

Tesis Colectiva Interdisciplinaria

facultad de  
bellas artes



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

# TRANSIRE

**VIDEOINSTALACIÓN INMERSIVA E INTERACTIVA**

**TEMA:** Algunas consideraciones  
acerca de la producción  
audiovisual orientada a  
la videoinstalación

**SONIA BEATRIZ BATALLA**

**CARRERA:** Lic. en Comunicación Audiovisual,  
orientación: Realización de Cine, TV y Video.

**DNI:** 33.434.776

**LEGAJO:** 51780/0

**TELÉFONO:** 0221 155484802

**E-MAIL:** s.bbatalla@gmail.com

**DIRECTORA:** Betiana Mariela Burgardt

**facultad de  
bellas artes**



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

## **TESIS COLECTIVA INTERDISCIPLINARIA**

**Título:** Transire

**Tema:** Algunas consideraciones acerca de la producción audiovisual orientada a la videoinstalación

**Sonia Beatriz Batalla**

Carrera: Lic. en Comunicación Audiovisual, orientación: Realización de Cine, TV y Video.

DNI 33.434.776

Leg. 51780/0

Tel: 0221 155484802

e-mail: [s.batalla@gmail.com](mailto:s.batalla@gmail.com)

Directora: Betiana Mariela Burgardt

## INDICE

<b>ABSTRACT.....</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>MOTIVACIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>FUNDAMENTACIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>PLAN DE TRABAJO.....</b>	<b>11</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>15</b>
<b>REFERENCIAS ARTÍSTICAS.....</b>	<b>16</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>17</b>

## **ABSTRACT**

El presente trabajo de tesis, para obtener el título de Licenciada en Comunicación Audiovisual con Orientación en Realización tiene como objetivo indagar en los aspectos que hacen a la producción audiovisual de una videoinstalación.

El mismo se centrará en lo que ha sido mi propio trabajo como productora general de una obra que escapa a los límites convencionales que establece una pantalla de cine, ámbito en el que me he formado en mi paso por esta casa de estudios.

Pretende también dar cuenta de la experiencia de encarar un proyecto de carácter interdisciplinario, orientado a la realización de una obra inmersa dentro de lo que se conoce como arte contemporáneo.

A lo largo de este escrito se hará hincapié en la experiencia de realizar la producción en una obra de estas características, como así también dar cuenta del uso o adaptación de herramientas de producción de obras audiovisuales convencionales.

## INTRODUCCIÓN

“Transīre” es un proyecto interdisciplinario en el cual conviven lo audiovisual y lo multimedial, para dar paso a la producción de una videoinstalación del tipo interactiva e inmersita con tintes surrealistas, tanto en el nivel de lo narrativo como en el de las imágenes que serán proyectadas en las pantallas que conformen la obra. En su realización estamos involucradas tres compañeras de la facultad, una proveniente del área de la Multimedia y dos que nos hemos formado en Artes Audiovisuales.

La palabra “Transīre” proviene del latín, es *Infinitivo presente activo de trānseō* cuyo significado podría traducirse como pasar de un estado a otro, transformarse, atravesar algo e ir más allá; esto es lo que esperamos que se genere en el público que asista a la presentación de nuestra obra: que salgan de ella transformados de algún modo, dejando de lado el rol pasivo de una mera contemplación a ser parte activa de la creación de la obra, convirtiéndose en parte de la misma a la vez que le dan un cierre.

Entendemos a la videoinstalación como la articulación de elementos tanto audiovisuales como materiales dentro de un espacio físico concreto, con el objetivo de crear una obra en la que el papel preponderante lo tiene el espectador o visitante, ya que con su presencia la obra se transforma en algo diferente a lo que es cuando la sala está vacía.

Podemos decir que la génesis de “Transīre” se encuentra enmarcada dentro de lo que Sánchez Vázquez define como Estética de la Participación, donde el espectador no sólo debe interpretar aquello que se presenta frente a él, sino que además es llamado a intervenir de algún modo la obra, en nuestra tesis esta interacción público-obra se da por el acercamiento del público a los sensores de movimiento que activan las diferentes pantallas, parlantes y luces. La interacción física de los visitantes con la videoinstalación proporciona una experiencia única y particular para cada uno de los espectadores, lo que configura un cierre a la obra por medio de la construcción de sentido que se genera en cada uno de los que la visitan, al tiempo que el espacio de la obra se transforma también en un entorno para el espectador, lo que genera inmersión.

Nos interesa trabajar bajo un paradigma que responda al concepto de Obra Abierta<sup>1</sup> propuesto por Umberto Eco (1962), quien postula que “...una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada...” (p. 32)

No es casual que hayamos elegido este título para la obra con la que pensamos graduarnos como licenciadas, ya que el obtener el título universitario implica para nuestras vidas el paso de un estado a otro, de ser estudiantes a profesionales.

También el hecho de conformar este grupo de trabajo es para nosotras una transformación, corrernos del lugar de artista creador único y pensarnos como un colectivo de trabajo, ya que esta experiencia que estamos transitando en conjunto logró generar una sinergia<sup>2</sup>, que permite sacar provecho de los conocimientos particulares de las disciplinas en las que nos estamos formando en pos de crear una obra que depende claramente del factor colectivo, tanto a nivel creativo como de trabajo para llevarla a cabo, esto para nosotras configura un animarse a ir más allá y no estancarnos en las limitaciones de nuestros propios campos de conocimiento.

---

<sup>1</sup> Nos referimos con esto a una obra donde el espectador/visitante de la misma puede trazar su propio modo de transitar la obra; y al mismo tiempo la obra que proponemos no es una obra con un sentido cerrado, sino que está sujeta a una infinidad de interpretaciones que van a depender del ojo del espectador quien de acuerdo con su propia subjetividad es quien le brinda el sentido último a aquello que ve en las pantallas que ponemos a su disposición.

<sup>2</sup> Combinación del esfuerzo de dos o más elementos, cada uno con una especialidad diferente pero que se complementan con el objeto de realizar un proyecto colectivo superador.

## **MOTIVACIÓN**

Mi motivación para formar parte de un grupo interdisciplinario estriba en la necesidad de conocer nuevos modos de realización e implica un proceso muy profundo de aprendizaje, ya que me obliga a tomar conocimiento de áreas y tareas que hasta entonces había ignorado por completo. Durante mi paso por la carrera de Artes Audiovisuales (antes Comunicación Audiovisual) nunca había tenido la posibilidad de incursionar en el campo del videoarte, pero siempre fue algo que me interpeló. Al llegar a la instancia de tesis sentí que me debía ese paso de exploración de los recursos que el audiovisual nos brinda y de ese modo poder explorar nuevos modos de ejercer el trabajo de producción. Siento que el proceso de trabajar con personas de áreas diferentes a la mía es sumamente enriquecedor, ya que me permite acercarme a conocimientos propios de otras disciplinas y aportar desde mi área específica el conocimiento y trabajo necesario para concretar una obra como la que nos proponemos realizar, por esto considero determinante la enorme posibilidad que nos brinda el programa de Tesis Colectivas para graduarnos en conjunto, por medio de la realización de una obra que pueda cumplir no sólo con el objetivo de obtener nuestros títulos universitarios sino como un espacio de enriquecimiento personal para cada una de nosotras.

Al mismo tiempo, este proyecto significa el puntapié inicial para lo que hoy es HEKIBA un proyecto de producción de contenidos que nos involucra a las tres como realizadoras integrales y con el que pretendemos desarrollarnos a nivel profesional como un equipo de trabajo que trascienda esta instancia.

## FUNDAMENTACIÓN

Emprender el camino de producir una videoinstalación implica para mí la tarea de desaprender ciertos modos de trabajo que tengo arraigados luego de años de dedicarme a esta área, adaptar otros y a la vez tomar conocimiento acerca de las necesidades de producción y realización de una obra de estas características.

Mi rol está enfocado en el desarrollo de la producción general de la videoinstalación, esto implica una presencia constante desde la génesis de la obra aportando creativamente a la misma como así también en lo organizativo y logística, de cara a poder llegar con los tiempos estipulados de concreción del proyecto, teniendo en cuenta las particularidades no sólo de la obra sino de cada una de nosotras y los conocimientos previos con los que contamos antes de decidir trabajar en conjunto.

Durante toda mi trayectoria académica fui desarrollándome en el área de producción, pero siempre desde el lado de lo organizacional de la tarea, es decir enfocada al cumplimiento de tiempos, metas, presupuestos, etc., esto siempre más enfocada desde el rol más técnico y sin tener posibilidades de involucrarme enteramente en el proceso creativo que usualmente caía sólo en manos de quien oficiara de director, siento que esta es la primera vez que puedo poner algo que realmente me atraviesa personalmente en una obra.

Este tipo de obra representa para mí un desafío, ya que mi experiencia en producción audiovisual tanto dentro como fuera del ámbito académico, se basa exclusivamente en audiovisuales pensados para ser proyectados en sala o en su defecto en la pantalla de televisión o en una plataforma de video; por lo cual el flujo de trabajo y la metodología de implementación del mismo es radicalmente diferente a aquel en cual me he formado.

En primer lugar, tuve que indagar acerca de la historia del videoarte, las videoinstalaciones y el net art, lo cual me obliga a reconfigurar las representaciones que tengo acerca de la relación artista-espectador-obra.

A diferencia de los audiovisuales del tipo hegemónico que han sido concebidos para ser proyectados en una sala de cine en la que el espectador adopta un rol de consumidor pasivo, este tipo de obras que son diseñadas para ser

consumidas en otros espacios y que por medio de procesos interactivos<sup>3</sup> configuran un nuevo espectador que en una obra del tipo que estamos trabajando podría definirse como espectador-interactor.

El proceso de realización de esta obra ha sido para mí no sólo un trabajo desde el área de producción sino también una oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que enriquezcan mi trabajo a futuro, he tenido la oportunidad de aprender gracias a mis compañeras algunas nociones propias del ámbito de la multimedia, como así mismo otras específicas del área de la dirección de fotografía y postproducción de imagen en las que no me había permitido indagar previamente.

Creo que enriquece a mi rol tener que tomar contacto con nuevas fuentes de información que no son específicas de la producción, sino que me permiten desarrollarme desde lo creativo.

La ausencia de un corpus bibliográfico sobre producción audiovisual en videoinstalaciones me obliga a retomar aquellos textos de producción tradicional y reapropiármelos de modo de generar un modelo propio y particular de trabajo para llevar a cabo la realización de esta obra.

Al igual que en la realización de un audiovisual una de las partes más importantes del proceso es la de la preproducción. En nuestro caso, al no tratarse de un producto destinado a la exhibición en pantalla esta parte de la producción requiere pensar otras cuestiones además de la duración y los recursos narrativos, técnicos y estéticos de aquello que se va a ver.

Es a mi entender un doble proceso, por un lado la planificación de los fragmentos audiovisuales a ser proyectados, lo que requiere por supuesto un plan de rodaje del mismo modo que lo realizaríamos por ejemplo con un cortometraje: realizar un guión o escaleta de acciones, conseguir una locación, diseñar el decorado y puesta de fotografía, realizar un casting de actrices, etc.; por otro lado el diseño del dispositivo que decidimos generar para la concreción de esta videoinstalación y la organización de las tareas a realizar para poder concretar la exhibición de la obra.

---

<sup>3</sup> “El término interactividad se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos, es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras; Rost se refiere a ella como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios. Es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.” Fuente: Wikipedia.

Además de los aspectos realizativos, durante la preproducción comenzamos a planear lo concerniente al momento de exhibición de la obra. En este caso -a diferencia de un audiovisual más convencional para el cual hay que planificar la distribución en salas y/o festivales a fin de conseguir proyectarlo la mayor cantidad de veces posible-, fue necesario organizar el montaje de la obra realizando varias puestas previas al evento en el cual íbamos a presentar la videoinstalación no sólo para probar el correcto funcionamiento del dispositivo y corregir errores, sino también para estimar los tiempos de armado y desarmado necesarios para que la obra estuviera lista de cara a su exhibición.

## **PLAN DE TRABAJO**

Para cumplir con la meta de llevar a buen puerto esta obra interdisciplinaria hemos tenido que organizarnos en diversas etapas, la primera consistió en la elección del tipo de obra a realizar.

Como sustento para nuestra propuesta partimos de lo que Sánchez Vázquez (2005) afirma al hablar de los efectos de la interacción del público visitante con las obras del arte:

(...) si el arte es una actividad práctica o forma específica de praxis creadora, que desemboca en un producto, dotado de un cuerpo material, sensible, que significa gracias a la forma que se le ha dado, la intervención del receptor no tiene por qué limitarse a ese aspecto significativo. Puede afectar también a su aspecto material, sensible. Pero, esta intervención no es posible si la obra de arte no abre posibilidades a semejante intervención. (...) cambia radicalmente la concepción de la obra, tradicionalmente inerte e inalterable, así como la del receptor pasivo, al convertirse en activo, pero no sólo en el aspecto significativo o mental de ella. Se trata, por el contrario, de una recepción activa, que como vemos, afecta a la realidad sensible, material, de la obra. (p 83-84)

Una vez definido a nivel formal el tipo de obra con el que decidimos trabajar y teniendo algunos disparadores que nos venían atravesando internamente desde hace algunos años, decidimos volcarnos hacia una narrativa con un tinte surrealista cuasi onírico, aquello que se ve proyectado en las pantallas que componen la videoinstalación carece de las lógicas de causa y efecto que gobiernan nuestras vidas en estado de vigilia y se enfoca en lo sensorial, ya que sentimos que este tipo de narrativa provee de posibilidades infinitas al no tener una linealidad y un único punto de interpretación.

Seguido de esto vino la etapa de diseño de la videoinstalación, con esto me refiero no sólo al aspecto técnico de la puesta en forma de la misma sino también al de la creación de aquello que se verá proyectado en la misma.

Al mismo tiempo que se pensaban las imágenes y los sonidos que los visitantes-espectadores iban a percibir tuvimos que realizar una elección

acerca de qué tipo de videoinstalación íbamos a realizar y qué características particulares tendría la misma. Decidimos recurrir a la hipérbole en pantalla con la intención de generar impacto en los visitantes-interactuantes de la obra, en un intento de acercarnos a lo que se genera en los visitantes de las esculturas de Ron Mueck<sup>4</sup> y a la proyección de imágenes tridimensionales pero que a su vez puedan ser transitadas.

Con respecto a la forma del dispositivo hemos planificado que el mismo conste de pantallas conformadas de varias capas de tela que son suspendidas desde la parrilla de luces del Set de Sede Fonseca y sobre las que las imágenes son proyectadas. Estas pantallas además cuentan con sensores de movimiento que activan los videos por medio de la interfaz de placas de Arduino que mediante un código único, creado por nuestra compañera de Diseño Multimedia, envían señales eléctricas a un software llamado Resolume que es el que “se encarga” de mapear<sup>5</sup> sobre las pantallas imágenes estáticas en blanco y negro, o en movimiento y rebosantes de color según haya o no presencia de visitantes en el espacio. Estas imágenes han sido enteramente compuestas por nosotras, hemos realizado la planificación conjunta de la puesta en escena, rodaje y posteriormente las mismas han sido retocadas en postproducción por nuestra compañera que está presta a graduarse como Directora de Fotografía, mi rol en esta instancia consistió en la búsqueda de los elementos necesarios, como así también de la organización, logística y gestión de recursos humanos, materiales y económicos al mismo tiempo que realizaba aportes desde una mirada creativa acerca de aquello que decidimos llevar a imágenes.

A lo largo de estos meses hemos tenido la oportunidad de realizar sucesivas pruebas del dispositivo de cara a repensar el mismo, esto nos llevó a modificar ciertas características materiales de la obra en pos de lograr un producto que satisficiera nuestras inquietudes artísticas tanto a nivel de la forma como del contenido de la misma. Hemos realizado pruebas con diversos tipos de tela hasta hallar aquella que mejores posibilidades de proyección en distintas capas nos brinda, hemos probado diversos proyectores hasta encontrar aquellos que

---

<sup>4</sup> Escultor hiperrealista australiano

<sup>5</sup> Realizar video mapping, es decir desplegar -mediante la proyección- imágenes sobre superficies reales para conseguir un efecto artístico.

se adaptaran tanto a la superficie de proyección como a las condiciones lumínicas del espacio en el que la obra será presentada.

En principio las primeras puestas las hemos realizado en una sola jornada, desde el armado hasta la prueba de dispositivo las tres tesistas sin incluir a nadie más, en base a esta experiencia decidimos que era necesario conformar un grupo de trabajo convocando a otras personas, ya que resultaba demasiado agotador tanto física como mentalmente y nunca conseguíamos llegar con los tiempos que habíamos previsto, esto sumado a que el ocuparnos del montaje no nos permitía enfocarnos correctamente en nuestros roles.

Entiendo que esa etapa de pruebas fue primordial para poder encontrar nuestros puntos débiles como grupo y así generar estrategias que permitan solucionarlos y que la experiencia de trabajo sea más amena.

Al mismo tiempo, desde la producción tuve que encargarme de gestionar los permisos ante nuestra casa de estudios a fin de disponer no sólo del Set de Sede Fonseca para las sucesivas pruebas y la muestra final de la videoinstalación que se realizó el día 1 de diciembre de 2018 en el marco del Festival de Artimañas, sino también de recursos pertenecientes a Medios audiovisuales como luces y equipos de sonido para todas las instancias de concreción de esta obra, como así también de los alquileres tanto de locación para el rodaje como de proyectores para las diferentes pruebas.

Tras las primeras pruebas del dispositivo entendimos que el sonido al que consideramos una parte sumamente importante, no sólo de cualquier audiovisual, sino especialmente de las videoinstalaciones del tipo inmersivas<sup>6</sup> no estaba siendo tratado con la misma intensidad que lo estábamos haciendo con las imágenes, por lo que decidimos que era momento de integrar a un sonidista a nuestro equipo, con quien trabajamos con el objetivo de crear una banda sonora, que permita a los visitantes que transiten el espacio de nuestra obra sentirse parte de la misma.

Al mismo tiempo nuestro proyecto ha sido seleccionado para un cruce entre las carreras de Artes Audiovisuales y Diseño en Comunicación Visual, cuya finalidad es crear una identidad de marca de proyectos que están en instancia

---

<sup>6</sup> Con esto nos referimos a instalaciones en las que el público visitante se sienta parte de las mismas, como un personaje que convive con aquello que se muestra en pantalla, por esto consideramos sumamente importante el rol del sonido. En el caso de nuestra obra el mismo será trabajado de forma envolvente para reforzar esa sensación en el visitante de la videoinstalación de que es parte de la obra.

de tesis, luego de que nos presentaran varias propuestas hemos seleccionado una que se ajusta al mensaje que queremos transmitir con nuestra obra. Esto nos significó una gran ayuda de cara a la exhibición de “Transire” puesto que gracias a este cruce interdisciplinario contamos con material para promocionar el evento de exposición de nuestra videoinstalación.

Me he encontrado a lo largo de este proceso con el hecho de que, si bien es posible adaptar ciertos elementos propios de la producción audiovisual a una obra de estas características, también es necesario que el trabajo sea aún más minucioso y crear estrategias propias ya que al no existir referencias al respecto, un mínimo descuido del flujo de trabajo de cualquiera de las áreas podría dar como resultado la imposibilidad de llevar a buen término la concreción de nuestro trabajo de tesis.

## BIBLIOGRAFÍA

- Eco, Umberto (1962). La poética de la obra abierta. En Eco, Umberto, *Obra abierta*, Buenos Aires, Planeta Agostini.
- Jiménez, José, “Componentes”. En: *Teoría del arte*. Tecnos, Madrid, 3º reimpresión, 2006.
- La Ferla, J., Szlifman, M. “Reflexiones en torno a la producción audiovisual: el diseño como obstáculo”. Disponible en: <https://maestriadicom.org/articulos/reflexiones-en-torno-a-la-produccion-audiovisual-el-diseno-como-obstaculo/>
- Sánchez Vázquez, Adolfo. *De la Estética de la Recepción a una estética de la participación*. México, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2005

## REFERENCIAS ARTÍSTICAS

- Bienal de Arquitectura de Venecia 2012: Expografias.  
Disponible en <https://www.archdaily.com/267397/venice-biennale-2012-croatian-pavilion>
- Bill Viola: Transformation.  
Disponible en <https://www.artsy.net/show/faurschou-foundation-bill-viola-transformation>
- Central Symmetrical Rotation Movement.  
Disponible en <https://vimeo.com/64192965>
- Ela Boyd “Reflection, refraction, projection”.  
Disponible en <https://vimeo.com/24662125>
- Juego de Luces: Julio Le Parc.  
Disponible en <http://www.malba.org.ar/evento/le-parc-lumiere/>
- NONOTAK (Noemi Schipfer & Takami Nakamoto) Isotopes.  
Disponible en <http://oxane.tumblr.com/post/91023000830/autosafari-nonotak-noemi-schifertakami>
- Team Lab .  
Disponible en <https://www.teamlab.art/w/>
- The Treachery of Sanctuary.  
Disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=I5\\_\\_9hq-yas&t=92s](https://www.youtube.com/watch?v=I5__9hq-yas&t=92s)
- Thesis: Sang Eun Lee.  
Disponible en <http://archive.prntesting.org/2013/06/13/thesis-sang-eun-lee/>
- WATER VOCAL – ENDANGERED.  
Disponible en <http://ruri.is/2011/10/05/water-vocal-endangered/>

## ANEXOS

### PRESUPUESTOS

<b>Rodaje 23/5/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Locación	480
Actrices	800
Tela negra	550
Filtros	480
Snacks	85
Movilidad	200
<b>Total:</b>	<b>2595</b>

<b>Rodaje 30/6/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Locación	480
Actrices	800
Tela negra	400
Vellón	325
Luces navidad	335
Filtro	110
Varios Maquillaje	703
Snacks	120
Movilidad	343
<b>Total</b>	<b>3616</b>

<b>Rodaje 18/8/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Lámpara papel	50
Prisma	50
Parches	32
Cinta papel	50
Algodón de azúcar	200
Papel afiche	35
Comida	381
<b>Total</b>	<b>798</b>

<b>Rodaje 21/9 y 22/9</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Colorante comestible	55
Maquillaje artístico	180
Comida	290
Movilidad	140
<b>Total</b>	<b>665</b>

<b>Prueba Set 3/9/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Tul	1530
Listones de madera	360
Cables HDMI	610
Cables USB	400
Alquiler proyectores	900
Cables protoboard	200
Ferretería	260
Alambre	175
Papel afiche	15
Comida	260
Movilidad	375
2 Arduino	800
5 mini protoboard	300
9 pir	720
5 gabinetes arduino	1000
<b>Total:</b>	<b>7905</b>

<b>Prueba Set 17/10/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Cables sonido	522
Cables USB AB	447
Alargue USB	179
Tela Voile	1590
Ferretería	450
Comida	287
Alquiler proyectores	1100
Movilidad	770
<b>Total</b>	<b>5345</b>

<b>Prueba Set 12/11/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Tela Voile	1980
Friselina	1400
Caños cortina	1080
Cables varios	426,5
usb macho-hembra	440
Alambre	760
Cinta duck tape	260
Guantes de trabajo	120
Ferretería	285
Precintos	240
Comida	982
Cartulinas	40
Soporte proyector	500
Alquiler proyectores	1000
Alquiler cables DMX	600
Movilidad	482
plug macho-hembra	360
6 pir	1380
<b>Total</b>	<b>12335,5</b>

<b>Armado y presentación 1/12/2018</b>	
<b>Concepto</b>	<b>Importe</b>
Gráfica	3180
Ferretería	960
Alquiler cables DMX	600
Alquiler de proyectores	1000
Movilidad	637
Comida	2707
<b>Total</b>	<b>9084</b>

<b>Presupuesto Final</b>	
Total Rodajes	7674
Total Pruebas Set	25585,5
Total Presentación	9084
<b>Total</b>	<b>42343,5</b>

## LISTADO DE NECESIDADES BÁSICAS PUESTA 1/12/2018

### **Iluminación/proyección:**

Reflectores led RGB x6  
Cables DMX x6  
Nodo Artnet DMX x1  
Proyectores x3  
Soportes x3  
Cables HDMI 10mts x3  
Notebooks x4 (3 para proyectar + 1 para luces)  
Pantallas (9 telas voile + 9 caños)

---

### **Sonido:**

Consola  
Parlantes para sonido de base (graves) x2  
Parlante monitor para agudos x6  
Cable RCA miniplug x4  
Cables Miniplug macho-hembra x6  
Notebook x1

---

### **Interactividad:**

Placa Arduino x4  
Sensor PIR x12  
Alargue USB x8  
Cable USB AB x4

---

### **Elementos misceláneos:**

- . Herramientas básicas:
  - Pinza
  - Martillo
  - Tenaza
  - Destornillador Philip
  - Destornillador de paleta o plano
- . Cinta de papel
- . Cinta aisladora
- . Alambre
- . Tanza
- . Guantes de seguridad
- . Precintos
- . Tijera
- . Friselina negra x4
- . Cinta Duct Tape x2
- . Alargues y zapatillas

**CRONOGRAMA Y TAREAS PUESTA 1/12/2018**

<b>Fecha</b>	<b>Tareas</b>		
	<b>Sonia</b>	<b>Ornella</b>	<b>Ana</b>
15/11	Coordinar reunión con sonidista	Retoques a videos para la videoinstalación.	
16/11	Reunión con diseñadora para definir piezas gráficas	Reunión con diseñadora para definir piezas gráficas	Reunión con diseñadora para definir piezas gráficas
17/11	Búsqueda cables DMX	Preparación videos para entrega	Prueba interacción luces
18/11	Envío de pedido a diseñadora	Re edición de videos para interacción de luces	Prueba interacción luces
19/11	Cierre de cronogramas faltantes		
20/11	Confirmar pedidos de Set y equipos en comodato		
21/11	Pedido en gráfica		
22/11	Retiro pedido gráfica		
23/11	Reparto piezas gráficas		
24/11	Reparto piezas gráficas		
25/11	Preparación catering 28, 29 y 30 de noviembre		
26/11	Reunir todo en base	Reunir todo en base	Reunir todo en base
27/11	Reunir todo en base	Reunir todo en base	Reunir todo en base

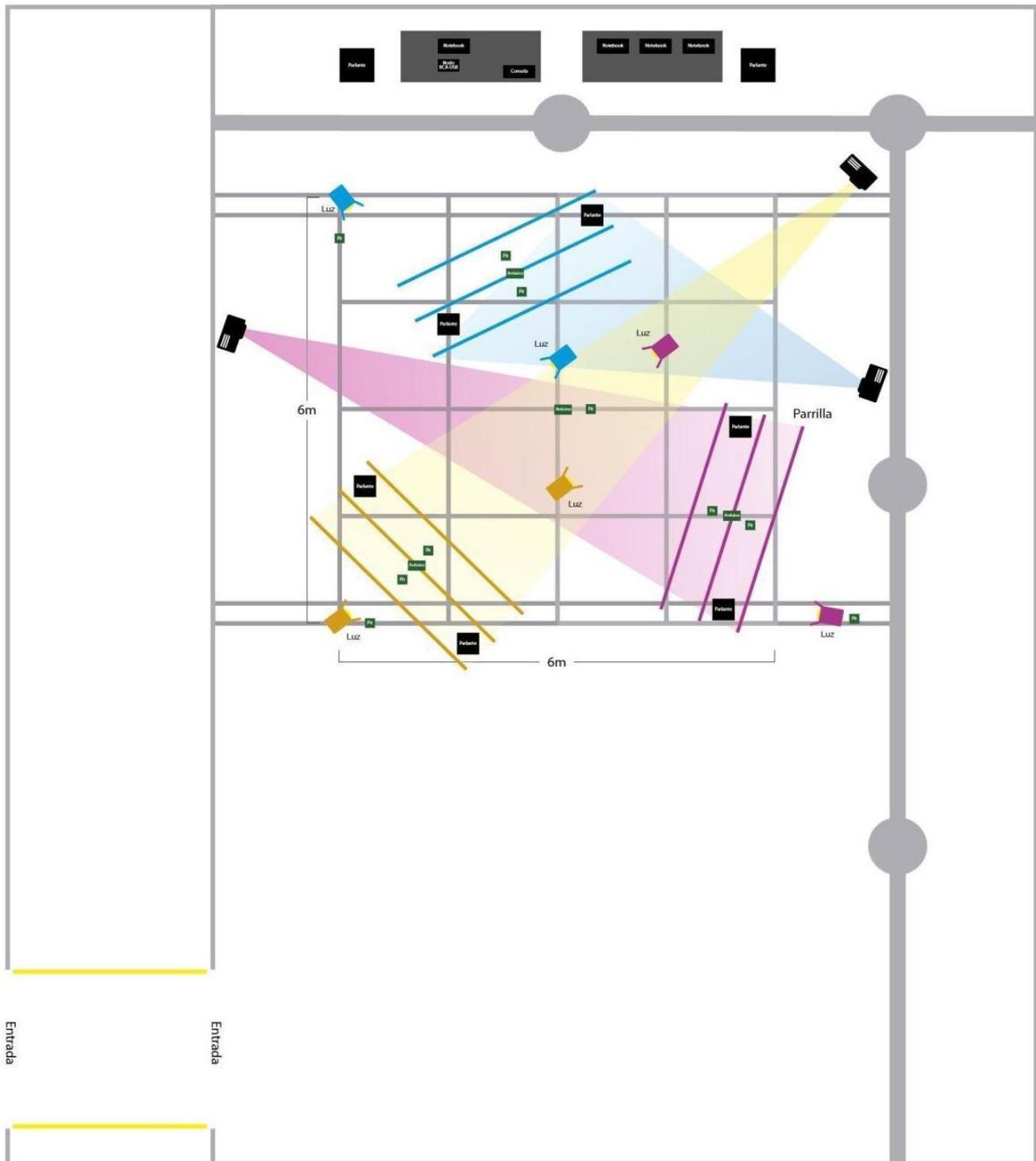
<b>Cronograma de tareas 28/11/2018</b>				
<b>Hora</b>	<b>Sonia</b>	<b>Ornella</b>	<b>Ana</b>	<b>Clari</b>
8:00	Reunión en base	Reunión en base	Reunión en base	
9:00	Descargar todo - retirar cables de medios - ingreso a set	Descargar todo - ingreso a set	Descargar todo - ingreso a set	Descargar todo - ingreso a set
10:00	Limpieza profunda set	Limpieza profunda set	Limpieza profunda set	Limpieza profunda set
11:00	Limpieza profunda set	Limpieza profunda set	Limpieza profunda set	Limpieza profunda set
12:00	Colgar sensores pir y pantallas	Ubicar mesas	Ubicar mesas	Colgar sensores pir y pantallas
13:00	Chequear correcta ubicación de pir y pantallas	Chequear correcta ubicación de pir y pantallas	Chequear correcta ubicación de pir y pantallas	Chequear correcta ubicación de pir y pantallas
14:00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
15:00	Colgar friselina	Colgar friselina	Colgar friselina	
16:00	Situar parlantes disponibles	Situar parlantes disponibles	Situar parlantes disponibles	
17:00	Pasar cables de forma prolija	Pasar cables de forma prolija	Pasar cables de forma prolija	

<b>Cronograma de tareas 29/11/2018</b>					
<b>Hora</b>	<b>Sonia</b>	<b>Ornella</b>	<b>Ana</b>	<b>Lara</b>	<b>Rocío</b>
8:00	Reunión en base	Reunión en base	Reunión en base		
9:00	Ingreso a set	Ingreso a set	Ingreso a set	Ingreso a set	
10:00	Situar computadoras y conectarlas	Situar computadoras y conectarlas	Situar computadoras y conectarlas	Situar computadoras y conectarlas	
11:00	Ubicar proyectores disponibles	Ubicar proyectores disponibles	Ubicar proyectores disponibles	Ubicar proyectores disponibles	
12:00	hacer pruebas de interacción	hacer pruebas de interacción	hacer pruebas de interacción	hacer pruebas de interacción	
13:00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	
14:00	Colgar luces	Colgar luces	Colgar luces	Colgar luces	
15:00	Probar sensores pir y mapear luces	Probar sensores pir y mapear luces	Probar sensores pir y mapear luces		Probar sensores pir y mapear luces
16:00	Hacer pruebas de proyección	Hacer pruebas de proyección	Hacer pruebas de proyección		Hacer pruebas de proyección
17:00	Corregir posibles errores	Corregir posibles errores	Corregir posibles errores		Corregir posibles errores
18:00	Descanso/Merienda	Descanso/Merienda	Descanso/Merienda		Descanso/Merienda
19:00	Últimas pruebas	Últimas pruebas	Últimas pruebas		Últimas pruebas
20:00	Retirar proyectores y computadoras	Retirar proyectores y computadoras	Retirar proyectores y computadoras		Retirar proyectores y computadoras

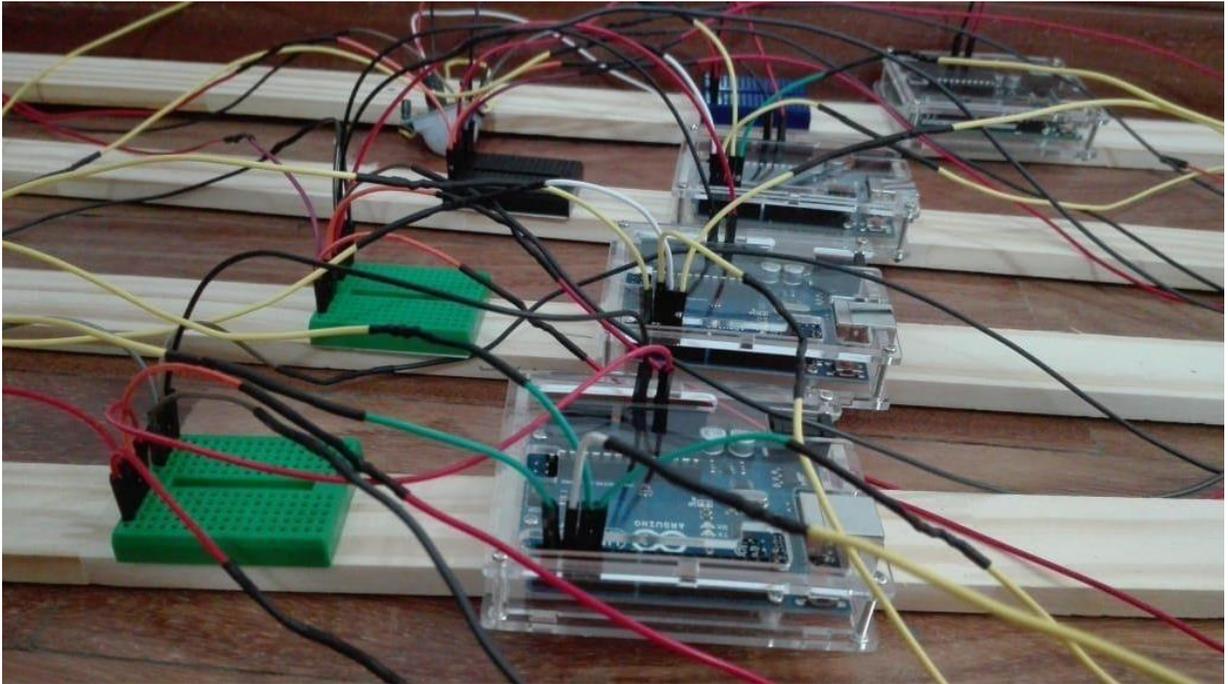
<b>Cronograma de tareas 30/11/2018</b>				
<b>Hora</b>	<b>Sonia</b>	<b>Ornella</b>	<b>Ana</b>	<b>Clari</b>
8:00	Reunión en base	Reunión en base	Reunión en base	
9:00	Buscar parlantes	Ingreso a set	Ingreso a set	Ingreso a set
10:00	Ubicar parlantes	Prueba de sonido	Prueba de sonido	Ubicar parlantes
11:00	Prueba de sonido y correcciones			
12:00	Ubicar proyectores	Mapear proyección	Mapear proyección	Ubicar proyectores
13:00	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
14:00	probar interacción	probar interacción	probar interacción	probar interacción
15:00	Prueba instalación	Prueba instalación	Prueba instalación	
16:00	Corrección de errores	Corrección de errores	Corrección de errores	
17:00	Corrección de errores	Corrección de errores	Corrección de errores	
18:00	Descanso/Merienda	Descanso/Merienda	Descanso/Merienda	
19:00	Prueba final	Prueba final	Prueba final	
20:00	Limpieza y cierre	Limpieza y cierre	Limpieza y cierre	

<b>Cronograma de tareas 30/11/2018</b>					
<b>Hora</b>	<b>Dalma</b>	<b>Gime</b>	<b>Lara</b>	<b>Rocío</b>	<b>Esteban</b>
8:00					
9:00	Ingreso a set				
10:00	Ubicar parlantes				Prueba de sonido
11:00	Prueba de sonido y correcciones				prueba de sonido
12:00	Ubicar proyectores	Ubicar proyectores			
13:00	Almuerzo	Almuerzo			
14:00	probar interacción	probar interacción			
15:00		Prueba instalación	Prueba instalación	Prueba instalación	
16:00	Corrección de errores	Corrección de errores	Corrección de errores	Corrección de errores	
17:00	Corrección de errores	Corrección de errores	Corrección de errores	Corrección de errores	
18:00	Descanso/ Merienda	Descanso/ Merienda	Descanso/ Merienda	Descanso/ Merienda	
19:00	Prueba final	Prueba final	Prueba final	Prueba final	
20:00	Limpieza y cierre	Limpieza y cierre	Limpieza y cierre	Limpieza y cierre	

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



## Placas de arduino y sensores pir (interacción)



## Diseño gráfico presentación 1/12 (Flyer)



Fotos armado en set:

