

Nombre: Luis Javier Gómez Piedrahíta
Profesión: diseñador industrial
Dónde vive: Billund, Dinamarca



cientos, miles, tal vez millones de fichas, de distintos tamaños y colores están dispuestas en los pasillos de una gran 'biblioteca' para servir a un propósito muy noble: convertirse en naves, castillos, casas, puentes y vehículos armables para retar la imaginación de los niños y garantizar que los consuman en horas de diversión.

Pero armar estos pequeños mundos de fantasía también es un reto para el adulto que los diseña. Un trabajo demandante, pero sin duda, entretenido.

Luis Gómez Piedrahíta, un bogotano de 30 años, es parte de los 3.000 empleados que trabajan en ese envidiable mundo: Lego Group. Este gigante de los juguetes, la compañía más grande del mundo, está ubicado en Billund (Dinamarca), un pequeño poblado de 7.000 habitantes.

El pueblo es la compañía, dice Luis desde Billund para la revista MedPlus. Si esta no existiera, sería una villa de cuatro casas. Su oficina, por ejemplo, queda a cuadra y media de la panadería y se ubica al frente de la casa de

los descendientes de Ole Kirk Kristiansen, el carpintero danés que fundó la empresa en 1932 con juguetes de madera. Y su apartamento queda a dos cuartos del complejo Lego.

Este joven diseñador de juguetes de la Universidad Estatal de Nueva York y diseñador industrial de la Universidad Javeriana, llegó a la tierra de los bloques plásticos en abril del año pasado. Actualmente, trabaja en el proyecto de la 'Guerra de las Galaxias', que ahora es de Disney,

para una película que se estrenará el 18 de diciembre de 2015: 'Episodio 7'. Diseña naves espaciales. Los otros proyectos de la compañía son Lego City y Ninjago, entre otros.

"Mi plan inicial era trabajar; durante un tiempo, en compañías como Hasbro, Matel o Disney y luego aplicar a una vacante en Lego, que era mi gran meta", dice. Pero la oportunidad llegó más pronto de lo esperado.

El desempleo en Estados Unidos lo obligó a buscar nuevas

perspectivas laborales. Allí, trabajaba en la compañía Wham-O, ubicada en Los Ángeles, creadora de la famosa pelota loca, el frisbee y el 'hula-hula'. Con su ingenio contribuyó a la creación de juguetes de nieve y bombas de agua, que la empresa sacó con éxito al mercado.

Actualizó su portafolio y hoja de vida y aplicó a una vacante que Lego anunció por internet. Dos meses después, recibió un correo invitándolo a una entrevista de dos días en Dinamarca.

Antes de viajar, le llegó a su casa en Los Ángeles una caja llena de fichas de Lego, con las cuales debía crear una propuesta.

“Éramos 17 personas para cuatro vacantes, yo era el único latino. Fueron dos días intensos de bocetos y armado de modelos, que evaluaban los diseñadores de la compañía, y entrevistas con vicepresidentes”, cuenta Luis. Dos semanas después de volver a casa, sonó el teléfono con la buena noticia: el puesto era suyo. Le hablaron del pago, en coronas danesas; y aceptó de inmediato el trabajo, sin comprender cuánto le iban a pagar:

Legó, un mundo de oficinas abiertas

Su jornada laboral diaria es de 7,4 horas, horario que puede cumplir desde las 6 de la mañana hasta las 11 de la noche. Nadie lleva corbata. Todos trabajan sobre mesas blancas de gran tamaño, de iguales características, sin importar el cargo. Detrás de su escritorio hay cajas con fichas para armar sus creaciones; otro tanto reposa en la biblioteca, que se asemeja a una ferretería, con bisagras, ladrillos, plaquetas, motores y otras tantas piezas de diversos colores.

Si desea hacer una pausa, puede escoger entre beber un café, jugar fútbol o ver películas. Incluso, lanzarse por el tobogán para llegar con prisa al primer piso. “Lo que más disfruto de mi trabajo es que trabajar no se siente como trabajar, sino como estar jugando. Obviamente hay reuniones, metas y responsabilidades, pero se pasa el día inventando, creando cosas nuevas”, cuenta Luis.



La parte más difícil del proceso de diseño de juguetes —desde el boceto hasta que la caja llega a la tienda pueden pasar 18 meses— es poner a prueba cada uno de los mecanismos incorporados en él, y que son probados por robots (por ejemplo, puertas, alas).

Aunque en su caso, las naves ya han sido diseñadas por Disney para las películas, Luis tiene el reto de materializar los bocetos de forma creativa. Su trabajo comienza con las imágenes que tiene en el escritorio y la descripción del set de la temporada: nombre de la nave, de la película donde aparece, personajes y mecanismos incluidos, precio y rango de edad de los niños a los que va dirigido.

“Empezamos a trabajar con esta descripción; bajamos las imágenes de referencia de Dis-

ney, de la nave o escenario, y vamos a la biblioteca a seleccionar las fichas que creemos vamos a necesitar. Luego, empezamos a armar; un proceso similar al que hace el niño cuando construye el set en su hogar... Hacemos otra versión para explorar colores y otra para explorar mecanismos (cosas que abren, cierran, escondites secretos) y así se va perfeccionando el modelo”, cuenta.

Un grupo de diseñadores opina sobre el resultado; y cada semana, niños van a las oficinas a jugar con los sets, para comprobar que están bien diseñados. Hay sets de 20 piezas y otros de 4.000.

Y para mantenerlo a él y a los demás diseñadores inspirados, la compañía les lleva conferencistas de grandes empresas (como Apple, Kia) y les realiza anualmente seminarios de diseño.

El trabajo de sus sueños, sin duda, pues desde niño adoró los juguetes y aún recuerda con cariño al señor cara de papa, uno de sus favoritos. También a esa nave de Lego que recibió de regalo a los 8 años de edad, y que desde entonces nunca abandonó. Y hoy, está del otro lado de la barrera: creando esos sets que años atrás otros crearon para divertirlo a él. ■



A Luis le llegó a su casa en Los Ángeles una caja con figuras para idear un proyecto. Luego viajó a Dinamarca, donde está la sede de Lego, para presentar pruebas. Dos semanas después estaba contratado.

