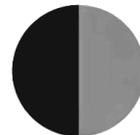
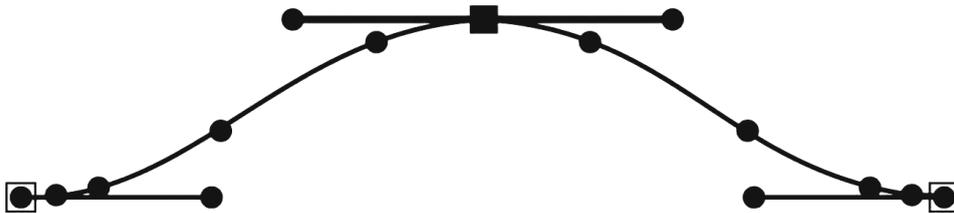


REALIZACIÓN DE MOTION GRAPHICS PARA LA FÁBRICA AUDIOVISUAL



Estudiante: Rocco Di Si

Organización donde se realiza la IP: Fábrica Audiovisual

Director de TFL: Alejandro Amoroso

Tutora de la intervención profesional: Sofía Sánchez

Área de Conocimiento: Motion Graphics

Fecha de presentación: 26 de noviembre - 2024

Duración de la intervención profesional: 4 meses

Fecha de inicio y término: 08/04/24 - 01/09/24

Agradecimientos

Primero que nada quiero dar un gran agradecimiento a mis padres, los cuales me han apoyado enormemente siempre y son una de las pocas constantes que tienen sentido en mi vida. Quiero agradecer también a las profesoras a cargo de TFL, Luciana Moro y Mónica Muñoz, cuyos consejos, sugerencias, conocimientos y orientación a lo largo de la materia fueron una ayuda inmensa e indispensable para el desarrollo de la escritura y reescritura del informe. También, quiero expresar mi agradecimiento a mi director de TFL, Alejandro Amoroso, que me ayudó a quitarme dudas a lo largo de este trayecto, me brindó sus conocimientos y me enseñó varias herramientas durante las cursadas en sus materias las cuales fueron fundamentales para mi desempeño profesional.

Asimismo, agradezco profundamente a mi tutora a cargo de mi intervención, la Lcda. Sofía Sánchez, que estuvo siempre a disposición con la mejor onda y energía posible, y destacó su excepcional apoyo y seguimiento a lo largo de todo el recorrido, compartiendo sus experiencias y guiándome a través de los problemas o dudas que surgían. Por supuesto, quiero agradecer también a todo el equipo de la Fábrica Audiovisual por haber otorgado la oportunidad de poder realizar mi intervención profesional dentro de la cooperativa, mi tiempo en la Fábrica fue una práctica que me ayudó a crecer y a seguir impulsando mi recorrido como diseñador dentro del campo audiovisual.

Índice

Agradecimientos	2
Introducción	4
Objetivos y metas de la Intervención Profesional	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos.....	5
Tareas.....	5
Plan de labor	6
Identificación y datos generales del área	7
Análisis de la organización ó centro de prácticas	7
a. Localización, contexto.....	7
b. Directivos y funcionarios.....	8
c. Metodología de trabajo y desafíos de inserción.....	8
d. Tamaño o capacidad. Modos de producción.....	9
Descripción de las tareas asignadas y realizadas	10
ExpoAgua.....	10
Bolsón SIP.....	12
Refugio Piltriquitrón.....	13
Fábrica Audiovisual.....	14
Cipreses del Sur.....	15
Sindicato Docente UNRN.....	16
Portfolio	17
Dificultades y desafíos	18
Detectar las herramientas pertinentes a la carrera que fueron primordiales para la realización de las tareas y autoevaluación de desempeño	19
Conclusiones	20
Corpus audiovisual	21

Introducción

En este informe presentaré el desarrollo de mi intervención profesional dentro de la cooperativa Fábrica Audiovisual, donde me desempeñe en el rol de diseñador de Motion Graphics, una necesidad que el equipo de la cooperativa precisaba.

Durante mi intervención, me enfoqué en aplicar mis conocimientos y habilidades en proyectos concretos asignados a mi área que no solo atendieron a las necesidades del equipo, sino que también contribuyeron significativamente a mi portfolio profesional, permitiéndome explorar y mejorar en la creación de piezas visualmente atractivas, dinámicas y funcionales.

El diseño de Motion Graphics es una área que combina la comunicación visual con la resolución de problemas. Implica la organización y presentación de información de manera atractiva y efectiva, utilizando elementos visuales como imágenes, tipografías y colores, sumando a estos elementos otra variable: el movimiento.

La implementación de movimiento a una pieza gráfica aumenta su impacto visual, ayuda a transmitir de manera dinámica un mensaje y es una forma efectiva de atraer la atención del espectador.

La Fábrica Audiovisual es una cooperativa de trabajo que cuenta con un colectivo de diseñadores y realizadores audiovisuales cuya misión es comunicar ideas de forma profesional, creativa y efectiva a través del desarrollo de productos y contenidos creativos con el fin de resolver necesidades sociales y particulares.

A lo largo de mi intervención profesional, diseñe y desarrolle diversas piezas de Motion Graphics, entre ellas: animaciones de zócalos¹, moscas² y de logotipos tanto para clientes de la Fábrica como para el propio equipo de la cooperativa.

En las siguientes páginas detallaré el trayecto de mi intervención, así como también las dificultades y desafíos que fui atravesando hasta lograr llegar a los resultados de las piezas gráficas finalizadas.

¹ Zócalo: *El texto que aparece en pantalla debajo de la persona en una entrevista.*

² Mosca: *El logo que se coloca en la esquina de la pantalla para identificar a la emisora.*

Objetivos y metas de la Intervención Profesional

Objetivo general

- Diseñar y realizar piezas de Motion Graphics requeridas por la Fábrica Audiovisual que servirán para potenciar mi portfolio profesional y aumentar mis oportunidades laborales.

Objetivos específicos

- Tomar conocimiento de los proyectos de La Fábrica y el rol del Motion Graphics, a fin de crear piezas que cumplan con las intenciones comunicacionales del equipo.
- Realizar piezas de Motion Graphics requeridos por La Fábrica Audiovisual.
- Recopilar y archivar las piezas de Motion Graphics realizadas.
- Examinar portfolios online del área de Motion Graphics e identificar tendencias, estilos y estrategias que puedan aplicarse y enriquecer mi propio portfolio con el material generado en mi intervención profesional.

Tareas

- Estudiar y ver referencias de otros portfolios del área de Motion Graphics.
- Investigar sobre el formato y la información que debe tener el portfolio.
- Confeccionar un portfolio digital con las diferentes piezas.

Identificación y datos generales del área

Motion Graphics se entiende sencillamente como su nombre lo determina, gráficos en movimiento. En la Fábrica Audiovisual, antes de mi inserción, no existía alguien ocupando el rol de diseñador de Motion Graphics, era una tarea que la iban haciendo como podían, sin darle mucha focalización. Cuando llegaba la hora de animar el logo de un cliente o los títulos y zócalos de un proyecto audiovisual no se le daba mucha profundidad y el resultado de la pieza en movimiento terminaba siendo algo simple y básico. Por esas razones, mis tareas a la hora de encarar la animación de un logo o pieza de diseño, involucra un análisis de la misma, entender sus características visuales y semánticas y diseñar un camino en el que se pueda traducir esas características a tiempo y espacio, dándole movimiento a la pieza. Debido a la forma singular y la naturaleza individual del rol, la mayoría del tiempo de mi trabajo se realizó de modo home office, además de llevar a cabo reuniones semanales con el equipo de la Fábrica cuando era necesario intercambiar ideas.

Análisis de la organización ó centro de prácticas

a. Localización, contexto

Nacida en 2019 como un proyecto de Extensión de la LDAA-UNRN. La Fábrica Audiovisual es una Cooperativa de trabajo con sede en la localidad de El Bolsón, Provincia de Rio Negro, Patagonia Argentina. Fueron inicialmente un grupo de estudiantes dedicados a desarrollar contenidos audiovisuales de carácter social.

A partir del 2022 y 2023 comenzaron formalmente a funcionar como empresa, produciendo nuevamente contenido audiovisual y proporcionando soluciones de comunicación y diseño. La ciudad de El Bolsón es un punto importante en la Patagonia Argentina y cuenta con una enorme cantidad de bellos paisajes, zonas naturales y atractivos turísticos, es un sector donde el desarrollo audiovisual va creciendo cada vez más.

Aquí es donde entra en juego el establecimiento de la cooperativa en la ciudad, posicionándose como una empresa con la misión de comunicar y producir contenidos de forma profesional y creativa. El desempeño de la cooperativa brinda

una satisfacción a la gran demanda audiovisual en la zona, con un modelo de producción integral, conformado por profesionales capacitados que cuentan con las herramientas necesarias para desarrollar y realizar los proyectos de sus clientes, incorporando en sus producciones la conciencia social.

b. Directivos y funcionarios

La cooperativa está conformada por 11 integrantes.

Presidente: Marcos Argel, nacido en San Carlos de Bariloche, uno de los fundadores de la Fábrica Audiovisual, se desempeña como productor y realizador audiovisual. Secretario: Julio Ferraresi, nacido en Buenos Aires, también es uno de los fundadores, lleva consigo más de 20 años de experiencia como diseñador y se encarga de la postproducción de sonido. Tesorero: Nahuel Ayala, un psicólogo que se sumergió en el mundo audiovisual y encontró su pasión por la postproducción y la edición de vídeo, aportando desde el diseño gráfico y el montaje.

Con respecto al resto de los integrantes, estos son estudiantes avanzados y graduados de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, Felipe Flores en el área de fotografía, Sofía Sanchez en el área de postproducción, Nina Dolcini en dirección de arte, Paula Claverie como diseñadora gráfica y asistente de dirección, Roque Garcia como gaffer, Franco Padoani como sonidista y montajista, Joaquin Soto cumpliendo con el área de guión y Valentina Tzoymaher, aportando desde el área de producción.

c. Metodología de trabajo y desafíos de inserción

La cooperativa tiene un modelo de producción multiproyecto, trabajan en varios proyectos de manera simultánea basados en un diseño de producción adaptado y orientado a las necesidades comunicacionales de sus clientes. Por un lado la Fábrica Audiovisual lleva a cabo producciones de contenido audiovisual concretos como documentales, coberturas de eventos, videoclips, cortometrajes, entre otros.

Por otra parte, la Agencia Publicitaria se encarga de comprender y asimilar las necesidades de los clientes para conseguir plasmar esos objetivos en una estrategia comunicacional efectiva, por ejemplo: desarrollo de campañas publicitarias, gestión y crecimiento de marcas y emprendimientos, producciones de contenido para redes sociales, etc.

En mi inserción, fue desafiante adaptarme al modelo de producción que vienen llevando a cabo y a la lista de proyectos activos a los que tuve que incorporarme de entrada. Además, si bien cada miembro de la cooperativa tiene un área de experiencia específica, no hay una división oficial para cada una, en especial mi área de intervención: diseño y realización de Motion Graphics, un área que hasta el momento se venía ejecutando modestamente sin darle un foco de atención concreto. Al no haber un responsable de este área en particular, se me han presentado varios desafíos a la hora de lograr descifrar las intenciones y la dirección que se quiere tomar para realizar una animación en movimiento del logo de un cliente o los gráficos para un proyecto audiovisual, lo cual genera que se tengan que realizar varias revisiones y devoluciones, que también son parte del proceso pero sin embargo prolongan el desarrollo de las piezas.

d. Tamaño o capacidad. Modos de producción

La Fábrica Audiovisual cuenta con los equipamientos técnicos adecuados para llevar a cabo la realización de contenidos audiovisuales, desde cortometrajes, documentales, videoclips, campañas y spots publicitarios, hasta la edición de video, creación de soundtrack, postproducción, efectos visuales, mezcla y mastering, corrección de color, diseño de gráficos y la finalización de formatos técnicos bajo estándares actuales de pantalla y comunicación. Su modelo de producción es de multiproyecto, donde todos los miembros de la cooperativa están involucrados trabajando en simultáneo en diferentes proyectos. Cada miembro de la Fábrica tiene su particular afinidad con algún área específica del campo audiovisual, sin embargo, al ser un equipo humano limitado muchas veces deben ocuparse de tareas de otras áreas para poder llevar adelante el desarrollo de los proyectos.

Descripción de las tareas asignadas y realizadas

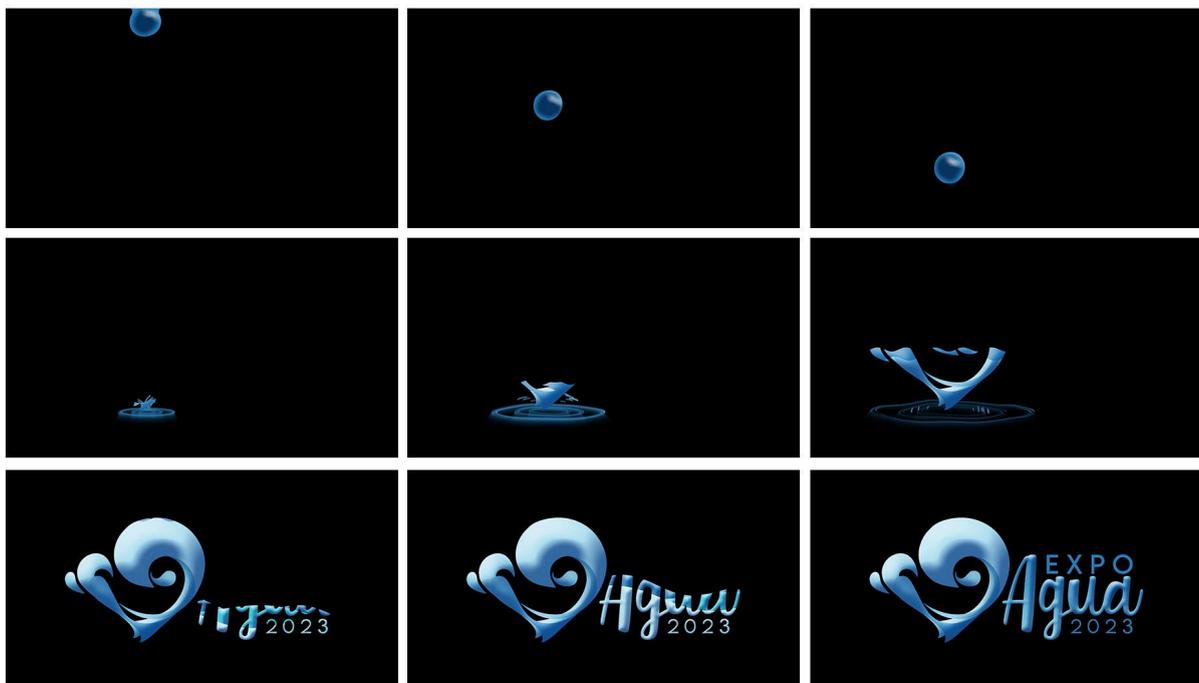
A continuación presentaré en orden cronológico las tareas que fueron asignadas a mi área, así como también el proceso de diseño y el resultado final de las mismas.

ExpoAgua

Este proyecto lo empezó a llevar a cabo la *Cooperativa 16 de Octubre* en el 2022. Consiste de un evento y exposición en la localidad de Esquel, para concientizar a los niños sobre el cuidado y uso responsable del agua.

Mis tareas dentro del marco de este proyecto abarcaban el diseño y realización de la animación de intro del logo ExpoAgua 2023, así como también los respectivos zócalos de texto para los entrevistados en el audiovisual. En el proceso del desarrollo de estas piezas, realice un análisis de las características visuales del logo ExpoAgua para poder llevar a cabo una animación que refleje el proyecto.

Comencé a bocetar la idea para la animación con unas primeras aproximaciones, armando una composición sencilla y partiendo de figuras planas, siempre teniendo en cuenta la temática del proyecto relacionado al agua.



Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1010250120>

La pieza final consiste de una gota de agua que cae, generando una salpicadura que revela el logo como si estuviera llenándose de agua.

Durante el proceso no solo diseñé y realicé la animación del logo, también tuve que solventar un par de problemas respecto al archivo del logo ExpoAgua, ya que el mismo no fue proporcionado en calidad adecuada para trabajar. Lo ideal es contar con el archivo original de donde se creó el logo o en su defecto proporcionar una versión en su calidad óptima. Sin embargo, ya que el logo se encontraba en baja calidad y no poseía transparencia (la imagen tenía un fondo de color solido) tuve que hacer una limpieza y re-escalado del mismo, además el archivo que me dieron tenía la fecha incorrecta, tuve que cambiarle el año de 2022 a 2023.

Más allá de algunos inconvenientes, continúe con el desarrollo de la pieza gráfica animada, logrando finalizar versiones que luego fueron entregadas y revisadas para aplicar las correcciones y devoluciones propuestas por el equipo de la Fábrica.

Siguiendo la misma temática acuática, los zócalos de texto también aparecen de forma fluida y líquida, como si fueran un remolino de agua.



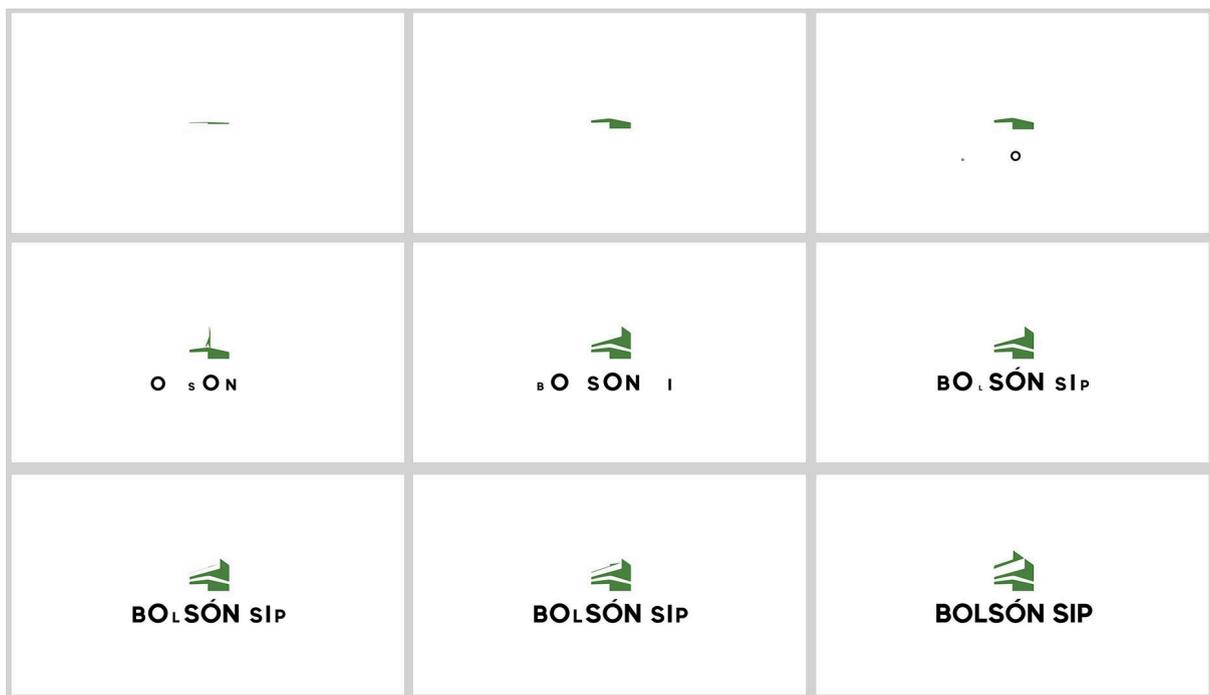
Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1032397241>

Bolsón SIP

Bolson SIP es una empresa argentina dedicada a la producción y comercialización de elementos constructivos innovadores, principalmente sus Paneles Aislantes Estructurales: los paneles SIP.

Antes de comenzar el proceso del desarrollo de esta pieza, entre a su página web y mire varios de sus videos de youtube para poder comprender mejor qué se quiere comunicar con sus paneles SIP.

En términos generales Bolsón SIP describe a sus paneles como una solución rápida, fácil, resistente y económica para arquitectos, constructores y propietarios. A partir de estos conceptos fui planificando la idea para la animación de su logo, el cual consiste de tres paneles SIP acoplados y el texto Bolsón SIP abajo.



Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1010253775>

Teniendo en cuenta el estilo minimalista de este diseño, la animación del logo es sencilla y rápida, siguiendo esta idea principal de un panel que es fácil y rápido de colocar. Los tres paneles verdes comienzan invisibles hasta que se revelan y se acoplan uno por uno. El texto tiene una animación de crecimiento, reforzando la idea de una construcción resistente que va creciendo hasta estar completa.

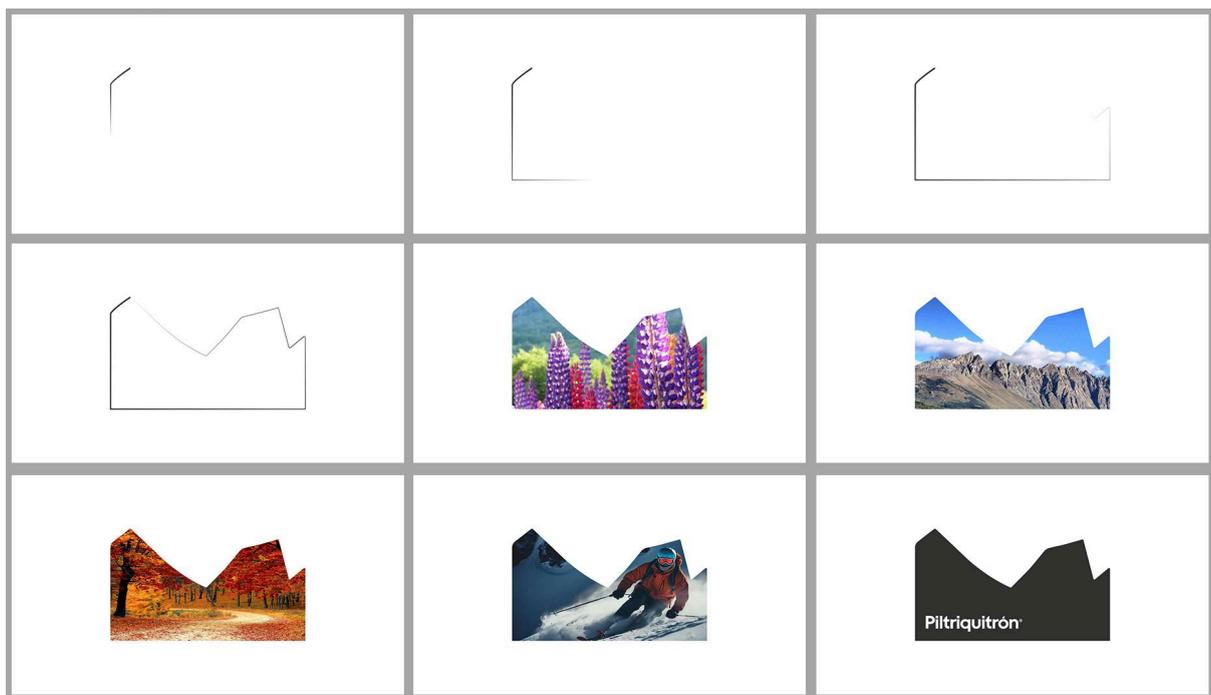
Refugio Piltriquitrón

El Refugio del Cerro Piltriquitrón en El Bolsón. Desde el Refugio se encuentran varias opciones de turismo como trekking, vistas panorámicas, camping, etc.

También se encuentra en la cercanía el Bosque Tallado, una hermosa intervención artística dentro de un bosque afligido por incendios.

Para la animación de esta pieza, el equipo de la Fábrica Audiovisual me había comentado el objetivo del cliente, el cual tenía la propuesta de llevar a cabo una iniciativa de tener el Refugio del Piltri abierto durante todo el año.

Este fue un desafío importante, ya que la simplicidad del logo que me fue proporcionado limita las posibilidades para darle movimiento. Empecé realizando varias versiones que se fueron descartando de a poco.



Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1010258581>

La pieza animada final consiste de la montaña que se forma a partir de su contorno, seguido de esto una rafaga de imágenes temáticas de las cuatro estaciones aparecen dentro, reforzando la iniciativa del refugio “abierto todo el año” y revelando al final el texto Piltriquitrón.

Fábrica Audiovisual

La Fábrica Audiovisual, como ya se mencionó más arriba, es una cooperativa de trabajo, con localidad en la ciudad de El Bolsón.

Para la animación del logotipo de la Fábrica, el equipo me había planteado su iniciativa para el año 2024, la cual tenía como eslogan las siguientes palabras: “Hay ideas, hay equipo”. A partir de esa frase e intercambiando charlas con el equipo, empecé a planear el desarrollo de la animación para el logo.

Luego de analizar la pieza, para poder sintetizar la propuesta de la iniciativa dividí la animación en tres partes. Comienza con el revelado de una barra multicolor, compuesta por la paleta del logotipo original, esta barra representa el concepto de “equipo”. Las esferas que se desprenden de la barra, también con los principales colores de la paleta, representan el concepto de “ideas”. Luego, las esferas se fusionan y surge en el centro la figura geométrica hexagonal del logotipo. Finalmente, el hexágono multicolor se mueve rotando hacia su posición original, apareciendo por detrás el texto en blanco de la Cooperativa Fábrica Audiovisual.

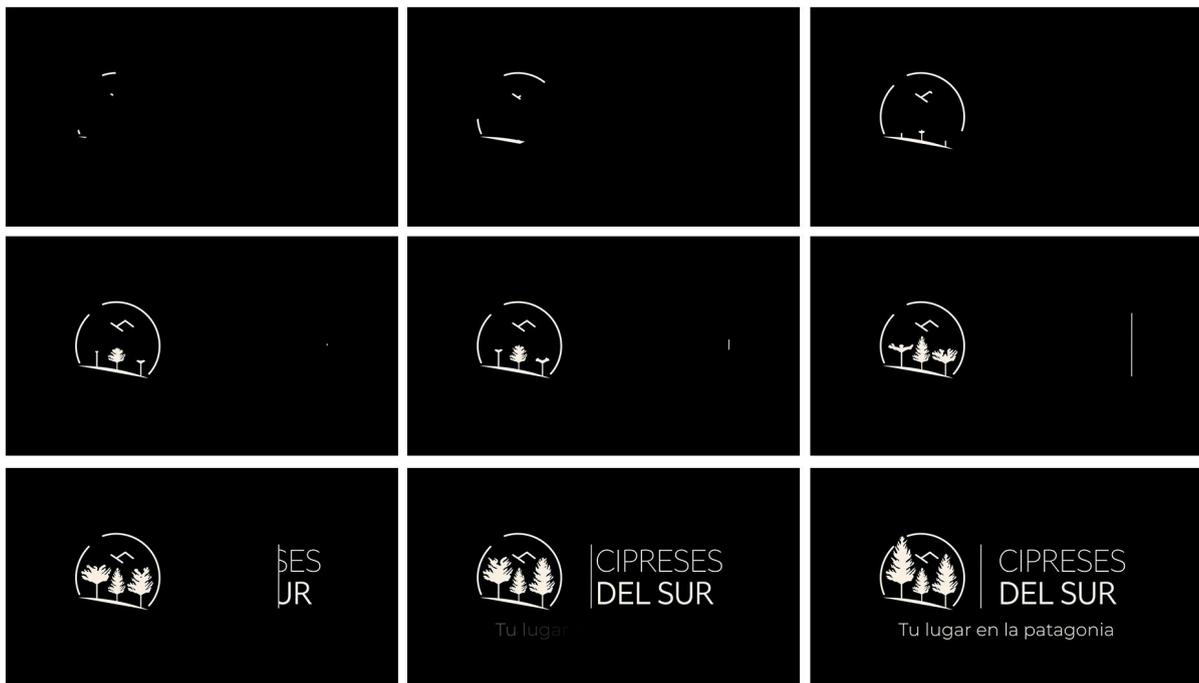


Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1010252353>

Cipreses del Sur

Es una empresa inmobiliaria que vende loteos de terrenos, se encuentra ubicado en la Provincia de Río Negro, en Mallín Ahogado.

Para esta pieza animada, se había propuesto por el equipo una semantización de crecimiento vegetal para los árboles del logo. Para el texto, aproveche el uso de la línea vertical del centro para hacer un revelado por barrido.



Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1010256318>

Sindicato Docente UNRN

El Sindicato Docente de la Universidad de Río Negro (SIDUNRN) fue conformado en el año 2012. Trabajan con el objetivo de defender los derechos laborales, resolver problemáticas laborales y otorgar beneficios a sus afiliados/as.

Nuclea a docentes que se desempeñan en las tres Sedes de la UNRN –Atlántica, Alto Valle y Valle Medio y Andina-.

Para esta animación, realmente no se puede saber qué es lo que representan los círculos rojos de este diseño, más allá de ser un elemento decorativo. Luego de analizar la pieza, decidí fragmentar la aparición en tres partes, primero las siglas SID, las cuales se dibujan con rojo y blanco, los colores característicos de la Universidad Nacional de Río Negro. Segundo, las siglas UNRN y texto inferior. Finalmente, la animación termina con la aparición de los círculos rojos uno por uno y con un brillo que resplandece resaltando todo el logotipo.



Link a la pieza animada: <https://vimeo.com/1010264820>

Portfolio

Estudiando y viendo referencias de otros diseñadores audiovisuales, me fui guiando para poder armar mi propio portfolio. Como plataforma principal decidí usar LinkedIn, ya que cuenta con una posición bastante reconocida a nivel mundial, y sumado a esta, arme también mi perfil en Vimeo, plataforma que utilizare para alojar las piezas de Motion Graphics que he realizado durante mi intervención y las cuales están linkeadas en mi perfil LinkedIn.

A continuación dejaré adjuntos los enlaces a mi portfolio, en el cual se encuentra agregado también un video reel de muestra rápida y concisa de mis trabajos.

Es necesario aclarar que mi relación con estas piezas se limita únicamente a la realización de su animación en movimiento, los diseños de logotipo y/o marca no son de mi autoría. Cada diseño es atribuido a su creador original.

<https://www.linkedin.com/in/r-ds/>

<https://vimeo.com/roccods>

Dificultades y desafíos

Una dificultad que se presentó fue la falta de devoluciones por parte del equipo de la Fábrica por un tiempo. Hubo algunas ocasiones en las que yo no recibía respuesta respecto a las pruebas y versiones de las piezas gráficas animadas que les enviaba al equipo para revisar, esto generó un hueco temporal de semana a semana en la que no tenía dirección a la cual llevar el desarrollo de las piezas, consecuencia de las múltiples tareas del equipo de la Fábrica y no disponer de un responsable de este área, como se menciona en las páginas anteriores. Sin embargo, fue un contratiempo corto que logró resolverse efectivamente, y aprovechó para destacar el increíble apoyo y acompañamiento de mi tutora *Lic. en Diseño Artístico Audiovisual* Sofia Sanchez durante toda mi intervención, siempre estuvo al tanto de la situación y dando orientación a cualquiera de mis dudas o problemas durante el trayecto.

Por otro lado, un desafío que surgió fue el de como lograr llevar a cabo las animaciones de las piezas respetando e interactuando con los diseños originales, ya que parte del trabajo de mi área se basaba en manipular estos diseños que fueron creados y pensados con una identidad propia de antemano que precede a mi intervención. Entonces, tuve que ser meticuloso y analizar detenidamente las características que componen a estos diseños para poder comunicar el mensaje de forma efectiva a través de las animaciones, las cuales tienen que lograr representar en pocos segundos lo que comunica el diseño. No es lo mismo lo que transmite el estilo y el diseño más fluido y relajado del logo *ExpoAgua* que, por ejemplo, el de *Bolsón Sip*, que tiene un diseño más minimalista y compacto. Cada pieza animada requería de su propio estilo con respecto a lo que expresa su diseño original.

Detectar las herramientas pertinentes a la carrera que fueron primordiales para la realización de las tareas y autoevaluación de desempeño

Por mi parte, ya contaba con experiencia previa utilizando programas de montaje y diseño como Premiere Pro y After Effects. Sin embargo, hubo varias materias las cuales fueron cruciales a la hora de profundizar mi conocimiento sobre el campo audiovisual. Las materias *Tecnología Audiovisual* y *Postproducción Audiovisual*, fueron una gran parte de la fuente de mi aprendizaje, las cuales me proporcionaron conocimientos y herramientas específicas para la creación y el diseño de Motion Graphics, utilizando programas de diseño profesional. Otras materias como *Lenguaje Visual* y *Diseño Gráfico*, fueron indispensables a la hora de adquirir nociones y conocimientos de los fundamentos del diseño visual, abarcando temas como el uso del color, la jerarquía visual, composición y pesos visuales de una imagen, etc. Fueron también materias las cuales me ayudaron a comprender que el diseño tiene un alcance presente en todos los aspectos de la vida moderna, y el rol del diseñador como alguien activo, un comunicador visual que utiliza sus habilidades y conocimientos para crear mensajes efectivos, comunicar ideas claras y generar experiencias memorables.

Conclusiones

Los primeros pasos de mi intervención fueron tal vez en los que más dudas tenía, ya que era la primera vez que conocía al equipo de la Fábrica Audiovisual, y tuve que ir adaptándome a la dinámica que ya vienen desarrollando en su forma de trabajo. Con el tiempo, viendo sus proyectos y conociendo a los miembros del equipo, fui comprendiendo el enfoque y el camino por donde apuntaban. Logre desempeñarme efectivamente dentro de la cooperativa, llevando a cabo el rol de diseñador de Motion Graphics, entablando conversaciones e intercambios de ideas con el grupo que nutrían el progreso de mis trabajos y me permitía colaborar activamente dentro de un equipo de trabajo ya establecido.

En conclusión, considero que el trayecto de mi intervención profesional fue una experiencia bastante amena y muy satisfactoria, en la cual pude poner en práctica mis herramientas y conocimientos como diseñador. Logre cumplir con mis tareas dentro de mi rol de manera eficiente y atendí a las necesidades requeridas por el equipo de la Fábrica con diligencia y rapidez. Además, aproveche fructíferamente la oportunidad de mi intervención para crear mi propio portfolio que servirá para impulsar mi camino como diseñador.

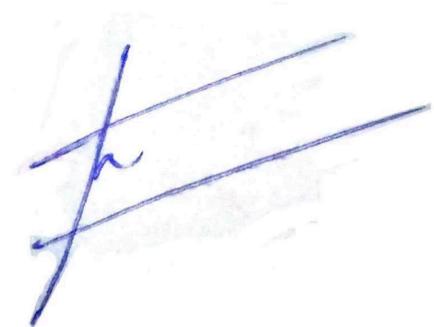
Corpus audiovisual

Referencias de portfolios de otros diseñadores que captaron mi interés y sirvieron de ayuda a la hora de confeccionar mi propio portfolio:

<https://ar.linkedin.com/in/colladoalan>

<https://www.behance.net/pafunes>

<https://luisinamellao.com.ar/luisina/>

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping, fluid strokes that form a stylized, abstract shape.

Dante Alejandro Amoroso
DNI: 22147016