto.

Mi proceso de diseño es definitivamente más fácil debido a mis antecedentes. Porque incluso si no se tiene tanto talento como algunos de los tipos con los que estoy trabajando, que son increíbles y naturales con los bricks, pueden construir cualquier cosa, aún puede ayudarse con la formación, con los procesos que se han aprendido en un trabajo anterior o en su carrera. Era relativamente mayor cuando llegué a LEGO®, tenía treinta y tantos años, por lo que me establecí como profesional de antemano y definitivamente me apoyo en ese conocimiento.

¿Visita los edificios que va a reproducir?

Ojalá pudiera. Viajo mucho con Google Earth :) La arquitectura siempre ha sido mi pasión, por tanto, antes incluso de empezar a trabajar para LEGO® visité muchos de los edificios en los que he trabajado, con una o dos excepciones. Así que puedo hablar sobre ciudades y landmarks sin tener que sacar mi teléfono inteligente, por tanto tengo una ventaja de tres

segundos.

¿Tienen la caja y el libreto la misma importancia que el modelos en sí mismo?

Es parte de toda la experiencia. Se orienta hacia una experiencia más completa, una experiencia más premium si lo prefieres. Pero sin embargo, sin sacrificar el modelo. Al principio, teníamos una mala reputación por ser una línea realmente cara, especialmente para modelos con un número tan pequeño de piezas. Ahora hemos mejorado en eso. Es uno de los problemas que hemos tratado de corregir a lo largo de los años.

¿Necesitan permiso para reproducir ciertos edificios?

Depende de la edad del edificio. No sé el tiempo exacto, pero hay un límite en cuanto a cuanto tiempo tiene que estar muerto un arquitecto para que se convierta en una propiedad común y no haya derechos intelectuales. En algunas ocasiones hay una fundación o fideicomiso detrás que lo gestiona, o es una propiedad gubernamental o privada. Depende. Pero debe haber un equipo legal en cualquier caso.

¿Han recibido algún comentario o feedback del arquitecto de un edificio?

Si. Los involucramos en el proceso. Solicitamos sus comentarios, su permiso y sus opiniones sobre el proyecto. Pero, por supuesto, eso varía. Algunos pueden conocer muy bien las limitaciones de LEGO®, porque han jugado con ello. Otros no tienen idea de cómo funciona.

¿Qué edificio les gustaría reproducir?

Lo que no he hecho...Tengo bocetos de algunos, pero desde el momento en que tengo la esperanza de que se conviertan en futuros productos no te voy a contestar directamente. Ahora todo es posible, pero si continúo y digo algo, podría sellar su destino o echarlo a perder.

¿Han pensado alguna vez en recrear construcciones que han desaparecido, como el faro de Alejandría u otras construcciones históricas de la antigüedad?

Hay monumentos que ya no están con nosotros pero que han influido en generaciones enteras y en muchos estilos. Los monumentos antiguos que mencionas tuvieron su influencia en la arquitectura de nuestros días.

Tiene un ejemplo de un modelo de desarrollo para el Museo Guggenheim, así como el producto final más pequeño. ¿Puede explicar la diferencia?

De hecho ambos son en la misma escala, pero el producto final se ha construido y ajustado de manera que aporte mejor valor al consumidor. De otra manera debería pagarse más dinero para obtener, básicamente, lo que sería el mismo set. Eso muestra cuánto debemos perfeccionar el modelos desde el punto de vista del precio para una mejor percepción. No hacerlo a un precio más alto nos permite construir uno diferente que realmente puede beneficiarse de una versión más grande. Más grande no es necesariamente mejor, especialmente si tienes que pagar por ello. De esta manera podemos hacer un modelo más accesible.#