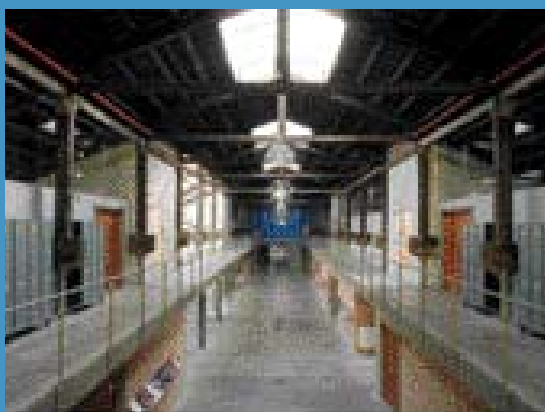
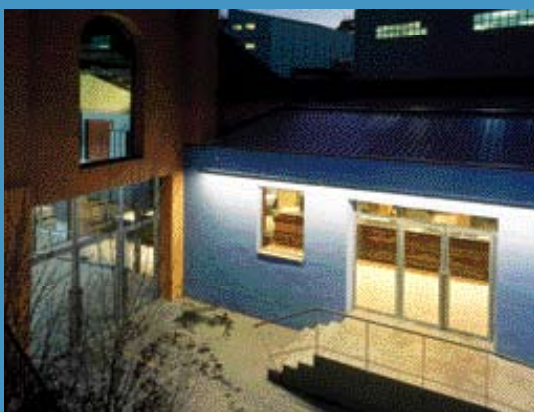


ESTUDIAR MOTION GRAPHICS

El titular de este reportaje seguramente coincide con la idea que tendréis muchos de los que compréis esta revista. Por ello, hemos pensado que os gustaría conocer la experiencia de algunos alumnos que ya se decidieron a ampliar sus conocimientos de Motion Graphics por la vía académica. Concretamente los exalumnos seleccionados para este artículo pertenecen a la promoción 06-07 del Máster en Motion Graphic de la Escuela Superior de Diseño BAU y son: Fernando Turch, Sandra Morante, Germano Mariniello, Pere Gómez, Laura Serra, Lluís Badal y María Ochoa.



**ESCOLA SUPERIOR
DE DISSENY**
CENTRE D'INNOVACIÓ I D'ART
UVIC



El "porqué" de matricularse en un máster como éste no depende de una única razón.

Los motivos que atrajeron a estos alumnos fueron muy diversos aunque la respuesta de ampliar conocimientos se repite varias veces. Laura Serra, por ejemplo, asegura que cuando terminó los estudios de diseño se interesó por la animación y la gráfica en movimiento: "Me gustaban mucho los títulos de crédito de las películas, los anuncios y las animaciones. Quería ampliar mis conocimientos, aprender nuevas técnicas, no quedarme sólo con la gráfica estática. Además hay muy pocas escuelas que ofrezcan

este tipo de enseñanza, así que cuando encontré este máster no dudé en apuntarme".

**"Quería
ampliar mis
conocimientos,
aprender nuevas
técnicas"**

Sandra Morante, por su parte, también decidió introducirse en el mundo de los Motion Graphics en un momento en el que necesitaba aprender alguna disciplina que aportara más libertad de movimiento y riqueza visual en sus trabajos y nos comenta: "Los MG acogen una gran diversidad de expresiones gráficas en diferentes niveles y los resultados finales pueden llegar a ser espectaculares, tanto si se utilizan infinidad de plugins como si se parte de una animación muy básica". Renovarse profesionalmente es otra de las razones más comunes para matricularse en un máster. Como Germano Mariniello que trabajaba

Laura Serra Farreras
www.cubik.es

La parte más difícil del proyecto para el OFFF y para la CCRTV fue...

Respecto al proyecto de OFFF, la parte más difícil fue la conceptualización de la idea sobre la cuál se desarrollarían las distintas piezas, ya que el tema era totalmente abierto.

CCRTV era un proyecto mucho más técnico, al tratarse de la creación de una imagen corporativa televisiva, cada una de las piezas tenía que cumplir perfectamente su función y tener una correcta visualización en pantalla.

Ambos proyectos exigieron un alto nivel de realización.

¿De dónde surge la idea del Motion Graphic para el OFFF?

Surge a partir de un proverbio chino: "el efecto mariposa", en el que se cuenta que pequeñas variaciones en las condiciones iniciales en un sistema dinámico pueden producir grandes variaciones en el comportamiento del sistema a largo plazo. De ahí el título del proyecto "The OFFF effect".

En este proyecto el aleteo de la mariposa provoca una ola de creatividad, ideas, imaginación, conceptos, etc... que recorre el mundo hasta llegar a Barcelona, donde atraviesa las calles de la ciudad hasta llegar al CCCB, escenario del OFFF.

¿Qué técnicas utilizaste para hacerlo?

Utilicé básicamente técnicas plásticas para realizar los efectos e imágenes que aparecen en las diferentes piezas: manchas de pintura sobre papel, mediante acuarela y pintura plástica, para conseguir unas texturas de aspecto artesanal. Para los efectos de fluidos utilicé tinta china inyectada en una pecera a través de una jeringuilla que filmaba con una Handycam.

Esta parte del proyecto resultó ser muy experimental y estimulante, ya que se realizaron varias pruebas con todos estos elementos. Todo este material fue posteriormente editado y retocado mediante programas de postproducción.



en una televisión universitaria como director de programas y estaba acostumbrado a integrar casi todos los pasos de la producción cuando decidió apuntarse. Germano explica: "Teníamos una carencia especial para la realización de aperturas de los programas. Como ya tenía experiencia de montaje de vídeo y formación en diseño interactivo, empecé por mi cuenta a aventurarme en el desarrollo de cortinillas. Las cosas salieron bien y cada día tenía más trabajo. Así, me enamoré del tema y busqué,

y aún busco, profundizar en los conceptos y técnicas del mundo de los Motion Graphics". Pere Gómez también hace referencia a la idea de abrirse a nuevos caminos: "Yo y mi socio tenemos un pequeño estudio y pensé que sería bueno abrimos a nuevos campos. Y bueno, los MG me interesaban especialmente".

Otras razones para apuntarse a este curso pueden ser parecidas a las que apuntan Maria Ochoa y Fernando Turch respectivamente: "Para encontrar un espacio en el que la reflexión y el

Fernando Turch www.fturch.com

¿Cuál es la que más te gusta y la que menos de ambos proyectos?

OFFF: Lo que más me gusta es el toque cinematográfico que intenté darle. Lo que menos es el resultado de los efectos. Hubiera necesitado mucho más tiempo para poder hacer realmente lo que quería.

CCRTV: Lo que más me gusta es que con la utilización de elementos gráficos simples pude desarrollar toda la imagen y crear la atmósfera que pretendía. Por otro lado, la utilización de un código gráfico simple hace que la realización sea mucho más complicada.

¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para estos trabajos?

OFFF: Ya que quería darle un toque cinematográfico, las películas de Sofia Coppola influyeron un poco.

CCRTV: Al ser un medio desconocido para mí, tuve que mirar la tele de otra manera, y busqué a los creadores de las imágenes de canales. Creo que mirar el trabajo de Gedeon me ayudó mucho.

¿De dónde surge la idea del Motion Graphic para el OFFF?

A partir del lema Refresh, identifiqué la idea de "ídolo o gurú" con una serie de edificios que van cayendo. La idea era hacer una limpieza de ídolos.

¿Has participado en otros trabajos de Motion Graphics? ¿Cuáles?

Sí, he creado la gráfica y las animaciones de un Waiting TV.

En estos momentos estoy colaborando en un proyecto bastante complejo donde hay muchas piezas de motion graphics y que se difundirá a través de internet.



intercambio de ideas me permitieran renovarme profesionalmente. Y por que quería ser estudiante de nuevo”, “La verdad es que pensé que sería como una terapia de diversión y desenganche del trabajo. Y resultó serlo. Pero también como inversión en mi futuro profesional”. Lo que si que es común en todos los casos es que los alumnos ya partían de una base, como Lluís Badal que al hacer multimedia antes que Motion Graphics ya conocía ésta especialidad: “Me atrajo la idea de crear contenidos audiovisuales a partir de un gran tipo de fuentes distintas (vídeo, 3D, fotografías, etc.)”.

El máster que propone la escuela Bau está articulado alrededor de la realización de proyectos bajo la tutoría de profesores especializados en las diferentes áreas: Diseño de Contenidos / Cultura Audiovisual, Dirección de Arte para Imagen y Sonido y Tecnología / Producción. Además se desarrollarán diferentes tipos de trabajos: por un

lado, ejercicios de introducción e investigación al lenguaje de la gráfica en movimiento que tienen como objeto acercar al alumno al análisis y

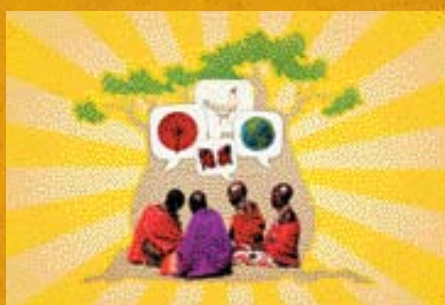
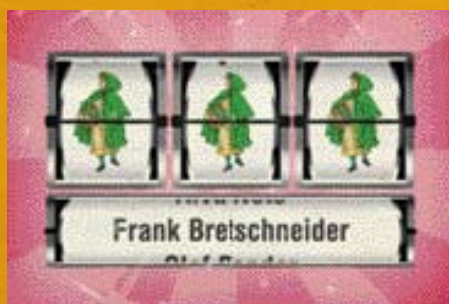
“Lo que más me gustó fue poder ver cómo trabajaban mis compañeros”

reflexión de la estructura audiovisual y, por otro, proyectos enunciados por “clientes invitados”, que a modo de encargos reales, tienen como objeto enfrentar al alumno a un proceso de demanda profesional.

Bajo estas indicaciones preguntamos a los

exalumnos seleccionados cuál fue la parte del programa que más les gustó y las respuestas fueron las siguientes:

Laura Serra: “Las sesiones y charlas que nos dedicaron los directores del festival OFFF, los del canal CCRTV y las diferentes colaboraciones que tuvieron lugar a lo largo del máster fueron uno de los puntos más destacados”. Pere Gómez: “En realidad lo que más me gustó fue poder ver cómo trabajaban mis compañeros de clase. Llevo tiempo trabajando sólo con dos personas y el máster me sirvió para ventilar ideas”. Germano Mariniello: “El contacto y el intercambio de ideas con los profesores y profesionales que nos orientaban. Además, fue una buena combinación de los estudios académicos y el mundo profesional”. Maria Ochoa: “Me gusto la primera etapa: conocer a gente nueva, ver referencias de Motion, plantear y discutir sobre las ideas que desarrollaríamos a lo largo del año”. Fernando Turch: “Lo que más me gustó fue poder crear la imagen de un canal,



Sandra Morante
www.sandramorante.com

La parte más difícil del proyecto para el OFFF y para la CCRTV fue...

¡La idea! Al fin y al cabo la técnica siempre se pueden aprender, investigando en mayor o menor grado las posibilidades que te ofrecen estos programas. Con una buena idea, el resto viene rodado.

¿Y la más fácil?

Supongo que cuando empiezas a ver que tu proyecto va tomando forma poco a poco, te animas y te resulta mucho más fácil seguir moldeando esa idea inicial.

¿Cuál es la que más te gusta y la que menos de ambos proyectos?

Son mis dos primeros ‘hijos’, así que me gusta todo de ellos! Cuando los mire pasados unos años y desde la experiencia, seguro que habrá detalles que corregiría, pero siempre los miraré con muchísimo cariño, por todo lo que representaron en su momento.

¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para estos trabajos?

Un poco y una mezcla de todo, que va desde la consulta de libros de todo tipo hasta la visualización de material de los gurús del sector:

¿Qué técnicas utilizaste para hacerlo?

La búsqueda principal se basó en ilustraciones antiguas de cuentos de siglos pasados, dejando a un lado las representaciones infantiles y buscando un lado más adulto de estos cuentos. Seguidamente la preparación del material, seleccionando y tratando estas ilustraciones para poder animarlas después. El toque que quería darle fue de sencillez, sin el uso de excesivos plugins, dentro del marco de la animación básica.

Pere Gómez
www.minsk.es

La parte más difícil del proyecto para el OFFF y para la CCRTV fue...

Pues fueron opuestos. En el caso del OFFF fue la realización, ya que la idea se me ocurrió pronto y prácticamente no la cambié. En el caso de la CCRTV estuve "perdido" durante la mayor parte del curso y, dos semanas antes de presentar el proyecto final, la cambié de pies a cabeza (y fue una buena decisión).

¿Cuál es la que más te gusta y la que menos de ambos proyectos?

Es difícil... creo que al final el de la CCRTV me quedó mejor. El problema del proyecto del Offf fue que, al ocurrírseme tan fácilmente la idea, dediqué demasiado tiempo a la realización y,

de algún modo, "ensucié" la esencia (aunque me sigue gustando). En el caso de la CCRTV, como tuve dos semanas para hacerlo todo, la realización me quedó más "pura", iba más de la mano de la idea.

¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para estos trabajos?

En el caso del OFFF, la Hora Chanante, un poco de Wes Anderson y de un director de cortos que se llama Alberto González... guardando las distancias con todos ellos. En el caso de la CCRTV no sé si queda mal decirlo, pero es que no se me ocurren referentes.

¿Cómo creaste los personajes que aparecen en el trabajo para el OFFF?

En el caso de los invitados del festival, grabando , a muchos amigos con mi videocámara cutre y,

con mucha paciencia, combinando las distintas piezas para que se parecieran a los referentes originales. En el caso de los protagonistas anónimos, como no había referentes, directamente grabé a mi amigo Fran y a mí mismo e hice una especie de caricatura de ambos.

¿Has participado en otros trabajos de Motion Graphics? ¿Cuáles?

Pues sí. Desde que salí del máster he realizado algunos proyectos de MG en el estudio. Hicimos una pieza para Intermón Oxfam en navidades de este año que se puede ver en YouTube, otra para la UPC, un pequeño spot para la Caixa (inédito), y alguna cosilla más.



y además tutelado por una persona de ese canal. Aprendí mucho de diseño gráfico y motion graphics". Sandra Morante: "Sin duda alguna, en el momento en el que se empieza a dar vida a los gráficos estáticos. Te das cuenta de que con sencillos keyframes de animación, todos tus bocetos evolucionan a un nivel superior". Lluís Badal: "Pues tal vez la parte del OFFF, tuvimos más libertad de acción que en la de CCRTV, la cual tenía una línea más marcada y cerrada a nivel creativo".

En cuanto al software que se enseñan en el Máster de Bau, After Effects y Final Cut, todos los entrevistados coinciden en lo mismo:

"Son como laberintos si no tienes claro qué quieres decir desde el principio"

Laura Serra: "Son programas muy potentes, te permiten realizar una gran cantidad de

efectos y tratamientos de las imágenes, ya sean estáticas o en movimiento. Los dos son muy diferentes, pero complementarios a la hora de realizar un proyecto y a la vez combinables con muchos otros programas, como por ejemplo los programas de 3D". Pere Gómez: "After Effects (que es el que uso habitualmente) permite hacerlo prácticamente todo. Tengo la sensación de que después del máster, al tener una noción más clara de todo lo que se puede llegar a hacer con el programa, se me hace más inabarcable que antes, aunque al menos ahora sé por qué activo y desactivo las opciones". A la cantidad de opciones que ofrecen estos programas también hace referencia Maria Ochoa: "Son herramientas,

Lluís Badal**La parte más difícil del proyecto para el OFFF y para la CCRTV fue...**

El sacar una idea que me entusiasmara para tener una línea de trabajo clara a seguir en los dos casos y conseguir que la parte técnica no se volviera tediosa.

¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para estos trabajos?

Para OFFF busqué inspiración en la idea de un mundo televisivo montado de manera dictatorial, en el cual la mayoría de los casos solo se emiten contenidos para crear borregos sentados delante

del televisor y con el cerebro absorbido (a mi me ha pasado decenas de veces). Ésta idea intenté mezclarla con el mundo de sueños surrealista. Para CCRTV me inspiré en la idea de la teletransportación, de estar sentado en casa viendo el canal de viajes y teletransportarte a una región y una cultura diferente a través de los contenidos televisivos que se emitirían.

¿Qué técnicas utilizaste para hacerlo?

Primero diseñé todo el entorno en Photoshop, escena por escena. Los personajes con cabeza de televisor los creé y animé en Poser y finalmente los integré todo con After Effects. A parte de las

técnicas tradicionales que ofrece el programa usé algunos plug-ins, como el que me permitió crear el agua que aparece en los créditos.

¿Has participado en otros trabajos de Motion Graphics? ¿Cuáles?

Actualmente estoy insertando fragmentos de motion graphics en un corto que estoy realizando junto a un compañero. Los títulos de crédito del mismo también voy a crearlos con técnicas de motion.



son versátiles, nunca terminas de aprenderte todos los trucos, y son como laberintos si no tienes claro qué quieres decir desde el principio", Sandra Morante: "Creo que los programas que se han aprendido son herramientas muy potentes que te permiten realizar infinidad de creaciones. Necesitan su dedicación e investigación, como todos. No habrá día en que no aprenda una cosa nueva", o Lluís Badal: "After effects es un mundo, hay que tirarse horas y horas para aprender ya que dispone de muchas opciones y filtros para crear efectos diferentes. Además es indispensable tener una buena máquina para hacer un render y no morir en el intento". Finalmente Fernando Turch confiesa: "Como no conozco otros, pienso que son los mejores y si nada cambia seguiré utilizándolos". En cambio, Germano Mariniello afirma que aunque "son herramientas increíbles, no funcionan solas. Que el Motion sea bueno o malo va dependerá de quién se ponga entre la pantalla y la silla".

“Ante la creación de un nuevo proyecto, la parte más difícil es enfrentarte a un folio en blanco”

Dejando de lado la parte más técnica del programa del máster y preguntando a los exalumnos de Bau cual es la parte de un proyecto que consideran más importante, la gran mayoría coincide en que la parte creativa es la principal y que una buena idea es la clave del éxito. Como apunta Sandra Morante: "Ante la creación de un nuevo proyecto, la parte más difícil es enfrentarte a un folio en blanco. La idea es el pilar básico de cualquier Motion Graphic", o Laura Serra: "Lo principal en una pieza, sea cual sea su aplicación final, es la idea que hay detrás". Incluso Lluís Badal se expresa numéricamente a favor de la parte

creativa en una proporción 75%-25%. Aunque como asegura Germano Mariniello el dominio de las técnicas y las herramientas es la manera de convertir las ideas en una potente realidad, "buenas ideas sin buena técnica serán solamente bocetos". Con este mismo planteamiento Maria Ochoa recava en la necesidad de ambas cosas "la técnica te sirve para producir en imagen lo que quieres comunicar, y la creativa, te permite crear un vínculo significativo con el espectador; válida y justifica todo lo que haces técnicamente". Volviendo a centrarnos en uno de los componentes fundamentales de la gran mayoría de los motions, el audio, preguntamos si estaban

de acuerdo con que el 50% del trabajo en los Motion Graphics era el audio y las respuestas fueron del estilo: "Absolutamente, el audio y la animación están estrechamente relacionados. Si observamos una animación con audio y después la volvemos a ver sin sonido veremos claramente la diferencia", "Totalmente. Uno no es nada sin el otro. El audio complementa la riqueza visual de cualquier MG", "Totalmente de acuerdo. Un trabajo de motion graphics bien coordinado con

"Buenas ideas sin buena técnica serán solamente bocetos"

el audio, será siempre superior a uno que no lo esté".

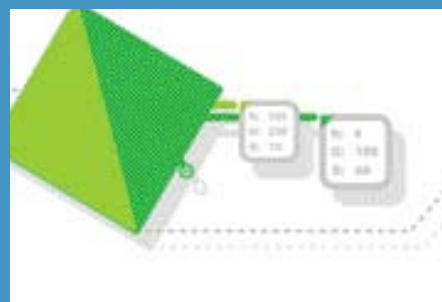
A pesar del acuerdo Fernando Turch fue un poco más allá y apuntando que para televisión, cine, etc, sí que es el 50% y a veces más. Pero cuando la difusión es en internet, tienes que tener en cuenta que mucha gente no puede oír el audio en sus equipos, por ejemplo cuando se está trabajando, así que en estos casos el audio no es tan importante.

Finalmente no podemos terminar un reportaje sin conocer que es lo que cambia después de realizar un máster como este. Por un lado, y lo que algunos creen más importante, el trabajo profesional, y por otro, como ha cambiado la visión del alumno después de realizar el curso. Por ejemplo para Laura Serra conocer las herramientas y técnicas de las que disponen los animadores a la hora de crear un trabajo de motion graphics le permite identificar como se ha realizado una determinada pieza, y darse cuenta de la cantidad de horas de trabajo que hay detrás de cada animación, "lo que me hace valorarlo mucho más que antes". Pere Gómez, en cambio, asegura que no tiene ninguna "visión" sobre los MG, "del mismo modo que no la tengo sobre el diseño gráfico o el diseño de webs...al final siempre se trata de lo mismo, tener buenas ideas y saber plasmarlas. Digamos que he aprendido un lenguaje más para plasmar ideas...".

A Germano Mariniello le sirvió para entrar en contacto con el método profesional de la concepción del Motion como un complejo sistema de comunicación que integra colores, textos, imágenes, concepto y tiempo. "Antes, no



Viatjar per trobar



Maria Ochoa

www.emotionaldisaster.com

La parte más difícil del proyecto para el Off y para la CCRTV fue...

En Off tuve muchos problemas técnicos para desarrollar los créditos finales, la falta de un equipo más potente, de estructura y orden dentro del mismo programa, me superó y me quedé atorada en un mundo de renderes, codecs y pre-composiciones. En el proyecto de CCRTV lo más difícil, pero también lo más interesante, fue encontrar un sistema de animación para que el logo que diseñé funcionara bien en distintas aplicaciones sin perder su carácter orgánico. En realidad, creo que todo el proceso para crear el libro de estilo fue complicado.

¿De dónde surge la idea del Motion Graphic para el Off?

Quería encontrar una manera provocativa, divertida y contundente de transmitir el slogan que Off tenía planteado para el festival de este año creando una asociación visual entre una acción física y el slogan Re: fresh!. Mi idea era establecer primero una imagen de tipo experimental, trabajando con formas abstractas y sonidos sugerentes que "innovan", "que provocan", que se dirigen a una "experiencia sensorial" y que no dicen nada en concreto, para después crear un contrapunto inesperado que "empapara" de golpe al espectador. De esta manera restaba importancia a la imagen gráfica, para reivindicar a través del video algo tan sencillo y espontáneo como el derecho que tiene la gente a escupir a cámara.

¿Sufrió mucho la cámara con los esputos?

No lo teníamos todo bajo control y nos divertimos muchísimo. Escogíamos el sitio donde queríamos grabar, plantábamos la cámara en un trípode e íbamos interceptando a la gente que pasaba, entonces colocábamos un vidrio pequeño frente a la cámara de video y ¡plaff!: es un gusto ver todo lo que la gente se puede divertir con un poquito de agua.

Germano Mariniello
www.avatharstudio.com

La parte más difícil del proyecto para el OFFF y para la CCRTV fue...

En el OFFF teníamos solamente una frase de punto de partida. En general, nos equivocamos al creer que era mejor trabajar con casi total libertad creativa. Pero la verdad es que tener demasiada libertad provoca un caos de posibilidades y, en principio, una crisis a la hora de elegir el enfoque del trabajo. Creo que lo que más me costó fue dominar la técnica de trabajar en un espacio tridimensional y mover la cámara en ese medio.

A su vez, en CCRTV trabajamos bajo un briefing más restringido y un concepto visual influenciado por el diseño gráfico. Lo más difícil fue definir un concepto que fuera sólido, potente y simple a la vez. Los dos, un gran reto... sin duda.

¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para estos trabajos?

Para el OFFF me inspiré en los errores digitales, archivos corrompidos, defectos de códigos de programación y la estética que esto proporcionaba.

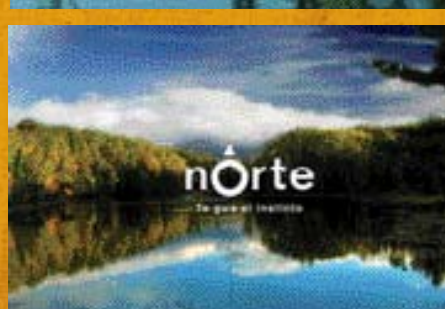
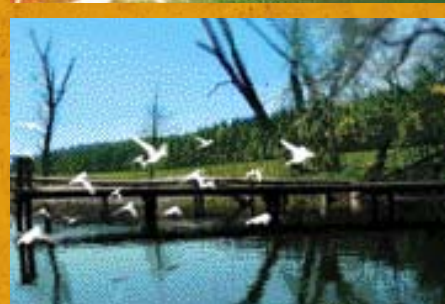
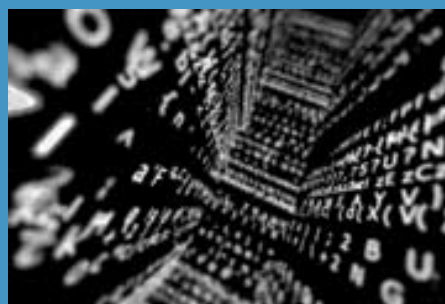
Para CCRTV, como se trataba de un canal de viajes y cultura, busqué la referencia de la brújula y cosas de la naturaleza que se movían con el viento, como pájaros, hojas secas y simientes que se desprenden de las flores.

¿De dónde surge la idea del Motion Graphics para el Offf?

Del intento de pasar a PAL todo el material que tenía en el sistema de colores NTSC. Todos los vídeos se convertían en un gran mosaico ilegible. La conversión de tantas cintas me iba a salir muy costosa. Al final, la estética me resultó atractiva y resolví salir en busca de muchos más defectos.

¿Qué técnicas utilizaste para hacerlo?

Composición de capas en espacio 3D, movimiento de cámara virtual, Null Objects, errores digitales grabados en directo y agravados en el ordenador; simulación de otros defectos y ruidos generados por aparatos electrónicos.



tenía en cuenta el alto nivel de todo lo que se estaba produciendo en el mundo y tampoco la mejor manera de hacerlo". Fernando Turch apuntó: "No sabía que fuera tan complicado controlar los tiempos. Para suplir esa carencia utilicé audios que marcaran mucho el ritmo. Otra cosa que me ha sorprendido es lo divertido que es hacer uno". Sandra Morante comenta que antes de realizar el curso, quedaba atónita ante los proyectos que realizaban los grandes expertos y se preguntaba cómo estarían hechos. "Después de realizar el curso, sigo alucinada, pero ahora puedo ver más allá de la pantalla e imaginarme la estructura de los MG y valorar el enorme trabajo, paciencia y dedicación que suele haber detrás de ellos". Para Lluís Badal lo que más ha cambiado en su visión es que antes de realizar el curso se quedaba impresionado por los motion pero a nivel de espectacularidad técnica, y ahora le da mucha más importancia a conseguir transmitir un mensaje o una idea en concreto. "Una pieza de motion graphics sin mensaje para mi es como una película sin un buen guión...nunca llegará a ser sobresaliente sólo por los efectos especiales".

En cuanto a las salidas profesionales hay experiencias de todo tipo, todo depende de las expectativas que cada uno tenga.

Laura Serra ha encontrado una salida profesional que, aunque no se dedique exclusivamente a este sector, ofrece la posibilidad de aplicar muchos de los conocimientos aprendidos a lo largo del máster y realizar algunas piezas de Motion Graphics.

A Pere Gómez le han ido saliendo trabajos y Germano Mariniello trabaja para Zona de Produção (www.zonadeprodução.com), dedicándose a la publicidad, creación de cortinillas, promociones para TV por cable y posproducción en cine. "Personalmente, estoy desarrollando poco a poco un proyecto de un estudio digital (www.avatharstudio.com). Además, soy profesor de producción de vídeo y animación en una universidad".

Fernando Turch explica que más que una salida profesional, ha encontrado otro servicio que ofrecerle a sus clientes. "Ahora les digo que también hacemos gráfica animada".

Sandra Morante ha realizado algunos proyectos para empresas del sector: "Hoy por hoy soy autónoma y ofrezco servicios gráficos, incluidos por supuesto, los Motion Graphics".

Lluís Badal que aunque no está trabajando en el mundo del motion graphics, sí usa sus conocimientos para proyectos personales de momento. Y Maria Ochoa si ha encontrado una salida profesional tras realizar este máster:

¿Qué encuentras en los Motion Graphics respecto a otras especialidades?

¿Para qué o para quienes te gustaría hacer un motion?

¿Cuál ha sido el MG que más te ha impactado?

Pere Gómez

"Me interesa poder añadir la parte narrativa que como diseñador gráfico no suelo poder aportar".

"Tengo pendiente hacer un corto con mi cuñado y con Fernando (uno de los compañeros del Máster), en ambos casos me gustaría explotar lo aprendido, claro. A nivel de clientes, el que venga será bienvenido".

"Hay muchos. Por decir alguno, me gusta mucho un videoclip de Shynola para Junior Senior ("Move Your Feet", creo que se llama la canción)".

Germano Mariniello

"La fusión de la teoría y el concepto del diseño con el vídeo digital. Es un éxtasis ver la animación cuadrando con el audio y la pantalla entera moviéndose".

"Me gustaría hacer los títulos de crédito para una película de Quentin Tarantino".

"Recuerdo que cuando vi el videoclip "Go with the flow", de los Queens of the Stone Age, por primer vez, se me pusieron los pelos de punta".

Maria Ochoa

"Creo que son accesibles, puedes hacer cosas interesantes con poco conocimiento de la herramienta y no necesitas de un gran presupuesto ni de mucha gente para hacerlo, esto te permite experimentar en distintos niveles".

"Creo que me gustaría participar en algún proyecto con No-Domain, salir un poco del motion hecho únicamente por ordenador".

"Takashi Masakatsu, es como si el artista desapareciera y quedarán únicamente el audio y la imagen pintándose mutuamente".

Fernando Turch

"Es la única especialidad que me permite combinar dos de mis pasiones, la música y el diseño gráfico".

"Por pedir, me encantaría poder hacer una imagen de canal. También me gustaría mucho hacer un videoclip para Los Planetas".

"No sé si es el que más me ha impactado, pero como mínimo una vez al mes veo el REEL 2007 de Core Audiovisual".

Sandra Morante

"Te dotan de un grado de libertad total, sobre todo en cuanto al movimiento de las piezas: tienes la oportunidad de dotar a tus composiciones estáticas de vida, dinamismo y efectos".

"No tengo ninguna preferencia. En cada proyecto que me ofrecen siempre intento aplicar mi 'estilo personal', pongo toda la carne en el asador, mimando cada gráfico, pieza y detalle para que el resultado sea inmejorable".

"Me llamó muchísimo la atención un trabajo de Shilo para GAP, en el que se muestran diversas prendas tejadas de ropa combinadas con gráficos en bolígrafo hechos a mano. Sigue siendo mi favorito, ya que creo que en la sencillez de las ideas reside la fuerza principal de los MG".

Laura Serra

"Los motion graphics se caracterizan por incorporar la animación al diseño. Se añade la coordenada z, es decir, a la tercera dimensión. Otra característica indispensable es el audio. Estos elementos hacen de los motion graphics una técnica que va mucho más allá del diseño tradicional y que permite muchas más posibilidades".

"Me gustaría trabajar para canales de televisión; para marcas comerciales; para las grandes productoras cinematográficas, haciendo los títulos de crédito de películas; para grupos de música, realizando videoclips. Son muchos los campos en los que se puede aplicar la gráfica animada y sería estupendo poderlos explorar".

"Hace unos días vi la pieza que creó Dvein para los títulos de apertura de las conferencias Toca me. Me pareció algo espectacular y es sin duda una de las mejores obras que he visto. El tratamiento de la tipografía, la minuciosidad en cada movimiento, el detalle de los efectos... es espectacular!!".

Lluís Badal

"Me encantaría tener la posibilidad de crear un motion para unos títulos de crédito de alguna película, y si ésta es de terror aún mejor".

"Me quedaría entre los open credits de "Seven" o el videoclip "Seven nation army" de los "White Stripes".

