

Tesis Colectiva Interdisciplinaria

facultad de
bellas artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

TRANSIRE

VIDEOINSTALACIÓN INMERSIVA E INTERACTIVA

TEMA: La Dirección de fotografía
en videoinstalación,
desde el plano proyectado
hasta la iluminación
del espacio

ORNELLA HERRERO FIORUCCI

CARRERA: Lic. en Artes Audiovisuales,
orientación: Dirección de Fotografía.

DNI: 35.284.894

LEGAJO: 58777/6

TELÉFONO: 02954 15543805

E-MAIL: mutte.hf@gmail.com

DIRECTORA: Betiana Mariela Burgardt

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

Departamento de Artes Audiovisuales

Tesista: Ornella Herrero Fiorucci

Directora de tesis: Betiana Mariela Burgardt

Licenciatura en Artes Audiovisuales or. Dirección de Fotografía

Título del trabajo: Transire

[mail: mutte.hf@gmail.com](mailto:mutte.hf@gmail.com)

ÍNDICE

ABSTRACT.....	3
INTRODUCCIÓN.....	3
MOTIVACIÓN.....	3
FUNDAMENTACIÓN.....	4
LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA EN LA VIDEO INSTALACIÓN.....	5
COLORIMETRÍA.....	8
PROPUESTA ESTÉTICA.....	9
CONCLUSIÓN.....	12
BIBLIOGRAFÍA.....	13
REFERENTES DE OBRA	14
ANEXOS.....	15

ABSTRACT

Esta tesis se focaliza en la realización de una video instalación inmersiva e interactiva desde la dirección de fotografía, a partir de la composición digital de la imagen video y la iluminación del espacio físico donde transita el público interactor de la obra. Dicha composición abarca un proceso que tiene consideraciones sobre el soporte de la imagen proyectada, los niveles de transparencia de éste y la búsqueda de crear imágenes inspiradas en diversos referentes audiovisuales y visuales que trabajen lo onírico y surrealista. Por otro lado, la iluminación del espacio físico transitable es una búsqueda de involucrar al público en la instalación como actor fundamental de la obra, iluminando con colores que los representen con la imagen proyectada más cercana dentro de la gama de colores.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de tesis está orientado a la dirección de fotografía de una videoinstalación interactiva e inmersiva que consta del diseño de la composición digital de la imagen video y la iluminación del espacio físico donde transita el público interactor de la obra, enmarcada en un proyecto interdisciplinario entre artes audiovisuales y diseño multimedial. Este proyecto implica, desde mi perspectiva, la complejidad de pensar el audiovisual en un formato que rompe con la disposición tradicional del cine. Teniendo en cuenta las características del soporte, sus transparencias, la multiplicidad de pantallas y la disposición en el espacio que será intervenido por la presencia del público interactor, este trabajo también implica pensar en la respuesta del video ante la interacción del público.

A lo largo de este texto, iré desarrollando el trabajo que implicó salir de la estructura hegemónica del cine tanto en la disposición y multiplicidad de pantallas, como en el contenido que escapa de la relación de aspecto y composición de un formato horizontal (16:9 o 4:3) que desarrollamos a lo largo de toda la carrera.

MOTIVACIÓN

En lo personal, este proyecto atraviesa las ambiciones que fui reuniendo a lo largo de mi carrera por dentro y fuera del ámbito universitario. La primera herramienta que apropié del ámbito artístico fue la cámara fotográfica. Ante las imposibilidades técnicas de lograr las imágenes que quería desarrollar, me aventuré al uso de software de edición de imagen fija de

manera autodidacta, teniendo mis primeras experiencias de fotomontaje en los últimos años escolares. A lo largo de la carrera en Artes Audiovisuales, comencé a conocer la imagen en movimiento y todas sus potencialidades. Asimismo, todos los aprendizajes estaban más relacionados al cine tradicional, lo cual de alguna manera me desmotivó. Con el transcurso de la carrera pude comprender la importancia de conocer lo ya establecido, las fórmulas desarrolladas en la historia del audiovisual y todos los desarrollos teóricos que derivaron de ellas. A su vez, al avanzar pude conocer los diferentes movimientos artísticos del video que existían en la historia y eso sirvió de motivación para seguir adelante. Por otra parte, en paralelo a los trabajos propuestos en la facultad fui experimentando con diferentes efectos de la cámara, de la iluminación y la postproducción, construyendo una base de datos con abundante material audiovisual de texturas y paisajes que me sirvieron para la experimentación del video collage.

De esta manera, sin haberlo percibido de manera consciente al comienzo, este proyecto contiene el resultado de toda mi carrera audiovisual dentro y fuera de la facultad. En este sentido, este trabajo afianzó mis intereses en trabajar en el universo de la videoinstalación a futuro.

FUNDAMENTACIÓN

Este proyecto interdisciplinario conlleva una serie de procesos que invitan a repensar el audiovisual más allá de la pantalla. Tanto desde el rol de realizadora como de directora de fotografía, este proyecto evidencia el desafío de salir de las estructuras del audiovisual tradicional o lo que André Parente denomina como forma cine¹, dando lugar a repensar el ratio de aspecto de la imagen, sus características de exhibición, la cantidad de pantallas, el lugar del espectador, el diseño sonoro, lo estético y lo narrativo.

Por otro lado, el cruce de las disciplinas de audiovisuales y multimedia trae consigo nuevas relaciones entre los roles de trabajo en equipo. Si bien el trabajo colectivo en las artes audiovisuales es algo con lo que acostumbramos trabajar, de alguna manera las relaciones entre departamentos de las diferentes áreas para trabajar ya están establecidas, hay mecanismos y reglas que se adaptan desde lo independiente a lo industrial. En este caso, el intercambio entre los conocimientos del audiovisual y la multimedia es fundamental para

¹ André Parente denomina la forma cine al cine convencional, que consta de una arquitectura de sala heredada del teatro italiano, la tecnología de captación y proyector (cámara y proyector) y la forma narrativa clásica. Es un modelo de representación, "es apenas la forma particular de cine que se tornó hegemónica, vale decir, un modelo estético determinado histórica, económica y socialmente." (Parente: 2011; 42)

trabajar un lenguaje que ponga en común nuestros objetivos, y para ello se deben poner en cuestión diferentes aspectos que reúnen el dispositivo de videoinstalación. Dicho cruce nos fortalece para construir un lenguaje artístico en común, donde la imagen video, el espacio de proyección y la interactividad funcionan en un mismo hilo discursivo.

A la hora de elegir el dispositivo de videoinstalación, nos interesó la capacidad que tiene de ofrecer alternativas al modo de relación del cuerpo con el espacio, ya que se permite recorrerlo de manera física como virtual (Gonzalez Quintana; 2012: 4). La construcción que se hace de la obra según desde donde se participe y observe, la multiplicidad de experiencias a las que se les da lugar y aquella búsqueda en transportar al espectador a otra realidad alternativa, particularmente hablando desde las obras inmersivas.

Sánchez Vázquez habla de la estética de la participación cuando el espectador en el arte contemporáneo comienza a participar de la obra y contribuye a la realización de ésta. Pero si bien esta participación determina el transcurrir o finalización de la obra, es el o la artista quien construye la manera en la que la obra se va a ver estéticamente y de qué manera se interactúa con ella, conceptualizando la relación simbólica entre el mundo virtual y el real de la obra.

En cuanto a la inmersión, la entendemos como una capacidad del arte que “atrae a la audiencia hacia la narración de otro tiempo y lugar, y nos sumerge en un mundo alternativo en el que nos olvidamos de las distracciones y preocupaciones de nuestra vida cotidiana. Nos dejamos absorber por la ensoñación de la vida de este otro mundo; nos convertimos en parte de ella.” (Espacio Visual Europa, 2017). Consideramos que esta capacidad inmersiva del arte puede ser potenciada en una videoinstalación, apelando a los sentidos del visitante desde lo sonoro, visual, espacial y participativo.

LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA EN LA VIDEO INSTALACIÓN

En este apartado, detallaré brevemente las consideraciones que tuve en cuenta a la hora de trasladar el rol de la dirección de fotografía tradicional a un rol configurado dentro de una videoinstalación de esta índole. Por un lado, me propuse el desafío de generar planos visualmente atractivos e imponentes en un ratio de aspecto vertical que, al mismo tiempo, tuvieran un soporte de proyección translúcido, siendo replicado en tres capas de tela, permitiendo diferentes formas de ver la imagen según la ubicación del observador. Y por otro lado, busqué realzar la importancia de la iluminación del espacio de la videoinstalación.

Antes de adentrarme en lo que es el trabajo de la composición de la imagen y la iluminación, me parece adecuado hacer referencia a la particularidad del soporte de proyección establecido por tres capas de tela translúcida. Esta decisión fue tomada desde ambas disciplinas, la multimedia y el audiovisual. Más allá del efecto tridimensional que genera desde la retroproyección, nos pareció enriquecedor para generar diferentes formas de percibir la imagen proyectada según el ángulo desde donde se ubique el observador, tanto desde los alrededores como entre las capas de cada pantalla. De esta manera, consideramos que la imagen se resignifica constantemente en cada observador en particular, según su forma de observar o recorrer la obra.

La composición de los planos llevó un proceso que involucró la intervención de conocimientos de artes audiovisuales y del diseño visual. Tuve en cuenta elementos propios del audiovisual como el movimiento dentro el plano, el montaje interno creado a partir de la post producción y en otros casos desde el rodaje mismo. En dos videos trabajé el espesor del video², evidenciado a partir del recorte y superposición de diferentes videos en un mismo encuadre a partir de recursos como la incrustación (conocida como *chroma key*) y la mezcla de imágenes a través de recortes y yuxtaposición de planos en un mismo cuadro (bajo la denominación de *wipes*). En el tercer video, trabajé la profundidad de campo, evidenciada a través de diversos cambios de foco en un encuadre con acumulación de elementos similares, por lo que genera un efecto de capas de la imagen. De esta manera, utilizando diversos recursos técnicos para la composición, me propuse evidenciar las capas de la imagen video.

Asimismo, la composición en estos videos no coincide en cuanto al encuadre cinematográfico, ya que contamos con un ratio de aspecto diferente, que no es horizontal 16:9 como en cine sino vertical 3:4. Dentro de lo que es la composición está más cercano a la fotografía del tipo retrato y al formato que nos ofrecen la tecnología celular actual. Aún así, estos videos contienen la particularidad de la composición del cuadro cinematográfico, donde los elementos del cuadro no son estáticos sino que están en continuo movimiento. Particularmente en este caso, los videos se reproducen en forma de loop, y es en ese momento cuando se percibe su cualidad cinematográfica, pero la interactividad de esta obra habilita a ver la misma imagen desde la distancia de manera estática y sin saturación, por lo

² Dubois Philippe marca las distinciones entre la imagen video y la imagen fílmica, entre ellas la del espesor de la imagen video en oposición con la profundidad de campo del fílmico. El video como mezcla de imágenes evidencia una profundidad de superficie, de la superposición de diferentes capas, que genera un efecto relieve entre la capa de imagen de arriba y la de abajo, y es por eso se habla de espesor de la imagen.

que de esta manera se deben considerar elementos de la composición de la imagen estática como lo es en la fotografía o artes visuales en general.

La particularidad de la composición de imagen que me permite esta videoinstalación, me motivó a experimentar a través de las leyes de Gestalt, más utilizadas en el ámbito del diseño visual. En dos de los videos, utilicé la ley de la simetría, para generar a través del *loop* un movimiento que se reprodujera de manera simétrica y que los objetos del plano fijaran la tensión en el centro del encuadre. En el tercer video, utilicé la ley de continuidad, a partir del conjunto de múltiples figuras similares dispuestas en todo el encuadre, que se identifican “como una unidad visual con un ritmo continuo de lectura” (Ciafardo: 2014; 4).

En cuanto al uso del color, la crominancia predominante de cada plano es de magenta, cian y amarillos. Esta triada es la combinación de dos colores del círculo cromático RGB, es decir, se trata de los colores secundarios del sistema de color basado en la luz. Para generar una imagen imponente tanto desde su visualización en la cercanía como en la lejanía, decidí trabajar en cuanto al valor lumínico en clave mayor intermedia, es decir, una imagen contrastada, con iluminaciones y sombras que se reparten de manera equilibrada (De Santo: 2014; 7). De esta manera, se optimiza su visualización desde diferentes ángulos y, al mismo tiempo, la visión tridimensional que se genera cuando el observador se encuentra ubicado desde la retroproyección, se ve potenciada y aumenta su efectividad.

Ahora bien, me parece pertinente que, desde el rol directora de fotografía en videoinstalación, es importante tener en cuenta la iluminación o penumbra del espacio que se le ofrece al público para transitar, ya que la obra no termina en la exposición del video, sino que funciona en un espacio y tiempo en particular. Al tratarse de una obra encuadrada en el arte contemporáneo donde, la participación del público es fundamental para su desarrollo, me propuse trabajar la iluminación como una herramienta para dar visibilidad y evidenciar el rol participativo³ y decisivo que tiene el público en la obra, en contraposición con el dispositivo de cine tradicional, donde el espectador pertenece a la oscuridad y su rol es pasivo y contemplativo. Al mismo tiempo, consideré fundamental la utilización de la penumbra en la videoinstalación para que fuera más pregnante visualmente la participación del público. En cuanto a la iluminación del espacio, opté por la luz puntual cenital, puntual para focalizar y dar importancia al rol participativo del público y cenital, similar al ámbito teatral, como una forma de ubicar al público en tanto “actor” en la escenografía de la videoinstalación. De esta manera

³ Cuando hablo de rol participativo, me refiero a la definición de Sánchez Vázquez cuando habla de la estética de la participación, enmarcado en el arte contemporáneo, el autor ya no monopoliza el proceso creador ya que lejos de cerrarse, es continuado o llevado a su término por su receptor ejecutante. El rol participativo, al contrario que el activo, es una intervención práctica que afecta en el hacer de la obra.

y con los focos de luz ubicados estratégicamente en el espacio, me dispuse a construir un espacio que rompiera con la obra tradicional, tanto desde el arte plástico y visual en general, como del cinematográfico en particular.

COLORIMETRÍA

Los tintes dominantes en cada plano son los colores cian, magenta y amarillo y mantienen un croma elevado, creando un contraste mayoritariamente generado por los colores en sí mismos. Cada plano tiene un tono de color principal y los demás colores que ocupan menor espacio del cuadro refuerzan y subrayan el tono central.





PROPUESTA ESTÉTICA

En este apartado voy a detallar la propuesta estética del proyecto y, al mismo tiempo, relataré el proceso particular que tuvimos a la hora de desarrollar dicha propuesta en el marco de una videoinstalación.

En este proyecto pudimos comprender la complejidad que conlleva una propuesta estética que reúne aspectos que van más allá de lo que se ve en la pantalla. Abarca desde la construcción del plano hasta la proyección y de la proyección hasta la intervención del

espacio por parte de los y las visitantes. Con esto me refiero, en primer parte, a que desde mi rol de co-autora de la obra y desde la dirección de fotografía, dicha propuesta abarca las diferentes etapas de la videoinstalación, teniendo en cuenta cómo los videos interactúan en el espacio y entre ellos, con los soportes elegidos, las características de las pantallas y, no menos importante, su apariencia en cuanto a la presencia o no de visitantes y sus formas de interactuar con la obra.

Cuando hablo de la propuesta estética desde la proyección hasta la intervención del espacio por parte de los y las visitantes me refiero al especificar y condicionar la forma en la que dicha interacción se visualiza y se oye, ya que una obra interactiva siempre debe anticipar de cierta manera, el modo en que esta interacción afecta a la misma.

Lo primero que tuvimos en claro al comienzo del proyecto fue que buscábamos crear una obra inmersiva. Para ello, según nuestros referentes de video instalaciones inmersivas, donde en general se suele proponer un recorrido fluido e intuitivo rodeado de proyecciones y luces que acaparen la visión periférica, imaginamos construir pantallas a gran escala, la mayor escala que nos permitiera el espacio que fuéramos a utilizar. Una de las primeras propuestas que se mantuvieron a lo largo de todo el proyecto fue la de utilizar múltiples capas en la proyección, ya que nos interesó el efecto que podía generar, similar a una tridimensión si se visualiza desde la retroproyección. A partir de esta premisa, debíamos construir videos que se proyectaran de esta manera y que a su vez se siguieran distinguiendo, ya que si bien buscábamos construir una abstracción de un sueño no queríamos que fuera totalmente abstracto, sino que pudieran identificar determinados objetos que en conjunto con la composición final, escapara a la realidad.

En cuanto a las pantallas, éstas fueron definidas a partir de lo que nos permitía el espacio, tres pantallas con tres capas de tela. En cada una se proyectó un video en *loop*, los cuales se distinguen entre sí por tener predominancia de cada uno de los colores secundarios del círculo cromático RGB, es decir, cian, magenta y amarillo. De esta manera, se establece una clara diferencia de color y al mismo tiempo tienen un mismo hilo conductor tanto por su gama de crominancia como por sus elementos en plano. La composición de los planos fue pensada en función de una búsqueda orientada a la extrañeza, tomando elementos figurativos, poniéndolos en juego en un contexto diferente a través de diversas técnicas: el primero es un video collage, la siguiente tiene intervenciones de color en la post producción y la tercera una composición desde el rodaje mismo con un movimiento en espejo realizado en la post producción. Es de esta manera que la búsqueda estética está tanto en cada plano por separado como en conjunto, donde se evidencia la armonía de color de la obra. Para la

construcción de las imágenes video, tuvimos en cuenta referentes que se encuadran dentro del movimiento surrealista, tanto desde la plástica como el audiovisual, como lo son René Magritte y David Lynch.

La definición de los videos que se utilizarían finalmente llevó un arduo proceso de múltiples composiciones de los planos, diversos rodajes e intervenciones desde la postproducción. Además, las telas que servirían de soporte fueron variando a lo largo del proceso hasta encontrar la transparencia justa para trasladar la proyección en tres capas al mismo tiempo de manera que lograran tener la definición de la imagen que buscábamos. Todo este proceso se ponía a prueba a la hora de estar en la instancia de prototipo de la videoinstalación, ya que era el momento de ver las dimensiones reales del espacio, de la proyección y de los soportes. A partir de varios prototipos logramos finalmente trasladar nuestra propuesta estética de manera global en la obra.

Para la elección de la locación donde presentaremos la obra, tuvimos en cuenta los espacios que nos ofrecía la Facultad de Bellas Artes, el más conveniente para realizar una video instalación inmersiva era el set de medios audiovisuales. Esto se debía a varios motivos, principalmente su gran espacialidad, la parrilla para colgar luces podría ser conveniente para colgar las pantallas también, con un amplio sistema eléctrico que nos permitía conectar tanto luces como computadoras, parlantes y todo lo necesario de manera técnica, y también, su capacidad de controlar lo que sucede respecto a lo lumínico en ese espacio, sin ventanas. Al mismo tiempo, en el transcurso del año se inauguró un nuevo set de medios audiovisuales, por lo que nos permitimos considerar el cambio de locación para la obra. El nuevo set presenta características mejoradas para realizar rodajes audiovisuales, como lo son sus paredes acustizadas, pero nos dimos cuenta que la reverberación⁴ del set anterior podría ser utilizado a nuestro favor para la construcción de un sonido envolvente en la videoinstalación. De esta manera, nos pareció enriquecedor el uso de un espacio que originalmente fue creado con otros fines, adaptarlos a nuestra instalación, en nuestra búsqueda de incluir al público y al recorte espacial dentro de un mismo espacio de sentido, siendo el recorte espacial resemantizado⁵ por la obra (García; 2008; 3).

⁴ Cuando hablo de reverberación, me refiero al efecto sonoro que sucede a partir del reflejo del sonido en un espacio que provoca que el sonido permanezca más tiempo del que fue emitido por su fuente.

⁵ La resemantización es un proceso que retoma un significado preexistente y le otorga un nuevo valor de significado a partir de determinadas modificaciones. En este caso, el espacio que se utiliza por una instalación artística (podemos decir una habitación de museo por ejemplo), retoma un nuevo significado a partir de su intervención, ya no es la habitación que conocemos, es lo que la instalación propone que sea.

Por último, parte de nuestra propuesta estética involucra el diseño sonoro que, ubicado de manera envolvente en el espacio, reverbera en las paredes del espacio, utilizado como recurso para fortalecer la inmersión de la obra.

La interactividad es también funcional a la inmersión y al sentido de la obra, ya que la interacción de esta obra evidencia la importancia de la presencia del público en ella. Encuadrada dentro del arte contemporáneo y, en contraposición al arte tradicional, esta obra comienza a “tener vida” - color, movimiento y luz- cuando una persona se acerca, y al interactuar más de una persona en la obra, se genera una segunda interacción, donde las luces comienzan progresivamente a ponerse blancas como un paneo en el espacio, por la unión de todos los colores. Al mismo tiempo, cada pantalla emite un sonido compuesto por dos notas, y al sonar al mismo tiempo, se genera una armonía musical. De esta manera, la experiencia es fortalecida al existir más de un público interactor.

CONCLUSIÓN

A modo de cierre, puedo decir que el proceso de realización de esta obra interdisciplinaria me llevó a muchos aprendizajes, desde los rodajes hasta la presentación de la obra final. Por un lado, en los rodajes se trabajó a partir de la premisa de una futura intervención digital, buscando iluminar en base a la estrategia de que la imagen quede lo más prolija posible, además de una composición y encuadre que esté pensada desde un ratio de aspecto vertical. Estos rodajes tenían una planificación inicial pero los planos sólo eran definidos luego de la intervención en post producción y pasaban por una segunda instancia de evaluación al presentarlo en el prototipo de la videoinstalación, con su soporte y tamaño real, y en conjunto con el resto de la instalación. Este tipo de complejidad hizo que muchos planos se descarten. Por otro lado, el pensar un plano teniendo en cuenta la instalación fue algo que fui perfeccionando a partir de las pruebas de prototipo de la instalación, ya que no es una metodología con la que acostumbramos trabajar en el audiovisual tradicional.

El proceso realizativo de esta obra me llevó a trabajar de una manera que, de manera grupal fuimos creando en la marcha, ya que la obra demandaba sus diferentes aspectos interdisciplinarios, teniendo tiempos dedicados también a la programación, a la interactividad y al espacio de la instalación.

BIBLIOGRAFÍA

- De Santo Edgar, “Conceptos de Luz- Iluminación- Valor” en apuntes de cátedra. Disponible en <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxkaXJlY2Npb25kZWYdGVmYmF1bmxfGd4OjM0NTU1NGM4YWNmYmUzMGU>
- Ciafardo Mariel, De Santo Edgar, “Breviario de las leyes de Gestalt” en apuntes de cátedra. Disponible en <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxkaXJlY2Npb25kZWYdGVmYmF1bmxfGd4OjU0OTA3M2U0NzQzYmVjOTk>
- González Quintana Dora Lucina, “Narrativa estética en la videoinstalación artificial changelings de Toni Dove”. Revista UANL Disponible en http://eprints.uanl.mx/2448/1/Narrativa_estetica.pdf
- Sánchez Vazquez Adolfo, “De la estetica de la recepcion a la estetica de la participación disponible en <https://drive.google.com/file/d/0B13rMuPjqya-aTZzTGVSeUZoOVU/view?usp=sharing>
- García Ana, “El video en el espacio: un nuevo espacio de sentido. Video, esculturas, objetos e instalaciones” en Historia Crítica del Video Argentino. Buenos Aires, MALBA/Espacio Fundación Telefónica, 2008.
- Dubois Philippe, “Para una estética de la imagen video” en Video, cine, Godard. Buenos Aires, Libros del Roja, Universidad de Buenos Aires, 2000.
- Espacio Visual Europa (2017). “El poder de la narrativa inmersiva”. Eve Museos e Innovación. Disponible en: <https://evemuseografia.com/2017/05/30/el-poder-de-la-narrativa-inmersiva/>

REFERENTES DE OBRA

Audiovisuales

- “Grandmother” de David Lynch (1969).
- “Twin Peaks” de David Lynch (1990).
- “Melancholia” de Lars Von Trier (2011)
- “Suspiria” de Darío Argento (1977)
- “Perro andaluz” Luis Buñuel (1929)
- “Recuerda” Hitchcock (1945)

Multimediales

- WATER VOCAL – ENDANGERED. Disponible en <http://ruri.is/2011/10/05/water-vocal-endangered/>
- Team Lab . Disponible en <https://www.teamlab.art/w/>
- Bill Viola: Transformation. Disponible en <https://www.artsy.net/show/faurschou-foundation-bill-viola-transformation>
- NONOTAK (Noemi Schipfer & Takami Nakamoto) Isotopes. Disponible en <http://oxane.tumblr.com/post/91023000830/autosafari-nonotak-noemi-schipfer-takami>
- Thesis: Sang Eun Lee. Disponible en <http://archive.pinterest.org/2013/06/13/thesis-sang-eun-lee/>

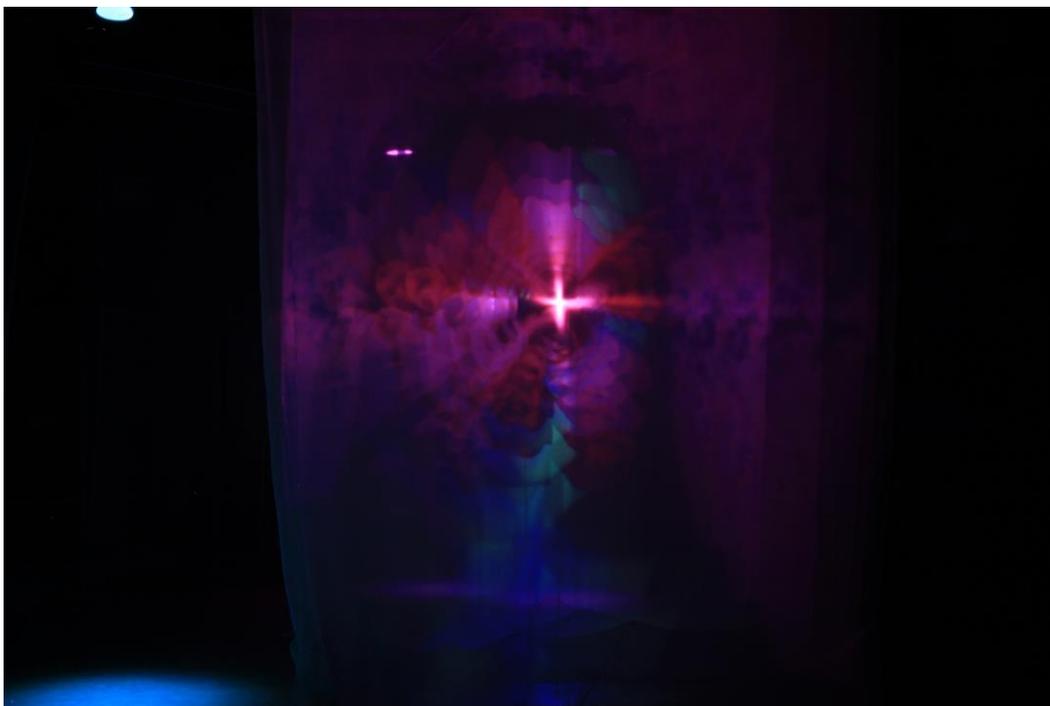
Plásticos

- “Heartstring”, “Les amants”, “Poison”, “El falso espejo” de Rene Magritte.

ANEXOS



1. Registro del armado de prototipos de la video instalación.



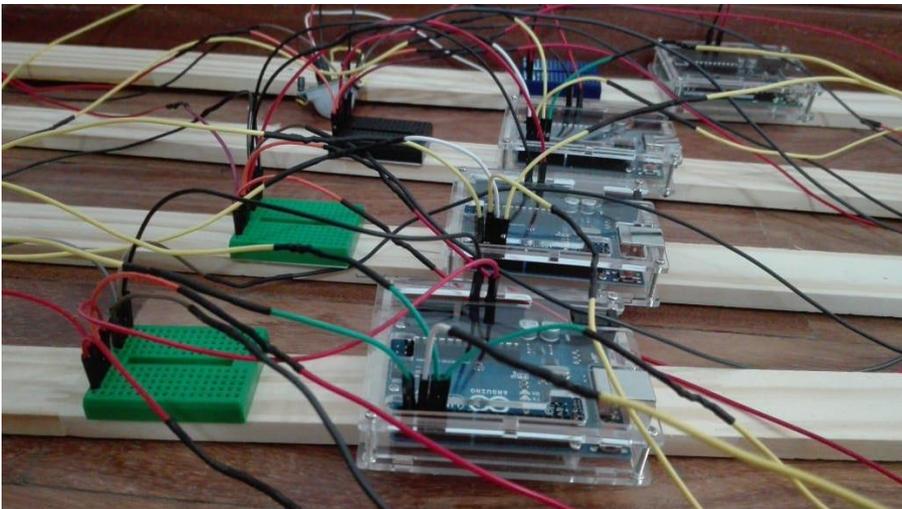
2. Registro del armado de prototipos de la video instalación. Efecto de la retroproyección.



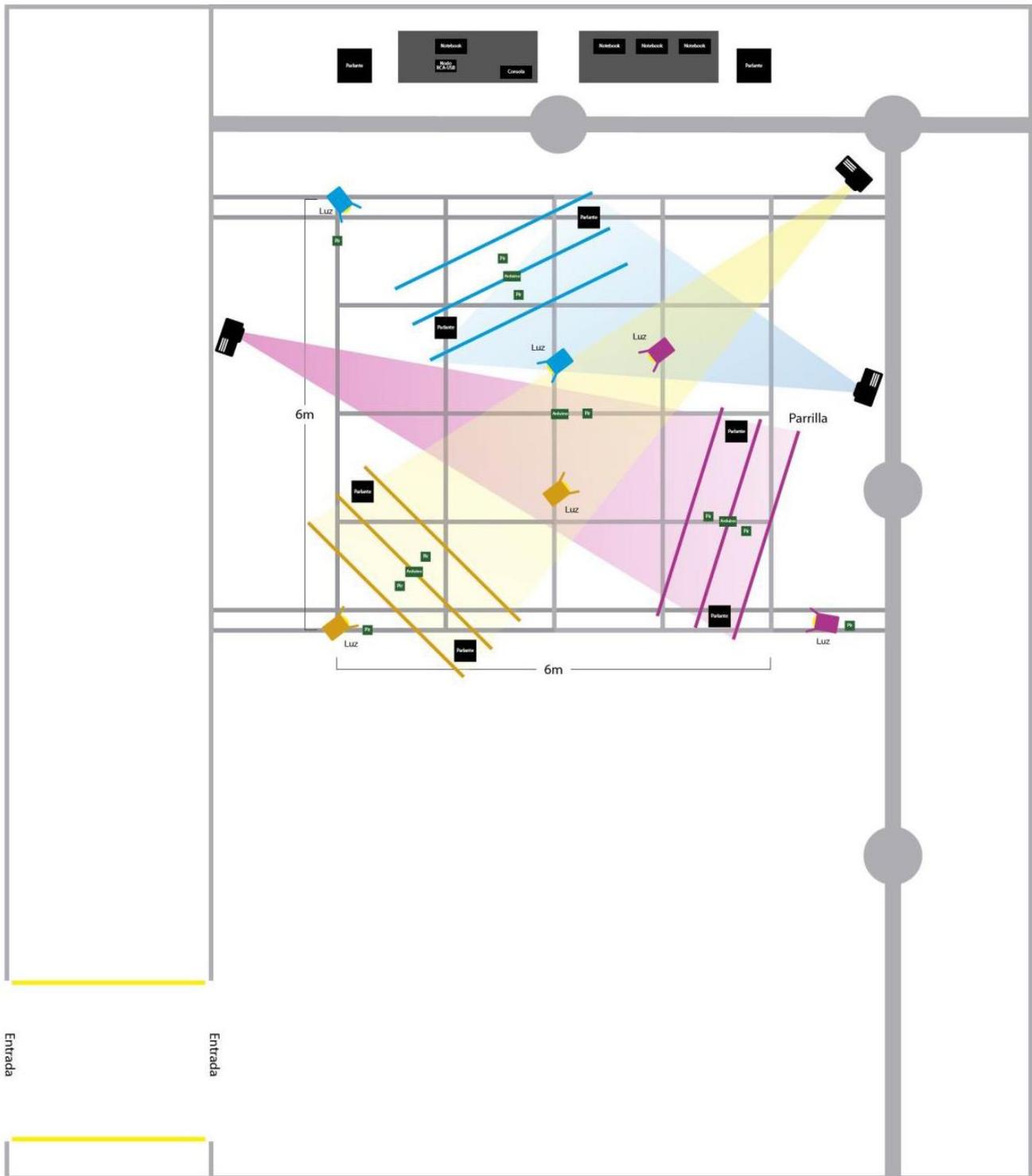
3. Armado de pantallas y puesta de luces.



4. Diseño gráfico para invitación.



5. Arduino y sensores para la interactividad de la obra.



5. Planta del set: ubicación de parrilla, luces, pantallas, sensores, proyectores y mesas de operación.