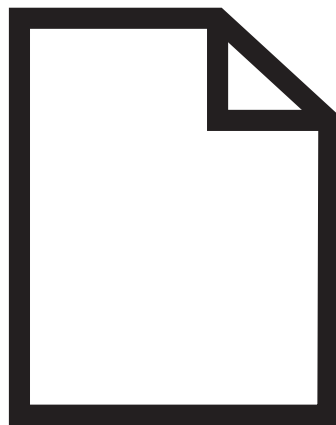


Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño



ARCHIVO NUEVO

*Proyecto audiovisual que busca ser un puente entre la industria
del Diseño Audiovisual y los Estudiantes de
Diseño Gráfico de la Universidad de Chile*

Proyecto para optar al Título de Diseñador Gráfico

Carlos Valdés Peña
Profesor Guía: Juan Carlos Lepe

Santiago, julio 2014

ABSTRACT

Archivo Nuevo busca a través de una pieza de Motion Graphics generar un puente entre dos mundos. El de la **academia**, de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile y el de la **industria**, de los profesionales del Diseño que se dedican específicamente al área del **Diseño audiovisual**.

Por un lado existe la necesidad de expresar un discurso gremial por parte de los profesionales, dando cuenta de sus condiciones laborales, desde los grandes momentos de satisfacción a las más terribles irregularidades. Y en la otra vereda se encuentran los estudiantes que a veces sin saberlo necesitan entender cómo será el mundo que los espera al dejar las aulas de la FAU.

El rol del diseñador de la **Universidad de Chile** es contribuir a las mejoras de la sociedad, y en este caso se busca contribuir a la mejora de un sector laboral en particular.

A través de una investigación se recopilan diversos testimonios de destacados Diseñadores dedicados a esta área, en los que se plasman sus vivencias en la industria. Los puntos convergentes en cada testimonio logran unificarse en un único discurso coral que es el que se busca conceptualizar bajo una mirada crítica en la pieza de motion graphics.

Y qué mejor receptor de este discurso que los propios estudiantes que tienen la opción de pasar por eso o convertirse en los agentes generadores del cambio de una industria.

ÍNDICE

Abstract	3
Introducción	7
Marco Referencial	9
1. Diseño con soporte audiovisual	10
1.1 Diseño audiovisual	
1.2 Géneros del Diseño Audiovisual	
2. Industria	12
2.1 Industria del Diseño Audiovisual en Chile	
2.2 Rol del diseñador en la industria del Diseño Audiovisual	
2.3 Condiciones Laborales	
3. Dentro de la Universidad de Chile	15
3.1 Diseño Audiovisual Universidad de Chile	
3.2 Realidad de los Estudiantes de Diseño de la U. de Chile sobre el mundo laboral.	
3.3 Estado del arte Diseño Audiovisual de la Universidad de Chile	
4. Oportunidad	19
4.1 Oportunidad de Diseño	
4.2 Importancia del Motion Graphics	
4.3 Visión de Diseño	
5. El Proyecto	21
5.1 Descripción	
5.2 Objetivos	
5.3 Usuario	
6. Fundamentación	24
6.1 Discurso gremial	
7. Referentes	26
8. Levantamiento de Información	27
8.1 Planificación	
8.2 Entrevistas	
8.3 Síntesis Historias de Vida	
8.4 Síntesis de las Entrevistas	

8.5 Síntesis del Focus Group

9 Desarrollo del Proyecto	39
9.1 Identidad	
9.2 Bitácora guión	
9.3 Guión	
9.4 Storyboard	
9.5 Dirección de Arte	
9.6 Diseño de personaje	
9.7 Pre Producción	
9.8 Producción-PostProducción	
9.9 Pieza final	
10. Planificación	50
11. Presupuesto	51
12. Difusión	52
13. Conclusión	53
14. Bibliografía	54
15. Anexos	55
16. Agradecimientos	67

INTRODUCCIÓN

Con ya tres años de experiencia dedicados al Motion Graphics, desde que realicé mi práctica profesional en DAF¹, pasando a trabajar posteriormente durante dos años al estudio de Carlos Rojas Cuitiño², y ahora en el último año de vuelta en DAF, me he dado cuenta de muchas cosas sobre el mundo laboral que desde la academia me eran inexistentes.

Es aquí donde nace la primera, la más básica y gutural motivación para realizar este proyecto, el poder traspasar un poco de lo que he aprendido a las nuevas generaciones.

Si bien la industria del diseño no se caracteriza por tener las mejores condiciones laborales, hay hechos que convierten específicamente a la rama del Diseño Audiovisual en una de las más desgastantes, agotadoras y con condiciones laborales más extenuantes.

A continuación se presenta un proyecto que busca mostrarle a los futuros diseñadores este mundo, para que lo puedan enfrentar un poco mejor preparados.

1 www.dafwork.cl

2 Reel Carlos Rojas <http://vimeo.com/68735832>

MARCO REFERENCIAL

Las siguientes apreciaciones son fundadas en el producto de entrevistas y conversaciones realizadas con los principales exponentes de la industria del Diseño audiovisual en Chile, académicos y estudiantes de cuarto año de la carrera de Diseño de la Universidad de Chile.

En ella se busca dar una mirada de lo que es la industria, sus condiciones laborales y en paralelo cómo se ha estado desarrollando el área audiovisual dentro de las salas de clases de la Escuela de Diseño.

Cabe destacar que esta es una rama del diseño que carece de una potente bibliografía, y la existente habla de una industria, de procesos antiguos o distantes a los que se viven día a día, por lo que se decidió ir en la búsqueda de la información de la mano de los mismos expertos, que son los que trabajan día a día en esta área.

1. DISEÑO CON SOPORTE AUDIOVISUAL

1.1 Diseño Audiovisual

Para comenzar debemos saber reconocer en qué se diferencia esta rama del diseño gráfico de las otras. Son dos los elementos que lo caracterizan. Si hacemos la traducción literal de del énero "Motion Graphics" obtenemos "Gráficas en movimiento" apareciendo el concepto de movimiento como el descriptor principal. Pero me gustaría ser más exacto y hablar de "transformación"¹. El segundo concepto es el "Tiempo". Hablamos entonces de una transformación a lo largo del tiempo. ¿Y por qué no movimiento? No hablamos de movimiento ya que la transformación abarca mucho más que eso, no es solo el cambio de posición de una coordenada a otra, si no que hablamos de cambios de escala, opacidad, color, forma, entre otros. Y estos cambios ocurren a través de una dimensión ajena a la de la gráfica, ya no hablamos de 2 o 3 dimensiones, aparece la cuarta que corresponde al paso del tiempo.

Se trabaja a través de softwares computacionales principalmente After Effects, donde la línea de tiempo juega un rol fundamental.

Permite integrar recursos multimedia muy variados como fotografías, videos, ilustraciones ,recursos de la animación, modelado 3D, audio entre otros.

1.2 Géneros dentro del Diseño Audiovisual

Dentro del diseño audiovisual existen distintos recursos de formación morfológica de la imagen, como lo son, el motion graphics, gráfica 3d, efectos visuales, mapping, entre otros. Si bien estos caminos de expresión tienden a coexistir dentro de un mismo proyecto, existen elementos que pueden identificarlas.

a) MOTION GRAPHICS

Se tiende a asociar a una animación con elementos gráficos más planos, trabajados en 2D de preferencia, donde suele existir una predominancia del código tipográfico. También pueden existir elementos 3D pero carentes de realismo.



¹ Definición de Nicolás Ariztía, Director de Proyectos de DAF. Entrevista realizada el Martes 21 de Marzo en las oficinas de DAF



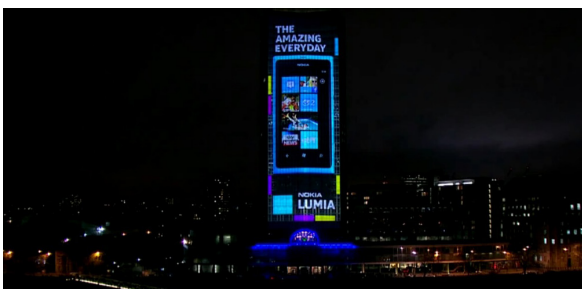
b) GRAFICA 3D

Son proyectos generalmente de mayor complejidad que los anteriores, en los que se necesita generar imágenes con un look más realista, usando recursos de profundidad, volumen, sombras, brillos, reflejos entre otros.



c) EFECTOS VISUALES

O también conocido como "VFX" o "Efectos Especiales", suelen ser parte del proceso de postproducción -proceso en el se manipula el material audiovisual una vez filmado¹- donde en base a este material y elementos gráficos se buscan componer para obtener un resultado realista.



d) MAPPING

Lo que caracteriza al mapping dentro de esta categorización, es el soporte. Corresponde a una proyección de una pieza audiovisual sobre un objeto real con profundidad. Por lo general se realiza sobre fachadas de edificios o sobre productos a promocionar como zapatillas, autos, etc.

¹ Definición realizada por Cristián Pasciani. Director de Postproducción en DAF en entrevista realizada el Miércoles 22 de Marzo en las oficinas de DAF

2. INDUSTRIA

2.1 Industria del Diseño Audiovisual en Chile

Actualmente en Chile existen diversos estudios especializados en el diseño audiovisual, entre los que aparecen nombres como, Smog, Believe, Feels, DAF, Loica, Carburadores, Leyenda, Lumina Motion, Delight Lab¹. Cada uno asociado a las distintas ramas que especifiqué anteriormente.

Por lo general todas presentan un alto nivel en sus trabajos, destacándose incluso internacionalmente.

Por lo general realizan proyectos vinculados a publicidad, comerciales de televisión pero en otras ocasiones aparecen trabajos relacionados con videoclips musicales, videos corporativos de empresas, id de canales de televisión, o incluso cine.

Por lo general no trabajan directamente con los clientes, si no que son agencias de publicidad los intermediarios. Muchos estudios buscan llegar directamente al cliente para así tener una comunicación más centralizada y así mejorar flujos de trabajo.

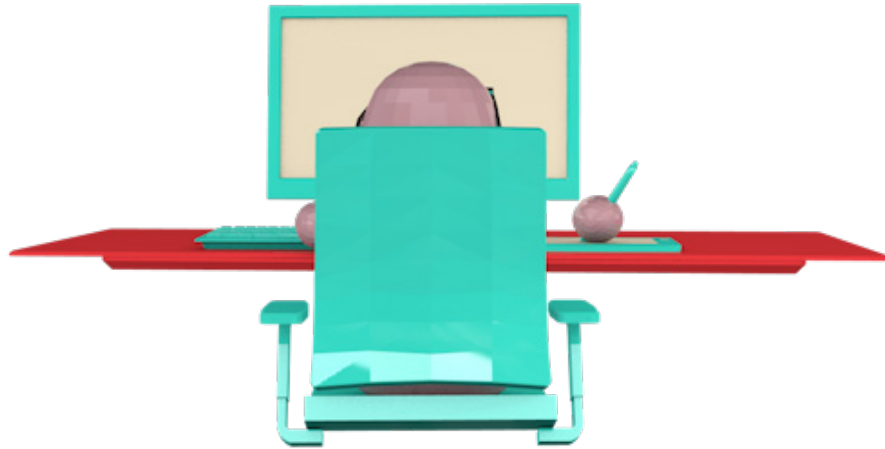
Son empresas pequeñas o medianas con no más de 20 empleados trabajando.

Por otra parte también existe la posibilidad de trabajar Freelance* ya que muchas veces los estudios se ven sobrepasados y deben externalizar los trabajos.



1 Sitios Web de los estudios mencionados.

www.smog.tv
www.believe.cl
www.dafwork.com
www.loica.tv
www.carburadores.tv
www.leyenda.cl
www.luminamotion.cl
www.delightlab.cl



2.2 Rol del Diseñador en la industria de Diseño Audiovisual

Fundamentalmente el rol del diseñador dentro de la industria es darle un plus a los proyectos por el lado de la conceptualización y dirección de arte¹. A pesar de que existen otros profesionales que se dedican al área y que se encuentran trabajando a la par con diseñadores, ya sean profesionales que estudiaron animación, o dirección audiovisual, estos no poseen el manejo conceptual y estético del diseñador al momento de realizar una pieza audiovisual.

Si bien se mencionó anteriormente que esta área posee un desarrollo técnico más complejo, la verdad es que este no debería importar demasiado. En primer lugar porque es un conocimiento que se puede adquirir fácilmente vía videos tutoriales de internet² y por otra parte y más importante es que el

rol del diseñador, al menos de la Universidad de Chile, no pasa por la técnica. Él debe usar estos recursos de manera creativa, pasando a segundo plano el manejo a nivel experto del software.

De hecho la mayoría de los diseñadores se desempeñan de manera generalista. No siendo, expertos en animación, ni iluminación, ni simulación de fluidos.

Por otra parte tomando en cuenta nuevamente la complejidad del área, es vital para el diseñador tener una fuerte estructura metodológica. Es la única manera de ser competitivo, invirtiendo un poco de tiempo y esfuerzo en diseñar un modelo de gestión y producción. Siendo esto tan relevante como el contenido y la forma de las piezas realizadas. Es por eso que una correcta dirección de proyecto es vital para no sufrir con los imprevistos que la industria puede presentar.

¹ Definición realizada por Felipe Fiori, Director de Arte en Loica en entrevista realizada el 14 de Marzo en las oficinas de Loica

² Definición realizada por Álvaro Venegas, Director de N11. En entrevista realizada el 15 de Marzo en su hogar.

2.3 Condiciones Laborales

Esta industria tiene fama por respetar poco la vida personal de sus trabajadores¹ y esto debido principalmente a dos fuentes de problemas.

Las internas, que corresponden principalmente a la naturaleza de la disciplina. Es un área que necesita un desarrollo técnico y proyectual mucho más complejo. Técnico, ya que para algunas producciones se necesita manejar conocimientos que van más allá de las habilidades estéticas y conceptuales básicas de un diseñador. Si no que también es necesario saber sobre animación, dirección de fotografía e incluso física cuando se presenta la necesidad de realizar simulaciones de fluidos o humos.²

Este proceso más complejo se ve enmarcado en la producción computacional de imágenes y por esta razón se ve limitado a las capacidades del computador con el que se esté trabajando. Por lo general se necesitan computadores que den un rendimiento superior al del promedio.

Es por esto que se necesita de un buen desarrollo proyectual y una metodología de trabajo consistente para saber llevar estas limitantes.

La mayoría de los proyectos siempre presentan nuevos desafíos, pocas veces se repite una fórmula. Se necesitan muchos años de

1 Comentario de Nicolás Ariztía, Director de Proyectos de DAF. Entrevista realizada el Martes 21 de Marzo en las oficinas de DAF

2 Ibid

experiencia para poder saber enfrentarse a los problemas que se plantean e incluso aún así siempre se necesitará un tiempo para poder resolver, ya sea la manera en que un elemento explota, o como iluminar bien una escena, etc.

Por otra parte están los problemas que podemos categorizar como externos y estos por lo general tienen relación con las personas involucradas dentro del flujo de trabajo. Por lo general los estudios de diseño no trabajan directamente con el cliente, si no que es una agencia de publicidad la que tiene el contacto directo. Esto crea demasiados pasos intermedios de corrección además de agregar muchos actores al proceso³.

Lamentablemente en Chile existe una poca valoración por la expertice del Diseñador, por lo que todos quieren tener una opinión sobre tu trabajo, desde el director de una filmación pasando por ejecutivos de cuenta, hasta incluso el hijo del dueño de la empresa para la que estás trabajando⁴.

En Chile se quiere todo en poco tiempo y con muy poco presupuesto, lo que va en completo desmedro de las piezas realizadas⁵.

Los tiempos de entrega suelen ser muy cortos, lo que sumado a los problemas anteriores se traduce en largas y agotadoras jornadas laborales.

3 Comentario de Julián Crespi, Director de Proyectos de Feels. Entrevista realizada el Lunes 17 de Marzo en las oficinas de Feels.

4 Ibid

5 Comentario de Fernando Galaz, Director General de M Studio. En entrevista realizada el Martes 21 de Marzo en las oficinas de M Studio.

3. DENTRO DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE

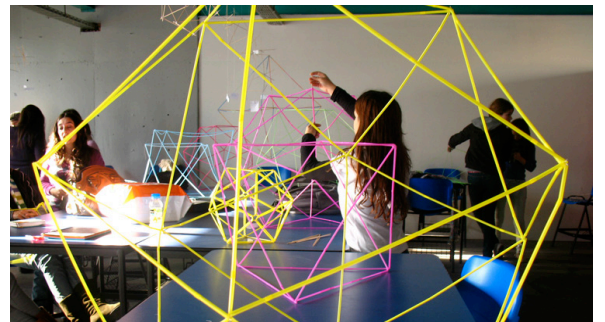
3.1 Diseño Audiovisual Universidad de Chile

El soporte audiovisual dentro de la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile se encuentra bastante dejado de lado. Si bien no es un soporte que no se utilice en lo absoluto, los proyectos que se han realizado no logran alcanzar una calidad profesional si no que tienden a ser encasillados como “trabajos universitarios”.

Si bien existe conocimiento del área que brinda la academia pasa por los cursos de Lenguaje Audiovisual, Seminario de Producción Audiovisual y el Seminario de Gráfica Audiovisual, en general las piezas audiovisuales distan de un buen resultado. Salvo algunos casos particulares que destacan sobre el resto.

En palabras de propios profesores como Carlos Rojas, profesor de Seminario de Gráfica Computacional, por más de cuatro años en la carrera, quien comenta que existe un poco de desinterés en el área debido a la complejidad de la misma. Y los que sí se presentan interesados por lo general desconocen la realidad de la crudeza del trabajo.

Por otra parte el profesor de Taller de 4to año y fundador de Smog, Andrés Rodríguez señala la existencia de falencias en el área metodológica a la hora de enfrentar proyectos, haciéndose evidente sobre todo en los colapsos a fin de semestre. Esto debido a un exceso en el énfasis en la dimensión “formal” del diseño.



3.2 Realidad de los estudiantes de Diseño de la Universidad de Chile sobre el mundo laboral

La verdad es que hasta antes de la pre-práctica o luego la práctica laboral en el último año de carrera, el estudiante de diseño no tiene una noción ni menos un contacto real con lo que se enfrentará al siguiente año.

En palabras de los propios estudiantes de cuarto año de la carrera, señalan que no se sienten completamente preparados para enfrentar el mundo laboral, pero no culpan completamente a la universidad por no entregarle las herramientas necesarias, si no que ellos saben que deben poner de su parte para poder estar listos para desarrollarse correctamente en el mundo laboral¹.

3.3 Estado del Arte Diseño Audiovisual en la Universidad de Chile

Para calificar el estado del arte de las piezas audiovisuales, he realizado las siguiente tabla de evaluación.

- *Conceptualización*
- *Originalidad de Guión*
- *Técnica*
- *Dirección de Arte*

1 Observación tomada del Focus Group realizado a estudiantes de cuarto año de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile



Carlos Rojas Cuitiño
Antiguo Profesor de Seminario de Gráfica Computacional

“Las nuevas generaciones te ven casi como si fueras un rockstar del Diseño y tal vez por eso se sienten atraídos a esta área. Pero viéndolo desde adentro es todo lo contrario, es no ser un rockstar es trabajar mucho, es descansar poco, es sacrificar harto”



Andrés Rodríguez
Profesor de Taller de Diseño Gráfico de IV año.

“Los estudiantes no parecen tener muchas herramientas para una eficiente administración de su tiempo. creo que no contar con esas herramientas hacen muy difícil poder sobrevivir en el mercado audiovisual”

a) Destacados positivamente

TIPO

Video realizado por Diego Salinas cuando cursaba primer año. para el taller de primero en el año 2010. Este trabajo destaca por el nivel que tiene para ser realizado por un alumno de primer año, poco visto incluso en cursos superiores.

<http://vimeo.com/19196887>



TETRIS

Realizado en el Seminario de Gráfica computacional del profesor Carlos Rojas Cuitiño, por Cristián Lizama, Constanza Prado, Iván Quiñones y Cristián Cáceres en el año 2010. Tal vez con una mejor integración habría sido un video increíble, destaca por su buena idea de guión y conceptualización.

<http://vimeo.com/17828695>



COLECTIVO FAUNA

Si bien este referente tiende más a la producción audiovisual, más alejada del Motion Graphics, lo destaco por su buena factura.

<http://vimeo.com/colectivofauna>



CURSO DE MAPPING EXPERIMENTAL

Curso electivo realizado por Germán Gana en el que los alumnos tuvieron la oportunidad de realizar una proyección en la fachada del bloque B de la facultad.

<http://vimeo.com/96954982>



b) Destacados negativamente

PROMOCIÓN ENEDI TV

Problemas con la animación innecesaria de algunos elementos.

<https://www.youtube.com/watch?v=Vp1Ri67RKGw>



DISEÑO EN LA CHILE- ACREDITAME

En este video chocan dos códigos, el de la filmación que busca mostrar la facultad, con el de las sobreimpresiones que dan datos duros sobre ella. Ambos no logran integrarse de manera armónica. Finalmente el mensaje no logra la pulcritud necesaria para un video con una temática tan importante como es la acreditación de la facultad.

<http://vimeo.com/35457333>



b) En otras Universidades

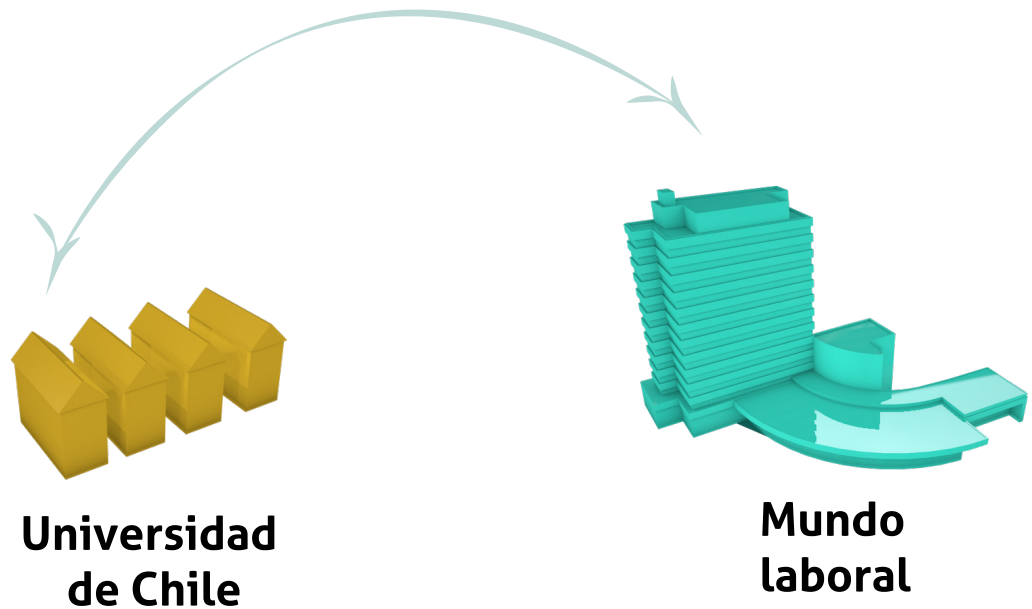
ADMISIÓN UC 2015

La verdad es que el panorama en otros centros de estudios no es tan lejano al que se vive acá. Sí existe una mayor preocupación por la composición y uso de tipografías. Por ejemplo el realizado por Mauricio Serra en la PUC.

<http://vimeo.com/96459586>



4. OPORTUNIDAD



4.1 Oportunidad de Diseño

Con la realización de este proyecto se abre la posibilidad de generar un puente inexistente hasta el momento entre el mundo de los *estudiantes en la escuela de diseño* y de los *diseñadores profesionales* que se encuentran trabajando. Los primeros por su parte desconocen las características del mundo laboral y por el otro lado los profesionales tienen la necesidad como gremio de hacer cambiar algunas condiciones laborales que no son particularmente correctas y una forma de hacerlo es generando la conciencia de ello en las generaciones que vienen para que puedan ser futuros agentes de cambio.

Esto, debido a que es muy difícil generar un cambio con los actores que ya están¹. Si no que las posibilidades de mejora vienen con las nuevas generaciones.

¹ Afirmación de Carlos Rojas. Director de Carlos Rojas Estudio. En entrevista realizada el Martes 18 de Marzo en su estudio.

4.2 Importancia del Motion Graphics

A través de una pieza de Motion Graphics se puede lograr que algo complejo de entender sea explicado en menos de 2 minutos¹. Permite recrear situaciones o escenarios que son imposibles de capturar en video. Muestra un relato de manera animada. Tiene la capacidad de contar discursos complejos de manera simple y visualmente más atractiva para distintos receptores. Por dar un ejemplo, temas tan complejos como la actual Reforma Tributaria son tratados de explicar bajo este método.

¹ MERRIT, D. Grafismo electrónico en televisión: del lápiz al pixel. Barcelona: Ed. Gustavo Gilli, 1998.

4.3 Visión de Diseño

Ya que el proyecto se basa en un discurso que no ha sido manifestado y que sus más directos receptores no tienen idea de su existencia. El diseño como disciplina se hará cargo de la conceptualización, creación y representación gráfica de este discurso.

Se realizará un proyecto de diseño como se trabaja en la industria laboral actualmente, el planteamiento proyectual, el desarrollo de un guión, dirección de arte, la producción gráfica, la post producción e incluso la difusión de la pieza.

5. EL PROYECTO

5.1 Descripción

Pieza de Motion Graphics de aproximadamente 2 minutos de duración, que dará cuenta del discurso gremial de distintos profesionales del Diseño Gráfico dedicados al Diseño Audiovisual, dando a conocer la realidad de la industria laboral. A través de distintos escenarios y composiciones gráficas se dará cuenta tanto del rol del diseñador, sus características y del entorno en el que le toca desarrollarse diariamente.

La pieza propone un discurso, dar a conocer una realidad oculta para muchos y necesaria de conocer por otros.

5.2 Objetivos

Objetivo General

Hacer un levantamiento de la realidad laboral de la industria de diseño audiovisual y construir una pieza de comunicación social que permita instalar la relevancia de la disciplina del diseño de la Universidad de Chile en el sector.

Objetivos Específicos

Generar el momento de reflexión y crítica a las prácticas de la industria del Diseño Audiovisual

Registrar los testimonios de diversos profesionales en el desarrollo de su vida laboral

Generar el momento de reflexión en los estudiantes de diseño tanto ante la industria como ante el nivel de sus trabajos.

Generar el momento de reflexión en los profesionales.

Que este documento en sí mismo sirva como guía para los estudiantes con interés en el área.

5.3 Usuario

Dado su contenido los usuarios o receptores de esta pieza son personas ligadas al mundo del Diseño Audiovisual o con un interés en el área. Para definir las categorías de usuario utilicé el método "persona" para definir a cada uno de ellos.

a) Usuario Principal: Los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile con interés en el área de Motion Graphics

"Elián Rosales: Hombre, 21 años, estudiante de 4to año de diseño gráfico de la Universidad de Chile.

Contacto:

Revisa noticias diariamente en internet.
Busca videos en Youtube
Comparte contenidos por Facebook y Twitter
Lee blogs de Diseño

Comportamiento

Le gusta conectarse a Internet

Intereses
Tiene interés sobre el área del Motion Graphics

b) Usuario Secundario: Es la audiencia a la que no está dirigida directamente el proyecto, pero sin embargo están íntimamente relacionados ya que son

"Jorge Perez: Hombre 28 años, trabaja en un estudio de post producción hace 5 años.

Contacto:

Revisa noticias diariamente en internet.
Busca videos en Youtube
Comparte contenidos por Facebook y Twitter

Lee blogs de Diseño

Comportamiento:

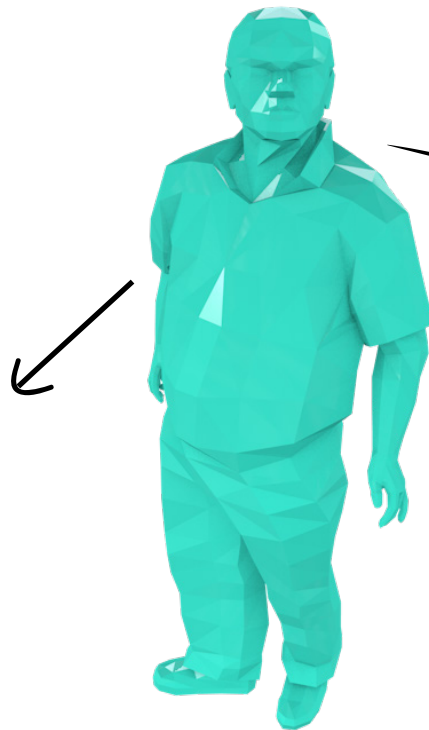
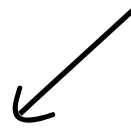
Mientras trabaja permanece constantemente conectado a Internet y está al tanto de las noticias que ocurren

Se interesa genuinamente en su trabajo

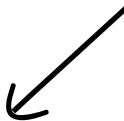


Genera y recibe contenidos

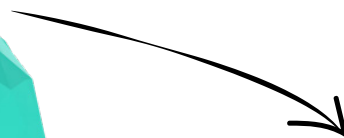
Usuario Principal



Permanece actualizado



Usuario Secundario



Personaje activo en las redes

6. FUNDAMENTACIÓN

Día a día un gran número de diseñadores profesionales se ven obligados a dejar parte de su vida por el trabajo. Con jornadas laborales extensas, de más de 20 horas. Sumidos frente a un stress y presión altísimas. Correcciones de último momento que obligan a perderse eventos tan simples como la junta con unos amigos o incluso tan importantes como el primer día de clases de tu hijo.

Esta mirada de la industria, nos permite cuestionar las prácticas que ocurren diariamente, dejando de lado lo esplendoroso y llamativo que puede resultar a ser este mundo.

Tomando en cuenta que en el rol del diseñador de la Universidad de Chile existe un compromiso con la sociedad y como el medio del Diseño Audiovisual es creciente en su impacto en ella, se debe estar presente con temáticas que contribuyen a mejorarla. En este caso atacando un sector determinado de la sociedad que es el gremial de los diseñadores de la industria audiovisual desde un paradigma crítico. Existe algo que debe ser cambiado y a través de este proyecto se busca ayudar a eso.

En otros centros de estudios están preocupados del mercado laboral. Es solo en la Universidad de Chile que podemos realizar este tipo de proyectos preocupados en la disciplina misma.

Los diseñadores al menos de la universidad de la Chile, debemos asumir que este campo es un campo nuestro, y que las habilidades técnicas que esta área concede deben estar al servicio de la comunicación, la proyectualidad y el trabajo morfológico. No existe el diseño para la técnica, es la técnica al servicio del diseño. Por lo cual se usarán las herramientas del Motion Graphics y 3D para realizarlo.

Por otra parte el Motion Graphics es una expresión que no solo debe ser encasillada en lo comercial, si no que también puede tener un uso social.



6.1 Discurso Gremial

Como gremio existe una constante frustración que se vive día a día, y aparecen quejas que se repiten en todos los estudios de diseño audiovisual. Es por eso que se hace necesario unir las voces en un único discurso que contemple los puntos de convergencia, los que generen discusión y ayuden a fomentar el momento de crítica.

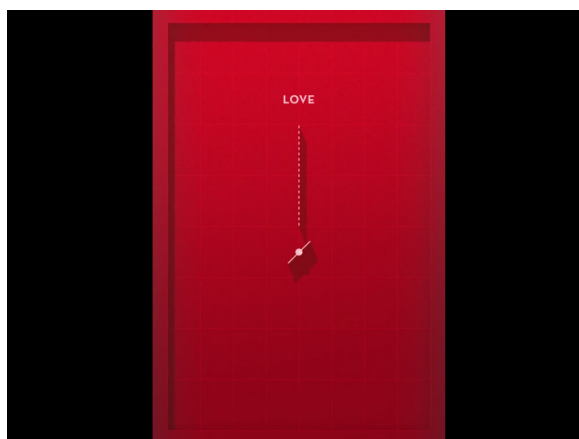


7. REFERENTES

Para presentar los referentes los he diferenciado según sus distintas cualidades.

- Tiny Story: Con un **código gráfico extremadamente simple**, logra comunicar distintos sentimientos, como amor, confianza, etc.

<http://vimeo.com/35988721>



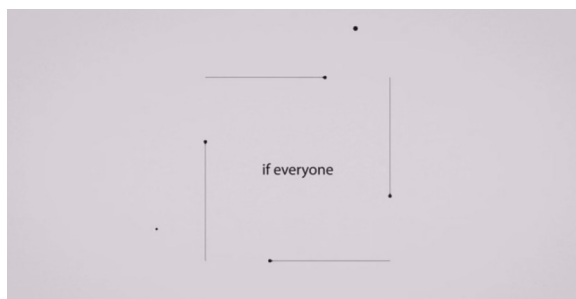
- Gr Vinos: Lo destaco por la **dirección de arte**, al integrar elementos 3D en un sin fin de colores planos.

<http://vimeo.com/81643949>



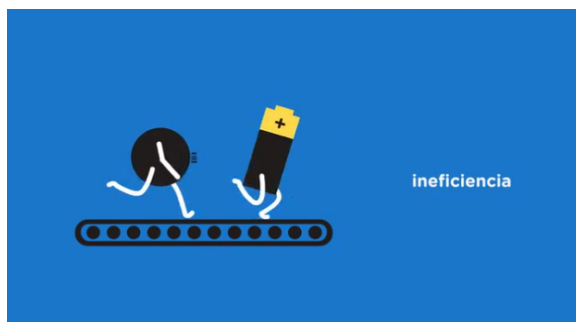
- Intention de Apple: Este video, además de su simpleza, lo destaco por principalmente por el buen manejo de las curvas de velocidad en la animación de los puntos.

<http://youtu.be/VpZmlilXuZO>



- Poc: Video realizado por los chilenos de Smog, el que destaco principalmente por el manejo al conceptualizar ideas como "desgaste de energía" en una pila que corre sobre una trotadora y se va canzando.

<http://www.smog.tv/poc/>



8. LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

8.1 Planificación

Industria

Para poder identificar el discurso gremial y posteriormente conceptualizarlo en la pieza audiovisual es necesario recopilar información que ahonde en el imaginario profesional de los trabajadores. Para lo cual he definido una metodología de carácter eminentemente cualitativa. Para poder realizarla se recurrió al uso de los siguientes instrumentos de investigación.

Tomando en cuenta que la comunicación que busca cambiar una conducta que está arraigada en un grupo social, se debe basar completamente en el conocimiento de este grupo¹, es que se plantea lo siguiente.



1 FRASCARA, J. Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2da. Edición; Buenos Aires: Ediciones Infinito.2000

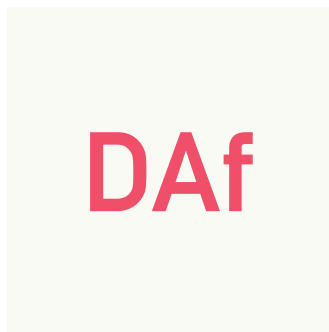
8.2 Entrevistas

Entrevistas en profundidad visitando distintos estudios de diseño, considerando referencias de expertos y producción revisada en los medios.

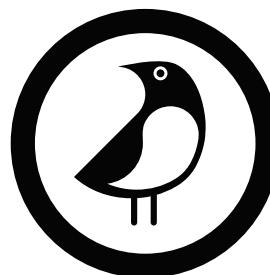
Para el juicio de los expertos se les pidió a distintos profesionales que nombraran según ellos los 4 estudios más importantes de diseño audiovisual sin incluir en la que ellos trabajasen. Por otra parte revisando importantes sitios de internet como por ejemplo Motionographer, busqué la presencia de estudios chilenos. Cruzando la información obtuve el listado de estudios que entrevisté.

Salvo el caso de N11 que si bien no es uno de los estudios con mayor presencia en los medios, rescato el caso ya que su director es Álvaro Vengas, diseñador gráfico de la Universidad de Chile.

Por otra parte en algunos casos se debe elegir tanto a alguien que esté en un puesto de directorio, y otro en un cargo ligado a la producción ya que se supone que tendrán distintos enfoques de la industria. Es por eso que los seleccionados son los siguientes



*DAf / Nicolás Ariztía (Director de Proyectos) -
Cristián Pasciani (Director de Postproducción)*



*Loica / Leonardo Alisievicz (Director de 3D) -
Felipe Fiori (Director de Arte)*



*M Studio / Fernando Galaz (Director General) -
Sebastián Muñoz (Motion Designer)*

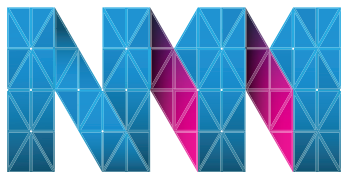
CARLOS ROJAS CUITIÑO

DESIGN MOTION GRAPHICS VFX

Carlos Rojas Estudio / Carlos Rojas (Director General) - Gabriel Alfaro (Motion Designer)



Feels / Julián Crespi (Director de Proyectos)



VIDEO ↗ MOTIONGRAPHICS ↗ VFX

N11 / Álvaro Venegas (Director General)

Escuela

Se debe tomar en cuenta cuál es la realidad y distinguir las carencias que tienen los estudiantes de Diseño de la Universidad de Chile

a) Focus Group

Se llevará a cabo un Focus Group de 7 alumnos de 4to año de la carrera de Diseño, donde se hablará sobre su futuro, qué es lo que conocen, cómo se lo imaginan y cuáles son sus principales dudas. Identificar cuál es su nivel de preparación para integrarse al mundo laboral

Historias de vida

Para profundizar aún más en los testimonios se realizarán dos historias de vida.

La primera a Carlos Rojas Cuitiño, ex alumno de la escuela que relatará desde cuando nace su interés por este mundo hasta hoy en día que ha montado su propio estudio.

Por otra parte se realizará un testimonio de Enzo Sepúlveda, alumno de cuarto año de la carrera de Diseño el cual presenta un gran interés en el área y desea desarrollarse laboralmente en ella posteriormente.

8.3 Síntesis historias de vida



Carlos Rojas
Diseñador Gráfico

"Todo comenzó con el aerógrafo, me gustaba su pulcritud"

"Conocí el 3D y fue el área que me pudo dar todo el realismo, iluminación y animación que andaba buscando."

"Después me di cuenta que ésta era una manera de ganarme la vida"

"Antes se trabajaba con Silicon Graphics que eran unas máquinas monstruosas, ahora puedes hacerlo en tu casa con un buen computador."

"Ni sabía como se llamaba esto. Una profesora nos mostró el 3D pero por lo general las clases estaban enfocadas a editorail como a web"

"La universidad de una visión bastante vaga de lo que es el Diseño. Todo lo que hice no fue porque la U me lo impusiera, sino que lo usaba como una excusa, por ejemplo mi proyecto de título lo relacioné con este medio"

"Hay descriteriados de agencias y clientes que por lo general no tienen muchos conocimientos de nada; lo único que hacen es buscar referencias y creen que es llegar y apretar un botón"

"Lo que me motiva es saber que es cosa impresionante que se está ahí moviendo la histe tú, y sentirse orgulloso de eso"



Enzo Sepúllveda
IV año Diseño Gráfico UChile

"Desde chico me gustaban los monitos animados, me gustaban más que a mis pares"

"Yo entré a diseño para dedicarme a esto, sabiendo que en la malla no venía tan marcado"

"No estudié animación porque quería estudiar en la Chile"

"En la U no hay interés porque aprendamos esto"

"Por las mías seguí tutoriales, referentes, totalmente autodidacta"

"Recomendaría estudiar en esta Universidad por su reconocimiento"

"Soy bien metódico, tengo un cuaderno donde anoto cosas sobre el tema; trato de aprender más"

"He trabajado para Delight Lab"

8.4 Síntesis de las entrevistas

Daf



Cristián Pasciani

PALABRAS CLAVES

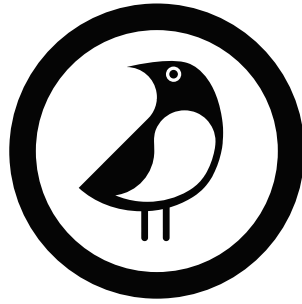
- *disposición a aprender*
- *canalizar opiniones*
- *se suman muchos actores*
- *problemas técnicos*
- *ocupar la parte creativa*
- *eficacia*
- *industria nacional*
- *terminar el proyecto*
- *trabajar día y noche*
- *responsabilidad*
- *satisfacción personal*
- *equipo*
- *generar propuestas*
- *disfrutar el proyecto*
- *software*



Nicolás Ariztía

PALABRAS CLAVES

- *flujos de trabajo*
- *transformaciones*
- *expertise técnico*
- *correcciones*
- *respeto*
- *profesionalismo*
- *industria*
- *desarrollo técnico*
- *capacidad creativa*
- *estándar de calidad*
- *horarios*
- *vida personal*
- *calidad de grupo*
- *creatividad*



Felipe Fiori

PALABRAS CLAVES

- *paciencia*
- *timing*
- *ideas*
- *“en Chile...”*
- *experimentación*
- *conceptualizar*
- *libertad para proponer*
- *“es lo que salga”*
- *respeto*
- *“aprendí en el camino”*
- *reinventarse*
- *horas extras*



Leonardo Alisievicz

PALABRAS CLAVES

- *sentido estético*
- *capacidades técnicas básicas*
- *tiempos cortos*
- *“no queda otra”*
- *internet*
- *equipo*
- *“aprender por tu cuenta”*
- *flujos de trabajo*
- *estándar*
- *vueltas atrás*
- *problema mundial*
- *compromisos de trabajo deteriorados en Chile*

CARLOS ROJAS CUITIÑO

DESIGN MOTION GRAPHICS VFX



Carlos Rojas

PALABRAS CLAVES

- *autocrítica*
- *frustración*
- *proactividad*
- *rigor*
- *no se repiten fórmulas*
- *desafíos*
- *eficiencia*
- *timing cortos*
- *actitud*
- *buena voluntad*
- *vida personal*
- *software*



Gabriel Alfaro

PALABRAS CLAVES

- *crear espacios*
- *libertad*
- *comunicación*
- *paciencia*
- *frustración*
- *tolerancia*
- *ganas de aprender*
- *contrapropuestas*
- *procesos*
- *optimización del tiempo*
- *plazos*
- *muchas vueltas*
- *intermediarios*
- *responsabilidad compartida*
- *internet*

M /studio



Sebastián Muñoz

PALABRAS CLAVES

- *diversidad*
- *exploración*
- *imaginario*
- *comunicación*
- *distorsión de las ideas*
- *restricciones*
- *motivación*
- *opiniones*
- *ejercitar*
- *valor al trabajo*
- *integración de conocimientos*



Fernando Galaz

PALABRAS CLAVES

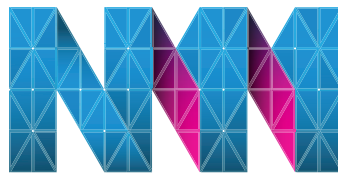
- *levantar el nivel*
- *valor agregado*
- *visión organizada*
- *tiempo para la investigación*
- *timing cortos*
- *vueltas atrás*
- *se apura el proceso*
- *asignar los recursos correctos*
- *idiosincracia chilena*



Julián Crespi

PALABRAS CLAVES

- *proyectos complejos*
- *calidad humana*
- *optimizar procesos*
- *egos*
- *sutilezas*
- *problema global*
- *estudiar*
- *autorespeto*



VIDEO ↗ MOTIONGRAPHICS ↗ VFX



Alvaro Venegas

PALABRAS CLAVES

- *constancia*
- *tolerancia a la frustración*
- *flujo de caja*
- *desarrollo*
- *formalizar*
- *tiempos de producción*
- *flexibilidad*
- *sacrificio*
- *responsabilidades*
- *sistema estructurado*
- *sentido estético*

CONCEPTOS COMUNES

ROL DEL DISEÑADOR

- *Desarrollo Conceptual*
- *Dirección de arte*

CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑADOR

- *Paciencia*
- *Tolerancia*
- *Rigor*
- *Buena Voluntad*
- *Disposición a trabajar duro*
- *Proactividad*

ÁREA DE TRABAJO

- *Desarrollo conceptual y técnico más complejo*
- *Largas jornadas de trabajo*
- *Poco respeto de la vida personal*
- *Frustración*

INDUSTRIA

- *Timing cortos*
- *Demasiados actores involucrados*
- *Expertise subvalorada del diseñador*

8.5 Síntesis de Focus Group

“Cuando uno salga y esté trabajando va a darse cuenta de todo lo que sabe y lo que no”

“En el fondo ninguna universidad te podría dejar completamente preparado para enfrentarte al mundo laboral”

“Creo que la Universidad te da las herramientas pero es todo un poco superficial porque en el fondo también depende mucho de los intereses personales que uno tenga”

“Trato de buscar herramientas o información aparte de lo que me entrega la universidad por mi cuenta”

“Tampoco es algo que se potencie y depende netamente del profesor que te toque en taller por ejemplo”

“Ha pasado que algunos profes son muy buenos en lo que hacen pero que no necesariamente enseñan tan bien”

“En todos lados uno puede ir buscando más ideas para ampliar más el conocimiento”

“Yo creo que es necesaria una vinculación mucho mayor con el medio, el Diseño trabaja con una dimensión humana que en la Universidad se cierra a las salas de clases, llevarla afuera se hace muy importante y se comienza a hacer recién en cuarto año”

“Los trabajos de taller se quedan en taller y nadie los ve”



Focus group realizado a los estudiantes Santiago Sacha, Tatiana Cádiz, Cecilia Moya, Hugo Mallea y Enzo Sepúlveda de cuarto año de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile



9. DESARROLLO DEL PROYECTO

9.1 Identidad

ARCHIVO NUEVO

Naming

Archivo Nuevo nace por dos miradas. Un “archivo nuevo” es la posibilidad de partir de cero, de generar un cambio, de hacer una nueva propuesta. Todos los proyectos comienzan con un archivo nuevo. Y por otra parte hace alusión a los nuevos diseñadores que se desarrollarán en el área.

Tipografía

Se usó la Gotham Regular, en primer lugar ya que es una tipografía simple, sencilla y honesta. Que inspira confianza y es ideal para el planteamiento de un discurso sea visto con respeto. Ha sido usada en la recordada campaña de “Yes we can” del presidente Obama. Por otra parte es una tipografía digital muy apta para el formato audiovisual en el que se empleará.

Logotipo

Sin mayores pretensiones el logotipo hace alusión al ícono del archivo nuevo en los computadores. Guardando relación con la principal herramienta con la que se trabaja en esta industria.



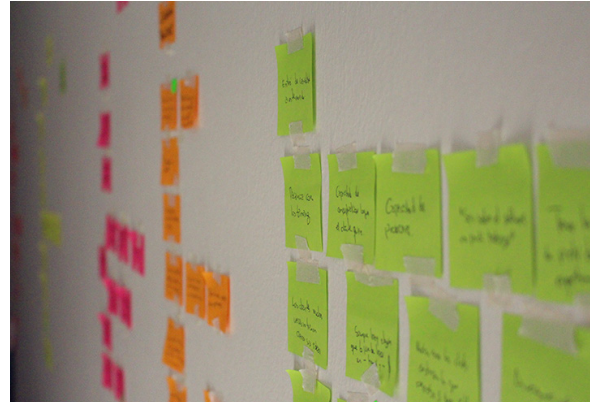
9.2 Bitácora guión

Para generar el guión fue necesario analizar cada una de las entrevistas, anotando cada idea fuerza que plasmaban en sus discursos.

Muchas ideas se repetían casi unánime, otras con menor frecuencia y otras terminaban siendo apreciaciones muy personales por sobre la industria.

Una vez agrupadas las visiones comunes se agruparon y dieron forma al guión.

Por otra parte, era necesario llevar este discurso a la gráfica. Por lo cual el trabajo de conceptualización fue fundamental en esta etapa. Se buscó representar ideas a través de distintos iconos o situaciones ejemplificadoras a manera directa o nivel metafórico.



9.3 Guión

“Si bien la industria del Diseño Audiovisual puede verse muy llamativa y sueñas con llegar a ser un rockstar del Diseño lamentablemente estás muy equivocado.

Te encontrarás con distintos problemas. En primer lugar, esta es un área del diseño que requiere un conocimiento proyectual y técnico mucho mayor.

Debido al uso softwares más complejos como son After Effects y Cinema 4D

No solo estarán presentes tus habilidades estéticas, tendrás que saber sobre animación, dirección fotográfica e incluso algo de física.

Pero no es lo más importante, el software nunca debe ser una limitante ya que en internet abundan tutoriales que te enseñarán a hacer esto y mucho más. Solo depende de tu motivación para aprender.

Lo que sí, necesitarás un computador muy potente. Con buen procesador, tarjeta de video y bastante memoria ram.

Ya que los procesos de renderizado ocupan muchos recursos y por lo general son muy lentos...

Deberás diseñar una buena metodología para optimizar los tiempos.

El rol del diseñador es clave en la conceptualización de un proyecto, pero como en el desarrollo de este hay muchos actores involucrados suele no respetarse su expertise.

Todos quieren tener una opinión sobre tu trabajo, lo que se convierte en correcciones innecesarias que retrasan la producción.

Esto, debido a que los clientes no se comunican directamente con los estudios, si no que a través de una agencia que por lo general interfiere en la comunicación

Como si fuera poco los plazos de entrega suelen ser muy cortos

Lo que se traduce en largas jornadas de trabajo, haciendo que este medio sea famoso por no respetar la vida personal

Te verás muchas veces trabajando hasta muy tarde y con poco tiempo para tu vida social.

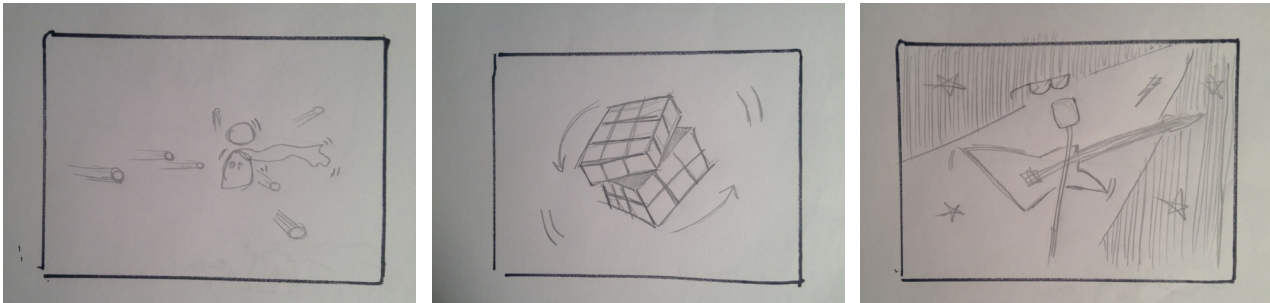
No está demás recordarte que debes ser responsable, proactivo, eficaz, dispuesto a aprender, trabajar muy duro y tener una alta tolerancia a la frustración. Pero por sobre todo, se paciente.

.
Está en tus manos ponerte firme, hacerte respetar, teniendo en cuenta que mientras mejores sean las condiciones, mejor será tu trabajo y obtendrás mejores resultados.

Siempre ten en cuenta que el trabajo es solo una parte de la vida, hazlo mientras te haga feliz”.

ESCENA	DESCRIPCIÓN	LOCUCIÓN	SOBREIMPRESIÓN
Escena 1: Rockstar	Este pieza comienza con un plano americano de un ambiente rockstar con micrófono, lentes y guitarra, los cuales ambientados con luces spot* dan la sensación de un concierto de rock	<i>"Si bien la industria del Diseño Audiovisual puede verse muy llamativa y sueñas con llegar a ser un rockstar del Diseño lamentablemente estás muy equivocado"</i>	Al momento en el que la voz en off termina todos los elementos caen al suelo
Escena 2: Rubick	Aquí vemos un plano un general de un cubo Rubick flotando y girando tratando de resolverse a si mismo	<i>"Te encontrarás con distintos problemas. En primer lugar, esta es un área del diseño que requiere un conocimiento proyectual y técnico mucho mayor"</i>	Problemas
Escena 3: Íconos	Acá vemos aparecer, con un pequeño desfase primero el ícono de After Effects y luego el de Cinema 4D, LOS QUE QUEDAN flotando con un leve movimiento de rotación	<i>"Debido al uso softwares más complejos como son After Effects y Cinema 4D"</i>	After Effects y Cinema 4D
Escena 4: Pollo	Vemos un plano contrapicado de un modelado de un pollo en 3D, el cual sufre modificaciones, mientras la cámara hace un dolly circular. Primero vemos el modelado como wireframe*, después su texturizado, una pequeña animación de su cuello, cambios de iluminación y finalmente con la explosión de este	<i>"No solo estarán presentes tus habilidades estéticas, tendrás que saber sobre animación, dirección fotográfica e incluso algo de física"</i>	Habilidades estéticas(voz en off), Animación (voz en off), Dirección fotográfica (voz en off), Física (voz en off)
Escena 5: Youtube	Con la cámara hacemos un dolly out yéndonos hacia atrás para llegar al ambiente de una página de youtube, quedando el escenario anterior enmarcado como el video que estamos reproduciendo	<i>"Pero no es lo más importante, el software nunca debe ser una limitante ya que en internet abundan tutoriales que te enseñarán a hacer esto y mucho más. Solo depende de tu motivación para aprender"</i>	
Escena 6: Computador	Con la cámara hacemos un dolly out desde el sitio de youtube hasta ver un computador del cual se desprenden: su procesador, tarjeta de video y memoria ram	<i>Lo que sí necesitarás es un computador muy potente. Con buen procesador, tarjeta de video y bastante memoria ram</i>	Procesador, tarjeta de video, memoria ram
Escena 7:Render	Aparecemos por corte y vemos un caracol avanzando muy lento, mientras sobre el hay una barra de proceso que se va llenando	<i>"Ya que los procesos de renderizado ocupan muchos recursos y por lo general son muy lentos deberás diseñar una buena metodología para optimizar los tiempos"</i>	Rendering
Escena 8 :Actores	Por corte vemos una simple botella, que se transforma en una botella estilizada, abrimos el plano y vemos muchos personajes que tienen sobre sus cabezas globos de texto con distintas versiones de la botella	<i>El rol del diseñador es clave en la conceptualización de un proyecto, pero como en el desarrollo de este hay muchos actores involucrados suele no respetarse su expertise.</i> <i>Todos quieren tener una opinión sobre tu trabajo, lo que se convierte en correcciones innecesarias que retrasan la producción</i>	Director de marketing, ejecutiva de cuentas, Planner, productor, director de arte, redactor, Project manager

ESCENA	DESCRIPCIÓN	LOCUCIÓN	SOBREIMPRESIÓN
Escena 9: Tres Casas	Por corte vemos una vista isométrica de tres casas correspondientes a un estudio de diseño, una agencia de publicidad y al cliente. Desde la casa del estudio aparece un avión de papel que trata de llegar a la casa del cliente pero cuando vuela sobre la agencia se levanta una reja con la que choca y cae al suelo	<i>"Esto, debido a que los clientes no se comunican directamente con los estudios, si no que a través de una agencia que por lo general interfiere en la comunicación"</i>	
Escena 10: Timing	Por corte vemos un reloj despertador sobre un escritorio que comienza a sonar cuando el locutor aun no termina la frase	<i>"Como si fuera poco los plazos de entrega suelen ser muy cortos"</i>	
Escena 11: Escritorio	La cámara hace un dolly out y vemos el escritorio completo que tiene un monitor, un teclado y una tableta Wacom con un lápiz que se mueve sobre ella haciendo cambios en la pantalla	<i>"lo que se traduce en largas jornadas de trabajo, haciendo que este medio sea famoso por no respetar la vida personal"</i>	
Escena 12: Vida	Con la cámara salimos del lugar de trabajo hasta una vista de la ciudad en la que vemos pasar el día y la noche, mientras en la ventana de un edificio se ve que el trabajo continúa	<i>Te verás muchas veces trabajando hasta muy tarde y con poco tiempo para tu vida social</i>	
Escena 13: Checks	Por corte vemos un check list levemente rotando en el que se enumeran las cualidades necesarias del diseñador, a las que les aparece un visto bueno al ser nombradas en la locución	<i>No está demás recordarte que debes ser responsable, proactivo, eficaz, dispuesto a aprender, trabajar muy duro y tener una alta tolerancia a la frustración. Pero por sobre todo, se paciente.</i>	
Escena 14: Superman	Por corte vemos aparecer un personaje con una capa al que le disparan pelotitas las cuales lo hacen retroceder un poco pero no logran botarlo	<i>Está en tus manos ponerte firme, hacerte respetar, teniendo en cuenta que mientras mejores sean las condiciones, mejor será tu trabajo y obtendrás mejores resultados.</i>	Respetar tu trabajo
Escena 15: Cierre	Por corte vemos nuevamente al personaje trabajando. Su escritorio desaparece, el personaje se da vuelta y ve volar una mariposa; sonrío. La cámara sigue a la mariposa que vuela hacia arriba y se encuentra con el logotipo de archivo nuevo. La mariposa sale de cámara	<i>Siempre ten en cuenta que el trabajo es solo una parte de la vida, dedícate a esto mientras seas feliz.</i>	



Alguno cuadros del Storyboard



Montaje de cuadros

9.4 Storyboard

Corresponde a la representación gráfica de manera secuencial del guión.***

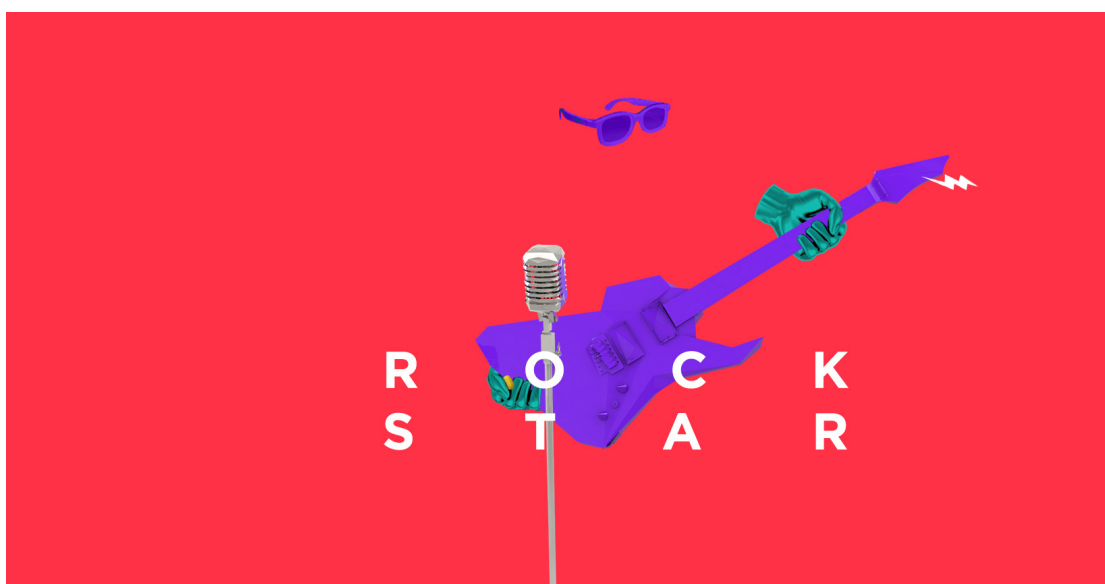
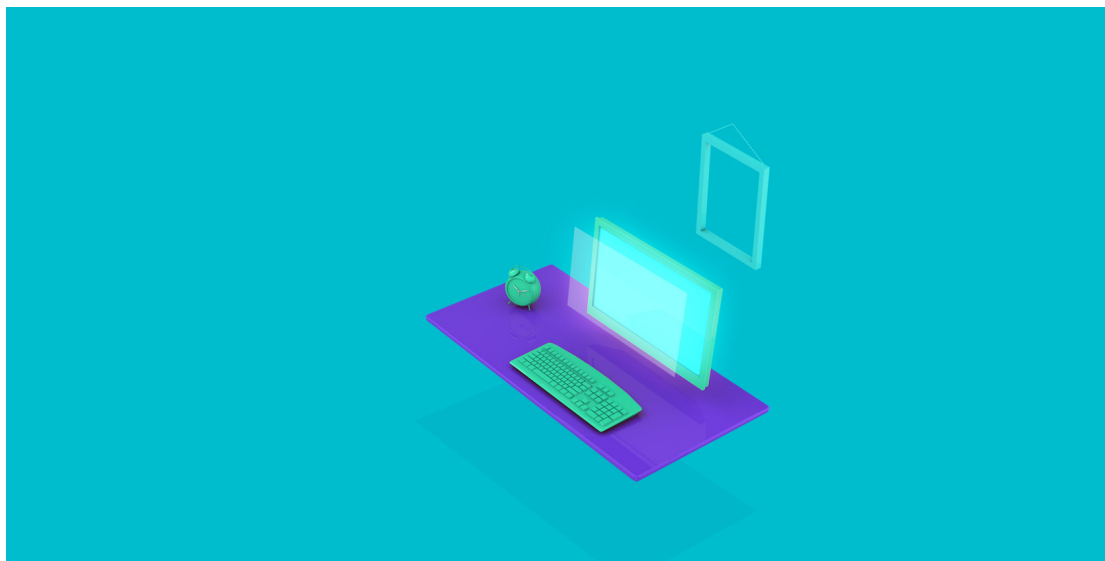
Cada una de las escenas del guión representa una idea fuerza del resultado del levantamiento de información.

Estas ideas fueron conceptualizadas en distintas situaciones que se vieron representadas anteriormente en el guión.

Una vez dibujadas cada uno de los cuadros de las escenas, se procede a pegarlas en una pared, para así poder tener una visión completa de lo que será el futuro video.

De esta manera, también podemos hacer anotaciones rápidamente sobre cada una de las escenas.

Es el primer paso para darle una organización al video.



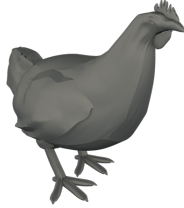
Cuadros de estilo

9.5 Dirección de Arte

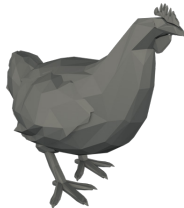
Representan la dirección de arte del proyecto. Muestran cuadros clave del futuro video en los cuales se puede ver claramente el look final que tendrá la pieza.

Los cuadros de estilo dan los lineamientos generales para lo que será posteriormente el proceso de composición de cada una de las escenas.

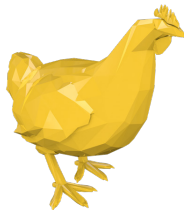
A la hora de hacer los cuadros de estilo, también es importante tener una visión global del desarrollo del proyecto. Principalmente en relación a los tiempos de entrega. Ya que como se mencionó anteriormente, no se puede generar una propuesta que después en un futuro será imposible de llevar a cabo en una animación.



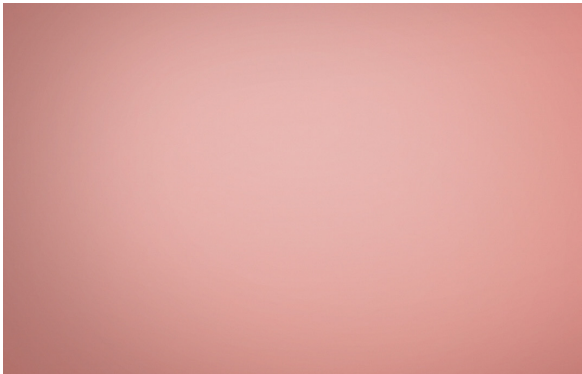
Modelado con alto número de polígonos



Modelado low polly



Modelado, texturizado e iluminado



Ambiente

Esta es una de las razones por las que se optó por realizar el modelado de cada uno de los objetos con un tratamiento de Low Polly.

Es decir, bajo en polígonos, lo que aminora considerablemente los tiempos de render¹. Ya que se debe tomar en cuenta que para el desarrollo de este proyecto no se contará con las granjas de render -que corresponden a muchos computadores conectados, usando sus procesadores para generar las imágenes²- con las que cuentan los estudios para el renderizado* de sus proyectos.

Es por eso que se buscó aprovechar el máximo el look "facetado" que da el estilo low polly, para llegar a un resultado atractivo. Trabajando la textura de los objetos y la iluminación de estos para acentuar los brillos y reflejos que estos generan.

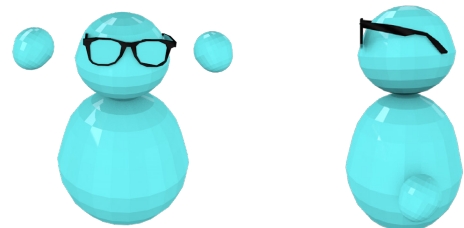
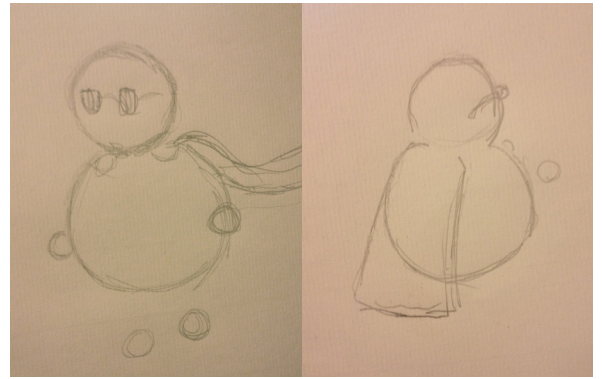
Cada una de las escenas se encuentra en ambientes sin fin, realizados con colores planos a los que se les han agregado gradientes de blanco y de negro, para dar la sensación de iluminación y profundidad.

1 THOMPSON J. Video Juegos: Manual para Diseñadores gráficos. 2008 Ediciones GG.

2 BYRNE Bill The Visual Effects Arsenal: VFX Solutions for the Independent Filmmaker. 2009 Ediciones GG

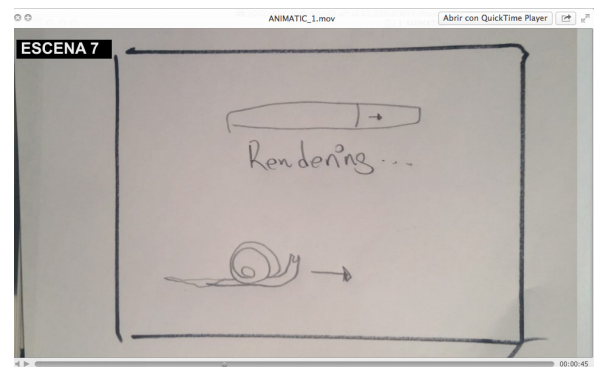
9.6 Diseño de Personaje

De acuerdo al guión, dentro de la historia aparece un personaje que trabaja dentro de la industria. Para el diseño de este, se basó en la contraposición de la imagen de "rockstar" con la que comienza el guión. Realizando un personaje con lentes y algo gordito. Aelajado de lo "cool" que se plantea al iniciar la pieza. En algunas escenas se le agregará una capa para potenciar el rol, de firmeza y fuerza que debe tener el personaje para enfrentarse al medio.



Animatic

Es el primer montaje de la secuencia de escenas que compondrán la pieza. Se realiza en compañía de una locución para poder tener así una idea de la duración de cada uno de los planos. Ayuda a tener una primera visión del montaje animado¹.



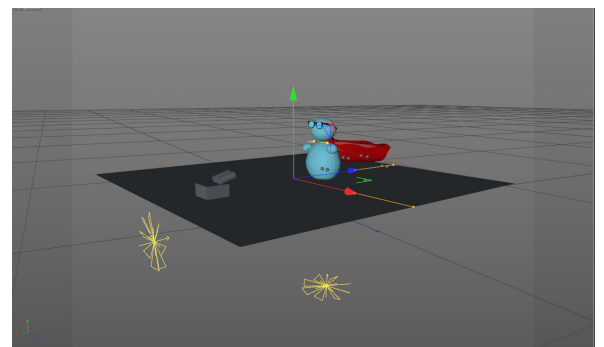
Animatic

9.7 Pre Producción

Como ya se tienen los lineamientos gráficos, se busca avanzar en generar todos los elementos necesarios para el desarrollo de la pieza.

Esto corresponde a recopilar los elementos que se animarán posteriormente, ya sea modelando algunos o descargándolos de librerías gratuitas que se pueden encontrar en internet, como por ejemplo archive3d.net

En esta etapa también se pueden realizar tests de animación, iluminación y dinámicas



Test de dinámicas

¹ KERLOW, Isaac. The Art of 3D computer animation and effects. Wiley. Cuarta Edición. 2009

9.8 Producción-Postproducción

Basándose en los tiempos que da el animatic se comienza a generar cada una de las escenas. Se montan los elementos, se iluminan, texturizan y se animan.

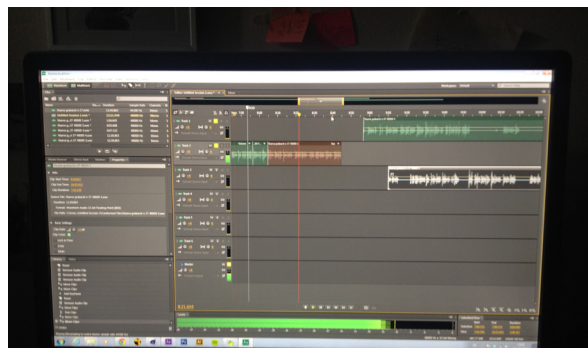
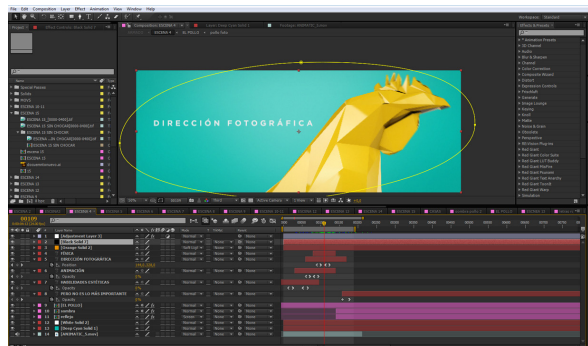
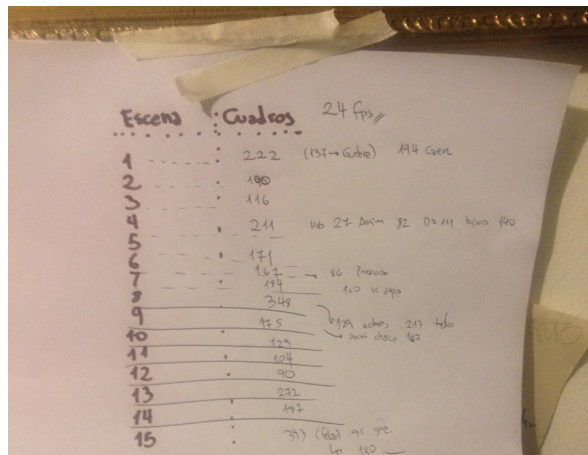
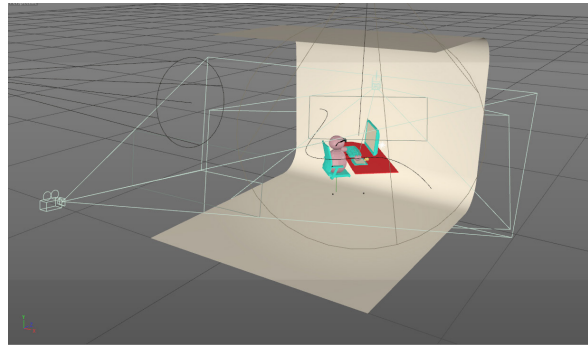
Para este proyecto, todas las escenas fueron animadas en Cinema 4D, desde donde fueron rendereados cada uno de sus elementos.

Posteriormente en After Effects se realizó el proceso de composición. Donde se realizó la integración con los fondos, añadir desenfoques, retoque de color, añadir las sobreimpresiones además de animarlas.

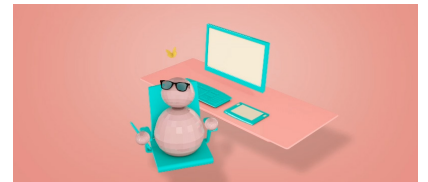
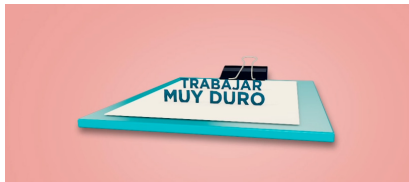
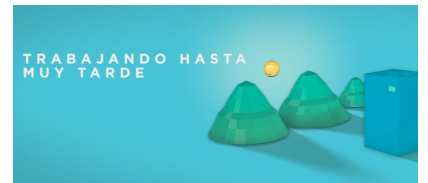
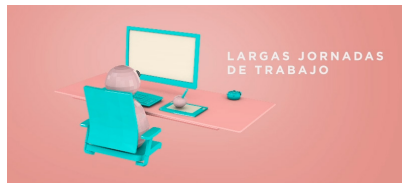
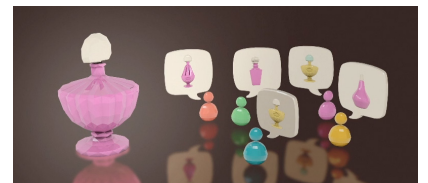
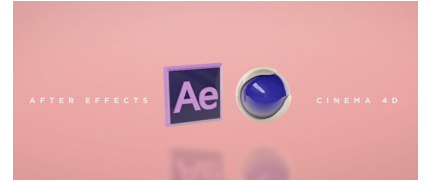
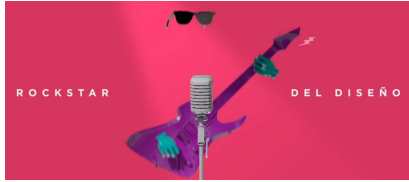
Al tener la animación en frente, muchas veces hay elementos del guión que no funcionan correctamente, por lo cual es necesario hacer algunos ajustes.

Si bien no es parte de la expertise del diseñador, como muchas veces se da en el ámbito laboral, nos encontramos en situaciones en las que hay que diseñar el audio de los videos. Ideal mente el diseño sonoro está acargo de un músico. Pero a veces según los proyectos esta misión recae en el diseñador. Es por eso que en este caso se optó por agregar a través del software Adobe Audition, pistas de audio que ayudan al énfasis y ambientalización de la pieza.

Para variar del común tamaño de Full HD se ha propuesto realizar el video en un formato más alargado correspondiente a 1920x720 pixeles.

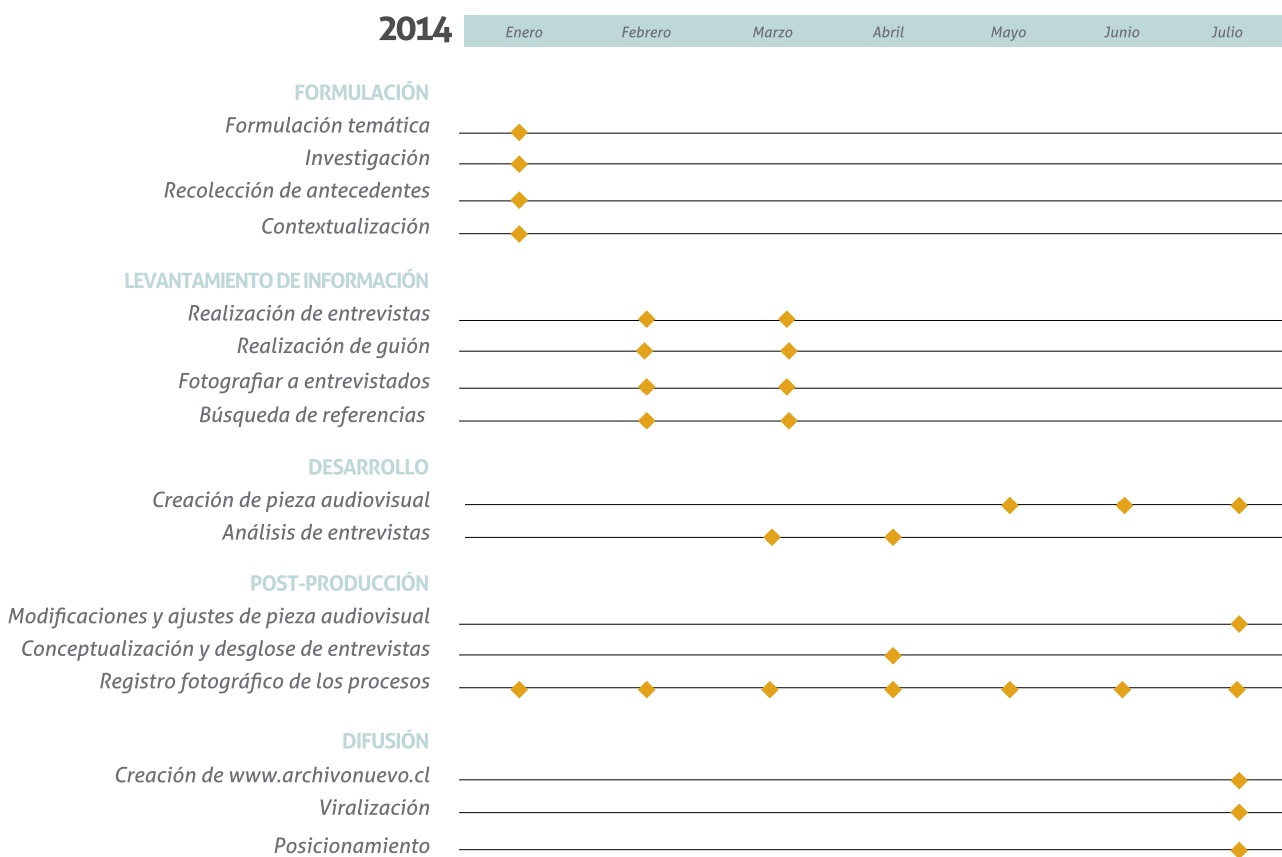


9.9 Pieza final



10. PLANIFICACIÓN

Carta Gantt para realización de Archivo Nuevo

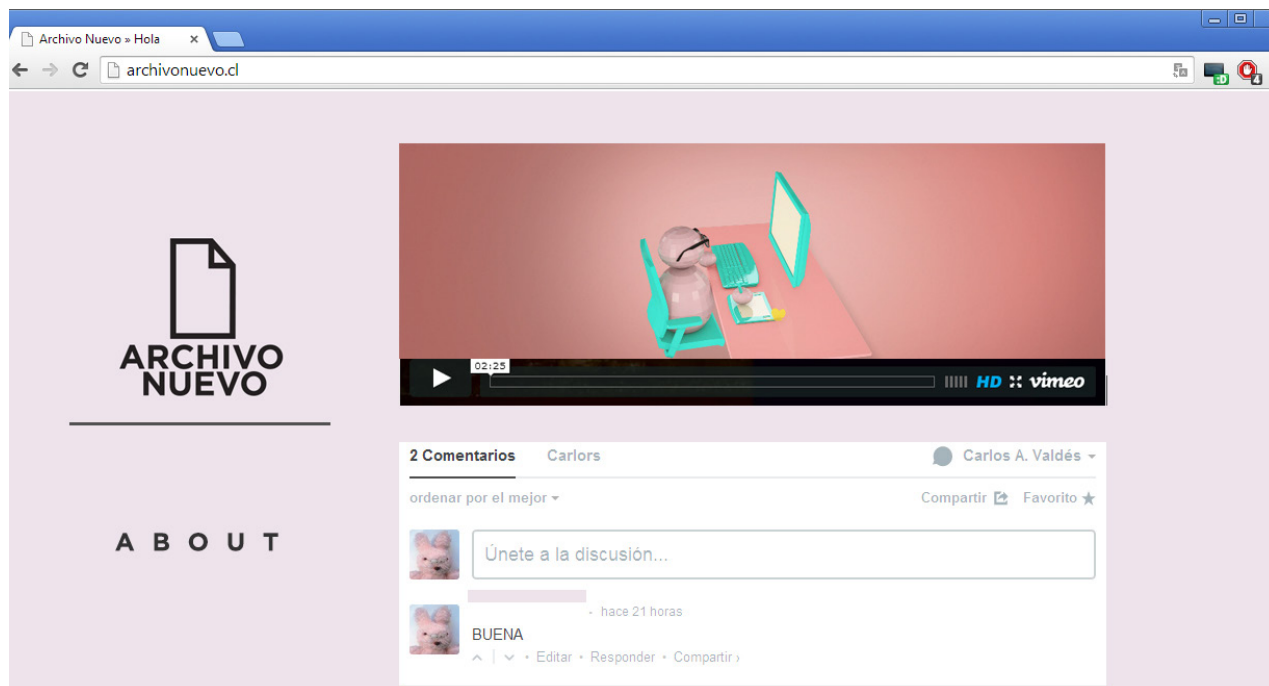


11.PRESUPUESTO

	CANTIDAD x PRECIO	PRECIO TOTAL
PERIODO DE INVESTIGACIÓN		
Viajes de locomoción colectiva	12x \$610	\$ 7.320
Grabadora de voz Sony	1 x \$39.990	\$ 39.990
Macbook Pro 13'	1 x \$899.990	\$ 899.990
PERIODO DE PRODUCCIÓN		
DESGLOSE COMPUTADOR ARMADO*		
Intel CPU core i7-4790 3.6 ghz	1 x \$212.261	\$ 212.261
ASUS M-B Intel MAXIMUS VI FORMULA A/L/V	1 x \$212.261	\$ 212.261
Kingston DD3 8 Gb	2 x \$84.030	\$ 168.060
Msi Nvidia GeForce GTX 750 Ti	1 x \$132.681	\$ 132.681
Seagate Disco duro 1TB Sata 3 7200 rpm	1 x \$44.193	\$ 44.193
ASUS DVDRW SATA 24x Negro Box	1 x \$11.504	\$ 11.504
Cooler Master Fuente de poder 720 watts/13 cm 80 plus	1 x \$61.924	\$ 61.924
Cooler Master water cooling seidon 120 XL	1 x \$57.471	\$ 57.471
Thermaltake Gabinete EATX URBAN S71 S/F	1 x \$79.571	\$ 79.571
PCF OEM Cable Sata	1 x \$1.832	\$ 1.832
Armado, test y configuración	1 x \$11.420	\$ 11.420
Dell Monitor Led 24 pulgadas p2414h	1 x \$126.042	\$ 126.042
Genius combo teclado + mouse óptico km-200 usb	1 x \$7.975	\$ 7.975
Total Computador Armado	1 x \$1.274.260	\$1.274.260
Artículos de oficina (lápices, croqueras, post it, resma)	\$ 15.000	\$ 15.000
Licencia Adobe Master Collection CS6	\$ 2.700.000	—
Licencia Cinema 4D R15 Studio Version	\$ 2.600.000	—
PERIODO DIFUSIÓN		
Dominio .cl x 1 año	\$9.990	\$9.990
Hosting DreamHost x 1 año	\$24.990	\$24.990
HONORARIOS		
Diseño / Investigación / Postproducción	\$5.000 x hora	\$2.940.000
Diseño web		\$300.000
TOTAL		\$ 5.364.475

* Se desglosa las partes del computador dada las necesidades del área.

12.DIFUSIÓN



Para el desarrollo de las estrategias de difusión, se tomó en consideración las costumbres de los usuarios.

En este caso hablamos de personas que están acostumbradas a consumir información vía internet. Que todos los días ven videos a través de este medio, y que además viven un flujo constante de información. En el sentido de que comparten contenidos, sus amigos también los comporten con ellos.

Es por eso que la difusión se centrará en la aparición de la pieza audiovisual en el sitio web www.archivonuevo.cl, en el cual aparte del video, se puede encontrar información relacionada sobre el desarrollo del proyecto, además de un contacto con el cual, quienes se sientan interesados puedan tener la posibilidad de conversar sobre el tema.

13. CONCLUSIÓN

El enfoque que se buscó dar a esta tesis es el de la realidad de la industria.

De alejar el diseño de su espectacularidad y teoría, para aterrizarlo al diario vivir de quienes son los que realmente trabajan y se desgastan completamente en función de generar una pieza. Una pieza que muchas veces es destruída, pasada a llevar o incluso a veces inadvertida, pero que cuando se dan las mejores condiciones, al final los llena de orgullo, satisfacción y les da las fuerzas para poder continuar.

Se espera haber contribuído en algo para generar mayor conocimiento e interés en el área, ya que como se mencionó anteriormente esta es un campo que debe ser abordado por los diseñadores. Hoy en día la comunicación audiovisual es una de las que presenta mayor impacto en la sociedad, y como estudiantes de la Universidad de Chile se hace necesaria nuestra presencia.

Pero para eso hay que estar bien preparados, es por eso que este proyecto presenta la advertencia ante una industria en la que abundan los egos y el poco respeto.

En una de las entrevistas realizadas se mencionaron frases como "Si voy al peluquero y no me gusta el corte, igual le tengo que pagar. Entonces por qué al diseñador a veces no se le paga si no gusta su trabajo?" o "Para qué voy a acudir a un profesional en el que no confío" Frases que guardan relación con el poco valor de la profesión del diseñador, y la poca confianza que existe ante su criterio.

Espero que esta advertencia sirva para que las nuevas generaciones se puedan hacer respetar y cambiar un poco estos paradigmas que existen en relación a la profesión.

14. BIBLIOGRAFÍA

Libros, capítulos de libros y fragmentos

Canales, Manuel. *"Investigación social lenguaje del Diseño"*, Editorial LOM, 2006.

Andreau, Carlos. *"Tiempo y movimiento: El impacto del Motion Graphics en el Diseño Gráfico"*, Editorial EAE, 2011.

Gallagher R., Moore. A. *"Exploring Motion Graphics"*. Editorial Thomson Delmar Learning, 2007.

Betancourt, Michael. *"The history of Motion Graphics"*, Editorial Wildside Press, 2013.

Albertazzi, L. *"Shapes of forms: from Gestalt psychology and phenomenology to ontology and mathematics"*, Editorial Springer Science & Business Media, 1999.

Ballesteros, Soledad. *"Habilidades cognitivas básicas: formación y deterioro"*. Editorial Uned, 2014.

Guadalupe de la Mora, José. *"Psicología del aprendizaje: teorías"*. Editorial progreso, 1979.

Thompson J. *Video Juegos: Manual para Diseñadores gráficos. 2008* Ediciones GG.

Byrn, Bil *The Visual Effects Arsenal: VFX Solutions for the Independent Filmmaker.* 2009

Fuentes Online

Leone, Guillermo. "Leyes de la Gestalt". Desde: <http://www.guillermoleone.com.ar/leyes.htm>

Revista NeoPixel. "Motion Graphics...Diseño en movimiento". Desde: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-diseno-grafico/571-motion-graphics.html>

ANEXOS

TABLA DE VACIADO:

<i>Categorías</i>	<i>Sub Categoría</i>	<i>Respuestas</i>
El diseñador en la Industria Audiovisual	Expectativas sobre un diseñador recién egresado	-“Alta tolerancia a la frustración” “Si solo haces lo básico, lo que se te pide no sirve. La proactividad es fundamental.” “Disposición a estar aprendiendo todo el día” “Tener al menos un manejo básico del software” “Se da por entendido un mínimo sentido estético”
	Rol del Diseñador	-“Dan valor agregado levantando el nivel de lo que se ve en pantalla” -“El diseñador es fundamental en la dirección de arte y conceptualización del proyecto”
	Características propias del Diseñador en la industria audiovisual	“la diferencia es la parte del movimiento... en relación a lo que se hace en el área editorial o impresa vs motion, creo que tiene que ver con transformar la gráfica en el tiempo... el diseño editorial es algo estático que se consolida, el motion es un concepto de transformaciones, velocidad, ritmo, es una carrera diferente al diseño gráfico tradicional” -“es un campo que a diferencia del “diseño gráfico” es mucho más técnico, necesita un desarrollo más complejo. Son programas más complicados, por ejemplo, la pura área de 3D hay que saber de física, hay que saber de iluminación, materiales, al final es como tener un pequeño fotógrafo adentro, un director de cine adentro, y al mismo tiempo un pequeño actor”

TABLA DE VACIADO:

<i>Categorías</i>	<i>Sub Categoría</i>	<i>Respuestas</i>
Problemas de flujo del trabajo	Problemas de carácter interno en el flujo de trabajo	<p>"No se repiten fórmulas, siempre es un desafío distinto"</p> <p>"Problemas con el rendimiento de los computadores"</p> <p>"Desarrollo técnico complejo versus experticia creativa "</p> <p>"Se pierde tiempo resolviendo problemas técnicos"</p>
	Problemas de carácter externo en el flujo de trabajo	<p>- "Quieren tenerlos todo por dos lucas y para mañana"</p> <p>"Los clientes muchas veces no tiene claras sus ideas"</p> <p>"Simplemente a alguien no le gustó, sin ningún criterio, no sé, a la señora del dueño no le gustó, hay que hacer todo de nuevo"</p> <p>"Cuando se suman actores (agencias) se complican las cosas"</p> <p>- " Siempre hay alguien que puede hacerlo por menos presupuesto y en menos tiempo"</p>
	Relación del timing con la calidad de la pieza audiovisual	<p>- "Acá en Chile los trabajos podrían quedar mucho mejor"</p> <p>- "Sea cual sea el trabajo, con poco tiempo no se tendrá un buen resultado"</p> <p>- "Uno siempre está apurado, es lo que salga"</p> <p>- "La publicidad está marcada por cosas baratas de las que no se espera mucho"</p> <p>- "Uno prende la TV y lo que ve es bastante malo"</p> <p>- "Proyectos que afuera se realizan en dos meses, acá se realizan en dos semanas"</p>

TABLA DE VACIADO:

Categorías	Sub Categoría	Respuestas
	<p>Relación del timing con la calidad de la vida personal</p>	<p>"Este ambiente es famoso por no respetar la vida personal"</p> <p>"Al imponerse cumplir horarios tenemos un grupo más participativo y creativo"</p> <p>"Si me dan a elegir entre pagarme o irme para la casa prefiero irme para la casa"</p> <p>- "Hay lugares donde está asumido por parte del empleador que hay que trabajar día y noche hasta que se termine el proyecto, a veces se almuerza en la oficina"</p> <p>"Padres primerizos trabajando día y noche"</p> <p>- "Se sacrifica mucho de la vida personal"</p>
	<p>Motivos que mantienen presente los problemas en la industria</p>	<p>- "A pesar de todo hay que responderle al cliente para mantener el negocio, es el que paga"</p> <p>- "Hay cosas que uno no puede cambiar, no queda otra"</p> <p>- "Hay mucha ignorancia de las agencias sobre la complejidad de los procesos"</p> <p>- "Idiosincrasia chilena, es un problema cultural"</p> <p>- "Uno no se puede dar el lujo de botar la pega"</p> <p>- "Actualmente hay más talento y gente más preparada pero aun así choca con las necesidades del mercado"</p>
	<p>Características propias del Diseñador en la industria audiovisual</p>	<p>- "Adelantar tiempo avanzando en el proceso de preproducción"</p> <p>- Buena dirección de proyectos para negociar calendarios con agencias</p> <p>- Abrirse a clientes internacionales</p>

TABLA DE VACIADO:

<i>Categorías</i>	<i>Sub Categoría</i>	<i>Respuestas</i>
Problemas de flujo del trabajo	Posibles soluciones a los problemas de la industria	<ul style="list-style-type: none">- Educar a las nuevas generaciones- La satisfacción de un cliente ante el resultado de haberle dado el timing adecuado a un proyecto puede ayudar a cambiar el estado actual de la industria- Una solución podría llegar a tomar de 10 a 15 años- Cuando el proyecto pasa a llevar la calidad humana preferimos dejarlo pasar
Cómo los diseñadores sienten que es apreciado su trabajo		<p>"En Chile no se respeta la experticia"</p> <p>"¿Por qué acudes a un profesional si no confías en él?"</p> <p>"La gente poco entiende de esto"</p> <p>"Si uno va a una peluquería y no le gusta el corte no lo pide gratis"</p> <p>"Hay gente que cree que esto es para convertirse en estrella pero no es tan así"</p>

Focus Group

La muestra está conformada por jóvenes de entre 22 y 23 años que se encuentran cursando cuarto año de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile.

Participantes:

Cecilia Moya
Santiago Sanchez
Enzo Sepúlveda
Tatiana Cádiz
Hugo Mallea

1. ¿Qué herramientas les ha dado la universidad dentro de su malla para enfrentarlos al mundo laboral?

(C.M.) Dentro de la malla sería el ramo de taller pero depende más que nada del enfoque que tenga el profesor que tome el ramo, como las herramientas que te entregue en términos laborales.

(S.S.) Yo considero principalmente son más aspectos técnicos, uso de programas o procesos tal vez en taller

(E.S.) Para mi un ramo que siento que me ha aportado es el de taller pero también depende del profe y los que me han tocado a mi encuentro que me han aportado para cuando salga.

(T.C.) Taller es el que te guía más en cuanto al ámbito laboral y el que más se asemeja a esa área pero siento que hay otros ramos teóricos no sé como semiótica que también te ayudan a tener una base mucho más concisa en cuanto a lo que vas a hacer después

(H.M.) Principalmente al comienzo con programas y luego empieza ya la parte más teórica como por ejemplo no se como la base teórica que te dan igual los profes de taller como que puede ser un ramo práctico pero a la vez tiene hartoo contenido teórico.

2. Has tenido algún tipo de experiencia profesional?, Realizar algún trabajo por fuera?

(H.M.) Nada

(T.C.) No que me acuerde

(E.S.) En Delight Lab una empresa que hace mapping un par de proyectos

(S.S.) Yo he hecho algunos logos de música y trabajado con infografías

(C.M.) No, nada

3. ¿Creen que son suficientes las herramientas que les dan acá? y en relación a eso, se sienten preparados para el mundo laboral?

(C.M.) Quizás siempre uno va a necesitar que le enseñen mas cosas y todo pero en términos personales como preparado para salir de la U y trabajar no, no me siento pero también puede pasar por un tema de madurez personal. quizás cuando uno salga y esté trabajando ya va a darse cuenta de todo lo que sabe y lo que no.

(S.S.) Yo creo que sí podría ser suficiente pero en el fondo ninguna universidad te podría dejar completamente preparado para enfrentarte al mundo laboral. es una cosa necesaria que hay que enfrentar y que uno va aprendiendo cómo trabajando.

(E.S.) Creo que te entrega las herramientas que puede nomas y que tu tienes que si o si verlas por fuera para cuando salgas al ambiente laboral, me pasó que cuando yo tuve esas pegadas esporádicas que como que fui casi aprendiendo cosas mientras yo trabajaba y cosas que no me enseñaron en la Universidad

(T.C.) Creo que la U te da las herramientas pero es todo un poco superficial porque en fondo tambien depende mucho de los intereses personales que uno tenga y en lo que se quiera seguir especializando después, entonces eso te lo va a ir dando la experiencia, no creo que todo dependa de lo que te de la U nomas

(H.M.) Deben ser las herramientas básicas que te da la U pero después cuando salgas y te enfrentes al mundo laboral igual es más complejo creo yo, como que por lo menos no me siento tan, todavía completamente listo para enfrentarlo. y claramente creo que

pueden haber muchas herramientas o cosas que vas a ir aprendiendo mediante el proceso del trabajo, en el mismo y no en la U.

4. Si bien el diseño tiene varias áreas en las cuales uno se puede enfocar, cada uno tiene sus distintos intereses, editorial, web, motion y la universidad generalmente no es tan especializada en ese sentido. ¿Han buscado por otros lados cómo ir aprendiendo cosas en Internet?

(H.M.) A mi por lo menos me interesa mucho el lado de la tipografía y el lado editorial y claro empiezo a buscar información en internet, busco libros, me compro libros y a la vez también hice un diplomado de tipografía, trato de buscar herramientas o información aparte de lo que me entrega la universidad.

(T.C.) Personalmente me interesa mucho más el área editorial pero tampoco es algo que se potencie y depende netamente del profesor que te toque en taller por ejemplo, si es que se va a abarcar esa área o no y por lo menos yo creo que he aprendido varias cosas en internet, youtube, tutoriales, eso te ayuda mucho o nosepo el área de encuadernación y todo eso.

(E.S.) Bueno a mi me gusta el área del motion. varias de las cosas las he aprendido en youtube, me ha tocado que en los ramos que imparte la u lo profes son muy buenos en lo que hacen pero que no enseñan tan bien.

(S.S.) He buscado mucho en internet y cosas así. es una forma de resolver algo, yo creo que los profesores deberían servir como guía y la forma de resolverlos depende un poco de uno pero tienen que estar estos ramos que deben estar enfocados en teórica, técnicamente no siempre están de la mejor manera acá en la Universidad.

(C.M.) A mi me interesa más el área editorial pero creo que también se aprende más que nada mirando otras cosas afuera no tan solo en internet sino que en la feria, en la calle, en todos lados uno puede ir buscando más ideas para ampliar más el conocimiento

5. En relación a la preparación para el mundo laboral, qué les gustaría mejorar o qué oportunidades que les de la Universidad, si bien está

la pre práctica y la práctica, por qué lado podrían encontrar mejoras en ese sentido?

(T.C.) No se me ocurre nada todavía

(S.S.) Yo creo que una vinculación mucho mayor con el medio, el Diseño trabaja con una dimensión humana que en la Universidad se cierra a las salas de clases, llevarla afuera se hace muy importante y se comienza a hacer en cuarto año, un poco, que ni siquiera es tanto, encuentro que igual es una falencia grande

(E.S.) También pasa que por ejemplo los trabajos de taller se quedan en taller y nadie los ve, y también el tema de que acá no te enseñan cómo cobrar, entonces sales al mundo laboral y quizás podría ser buena una instancia que se dediquen específicamente a eso.

(C.M.) O sea en el fondo tienes ramos que deberían ayudarte a eso como gestión, relacionarte con el mundo exterior, pero es difícil aparte que la pre práctica tampoco es algo que te guíe mucho porque o sea hay un profesor a cargo pero tampoco es como que te diga ya mira, te proponga lugares, no es algo que tu tienes que buscar muy el aire todo.

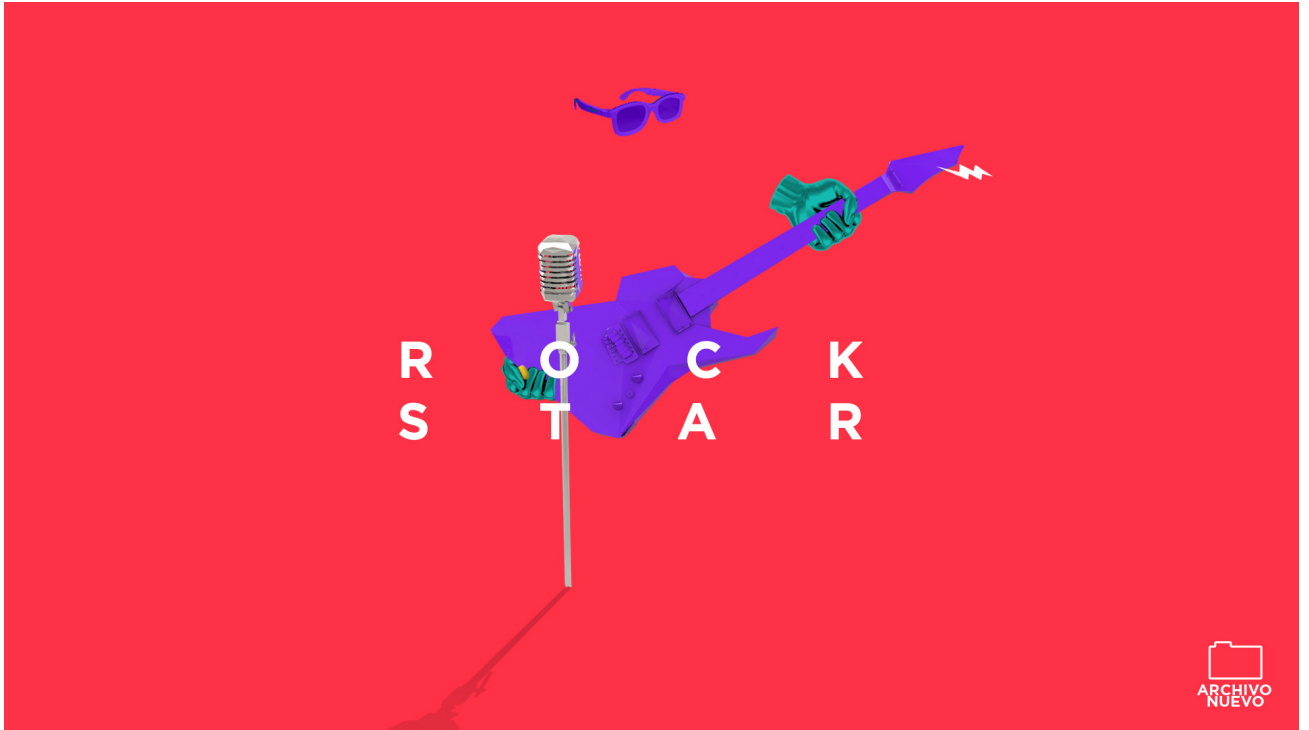
(H.M.) Yo siempre he tenido la idea de que existan más prácticas en cierto modo, durante todos los años de la carrera, yo creo que llegar recién a cuarto con una pre práctica es como poco y no te vinculas tanto con el medio, estas bien alejado de lo que vas a realizar después que salgas, es como igual complicado, en cambio si hubieran más instancias así o que los proyectos de taller que uno realiza fueran ya reales sería un poco más importante la carrera igual

Cuadros de Estilo



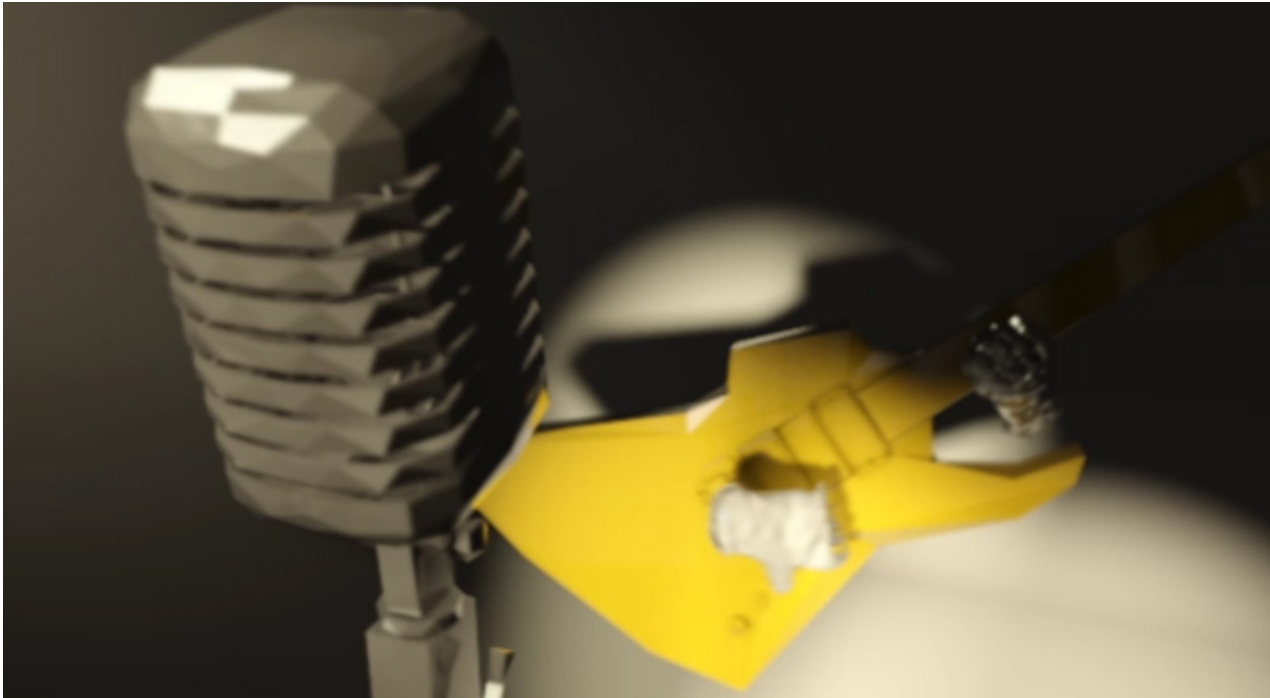
ARCHIVO
NUEVO

Primeras propuestas de dirección de arte del video. De hecho en ellas se ve el logo antiguo del proyecto



Primeras propuestas de dirección de arte del video. De hecho en ellas se ve el logo antiguo del proyecto

Primeras propuestas de Dirección de arte





CD con contenidos audiovisuales

Agradecimientos

Jamás podría haber realizado este proyecto sin la ayuda de Ignacia Álvarez. De mi mamá, de mi abuelita y abuelito.

Sin la buena voluntad y disposición de Carlos Rojas, Gabriel Alfaro, Fernando Galaz, Sebastián Muñoz, Nicolás Ariztía, Cristián Pasciani, Felipe Fiori, Leonardo Alicievicz, Julián Crespi, Álvaro Venegas, Andrés Rodríguez, Enzo Sepúlveda, Cecilia Moya, Tatiana Cádiz, Hugo Mallea, Santiago Sancha, Diego Gómez.

Sin la paciencia de mi profesor Juan Carlos Lepe

Además de Pablo Verdugo, Diego Huenchúr y Pablo Tournelle.