

## Helio Vega

Sorprendente el reel y los trabajos de este diseñador Motion madrileño que en su día decidió probar fortuna en Toronto, y lo cierto es que no le ha ido nada mal, algo que no es de extrañar viendo la calidad y originalidad de sus trabajos. En el momento de entrevistarle, se encontraba trabajando en Madrid como freelance y planteándose su futuro; no me cabe la menor duda de que será muy prometedor. Un profesional al que no hay que dejar de seguirle la pista.

¿Quién es Helio Vega?

Llevo en la sangre esta profesión. Evidentemente cuando era pequeño no existía esta rama concreta del diseño, pero la vida me ha traído hasta aquí. Ha sido una evolución desde mis estudios hasta el día de hoy. Diseño de impresión, web, animación y motion graphics han marcado mi camino como diseñador. Quiero seguir evolucionando, sin forzar ningún paso, dejando un poco al destino que me muestre hacia dónde ir. Me gustaría introducirme más en el campo de los títulos de crédito de cine, la idea de contar pequeñas historias en apenas dos minutos me fascina, aunque por ahora estoy muy agusto diseñando y animando frames para proyectos audiovisuales.



¿En qué momento profesional te encuentras y a dónde quieres llegar?

Diseñando como freelance, voy en busca del lugar dónde pueda seguir creciendo, aún estoy en fase de aprendizaje. Quisiera conectar con un grupo de personas que quieran evolucionar hacia el mismo camino que el que tengo trazado en mi cabeza, un Estudio propio. Todavía no he cerrado mi etapa en Toronto, pero no descarto ningún otro lugar.

Quiero cumplir mis sueños siempre que sea posible y no le afecte a mi entorno.

¿Qué razones te llevaron a irte a vivir fuera de España? ¿Encuentras diferencias importantes con nuestro país en el tema laboral?

La razón principal era crecer profesionalmente en el sector audiovisual. Casualmente surgió un viaje a Canadá y tuve el impulso de aceptar una oferta de trabajo que me abría la posibilidad de cambiar mi destino.

Desde que llegué a Toronto supe que iba a integrarme en aquella ciudad... con aquella gente.

Las condiciones climáticas no enfriaron mi sueño. Diría que es cómo un pequeño NY. Aquella ciudad me ayudó a crecer personal y profesionalmente.

Los clientes para los que he trabajado son claros y saben exactamente lo que quieren, sin irrumpir en mi libre creatividad. Si contactaron conmigo es porque les gusta mi trabajo y respetan mi visión creativa. Esto aún no ocurre en España con normalidad, pero soy positivo... supongo que en un futuro próximo se evolucionará al mismo nivel.



¿Dónde buscas la inspiración para desarrollar los conceptos creativos de tu trabajo? ¿Te sientes presionado cuando no llegan las ideas?

La inspiración es un momento que el creativo busca y que dependiendo de pequeños detalles, estará más receptivo a la hora de captar nuevas ideas.

Toda inspiración lleva un proceso, es un momento casi inexplicable. Llega como un relámpago a tu cabeza lanzando el mensaje: "Ya lo tienes".

Siempre que estoy iniciando un proyecto, llevo mi libreta por si fluye.

En los momentos de inspiración siento que lo que me ocurre en mi vida afecta a mi trabajo y viceversa. Cuando mis ideas y mi vida están en orden, todo va bien.

Claro que me siento inquieto cuando no hay una idea esbozada en mi cabeza, pero esa presión hace crecer mi experiencia como diseñador y ese pequeño nerviosismo que llevo dentro, me ayuda a estar más productivo ante un folio en blanco.

¿Cuántas horas al día le dedicas a tu trabajo?

Todas. Hasta que mi corazón no me lo dice, no apago ni mis ideas, ni el ordenador. A veces pierdo la noción espacio-tiempo de forma positiva y negativa a la vez. No es una historia de amor-odio con mi profesión, porque siento realmente pasión por lo que hago, quizá muchas veces hasta la extenuación. Cuando termino cada proyecto me repito lo mismo "la vida es más que un Mac con monitor panorámico", pero me llega otro trabajo y vuelvo a la misma situación. Confío en que algún día llegará el equilibrio perfecto entre vida y profesión.



¿Qué importancia le otorgas en tus trabajos al mensaje que quieres transmitir?

El mensaje es el núcleo de mis trabajos. El visual puede variar dependiendo de cómo lo tenga ideado en mi cabeza, y según el tiempo del que disponga me planteo una producción más complicada ó menos. Animación 2D ó 3D, video real ó imágenes en movimiento, cualquier visual es válido siempre y cuando el mensaje esté claro. Tampoco pretendo que sea transparente, me gusta que el espectador intuya y piense en el concepto que "lanzo" en cada una de mis piezas.

Encuentro trabajos de gran calidad en tu reel, y lo cierto es que el audio acompaña mucho, así como su sincronización. ¿Cómo logras aunar en tu trabajo audio y video?

Escoger la música adecuada para mis piezas también es otro momento de inspiración. Quizá cuando busco el audio estoy más atento a todo lo que oigo. En el caso de mi reel "Design Work" escuché ese remix una noche en This is London, un local de Toronto. En ese momento visualicé mi trabajo con ese track.

Creo que el siguiente paso será introducir audios originales para mis piezas. Existen muy buenos profesionales europeos con los que me gustaría colaborar más de cerca en el presente y futuro.



¿Con qué hardware y software trabajas?

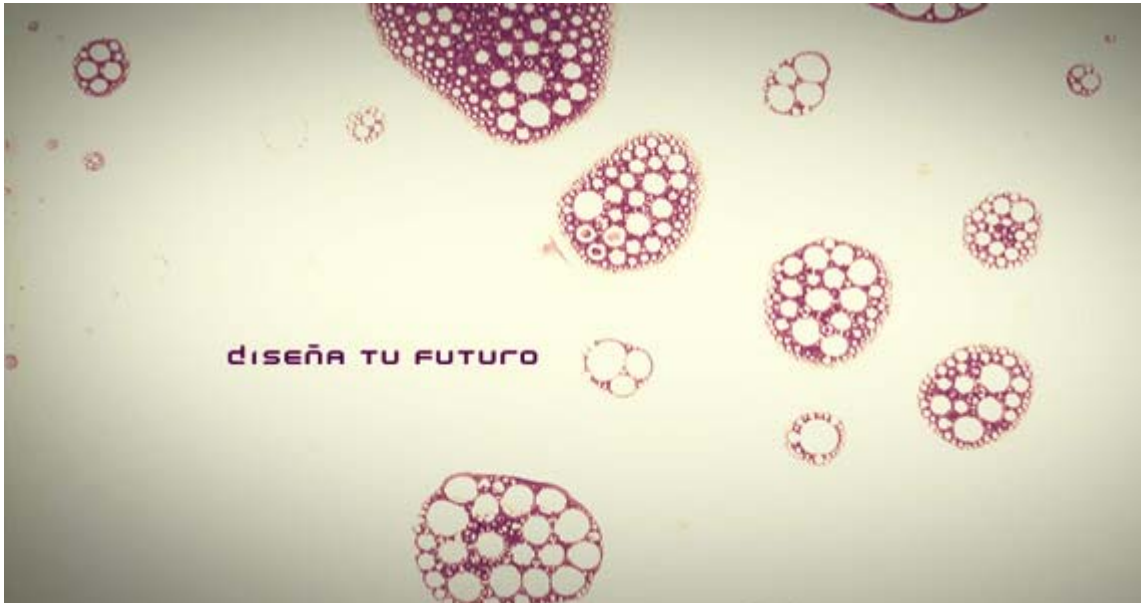
Mac, en mi opinión, es la mejor plataforma de trabajo para el diseñador. Mis herramientas habituales son Photoshop, After Effects y Cinema 4D...

En mi concepto de trabajo son más válidas las ideas y diseños que las herramientas que se utilicen.

¿Eres de los profesionales que consideran que el empleo masivo de plug-ins puede limitar la creatividad?

Mi proceso de trabajo empieza por encontrar primeramente el concepto. Intento que haya un equilibrio entre mensaje y visual. No abro cualquier programa sin tener una base de lo que voy a diseñar.

Si durante la producción del mismo utilizo plug-ins que me ayudan a realzar lo que quiero transmitir será una ayuda más, pero si se difumina la idea, no obtendré el resultado deseado. Creo que los plug-ins no tienen porqué disminuir la creatividad, si se usan en su justa medida.



¿De qué trabajo te sientes más orgulloso?

Desde que empecé mi aventura creativa en Canadá siento que he crecido en cada proyecto. Me siento orgulloso de todo lo que he conseguido en Toronto.

Me han dejado experimentar y han confiado en mi criterio artístico y visual.

Hablándolo con Tavo, Wences y más profesionales de España, creemos que a algunos clientes españoles les falta ese ingrediente: confianza.

Quisiera seguir trabajando para clientes de cualquier lugar del mundo y en un futuro sentirme orgulloso de todas mis piezas, trabaje para quién trabaje...

¿Cual sería tu cliente ideal?

El cliente ideal para mí sería aquel que confiase en mí de principio a fin, sería aquel que no cambiara pequeños detalles del trabajo sin una base razonable.

Sería aquel que no justificara su pago al cambio de continuas y caprichosas modificaciones.

¿Qué le recomendarías a una persona que se quiera iniciar en el mundo de los Motion Graphics?

Qué se marque objetivos a corto plazo y aproveche al máximo sus posibilidades para conseguirlos, poniendo toda su pasión y su interés a la hora de aprender nuevos conceptos y métodos para superarse.

Y si tuviera la oportunidad de trabajar en el extranjero, no lo dudara ni un segundo.