

FLASHBACK

VISUAL WORKSHOP

video mapping e interactividad

David Hernández Mata

Diseño de la Comunicación Gráfica

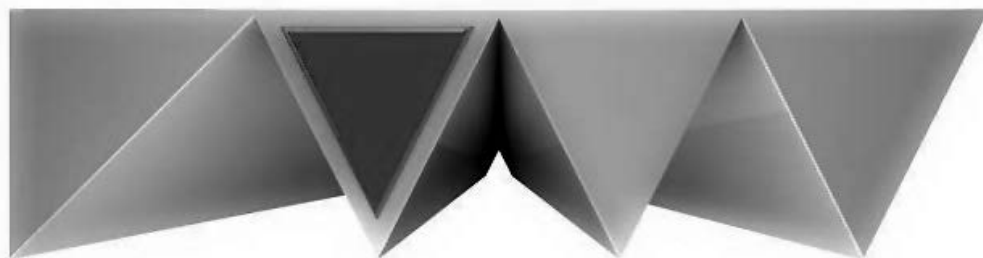
FLASHBACK VISUAL WORKSHOP es un colectivo creado por ex alumnos de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. Se dedica a desarrollar proyectos de *video mapping* e interactividad de medios digitales para conciertos.

El equipo de trabajo se ha extendido en la actualidad a más disciplinas, como diseñadores industriales, también de CyAD, y artistas visuales de diversas partes del país.

Irving Merlín Ortega "*The Cube*" y José Díaz "*Loos & Khlun*", egresados de Diseño de la Comunicación Gráfica y fundadores del proyecto nos hablan acerca de lo que ha significado abrirse paso en los emergentes medios digitales.

Identidad Visual de *Flashback Visual Workshop*

Diseño: Miguel Flores



¿Cómo surge Flashback Visual Workshop?

Irving: Surge un poco antes de salir de la carrera, hace dos años aproximadamente. El colectivo al principio tenía como objetivo experimentar, queríamos combinar lo que sabíamos de video con otras ideas más locas que teníamos, pura experimentación con 2D, 3D y *motion graphics*. Nunca pensamos en terminar desarrollando *video mapping* o sistemas de interactividad como lo hacemos hoy en día.

¿Cómo fue su primer trabajo de video mapping?

I: El primero fue en mi casa, consistía en un experimento con cajas de cartón que colgamos, nos inspiramos en videos que veíamos en Youtube. Sin embargo, el primero hecho bajo cierto rigor de producción fue para un festival de música electrónica que se llama *Tribal Echoes*, al cual nos invitaron gracias a nuestro trabajo como *Vjs*. Fue gente que creyó en nosotros y nos proporcionaron los recursos para la producción de algo más grande.

¿Qué ventajas tiene en su colectivo trabajar en equipo?

I: La especialización con la que cada uno cuenta. Así los proyectos son más complejos. Dejar que cada

uno haga lo que mejor sabe hacer. Otra gran ventaja es el apoyo moral, si alguien se quedó atascado en algo, siempre habrá quién lo releve. Repartimos las tareas para aligerar la carga de trabajo, sobre todo en festivales cuando es bastante pesado.

Dices que empezaron siendo Vjs, ¿en que consiste el trabajo de un Vj?

I: Se trata de hacer lo mismo que hace un *Dj*, pero con imágenes. Para mí no hay mucha diferencia, siempre trazo analogías entre imagen y sonido. Lo que hacemos es manejar pedazos de videos a través de *loops*, secuencias o *tracks* que mezclamos como lo hace un *Dj*. Si bien lo que hace un *Vj* hoy está muy "a la mano" en internet, la cosa se pone sería cuando tú generas tus propias imágenes en movimiento, que posteriormente mezclas, ello te permite generar tus propios conceptos y poder desarrollarlos con base en un problema de comunicación. Eso fue lo que nos diferenció de otros *Vjs*. La formación como diseñadores nos permitió generar por completo animaciones en 2D, o 3D para desarrollar nuestras propias ideas, eso hace la diferencia al crear sensaciones en la gente.

Loos&Khlun en Soultech "The Rebirth of Souls" por XDC Music

Foto: Norberto Hernández



Hablando del proceso de diseño, ¿qué fue lo que más te sirvió de la carrera para desarrollar proyectos de video mapping?

I: Sinceramente no encontré mucho de lo que buscaba, pero hay cosas que valen la pena, por ejemplo las clases de Alejandro Tapia o de Bruno de Becchi. La teoría sí es fundamental, las clases de foto, las de *motion graphics* y modelado 3D. Pero algo fundamental, y que no se olvida, es la sensibilización que te fomentan los profesores más locos, que te ponen a dibujar con música y que lo disfrutan, porque finalmente eso es lo que trato de plasmar en mis visuales.

José: A mí lo que más me sirvió fue la teoría del color y la retórica, sólo que yo utilizo más las emociones para transmitir ideas. Las clases de Alejandro Tapia me abrieron horizontes, sigo utilizando lo que aprendí con él. Las clases de dibujo por supuesto que nos sirvieron, es nuestra herramienta básica a la hora de crear, todo empieza con una idea y se plasma por medio del dibujo.

¿Cómo es su proceso de creación?

J: Siempre empieza al observar el espacio físico donde vamos a crear, después pensar en los soportes que vamos a usar, con qué vamos a proyectar, las medidas del escenario, qué nos sirve para acotarnos, por dónde nos vamos a mover, etc., y a partir de eso generamos conceptos para la producción.

I: En la parte de producción, una vez definido el material y lugar de trabajo, comenzamos a diseñar el *stage*, nos juntamos tres o cuatro del colectivo y dibujamos a lápiz sobre papel y luego ponemos todos los bocetos en la mesa y vamos dando forma a una propuesta, bajo el criterio de viabilidad, según las dimensiones o construcción. Luego lo vectorizamos, y lo pasamos a 3D para darle volumen, generamos tomas de *render* y creamos las vistas previas para enviarlas al cliente o la gente que nos sigue. Con ello enmascaramos las zonas en donde vamos a proyectar y sobre esas zonas comenzamos a generar los visuales, allí es donde viene el trabajo más pesado: cada quien, en su casa, realiza horas y ho-



Still de cortinilla para videos de *Flashback Visual Workshop*

Diseño: Miguel Flores

ras de trabajo frente a la computadora y más horas y horas de *render*. En este momento del proceso es cuando ya sólo estás tú y la computadora, y es cuando sucede la magia.

J: En la posproducción es el momento del *live performance*. El día del evento se trata de colocar en el lugar correcto el proyector, llevar los cables y conectores necesarios para que no ocurran fallas ni accidentes, todo tiene que salir bien el día de la presentación. Una vez montado el proyector, iluminamos la zona, "mapeamos", escogemos zonas específicas de proyección y hacemos pruebas, después ya es hora de mezclar. Nos conectamos a los controladores y empieza la fiesta; nos turnamos y al terminar el evento nos vamos a descansar después de un gran trabajo. Todo en conjunto lleva alrededor de un mes y medio.

¿De cuántas personas consta su colectivo?

I: Empezamos un amigo que se llama Miguel y yo, después se unió José, luego "Stoltek", un diseñador 3D de Oaxaca, luego Fractal Terrorist, y hay otros que nos ayudan esporádicamente para trabajos más específicos, regularmente somos seis.

¿Cómo ven la industria de video mapping en nuestro país?

I: En relación con otros países está en pañales, en otros lados hasta está pasando de moda.¹ Mucha gente no sabe qué es el *video mapping* porque no les ha llegado, es difícil hacerles llegar nuevas

1. Países: Bélgica, Polonia y Francia.

herramientas de creación a todos. En Europa, la publicidad tiene acaparado este medio, aquí en México es muy raro que una marca haga *mapping* en un edificio, sin embargo creo que sí ha tenido un leve, pero constante crecimiento.

Dices que en otros países ya está pasando de moda ¿cuál creen que sea el futuro del video mapping?

I: El siguiente paso es la interactividad, que la gente pueda interactuar con una instalación de medios digitales; están cambiando los conceptos en el arte, ya no funciona la idea de las galerías en donde sólo puedes contemplar la obra. Es la gente la que mueve la instalación y genera sus propias experiencias. En la interactividad tú estás creando el código, las imágenes y la interfaz para que funcione, pero el usuario es el que le da vida a tu trabajo, es él quien hace que cobre sentido.

¿Qué hace falta para que se desarrolle el video mapping en México?

I: Yo creo que es educación. Las empresas sí tienen curiosidad, pero no se está desarrollando la demanda, estas empresas necesitan *mapping* para promocionar sus productos, pero no hay quién se los haga. En las escuelas no enseñan *mapping*, en Centro² sí, pero sólo algunos profesores. Todos los estudiantes de diseño tienen que saber hacerlo, así las empresas empezarán a confiar en esta manera de publicidad. Nosotros sí lo vemos como un negocio muy prometedor. También hay que erradicar el prejuicio de que lo digital no es arte, eso no ayuda en nada.

¿Cuál es su visión para el futuro de su colectivo?

I: A corto plazo: difundir nuestro trabajo en nuestro país, también tenemos el *Live Performers Meeting* en Roma, en mayo vamos a mandar a uno de nosotros para que muestre el trabajo que hemos hecho y estaremos en el *Space Vj meeting* en Polonia, en septiembre.

J: También queremos tomarnos un descanso para sentarnos a investigar sobre cosas nuevas y qué podemos aportar para no estancarnos en lo mismo, subir de nivel en nuestras producciones, llegar al nivel de *Cocolab* o de *United Visual Artist*. 🍷

2. Institución educativa en la Ciudad de México orientada al diseño, el cine y la televisión.