



Dvein  
www.dvein.com  
Barcelona



**Definición:** Estudio de dirección de arte para motion e interactivo.

**Integrantes:** Tres.

**Formación o estudios:**

Licenciatura Bellas Artes, Ingeniería Técnica Informática.

**Equipo de trabajo:** Pc y Mac.

**Mejor inversión:** Una cámara de vídeo.

**Calidad Reel y Clips en la Web:**

Media, reel 2005 y algún trabajo.

**Cientes destacados:** Diesel, American Airlines, Prologue Films, Spiderman, The Reaping, Sci Fi channel, Across The Universe, Diesel Liquid Space, Toca Me....

# DVEIN

A la pregunta ¿Un trabajo de Motion que os haya impresionado? La mayoría de profesionales han respondido ‘Toca Me’ de Dvein. Te invitamos a conocer mejor quienes son estos Valencianos

## ¿Qué o quién es Dvein?

Realmente Dvein más que un estudio o empresa, es una colaboración entre tres personas, Teo Guillem, Fernando Domínguez y Carlos Pardo. Un estudio itinerante y versátil.

Nos adaptamos al medio, el dormitorio de nuestras casas fue testigo de las primeras creaciones dvenianas, el sonido del ventilador y el calor que emanaba del ordenador hacían el espacio bastante acogedor, pero teníamos que evolucionar, así que decidimos trasladarnos al comedor, el cual se convirtió en nuestro cuartel general durante unos meses. Desde hace un tiempo trabajamos en un estudio en Barcelona, más amplio y luminoso, diáfano, céntrico, sin amueblar; ideal parejas, luz y agua incluidos, se requiere aval bancario...

## ¿Qué tal ha sido la experiencia de trabajar para Prologue en Los Ángeles y el mundo del cine de Hollywood?

Ha sido una gran experiencia de la que nos hemos enriquecido muchísimo. Hasta ese momento no habíamos pasado por los trámites habituales de industrias como la del cine. Nos ha servido para enfrentarnos a grandes proyectos con grandes clientes y poder sacarlos adelante.

Muchas personas se preguntan por el significado del vídeo de los créditos del Offf, otros dicen que no es necesario buscarle ningún significado, son unas imágenes y unos ambientes y ya está. ¿Cuál es el significado de esas imágenes?

Son sensaciones y ambientes, pero tienen su significado. OFFF es un festival que celebraba ese año su quinto aniversario, y durante estos años, la filosofía del festival ha ido evolucionando, queríamos hacer algo que remarcase ese acento revolucionario del festival, y por eso, el aspecto del vídeo es tan orgánico, tan oscuro, se trata de una evolución, desde el nacimiento hasta la creación de estructuras más complejas.

El trabajo para el festival alemán ‘Toca Me’ sigue en la línea de los créditos del OFFF, es absolutamente brillante. Nuestras felicitaciones. Pero si miramos vuestro reel vemos que hasta mediados del 2005 vuestras creaciones de Motion Graphics eran bastante típicas. Es decir, entre el reel del 2005 y los créditos del OFFF y Toca Me hay una diferencia abismal. Es como jugar en otra división. ¿Recordáis cuando visteis que los Motion Graphics podían ser algo más que vectores desplazándose por la pantalla formando flores o fotos de edificios girando en



### 3D y que podíais crear formas más líquidas y orgánicas?

La verdad es que el Reel del 2005 está bastante lejos de lo que hacemos ahora. Se podría decir que en aquella época desayunábamos vectores y comíamos mariposas.

La verdad es que no fue un cambio de la noche a la mañana, supongo que el vídeo de Diesel en 2006 fue el detonante del cambio. En este vídeo puede apreciarse como las formas vectoriales de antes empiezan a convivir con elementos más complejos. El vídeo del OFFF significó de algún modo el adiós al vector:

**En vuestro estudio hay una inmensa y moderna cocina en forma de isla justo al lado de las máquinas. Sed sinceros: ¿Es esta el arma secreta de Dvein? ¿Es cierto que las formas que aparecen en el vídeo de Toca Me se hicieron en esa cocina, grabando en vídeo y jugando con chocolate y claras a punto de nieve y no en 3D como piensan muchos?**

No es exactamente cierto, algo hay de cocción en el vídeo pero también mallas y dinámicas al dente combinadas con una deconstrucción de poliedros rebajados con confitura variada de mess-smooth.

La idea surgió de este link:

<http://www.youtube.com/watch?v=pCxFbGXtQFO>

**Bromas aparte y enlazando con la anterior pregunta. En el 2007 nos indicasteis que para los créditos del OFFF utilizasteis varios programas, saltando desde Photoshop (para diseñar y tratar texturas), a 3D MAX (modelado y animación) pasando por After Effects (postproducción). ¿Para el vídeo de Toca Me os habéis mantenido fiel a estos programas o con el tiempo habéis descubierto otros programas o técnicas más acordes con vuestra intención de conseguir este look orgánico?**

Los programas utilizados han sido básicamente los mismos, tan solo hemos introducido un generador de fluidos y Zbrush para el modelado orgánico.

Técnicamente la novedad sería que hemos tocado bastante más la imagen real.

**¿Es cierto que toda la producción de los créditos del OFFF desde su concepción hasta la entrega se realizó por dos personas en sólo tres semanas?**

Trabajamos tres semanas en la ejecución del vídeo y dos más para desarrollar el concepto y definir una estética general. Y sí, sólo éramos dos. El problema es que durante la creación del vídeo trabajábamos en Vasava y sólo podíamos trabajar por las noches y los fines de semana. Salíamos de la habitación con tembleques y viendo doble.

**Y para Toca Me, ¿cuántas personas y cuánta gente han intervenido?**

En Beyond Surface hemos intervenido cuatro. El equipo de Dvein éramos tres y Alex Trochut que diseñó los monogramas. Por otra parte, Gonzalo Espresati diseñó y construyó un mecanismo para poder realizar travelings y grabar los monogramas.

**Las formas generadas en los créditos del OFFF y Toca Me son muy orgánicas, ¿ha sido complicado hacer esto en 3D y darle realismo?**

Trabajamos mucho ese aspecto, queríamos generar modos de vida nuevos y abstractos, pero que el espectador pudiera percibir como reales, es decir, formas basadas en la naturaleza y que se muevan como organismos vivos. Utilizamos diferentes herramientas y trabajamos mucho la postproducción para crear ambientes convincentes.

**Esa especie de humo acuoso que aparece en los créditos del OFFF nos indicasteis que se había realizado con una combinación de vídeo y 3D; algunas partículas fueron creadas digitalmente y otras fueron grabadas en vídeo. “Para el OFFF trabajamos mucho el vídeo” nos indicasteis, “pues nos gusta integrar elementos reales con digitales y nos ayuda alejarnos un poco de la pantalla del ordenador. En bellas artes nos**



**1** Diseño del personaje Bio Robotic Insect en Prologue Films.

**2** Diferentes boards para HP en Prologue Films.

**3** Diferentes boards para ESPN Soccer en Prologue Films.



enseñaron a mancharnos las manos y nos gusta seguir haciéndolo”. En vuestro estudio no vimos ahora nada de vídeo, ¿significa esto que ahora ya lo hacéis todo en 3D?

No, de hecho el proyecto de Toca Me tiene bastante más vídeo que trabajos anteriores. Aquí no tenemos espacio para tener un plató de grabación. Para hacer proyectos grandes de imagen real tenemos que alquilar un espacio aparte, en el proyecto de Diesel, Liquid Space, lo hicimos así; pero para cosas que requieren menos espacio montamos el tinglado aquí mismo, como para Toca Me.

## “EVE, Ereccion Visual Everlasting fue la reacción de Alex Trochut al ver su trabajo con Dvein”

Alex Trochut ya era un referente para vosotros cuando todavía no era conocido por casi nadie, ¿Qué tal ha sido la experiencia de trabajar con él? Y ¿qué le ha parecido a Alex lo que le hacíais a sus tipos y verlas en 3D?

Ha sido una muy buena experiencia, nos hemos entendido muy bien en todo momento. Pues según sus propias palabras, su reacción ha sido de EVE, Ereccion Visual Everlasting.

Alex ha indicado que le gustaría poner su trabajo en movimiento y que vosotros sois uno de sus artistas de referencia. ¿Esto significa que vais a hacerlo vosotros?, ¿vais a seguir colaborando con Alex?

Eso es algo que Alex tendría que decirnos pero lo cierto es que ahora mismo estamos haciendo un proyecto juntos y no creo que sea el último en el que colaboremos.

¿Vosotros y Alex habéis pasado por Vasava. ¿Es posible una colaboración Dvein+Vasava+Alex Trochut?

Todo es posible.

¿Cuántas horas dedicáis cada día al trabajo?

Bueno, no llevamos la cuenta, a veces no nos dan las horas de un día para el tiempo que necesitamos y otras veces trabajamos más relajados. En general trabajamos las cuarenta horas



Diferentes boards para el Diesel Liquid Space Show.



Diferentes boards para los créditos de Spiderman 3 en Prologue Films.

semanales que marca la ley, no sólo del trabajo vive el hombre, aunque para algunos trabajos hemos necesitado robarle horas al ocio.

**¿El audio está muy integrado en vuestros trabajos, especialmente en el del OFFF. ¿También lo creáis vosotros?**

Depende, para este trabajo nos hizo la música Marcelo Baldin (Combustion.ws) y no podemos estar más contentos. El trabajo no sería lo mismo sin esa música, cuando vimos el vídeo terminado nos quedamos impresionados con el trabajo que Marcelo había hecho. En otros proyectos hemos trabajado nosotros la música, nos gusta hacerlo, ya que es otra de nuestras aficiones. Pero a veces hay que delegar responsabilidades en los verdaderos profesionales.

**¿Qué tal ha sido la experiencia de trabajar con hologramas 3D para Diesel?**

Ha sido genial. Cualquier excusa es buena para escapar del formato convencional de vídeo, en este caso Diesel nos ofrecía la posibilidad de suspender nuestras animaciones en el aire, proyectadas en una pantalla imaginaria de 15 metros. Fue también nuestra primera experiencia comercial como directores y pudimos grabar en estudio y construir un set de grabación bajo el agua.

**¿Para cuándo una web real y actualizada para que podamos seguir vuestros trabajos?**

Pues este es nuestro proyecto a más corto plazo. De hecho, si nuestros cálculos no fallan y el viento

sopla a favor tendremos la web online en las próximas semanas.

Nos hemos planteado la web como un proyecto más, que muestre un poco el lado interactivo de Dvein y a la par tenga la funcionalidad de una galería de trabajos.

**¿Un trabajo de motion que os haya impresionado?**

Hoy en día hay tantos vídeos nuevos y tanta calidad que es difícil escoger uno, así que citamos varios que por alguna u otra razón se nos hayan quedado en la retina.  
Playstation 3 - Eggs. Raimond (Bif-TheMill). Six feet Under (secuencia de títulos). Dexter (secuencia de títulos).

**¿Y un artista de Referencia en el campo de los Motion Graphics?**

Danny Yount.

**¿Qué consideráis que ha sido lo que os ha**

**proporcionado más difusión y clientes? (Por ejemplo una línea de trabajos, una inversión en marketing, los comerciales, una web, un premio, una participación en un festival, buenos contactos, un anuncio, la experiencia, etc.)**

Supongo que una serie de suertes o circunstancias encadenadas (OFFF, Prologue, internet, Toca Me) nos han ayudado mucho pero nos gusta pensar que las horas delante de la pantalla y las noches en vela son la materia prima de esa difusión.

**Tras vivir en los USA, Barcelona y quién sabe en que otros lugares, ¿seguís destacando como un lugar imprescindible para estar a gusto la cafetería de la Filmoteca en Valencia ciudad?**

Después de haber vagado en busca de recónditos lugares de inspiración nos quedamos con la Tapilla Sixtina, aquí en Barcelona. Aunque recordamos con nostalgia aquellas conversaciones irrelevantes sobre la fugacidad de la vida en la filmoteca. ●

