



Josep Gurri

Por *Mosaic*

Publicado en *3D, Diseño, Empresa, Gráficos, Redes*

4 de octubre de 2002

Artículos relacionados · Compartir

Dortoka disseny. ¿Qué hacemos?

Mosaic: ¿Cuándo y con qué objetivos nace Dortoka?

Josep Gurri: **Dortoka** nació en Barcelona a mediados del 94. Éramos varios free-lance que teníamos las mismas inquietudes de investigar y de encontrar otras maneras de hacer presentaciones. Desde enero ya podemos decir que Dortoka es una empresa que une a un grupo de profesionales dedicados sobretodo a trabajar la imagen virtual.

Mosaic: ¿Por qué decidiste crear Dortoka?

J.G: Creé Dortoka con la idea de dedicarme a la imagen virtual, pero sobretodo esperaba encontrar un modo distinto de realizarme profesionalmente. No me veía trabajando para alguien en una empresa 8 horas diarias seguidas, con un timing fijo. Necesitaba encontrar un estilo de trabajo que me permitiera ser autosuficiente.

Mosaic: ¿Qué crees que aporta lo virtual?

J.G: Creo que lo virtual aporta difusión, facilita la comprensión y permite plantear hipótesis en un medio, el ordenador, fácilmente modificable y cuantitativamente más barato en relación al mismo trabajo visual hecho en medio tangible.

La imagen virtual permite hacerte una idea de cómo eran, son o podrían ser, ciertos objetos o

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la **política de galletas**.

CERRAR

J.G: Yo tenía la ilusión de dedicarme a hacer series de animación por ordenador. Pero el mercado delimita tus objetivos iniciales y marca qué puedes y qué no puedes hacer, aunque no te guste.

En aquella época nacía en Estados Unidos 'Pixar', con **John Lasseter** produciendo cortos de animación. Nos habría gustado seguir la línea de Pixar. Queríamos hacer cortometrajes, hacer películas.

Y sí que hemos hecho cortos de animación por ordenador pero no hemos encontrado el modo de financiar ciertos proyectos. Hemos tenido que adaptarnos al mercado y enfocar nuestra producción a sectores industriales, publicitarios, a la joyería, a la arquitectura, a la administración, presentación de proyectos. Sobretudo hemos terminado especializándonos en tratar digitalmente proyectos de carácter cultural.

Mosaic: ¿Qué hacéis en Dortoka?

J.G: En Dortoka hacemos objetos, perspectivas, panoramas, animación, reconstrucciones virtuales de espacios y objetos, recorridos y visitas virtuales e interactivos multimedia.

Mosaic: ¿Cuál sería la utilidad del encargo y desarrollo de un objeto?

J.G: Dependería del tipo de empresa que nos hace el encargo, pero principalmente sirven para hacerse una idea de cómo quedaría materializado un objeto del que, por el momento, tan solo tienen una idea conceptual. Esto es, antes de hacerlo con el material correspondiente prefieren verlo representado en imagen virtual, principalmente porque esto les supone un ahorro considerable del coste final del producto.

Por ejemplo, en el sector de la joyería, en el que preparar un catálogo de muestra con la materia prima (oro, diamantes) les supone un coste considerable, optan por presentar al posible cliente este mismo muestrario desarrollado, en primer lugar, en 3D.

Pero a parte del coste está el hecho de querer ver cómo queda el objeto antes de realizarlo. Ver qué textura les interesa (metal, madera), el color, ver cómo queda integrado en un entorno concreto, esto en el caso de muebles u objetos industriales, entre otros.

Mosaic: ¿Y en el caso de las perspectivas?

J.G: Con las perspectivas se pretende ver, por un lado, cómo quedará arquitectónicamente un espacio, un edificio, y por el otro, analizar el impacto visual de ese espacio o edificio en un entorno concreto.

Así a una foto real podemos integrar imagen virtual para ver cómo queda, por ejemplo, la ampliación arquitectónica de un edificio, de una nave, que aparece en la foto real. Con ello se intenta ver si la parte virtual queda bien con lo que va está construido.

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la **política de galletas**.

CERRAR

Así que su finalidad es mostrar el recorrido visual de un espacio determinado. Suelen ser encargos institucionales para promocionar turísticamente un lugar concreto.

Mosaic: ¿Cómo unís estas fotografías para dar sensación de movimiento?

J.G: Hay programas que te permiten agilizar el proceso de juntar todas estas fotos y obtener el panorama, ya sea esférico, cilíndrico. Nosotros utilizamos el QuickTime VR. También puede usarse el Live Picture, de MGI, o software de Real Viz.

J.G: Lo que debes tener presente es si este panorama es un interior o un exterior, el angular que has utilizado para que se vea más o menos zona, la lente, la distancia en que estaba, el número de fotos realizadas y cada cuántos grados las has realizado.

Finalmente se hará una exportación a formatos interactivos que permiten unos resultados gráficos lo suficientemente explicativos de la zona que quieres mostrar.

Mosaic: ¿Cuánto tiempo tardáis en desarrollar un producto de este tipo?

J.G: Si se trata de un panorama solo y disponemos de toda la información, es bastante rápido, en tres días está hecho. Si son panoramas que tienen links internos, que te permiten pasar de un panorama a otro, en los que puedes añadir voz o música o en el que incorporas distintos elementos interactivos, puedes llegar a tardar unas 2 ó 3 semanas.

Mosaic: ¿Qué formatos de salida pueden tener vuestros productos?

J.G: Podríamos decir que tocamos todas las salidas externas que existen hoy en el mundo gráfico. Desde integrar nuestros productos en pequeños cortos o clips de promoción de los que hacemos la pre-producción, producción y postproducción; hasta limitarnos a desarrollar objetos que montan e integran otras empresas. Pasando por la integración en CD Rom, CD Card, en DVD, en diapositivas, en placa, o incluso integrarlos en una página web que también podemos desarrollar nosotros.

Mosaic: ¿Para qué sectores habéis trabajado?

J.G: Hemos trabajado para muchos y muy distintos sectores.

Para la administración pública hemos hecho reconstrucciones virtuales de futuras remodelaciones del metro, de nuevas vías de circulación, de proyectos culturales, o pruebas arquitectónicas.

Para el sector de la joyería y del diseño industrial hemos desarrollado distintos objetos, lo mismo para empresas dedicadas al mobiliario urbano y de diseño de interiores.

Para el sector de la construcción hemos preparado perspectivas de edificios y carreteras, para ver cómo pueden quedar dentro de un entorno concreto.

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

También hemos desarrollado personajes que iban a formar parte de una serie de animación, etc.

Puede verse una muestra de todas y cada una de estas aplicaciones en el catálogo de nuestra página web.

Mosaic: ¿Crees que los empresarios están realmente interesados en aplicar estas nuevas tecnologías, bien para hacer presentaciones, publicidad?

J.G: Sí. Creo que sí. Ahora ya está bastante extendido.

Nosotros, de hecho, somos una de las muchas empresas que se dedican a esto. Cada uno hemos buscado un sitio dentro del mercado, nos hemos especializado en empresas de un tipo concreto y creo que aún queda bastante mercado para que pueda vivir bastante gente de esto.

En nuestro caso nos hemos centrado en proyectos culturales que suelen llegar a través de encargos de la administración.

Mosaic: ¿Qué destacarías o qué crees que tiene de positivo trabajar en tu empresa?

J.G: ¿En mi empresa? Está mal que lo diga yo, pero en todo caso creo que lo que intento conseguir es que el profesional de Dortoka tenga la posibilidad de trabajar en muchos proyectos que ante todo tengan un grado de creatividad bastante alto.

Por otro lado intento que la empresa evolucione paralela al mercado. Esto es, no quedarse estancado. Así que creo que las personas que están en Dortoka van actualizando sus conocimientos continuamente.

Es cierto que a veces hay puntas de faena que nos colapsan y debemos pasar más horas de las previstas trabajando en determinados proyectos. Quedarte hasta tarde o incluso trabajar algún fin de semana. Esto, cuando no estás directamente implicado en la empresa, cansa. Pero al mismo tiempo, al ser un despacho en el que trabajamos en base a proyectos, hay veces que tenemos semanas más relajadas, con lo cual puedes combinar tus días festivos con mayor libertad. Y no hay ningún problema. En este sentido el horario también es bastante flexible, o se intenta que sea flexible en los momentos que se puede.

Mosaic: ¿Qué echarías de menos en tu empresa?

J.G: Poder trabajar en productos de animación, cortometrajes, series para televisión.

Mosaic: ¿Trabajáis sólo con empresas de Barcelona?

J.G: Básicamente de Barcelona, aunque tenemos trabajo en Valencia, en Madrid, en Gijón.

Mosaic: ¿Qué tal resulta la experiencia de trabajar para la Administración?

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

Nuestro equipo

Mosaic: ¿Quién forma el equipo de Dortoka actualmente?

J.G: El equipo de Dortoka lo forman 10 personas que trabajan en el despacho. De estas hay 4 especializadas en 3D; 3 en diseño gráfico e integración (por ejemplo integrar la imagen virtual en un multimedia, o editarla en un video); y después estamos 2 personas encargadas de dirección de proyectos.

Esto es, 4 personas dedicadas a imagen virtual, otras tres dedicadas a trabajar los diferentes formatos de salida, pues tenemos que montar nuestro trabajo en una web, o se tiene que montar en Flash, o se tiene que hacer en Director,... y otras 2 dedicadas a tratar con el cliente.

Mosaic: ¿Con qué programas trabajáis?

J.G: Básicamente con 3D Studio Max aunque también hemos colaborado con gente que trabaja con Softimage o con Maya. En tema de imagen virtual son los tres programas que utilizamos.

Mosaic: ¿Qué hacen exactamente los profesionales dedicados al 3D en Dortoka

J.G: Los especialistas en 3D se dedican a hacer evolucionar los bocetos o planos de los objetos pactados con el cliente. Crean la geometría tridimensional del objeto en el ordenador y a partir de aquí aplican materiales y luces al objeto.

Al mismo tiempo el trabajo vendrá marcado por el formato final en que tengamos que presentarlo, bien en QuickTime, si es un vídeo, o un interactivo o si se trata de una imagen fija. Dependiendo del formato final, calculas la animación, o los fotogramas para hacer el QuickTime, o debes buscar una buena iluminación para la imagen, o se tiene que hacer un gran póster y debes calcular a grandes resoluciones.

Mosaic: ¿Cuál es la función de los diseñadores gráficos?

J.G: Como comentaba antes, hay un tipo de cliente que no sólo te pide la imagen virtual sino que te pide que integres estos objetos en una presentación.

Una presentación puede estar hecha en PowerPoint o integrada en un CD en el que quieren que estén todos sus objetos virtuales, o en una página web, Si te piden alguno de estos servicios, las tres personas de diseño e integración lo que hacen es el diseño gráfico de las pantallas, o del interactivo, o el diseño del serigrafiado, o de la carátula del CD o del folleto que lo acompaña.

Así, trabajan básicamente con Director y Flash y es necesario que conozcan html, Java, y Visual Basic, entre otros lenguajes de programación.

Mosaic: ¿Qué características debe tener un candidato a trabajar en Dortoka?

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

Imagen Virtual: un sector emergente

Mosaic: ¿Hay algún gremio o alguna asociación que agrupe vuestro sector?

J.G: Que yo conozca no.

Lo que sí que hay, tanto a nivel nacional como internacional, son diferentes congresos anuales que permiten el encuentro de profesionales del sector.

En estos encuentros presentas tus trabajos y ves los trabajos de los demás. Así, puedes hacerte una idea de qué es lo que está llegando al mercado.

Mosaic: ¿Crees que tanto en aspectos técnicos como de diseño estamos más o menos al mismo nivel que el resto del mundo?

J.G: Creo que en España, concretamente en Barcelona, hay un nivel muy bueno. Lo que pasa es que hay tecnología que aquí aún no ha llegado. Tienes que ir a Estados Unidos, ya sea viajando o comprando a través de Internet. Porque aquí en España, por ejemplo, no busques un escáner 3D o según qué tipo de software.

Mosaic: ¿Esto puede limitar al mismo tiempo la creatividad?

J.G: No tanto la creatividad como sí las posibilidades de interacción con el usuario. Podríamos establecer diferentes grados en la imagen virtual, desde la simple imagen virtual hasta la interacción total, en la que tú estás inmerso dentro de la Realidad Virtual.

Hay procesos a los cuales no podemos llegar a causa del coste del hardware o del software que precisaríamos. Estos costes no puedes transmitirlos directamente al cliente. Por un solo cliente no vas a comprar toda una serie de aparatos que son muy caros y que tendrías que amortizar con muchos proyectos.

Mosaic: ¿Marca un poco la calidad o el grado de realidad que se ve en las reconstrucciones virtuales?

J.G: No. La verdad es que con lo que tenemos aquí actualmente hemos llegado a tener una calidad de imagen muy buena.

Mosaic: ¿Cómo crees que va a ser vuestra empresa en el futuro?

J.G: Sinceramente, no lo sé. Mi primer objetivo era conseguir que Dortoka funcionara y ahora funciona.

Después de estos años en el sector lo que sí puedo decirte es que no creo que nos interese llegar a ser una empresa muy grande.

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

empresas que han cerrado por no haber podido aguantar épocas en que se habían sobredimensionado. La presión económica de aquellos momentos, las ha hundido.

Primeros pasos en Dortoka

Mosaic: ¿Quiénes iniciáis Dortoka? ¿Quién constituye el equipo al principio?

J.G: Como Dortoka estaba yo solo. En aquella primera época, a causa de la poca infraestructura de que disponía, lo que hacía era colaborar con otros profesionales. Dentro del mismo piso trabajábamos compañeros en distintas habitaciones. Cada uno de nosotros teníamos intereses diversos que en algún que otro momento se complementaban. Si te encontrabas ante un tema que no controlabas buscabas apoyo en el otro.

Pero Dortoka era 'mi persona física' y todo el material que tenía a mi alrededor.

Mosaic: ¿Te costó mucho poner en marcha la empresa?

J.G: Sí, la verdad es que sí. No es nada fácil, pero tuve la suerte de poder combinar la empresa con el dar clases. Esto me permitía cubrir los gastos del despacho.

Ahora, aunque sigo dando clases, puedo dedicarme más a la empresa.

Mosaic: ¿Partíais de alguna idea o de algún modelo previo de empresa similar? De aquí o de fuera.

J.G: No. No partíamos de un modelo previo. La ilusión hizo que funcionara.

En todo proyecto interviene el sentimiento, lo profesional y finalmente la suerte. Y yo creo que en Dortoka se conjugaron o se unieron estas tres ideas.

Pude empezar a trabajar en lo que me gustaba, una novedad en aquella época. Tuve la suerte de poder estar entre profesionales que pensaban más o menos igual que yo, un apoyo moral cuando tienes un problema y lo has de afrontar. La suerte de estar en el momento y el lugar adecuado.

Ahora Dortoka ya es una empresa estable que tiene unos clientes fijos y una producción bastante grande.

Mosaic: ¿Cómo consigues que se de a conocer vuestra empresa?

J.G: Creo que gracias al 'boca a boca'. La gente ve a través de otros que has realizado ciertos proyectos, les gustan, les comentan cómo hemos trabajado, y te vienen a buscar.

Podríamos decir que no hemos conseguido darnos a conocer a través de una labor comercial, aunque, en parte, ha existido en algunos momentos. En ocasiones nos hemos dirigido

directamente a empresas que su forma de hacer son susceptibles de necesitar nuestros servicios.

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

J.G: Sí y no. De hecho, al principio sueles tener muchísimas ideas y con el tiempo ves que no son factibles por el motivo que sea.

Por otro lado, al principio disponíamos de mucho tiempo para investigar y hacer pruebas. Ahora disponemos de tecnología y herramientas más avanzadas pero falta tiempo para poder ir un poco más allá en la investigación y en los nuevos conceptos que aparecen. La verdad es que todo esto va a velocidad de vértigo.

Mosaic: ¿Qué envergadura de proyectos podíais abarcar al principio?

J.G: Aunque parezca mentira, y a pesar de las limitaciones tecnológicas de antaño, llegamos a abarcar proyectos realmente grandes. Cuando empiezas solo tiendes a ganar. Además hay una parte muy importante de ilusión que te permite llevar a cabo proyectos que ahora, cuando lo piensas, no sabes cómo conseguiste desarrollar.

Mosaic: ¿Quiénes fueron vuestros primeros clientes?

J.G: El Museo del Prado para la reconstrucción virtual del Palacio del Buen Retiro y la Generalitat de Catalunya para quien hicimos una reconstrucción virtual de parte del eje transversal.

Después había toda una serie de constructoras que nos daban faena. Y, finalmente, hacíamos pequeños trabajos para particulares o pequeñas empresas. Por ejemplo, desarrollamos la imagen virtual de muestrarios de joyería que, en caso de tener que hacerlos con materia prima, hubiesen resultado excesivamente caros para según qué joyeros.

Mosaic: ¿Cómo descubres que el sector cultural puede estar interesado en los servicios de una empresa como Dortoka?

J.G: Mi hermana es arqueóloga y al principio colaboré de forma desinteresada con ella para encontrar otra forma de presentar la reconstrucción de los yacimientos arqueológicos. Por ejemplo, desarrollé para ella la reconstrucción virtual del Muré, un yacimiento de San Pol de Mar.

Los yacimientos arqueológicos antes se presentaban con planos, cosas muy técnicas que sólo entendía la gente del propio campo. Ella tenía que presentar el proyecto en el Centre d'Art Santa Mònica y yo le propuse hacer un vídeo en el que se presentara el yacimiento de forma virtual. Fue un primer paso para entrar dentro de los proyectos culturales que después hemos desarrollado. Mi hermana trabajaba en la excavación y yo hice desinteresadamente un vídeo en el que se veía cómo era ese espacio en sus orígenes. Así planteé una herramienta más, independiente de todas las que había hasta entonces, para difundir el patrimonio cultural. Esto es, la reconstrucción virtual de objetos y edificios.

Así, a través de este vídeo todo el mundo puede entender qué eran aquellos restos: una casa, un

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

Mosaic: ¿Cómo conocéis al **Grupo de investigación Òliba**? ¿Cómo entráis en contacto con ellos?

J.G: El proyecto del Grup Òliba lo conocimos en el Computer Applications in Archeology en el año 98. Ese año presentamos nuestro trabajo del Palacio del Buen Retiro de Madrid y el proyecto Muré que desarrollé junto a mi hermana.

Aquí conocí a César Carreras, coordinador del Grup Òliba, quien se interesó bastante por lo que hacíamos. Mantuvimos el contacto, fue siguiendo nuestros proyectos y cuando le surgió la posibilidad de buscar colaboradores especializados en este tema nos llamó.

Cita recomendada: MOSAIC. Josep Gurri. *Mosaic* [en línea], octubre 2002, no. 10. ISSN: 1696-3296. DOI: <https://doi.org/10.7238/m.n10.0219>.

Etiquetas: animación interactividad mercado multimedia producción realidad virtual

Comparte este artículo



Artículos relacionados

Entrevista con Estela Oliva

16 de diciembre de 2020

Estela Oliva es directora creativa, artista y comisaria cuyo trabajo se centra en la investigación del impacto...

Entrevista con Flavio Escribano

18 de noviembre de 2020

Conversamos con Flavio Escribano, investigador en el campos de los Videojuegos

Entrevista con Mohsen Hazrati

21 de octubre de 2020

Conversamos con el artista iraní Mohsen Hazrati, artista de los nuevos medios y cofundador de

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la **política de galletas**.

CERRAR

DISEÑO

3D

Creación

Gráficos

Interfaces

Tipografía

Visualización

INTERACCIÓN

Arquitectura de información

Arte

Experiencia de usuario

Interactividad

Narrativa

Usabilidad

TECNOLOGÍAS

Apps

Dispositivos

Gestión de contenidos

Programación

Videjuegos

Web

MEDIOS

Animación

Audio

Fotografía

Herramientas

Realidad Virtual

Vídeo

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la [política de galletas](#).

CERRAR

Mercado

Profesionales

Número 189 ISSN: 1696-3296

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/issn.1696-3296>



Política de cookies

EIMT.UOC.EDU

Utilizamos galletas propias y de terceros. El análisis de los datos que recopilamos nos permite mejorar el web y ofrecer una información y unos servicios más personalizados. Si continúas navegando, consideramos que aceptas su uso. Para más información, consulta la **política de galletas**.

CERRAR