



Los Andes
Instituto Superior Tecnológico

PROGRAMACIÓN DE SERVIDORES DE
VIDEO EN VIVO, CÁMARAS PARA CCTV,
CONTENIDOS VISUALES Y
CINEMATOGRAFÍCOS PARA LA GIRA 2023
**“JUNTOS POR ÚLTIMA VEZ” DE LA BANDA
CRUKS EN KARNAK**

Autor: Pablo Vásquez Montaña

Director: Tnlga. Helen Tambo

**INFORME DE TESIS PREVIO A
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE TECNÓLOGO SUPERIOR
EN AUDIOVISUAL.**

Quito – Ecuador

2023

CERTIFICACIÓN

Tnlga.

Helen Tambo

DOCENTE DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "LOS ANDES"

CERTIFICA:

Que el presente trabajo de investigación, previo a obtener el título de Tecnólogo en Audiovisual, cuyo tema es la **PROGRAMACIÓN DE SERVIDORES DE VIDEO EN VIVO, CÁMARAS PARA CCTV, CONTENIDOS VISUALES Y CINEMATOGRAFÍCOS PARA LA GIRA 2023 "JUNTOS POR ULTIMA VEZ" DE LA BANDA CRUKS EN KARNAK** ha sido realizado bajo mi conducción, control y supervisión, por lo que, autorizo su presentación, sustentación y defensa.

Loja, mayo de 2024



Tnlga Helen Tambo

DIRECTOR

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico al Gran Espíritu que me ha acompañado y guiado durante todo este tiempo, me agradezco a mí mismo por llevarme a experimentar shows inolvidables.

Agradezco a mi madre por haberme dado la vida y la oportunidad de salir de Loja para crecer y expandirme en otra ciudad.

Agradezco a mis suegros Tulio Loayza y Mercedes Valarezo por impulsarme a obtener mi título, a ser una mejor persona y a mi esposa Daniela Loayza quien ha estado atrás de todo este proceso dándome ánimos y apoyo incondicional te amo mi amor gracias.

Dedico una parte de lo que en mi día a día me

sostiene. Con amor

Pablo Andrés Vásquez Montaña.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la vida por haberme permitido llegar hasta aquí, por cumplir una meta que la he tenido pendiente y me siento muy orgulloso de haberlo conseguido.

Agradezco a mi Directora de tesis, Ing. Mariel Minga, quien ha sido un gran soporte durante este proceso.

A Sergio Sacoto productor de Cruks en Karnk por la oportunidad y la confianza siempre.

Pablo Andrés Vásquez Montaña.

TABLA DE CONTENIDO

.....	1
CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO II - OBJETIVOS.....	10
Objetivo general:.....	11
Objetivos específicos:.....	11
CAPÍTULO III – METODOLOGÍA.....	12
Método analítico.....	12
Método Inductivo:.....	12
Método Deductivo.....	12
Técnica.....	13
Entrevista:.....	13
Población.....	13
Proceso de producción audiovisual.....	13
Proceso de Preproducción.....	14
Proceso de Producción.....	15
Proceso de Postproducción.....	15
CAPÍTULO IV – DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN.....	17
Preproducción.....	17
Producción.....	22

Postproducción.....	26
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	28

RESUMEN

El proyecto audiovisual para la gira 2023 "Juntos por Ultima Vez" de la banda "Cruks en Karnak" surge de la necesidad de plasmar visualmente la historia de esta icónica agrupación, así como de mostrar el alto nivel de producción que existe en el país. Esto busca no solo enaltecer la música nacional, sino también llamar la atención de productores internacionales para abrir nuevas oportunidades laborales en el sector audiovisual ecuatoriano. A pesar de las limitaciones y el bajo apoyo gubernamental, el equipo detrás del proyecto se ha preparado con dedicación para llevar a cabo un espectáculo de calidad internacional.

Los objetivos del proyecto incluyen la programación de servidores de video en vivo, cámaras para CCTV y la creación de contenidos visuales y cinematográficos para cada canción de la gira. Se emplean metodologías analíticas, inductivas y deductivas, así como técnicas de entrevista, para abordar los distintos aspectos de la producción audiovisual. Además, se realiza un detallado proceso de preproducción, producción y postproducción, que abarca desde la planificación hasta el montaje y desmontaje del equipo.

Durante la preproducción, se lleva a cabo una reunión de contenidos con Sergio Sacoto, líder de la banda, para definir el enfoque visual de la gira. Se desarrollan ilustraciones, animaciones, efectos especiales y ediciones para cada canción. La producción involucra la instalación de servidores, cámaras y cableado, así como la coordinación con el equipo de sonido y luces.

Finalmente, en la postproducción, se desmontan los equipos y se recopilan las grabaciones para su revisión y almacenamiento.

El proyecto destaca la importancia de la producción audiovisual como herramienta para promover la música nacional y abrir nuevas oportunidades en el sector del entretenimiento.

ABSTRACT

The audiovisual project for the 2023 tour "Juntos por Ultima Vez" of the band "Cruks en Karnak" arises from the need to visually capture the history of this iconic band, as well as to show the high level of production that exists in the country. This seeks not only to enhance national music, but also to attract the attention of international producers to open new job opportunities in the Ecuadorian audiovisual sector. Despite the limitations and low governmentalsupport, the team behind the project has prepared with dedication to carry out a show of international quality.

The objectives of the project include the programming of live video servers, CCTV cameras and the creation of visual and cinematic content for each song of the tour. Analytical, inductive and deductive methodologies, as well as interview techniques, are employed to address the various aspects of audiovisual production. In addition, a detailed process of pre-production, production and post-production is carried out, from planning to the assembly and disassembly of the equipment.

During pre-production, a content meeting is held with Sergio Sacoto, the band's leader, to define the visual focus of the tour. Illustrations, animations, special effects and edits are developed for each song. Production involves the installation of servers, cameras and cabling, as well as coordination with the sound and lighting team. Finally, in post-production, equipment is disassembled and recordings are compiled for review and storage.

The project highlights the importance of audiovisual production as a tool to promote national music and open new opportunities in the entertainment sector.

CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN

Este proyecto audiovisual nace de dos necesidades, una que se pueda plasmar visualmente la historia de una de las bandas más icónicas del país “Cruks en Karnak”, los mismos que traen recuerdos, anécdotas y cuentan la historia de nuestro país.

Por otro lado, busca mostrar el nivel de producción que existe en nuestro país, cumpliendo con estándares altos en audio, video, luces, sonido y producción, así se genera un show con medidas que pueden atraer a nuestro país la atención de productores internacionales que puede abrir nuevas plazas de trabajo.

En Ecuador el apoyo al sector cultural y a la industria del entretenimiento ha sido muy poca, sobre todo en viabilidad, lo que ha ido generando bajo empleo para una gran parte del sector audiovisual que vive del mismo. Frenando la posibilidad que Ecuador pueda exportar música, shows y demás espectáculos que permitan así también el ingreso de turismo y una inyección económica. Esto es un atraso hacia el crecimiento tecnológico de nuestro país.

En medio de esta dificultad que se ha vivido durante los últimos años, en la pandemia del 2020, este sector fue el primero en afectarse por un largo tiempo, fue lo último en reactivarse, en retomar los conciertos con el aforo necesario para que pueda representar el ingreso económico esperado.

Ecuador a nivel social el mundo de los espectáculos se ve afectado ante cualquier circunstancia externa, por ejemplo, en los últimos años de gobierno hemos vivido paro nacional, en los cuales los shows son lo primero que se cancela por estados de excepción, cierres de vías, la inseguridad, etc.

A pesar del poco apoyo que ha existido por parte del país, toda la gente que está detrás de los conciertos se ha ido preparando muy bien por su cuenta, esperando tener la oportunidad de mostrar ante el mundo lo que Ecuador puede dar y generar. Un espectáculo al nivel de cualquier otro país, donde basados en el cumplimiento con un “rider” podamos llevar el mismo concepto que planifiquemos desde el inicio de un proyecto a cualquier parte del mundo, para hacer que el público pueda vivir momentos especiales y regalarles un momento de felicidad.

(Cardoso et al, 2019) sostiene:

“Una vez que los cineastas ecuatorianos hicieron suya la práctica de la coproducción, una experiencia durante décadas ajena, lejana y extraña devenida en rutina, era necesario que el país se sumara a los procesos de construcción de la integración regional a través de la cultura. En el ámbito institucional, el sector audiovisual es siempre una punta de lanza tanto por su mejor nivel organizativo como por las características de penetración masiva de la actividad. Ecuador se incorpora activamente en esta dinámica enarbolando el discurso de la soberanía audiovisual.” (p.23)

CAPÍTULO II - OBJETIVOS

Objetivo general:

- Programar los servidores de video en vivo, cámaras para circuito cerrado de televisión, contenidos visuales y cinematográficos para la gira 2023 **“JUNTOS POR ULTIMA VEZ”** dela banda **“CRUKS EN KARNAK”**.

Objetivos específicos:

- Acoplar un computador a manera de Servidor de video para poder reproducir los contenidos en cualquier pantalla gigante y poder garantizar la captura de 8 cámaras individuales.
- Diseñar e ilustrar los contenidos puntuales por cada canción.
- Animar las ilustraciones aprobadas por cada canción.
- Editar un video para cada canción, el mismo durará lo mismo que cada secuencia de audio para garantizar la sincronización de los contenidos.
- Programación de todo el contenido visual en el software “Resolume Arena 7”
- Programación de efectos par Kinect en el software “Touch Designe 8”
- Programación de la de cámaras mediante en el software “grandMA 2”

CAPÍTULO III – METODOLOGÍA

1. Método analítico

El método analítico es un método de investigación que se desprende del método científico y es utilizado en las ciencias naturales y sociales para el diagnóstico de problemas y la generación de hipótesis que permiten resolverlos. (Nirian, 2020)

El método analítico se usó para plantear los distintos problemas que se pueden presentar durante la producción técnica, visual y en escenario, a su vez esto nos permitió a través de las hipótesis generadas tener un plan B para las distintas posibilidades en que algo falle.

2. Método Inductivo

Son aquellos procedimientos que van de lo simple a lo complejo, es decir, estudia los fenómenos o problemas desde las partes hacia un todo. (Suarez, 2023)

Este método se usó para analizar las distintas etapas de la producción y sus resultados con la finalidad de obtener un producto de calidad.

3. Método Deductivo

Se basa en la descomposición del todo en sus partes, es decir, va de lo general a lo particular y se caracteriza porque contiene un análisis.

El método deductivo nos permitió realizar un análisis de los conceptos generales y principios de las técnicas de edición de video con la finalidad de ofrecer un video demostrativo acorde a las necesidades de la empresa, de esta manera la metodología facilitó la construcción del sumario.

4.

Técnica

Las técnicas e instrumentos de investigación son los procedimientos o formas de obtener los datos del tema en estudio. Se apoya en las herramientas para recopilar, organizar, analizar, examinar y presentar la información encontrada. (Masters, 2023)

Para la elaboración de este proyecto audiovisual se utilizó una sola técnica: la entrevista.

4.1 Entrevista

“La entrevista es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando” (Murillo, s.f.)

Mediante reuniones creativas, planteamientos de conceptos y lluvias de ideas definimos los contenidos. A la par de esto mediante el mismo procedimiento planteamos el mejor escenario con base en las limitaciones de presupuesto y equipos en el país, que nos permitan llevar a escena de la manera más íntegra el concepto planteado.

5. Población

El público objetivo son fans de esta icónica banda y demás fans del pop y rock nacional. La edad de los mismos oscila alrededor de los 17-60 años de edad.

6. Proceso de producción audiovisual

Para (Prodisa, 2018) “Producción audiovisual se refiere a la realización de contenidos para medios de comunicación audiovisuales. Generalmente está enfocada a medios como cine o televisión, independientemente del tipo de soporte y género.”(p.34)

Todo proyecto audiovisual este se elaborará bajo las mismas fases:

Preproducción: que es el momento inicial en donde nace la idea del proyecto que se llevará a cabo.

Producción: aquí ponemos en práctica todo lo establecido.

Postproducción: aquí vamos haciendo una selección de todo el material recogido.

7. Proceso de Preproducción

Esta fase incluye planificación y organización de todo lo que se requerirá para que el proyecto pueda desarrollarse de la mejor manera. Aquí plantearemos nuestro proyecto, realizando todas las reuniones y revisiones necesarias.

Lo que se planteó durante esta fase es lo siguiente:

Mapeo para proyección

Guión de cámaras

Creación de Contenido Audiovisual

Programación de servidores y cámaras

Sincronización mediante código de tiempo SMPTE

Rider Técnico

Roomlist

8. Proceso de Producción

Este es el momento donde ponemos en marcha la ejecución del proyecto, aquí veremos en acción los contenidos visuales que han sido previamente planificados, revisados, corregidos. Esta fase es la puesta ya en escenario del show, durante esta fase lo que se llevó a cabo fue lo siguiente:

Montaje de cámaras, servidores y cableado.

Conexiones necesarias con el equipo humano-técnico de sonido y luces.

Prueba de sonido

Ingreso de público

Line-check y pruebas internas

Show o Concierto

9. Proceso de Postproducción

Esta fase es la final dentro del proyecto, separada independiente de la pre- y la producción comotal. El desmontaje de equipos y recopilación de las grabaciones de cámaras y consola de audio: son tan importantes como el montaje y uso(producción)

Además de esto, luego de haber resuelto con éxito el problema planteado hacemos un análisis general de las 7 fechas de conciertos, esto implica una serie de procesos y actividades destinada a recalcar todo lo logrado y mejorar cualquier detalle para una próxima gira.

Durante esta fase se lleva a cabo lo siguiente:

Desmontaje de equipos audiovisuales de la

crew

Recopilación de información, grabación de tarjetas SD(si el proveedor de cámaras en el
venuerealizó la grabación) y grabación de audio en consola de sonido en vivo

CAPÍTULO IV – DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN

Como se ha mencionado anteriormente este proyecto se llevó a cabo durante las tres fases de laproducción que son: preproducción, producción, y postproducción.

10. Preproducción

10.1 Reunión de contenidos con Sergio Sacoto

Durante esta fase es necesario tener en cuenta que tenemos que hacer la recolección de la información acerca de la banda Cruks en Karnak, para conocer mejor sobre cuáles son sus proyecciones en cuanto a los contenidos visuales que serán plasmados en las pantallas de los diferentes conciertos que se desarrollarán a lo largo del país.

El contenido audiovisual adquiere importancia por su visibilidad teniendo en cuenta que el cerebro sintetiza la información visual de forma más rápida y fácil, además, dicha información se queda por más tiempo en el subconsciente de las personas, ya que el cerebro la asocia de manera quínésica y la guarda. Es por esta razón que cuando vemos un anuncio que nos llama la atención somos capaces de recordarlo incluso años después.

Cruks en Karnak

Historia

Cruks en Karnak fue una banda ecuatoriana de rock en español y blues.¹ Se inició en la ciudad de Quito por los hermanos de origen argentino-ecuatoriano Sergio y Andrés Sacoto, en el año 1989. En el 2007 la banda se disolvió, dando su concierto de despedida en el parque Itchimbia de su ciudad de origen.

El nombre de la banda es una referencia a una supuesta expedición de William Crookes en Karnak, por lo que posteriormente fue cambiada por el nombre de Cruks en Karnak, con la finalidad de acortar el nombre y adaptarlo al español puro.

También conocidos como Los Cruks, se caracterizaron por ser una banda que desde el principio intentó rescatar valores de la cultura local y regional, fusionando el rock con géneros tan diversos como el pop, la música afro-latina, el funk, el folklore latinoamericano, entre muchas otras formas de expresión musical, logrando un sonido característico. Tuvieron gran fama nacional y trascendieron el ámbito internacional al ser de las primeras bandas ecuatorianas en publicar un video musical en la cadena MTV.2 que tuvo gran aceptación en toda la región.”
(mbnecuador.com, 2016)

Datos generales

En el 2007 la banda se disolvió, Sergio Sacoto continuó su carrera como solista. La banda se reúne en el 2023, 17 años después tras una idea de su antiguo y actual manager Diego Jara.

Producción Musical Banda

Sergio Sacoto es el encargado de la producción musical, quien ha demostrado ser sino el mejor, de los mejores en su campo mediante la composición, arreglos, producción y ejecución de su música con su proyecto personal, con Cruks en Karnak, componiendo para otros artistas (Pamela Cortez, Tercer Mundo, Las Lolas, etc) sonorizando películas como “Ratas, Ratones y Rateros” (un icono del cine ecuatoriano dirigida por Sebastián Cordero), comerciales, campañas y demás proyectos.

Músico, cantante, compositor y productor ecuatoriano, Sergio Sacoto es un talento múltiple que desafía su categorización. Su voz poderosa y llena de matices, el legendario uso de sus recursos vocales y su electrizante dominio escénico, lo vuelven una avalancha sobre el escenario. Con una fuerza creativa inagotable, su obra musical está compuesta por 10 álbumes de estudio, dos discos en vivo, un DVD, dos álbumes recopilatorios y numerosas colaboraciones junto a destacados artistas.” (sergiosacoto.com/informacion, s.f.).

10.2 Ilustración

El proceso de ilustración nace de hacer bocetos e irlos mejorando de acuerdo a un estilo artístico planteado por la canción.

Anexo 1 (Pixel Map)

Anexo 2 (Creación de artes para la canción “uno Vuelve”)

Anexo 3 (Arte previo animación de la canción “Uno Vuelve”)

10.3 Animación, etalonaje y edición

Con la ilustración ya sea de un dibujo artístico, una escenografía, un lyric video o simplemente una textura procedemos a animar los elementos del mismo.

Anexo 4 (Animación de la escena intro del show previo a la canción “La dama helada”)

10.4 VFX – efectos especiales

Con efectos especiales me refiero a sobreimposiciones, animaciones sobre imagen o tracking demovimientos, texturizado y luz de un video o una ilustración. Para ello usamos la herramienta after effects.

Anexo 5 (Animaciones 3D en Cinema4D)

Anexo 6 (Animaciones 3D con perspectiva en After Effects)

Anexo 7 (Animaciones con pluggin's ELEMENTS, SABER, ETC)

10.5 Edición

Para los temas con una presentación de contenido más cinematográfico como escenas de películas, videos de stock y grabados. Primero realizamos el proceso de etalonaje de las tomas, eligiendo las mejores y las que mas vayan acorde con la temática y dinámica de la canción.

Anexo 8 (Edicion de Multipantallas en base a PixelMap en After Effects)

Anexo 9 (Edición de línea de tiempo y etalonaje en Adobe Premier)

10.6 Programación

La programación de los softwares se hace dependiendo de nuestros requerimientos y lo que nos permitan dichos programas. Las cámaras ingresan como señales individuales al servidor y son capturadas por Resolume Arena 7.

Para mapeo de video en pantallas gigantes y teleprompter utilizamos el software Resolume Arena 7, el mismo nos limita al no poder programar los cambios de camara en tiempo real al no contar con una línea de tiempo.

Para programar el switch de las cámaras utilizamos el software grandMA 2, el mismo es un software para el control de iluminación pero al interpretar el botón que elige cada una de las cámaras en las 5 pantallas como si cada una fuese una luz logro sincronizar con la línea de tiempo de grandMA2 con la interfaz de Resolume Arena 7.

Anexo 10 (Programación de timecode en grandMa 2)

Anexo 11 (Programación de cámaras, VTR y prompter en Resolume Arena 7)

10.7 Presupuesto

Anexo 12 (Presupuesto)

El financiamiento del presente proyecto será asumido por Music Group y Frezze Group (management para Cruks en Karnak).

10.8 Cronograma de

trabajo Anexo 13

(Cronograma)

10.9 Rider Técnico

El rider técnico son todos los requerimientos necesarios para que el show funcione en cualquier lugar al que vaya

Anexo 14 (Rider Técnico)

11. Producción

11.1 Cronograma de show

El cronograma del show nos permite conocer el itinerario del día, pruebas, horarios establecidos, y demás puntos importantes que debemos tener en cuenta.

Anexo 15 (Cronograma)

El presente cronograma corresponde a la última fecha de la gira “Juntos por Ultima Vez” en la ciudad Mitad del Mundo, dentro del Festival Internacional del Globo.

10.2 Montaje de cámaras, servidores y cableado.

De acuerdo a un stage plot preestablecido y a las peculiaridades del venue o lugar donde se realizará el concierto se dispondrá la mejor ubicación para las cámaras.

Se colocará 4 cámaras frontales, una para cada uno de los integrantes originales de la banda:

- Voz: Sergio Sacoto
- Bajo: Andrés Sacoto
- Guitarra: Pablo Estrella
- Teclado: Pablo Santacruz

Se colocan dos cámaras fijas para los músicos invitados:

- Batería: Ernesto Karolys
- Percusión: César Gonzáles

Se coloca una cámara móvil inalámbrica y una señal de entrada de backup. Todo eso conectado a las cámaras Blackmagic ubicadas en el servidor de video, el mismo que estará ubicado a un lado del escenario en un área de trabajo dedicada.

Al final se cablea todas las cámaras.

Anexo 16 (Cámara show Quito – Sony FX6)

En el rider técnico solicitamos 4 cámaras cam corder con mínimo 18-20X, ubicadas en el F.O.H frente al escenario, una para cada uno de los 4 músicos de Cruks. Aparte colocamos 3 cámaras extras en batería, percusión y una cámara móvil.

10.3 Conexiones necesarias con el equipo humano y técnico de sonido y luces

El control de las pantallas led será a un constado del escenario, se necesita dos señales de audio, una por cable de microfono “plug XLR-3” y otro cable por señal “ETHERNET”

Anexo 17 (Mi área de trabajo, servidor, consola de luces y controladores externos)

10.4 Prueba de sonido

La prueba de sonido en este proyecto al ser extensa, siempre serán 2 horas como mínimo dependiendo si el proveedor de equipos nos entrega todo en correcto funcionamiento.

Anexo 18 (Andres Andrade Ingeniero de Sonido Monitores (Cruks en Karnak - Bacilos)

10.5 Ingreso de público

La apertura de puertas en cada ciudad se decidió en estricto acuerdo del contratante y Diego Jara, manager de Cruks en Karnak. Por lo general va variando dependiendo del público.

Anexo 19 (Ágora de la casa de la cultura - Quito)

10.6 Show o Concierto

Anexo 20 (Fotos show agora de la casa de la cultura -Quito)

10.7 Recursos Humanos

Cruks en Karnak: Sergio Sacoto

Andrés Sacoto

Pablo Estrella

Pablo Santacruz

Producción Musical: Sergio Sacoto

Producción Ejecutiva:

Diego Jara / Roberto Mancheno

Paola Burgos / Belén Acosta

Producción Sergio Sacoto: Eleonora Spechel

Producción Técnica: Edu Reyes

Producción Logística: Iván Cordova

Coordinación de Producción: Juan Carlos Viteri

Batería: Ernesto Karolys

Percusión: César

González **SONIDO**

F.O.H. Edu Reyes

Monitores: Andrés Andrade

Stage Manager: Andrés Chamo Noboa

Abel Morillo

VISUAL

Iluminación: Hernan Catagnia

Producción Audiovisual: Pablo Vásquez

COMUNICACIÓN

Coordinación de Medios: Gisella Heredia

Redes: Vicky Guerra

STAFF DE APOYO

Jaime Carrión

Luis Sánchez

Anexo 21 (Creditos presentados como video al final del show)

10.8 Recursos materiales y tecnológicos

Rider Técnico (requerimiento de Cámaras, pantallas LED, monitores para teleprompter, etc)

SERVIDOR A - CPU Edición y Render 1

Procesador: AMD Ryzen 9 3900X 12-Core Processor 3.80 GHz

Memoria RAM: 64,0 GB.

Tarjeta de Video: NVIDIA GeForce RTX 2060 SUPER.

BlackMagicDesing DeckLink Duo 2

Placa: ASRock X570 Steel Legend.

Software: Windows 11 PRO

Anexo 22 (SERVIDOR A)

SERVIDOR B - CPU Proyección y Render 2

Procesador: Core i7 13700K de 16 núcleos / 24 hilos de procesamiento Processor 5.5GHZ

Memoria RAM: 64,0 GB.

Tarjeta de Video: NVIDIA GeForce RTX 4080 16GB GDDR6X.

BlackMagicDesing DeckLink Quad HDMI Recorder

BlackMagicDesing DeckLink 8k Pro

Placa: Z790 Socket 1700

Software: Windows 11 PRO

Anexo 23 (SERVIDOR B)

Consola de luces: Command Wing grandMA 2 + laptop pantalla touch

12. Postproducción

12.1 Desmontaje de equipos audiovisuales:

Anexo 24 (Gear Equipment – Aeropuerto de Cuenca)

El desmontaje de equipos es tan importante como el montaje, esto incluye el guardar, revisar que este completo y que el transporte de los mismo sea de manera segura hacia su bodega o lugar de almacenamiento.

La foto es todos los equipos audiovisuales e instrumentos ocupados en la gira de Cruks en Karnak

12.2 Recopilación de Información:

Dependiendo del proveedor, se recopila la grabación individual de las cámaras usadas para el CCTV que sumamos en pantallas gigantes. El show de Quito se grabó con cámaras extras para tener más material registrado. Además, se respalda la grabación de audio, realizada en la consola de monitores.

Otro contenido importante en esta era es todo lo que se comparte en redes sociales, el público y sus perspectivas para captar los momentos desde su punto de vista.

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

13. Conclusiones

La producción audiovisual en Ecuador no deja de ser una aventura, poco conocimiento, poco interés en aprender, y poca inversión por parte de la empresa privada y pública. Más allá del Fútbol no existe una industria de entretenimiento realmente rentable.

Para los artistas y bandas debe ser muy frustrante que por mas que tengas un producto bueno y de calidad, no poder llevarlo mas allá por todos los limitantes, sobre todo el financiero.

Para cualquier proyecto no sólo musical, sino artístico es indispensable una gran inyección financiera para poder pagar y promocionarse ante el mundo.

Los artistas de talla mundial no dejan de ser tendencia por las grandes sumas que invierten en sus proyectos productoras y distribuidoras.

En Ecuador esto no va a pasar, comparados con nuestro vecino Colombia no tenemos ni tendremos en tiempo futuro una industria del entretenimiento y consolidación que permita no solo que este negocio será rentable, si también la exposición de nuestro arte y talento para poderlo EXPORTAR AL MUNDO que como yo lo veo es el objetivo principal, poder llegar a más y diferentes públicos.

BIBLIOGRAFÍA

Trabajos citados

Casas, L. (11 de mayo de 2022). *occam*. Obtenido de occam:

<https://www.occamagenciadigital.com/blog/producci%C3%B3n-audiovisual-vs-comunicaci%C3%B3n-audiovisual#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20audiovisual%20se%20puede,los%20ruidos%20y%20el%20silencio.>

García, G. (N/N de marzo de 2010). *Scielo*. Obtenido de Scielo:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662010000100003#:~:text=Entre%20los%20principales%20submétodos%20de,el%20geográfico%20y%20el%20etnográfico.

García, I. (20 de agosto de 2020). *wekook marketing*. Obtenido de wekook marketing:

<https://www.wekookmarketing.com/importancia-contenido-audiovisual-marketing/#:~:text=Ventajas%20del%20contenido%20audiovisual&text=El%20contenido%20audiovisual%20potencia%20la,clientes%20con%20comentarios%20y%20opiniones.&text=Tambi%C3%A9n%20contribuye%20>

<https://sergiosacoto.com/informacion.> (s.f.).

Lucrecia Cardoso, Germán Calvi, Matías Triguboff . (2019). *Políticas y producción audiovisual en la era digital en América Latina*. Argentina: Editorial Octubre.

Masters, t. y. (2023). *tesis y masters* . Obtenido de tesis y masters:

<https://tesisymasters.com.co/tecnicas-de-investigacion/>
mbnecuador.com. (2016).

Murillo, J. (N/N de N/N de N/N).

http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf. Obtenido de http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf:
http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf

Prodisa. (28 de Septiembre de 2018). *Prodisa*. Obtenido de Prodisa :

<https://prodisacomunicacion.com/produccion-audiovisual-que-es-y-que-fases-tiene/>

sergiosacoto.com/informacion. (s.f.).

Suarez, E. (9 de marzo de 2023). *experto iniversitario*. Obtenido de experto universitario:

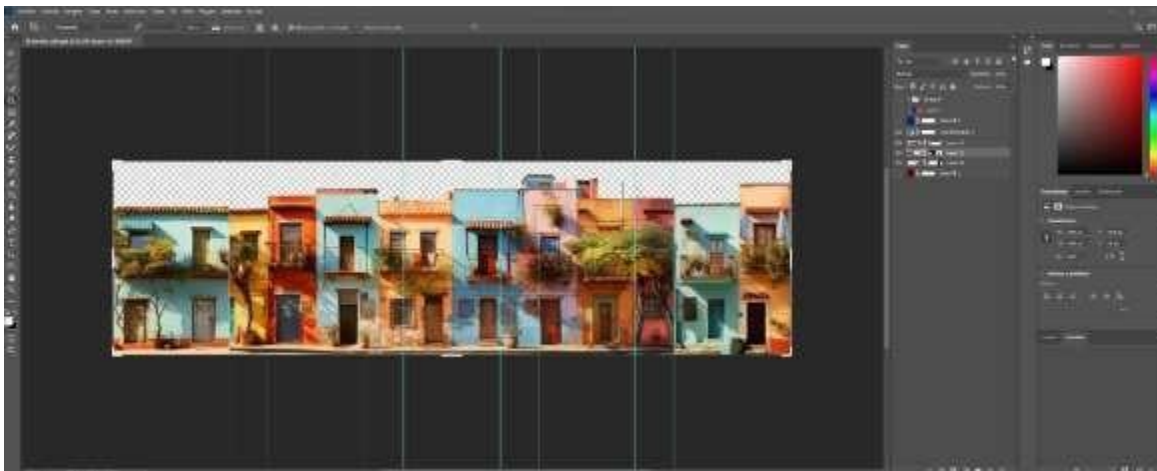
<https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20inductivo%20se%20basa,una%20teor%C3%ADa%20o%20hip%C3%B3tesis%20previa.>

ANEXOS

Anexo 1 (Pixel Map)



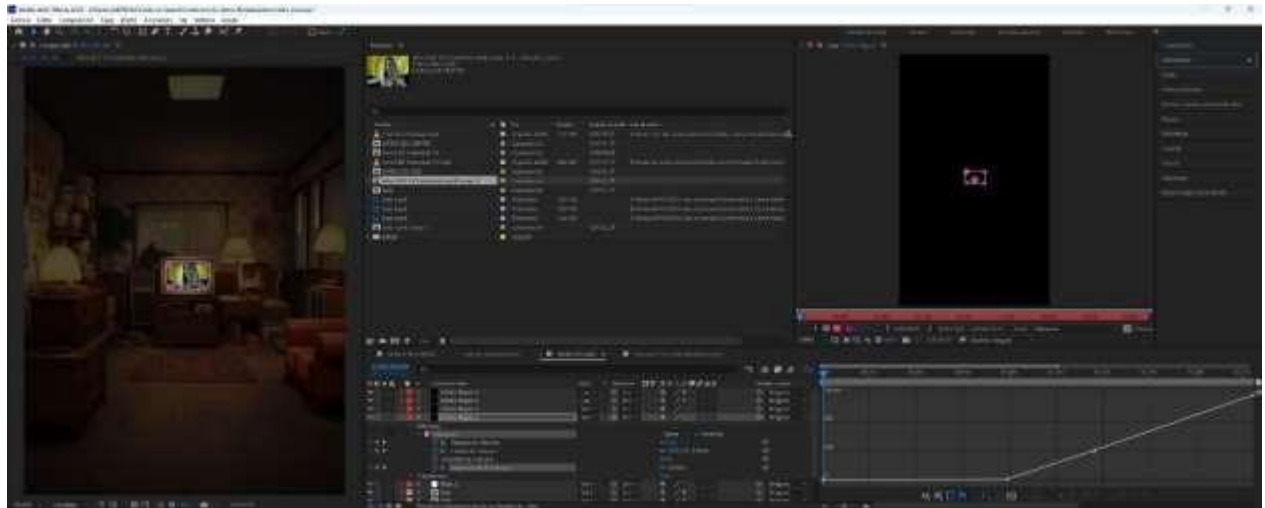
Anexo 2 (Creación de artes para la canción “uno Vuelve”)



Anexo 3 (Arte previo animación de la canción “Uno Vuelve”)



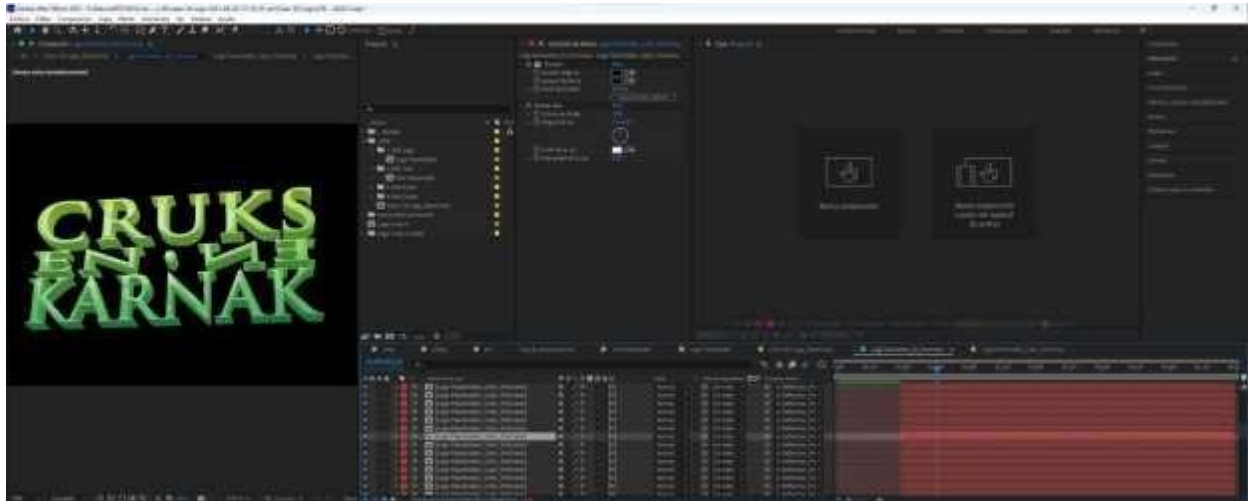
Anexo 4 (Animación de la escena intro del show previo a la canción “La dama helada”)



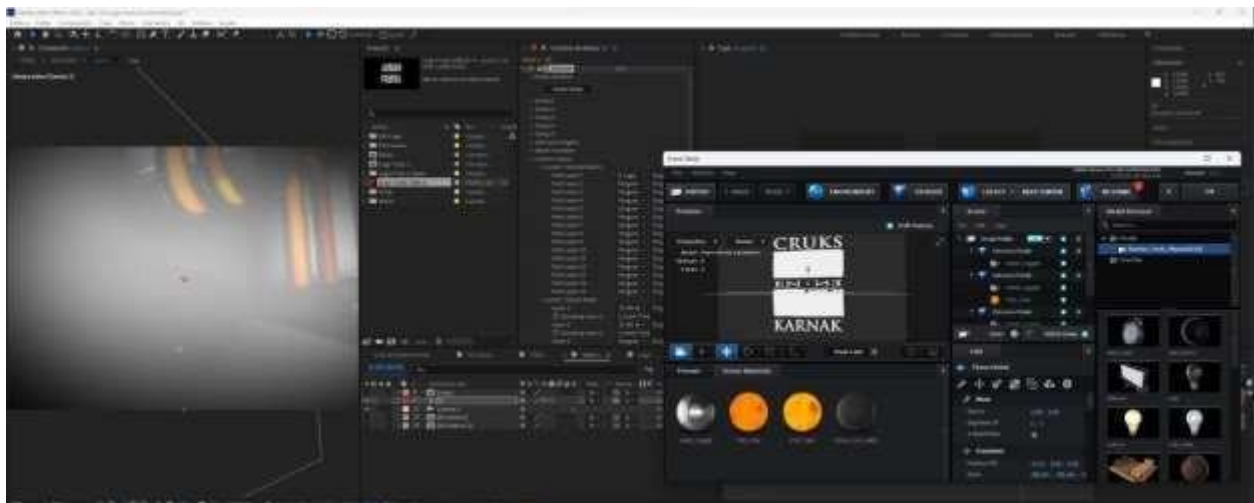
Anexo 5 (Animaciones 3D en Cinema4D)



Anexo 6 (Animaciones 3D con perspectiva en After Effects)



Anexo 7 (Animaciones con plugin's ELEMENTS, SABER, ETC)



Anexo 8 (Edición de Multipantallas en base a PixelMap en After Effects)



Anexo 9 (Edición de línea de tiempo y etalonaje en Adobe Premier)



Anexo 10 (Programación de timecode en grandMa 2)



Anexo 11 (Programación de cámaras, VTR y prompter en Resolume Arena 7)



Anexo 12 (Presupuesto)

Presupuesto					
Contenidos - Cruks en karnak					
Cliente Cruks en Karnak Contacto Sergio Sacoto Evento Gira Juntos por ultima vez 2023 Desde 11-nov Hasta 15-dic Ciudad Quito					
GEAR EQUIPMENT					
Cotización & Contrarider					
REFERENCIA	CANT.	FREQ	V.UNIT.	TOTAL	OBSERVACIONES
VISUALES				5.100,00	
RENDER 3D				100,00	
Modelado e Logo	1	1	100,00	100,00	
Renderizado de animaciones 3D, aprox 10min	1	1	0,00	0,00	costo por segundo
MOTION GRAPHICS				4.800,00	
Animacion de ilustraciones en diferentes estilos	24	1	200,00	4.800,00	
Renderizado de animaciones, aprox 30min	1	1	0,00	0,00	costo por segundo
ILUSTRACIÓN				720,00	
Ilustracion de Arte en base a guion	24	1	30,00	720,00	
CHROMA				200,00	
Estudio de Chroma(Fondo, cámara, iluminación)	1	1	200,00	200,00	
Edición	1	1	0,00	0,00	Grabacion(1 dia, max dia seguido) y edición
STOCK				1.300,00	
CANCIONES EXTRAS DE SETLIST	8	1	125,00	1.000,00	
OUTRO	1	1	300,00	300,00	Cancion sugerida, diseño sonoro(FX) ajustado a tiempo y dinamica
EQUIPOS				700,00	
SERVIDOR 1				200,00	
Alquiler CPU Edición y Render 1	1	1	200,00	200,00	
SERVIDOR 2				200,00	
Alquiler CPU Proyección y Render 2	1	1	200,00	200,00	
CONSOLAS				300,00	
grandMA 2, miniwing version generica NO ORIGINAL	1	1	200,00	200,00	
Maschine Jam	1	1	100,00	100,00	
COSTOS OPERATIVOS				2.650,00	
Operador de Video	1	7	350,00	2.450,00	
Transporte	2	3	25,00	150,00	Aeropuertos
Vaticos	1	2	25,00	50,00	Por Ciudad
GRADO				0,00	
Total				8.450,00	
0%				0,00	Iva 0 por Produccion Audiovisual
Total				8.450,00	
Forma de Pago	PREPAGO: 50% A LA FIRMA DEL CONTRATO PREPAGO: 40% A LA ENTREGA DEL MATERIAL				

Anexo 13 (Cronograma)

Cronograma		Contenidos Visuales para Cruks en Karnak					
MES	DESCRIPCION	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
1	Planteamiento del Tema	X					
2	Elaboracion de anteproyecto		X				
3	Inicio de Proyecto		X				
4	Diseño			X			
5	Animacion			X			
6	Edicion			X			
7	Colorizacion				X		
8	Programación Resolvente				X		
9	Programación grandma 2					X	
10	Revisión 1			X			
1	Revisión 2				X		
2	Pruebas					X	
3	Conciertos					X	X
8	Elaboración de informe final						X
9	Disertación						X
10							

Anexo 14 (Rider Técnico)

1. ENERGÍA

Se debe proporcionar fuentes seguras para la toma de energía eléctrica capaz de soportar la conexión de todos los equipos de amplificación, iluminación y escenario, cada una independiente de la otra y el uso de plantas eléctricas de ser necesario. Toda instalación eléctrica necesita su respectiva conexión a tierra y entre los terminales de neutro y tierra no debe haber tensión eléctrica, V=0 voltios.

Debe haber en el escenario tomas de corriente eléctrica de 120V/60Hz y 15 amp, según sea necesario. Queda entendido que ni el artista, ni su personal será responsable por fallas en el espectáculo debido a cualquier problema eléctrico, fallas de conexión, suministros, mala tierra, etc.

NOTA: Cualquier daño que se ocasione al backline o artistas por fallas en la conexión de energía eléctrica serán de exclusiva responsabilidad del contratante.

2. ESCENARIO (VER PLANO DE MONTAJE)

- 1 Estructura de 15m x 12m x 12m, alorada 3 lados.
- 1 tarima de 12m x 12m a 1.80m de altura.
- 3 sobre tarima de 2.40m x 2.40m a 0.60m de altura.
- 2 área de trabajo para monitores y backline de 4.80m x 3.60m x 1.80m.

Si se tratase de un evento al aire libre, la tarima principal, áreas de trabajo y FOH deberán ser cubiertas con **TECHO** de las mismas dimensiones. **Todas las tarimas** en escenario deberán ser aloradas con faldón de color negro.

3. SONIDO

SISTEMA PA:

El sistema destinado al cubrimiento del área del público debe tener componentes originales de fábrica y está en óptimas condiciones. Sistemas preferidos: **L-ACOUSTICS, D&B AUDIOTECHNIK, K-ARRAY KH5-KH3, NEXO STM, JBL Vertec**.

IMPORTANTE:

- El uso de frontfills es obligatorio.
- Todos los sub sistemas (SUBS, FRONTFILLS, OUTFILLS, DELAYS) deben ser de la misma marca de los altavoces principales.
- Los sub-bajos estéreo o una línea monofónica.
- El sistema de sala debe ser capaz de reproducir el programa musical a una presión de **110 dBSPL** (escala A) sin distorsión en la posición de la mezcla ubicada a 30 metros del escenario.
- Los Procesadores deben estar 100% accesibles a nuestro Ingeniero.
- El sistema de amplificación deberá estar alineado y calibrado correctamente 6 horas antes de la llegada de nuestro personal técnico y debe haber una persona capacitada en la operación del sistema.

No se aceptarán sistemas de fabricación local, o en mal estado; nos reservamos el derecho de admitir o no los equipos que serán usados en el show.

CONSOLAS:

Deberán estar actualizadas a la última versión del firmware y en perfecto estado (faders, pantallas, entradas y salidas) o no serán aceptadas, además de contar con UPS.

- **CONSOLA DE FOH: WAVES LV1** con 36 preamps, 30 salidas en escenario y 8 entradas, 6 salidas en FOH, 2x Switcher 8 port Gigabite, Pantalla touchscreen 22", Waves Fit. **(NO SE ACEPTAN OTRAS CONSOLAS).**
- **Sistema SoundGrid:** Waves Server Extreme 9Cx, Switcher 8 port Gigabite, 4 cables MADL, 4 cables CAT6.
- **CONSOLA DE MONITORES: WAVES LV1; DIGICO QUANTUM 5, 225, SD10** con tarjeta Waves; **AVID S4L** con tarjeta waves. **(NO SE ACEPTAN OTRAS CONSOLAS).**
- La consola **WAVES LV1** se proveerá por parte de la producción del artista por un valor de \$450, se deberá contar por parte de la producción local con 2 cables de red RJ45 Cat6 desde escenario hasta el FOH y un UPS.

MONITORES:

- **B IN EAR MONITORS** con **9 belt packs:**
 - ***OPCIÓN SHURE:** PSM1000 + 2 Antenas y combiner.
 - ****OPCIÓN SENNHEISER:** EW300 G4 + 2 Antenas + 2 Combiner.
- 1 **SIDEFILL ESTÉREO LINE ARRAY CON SUBS**, sistemas sugeridos: K-Array KH2, d&b, Nexa.
- 1 **DRUMFILL:** Subgrave auto-amplificado de 12 o 15 pulgadas.

MIX	MONITOR	
1/2	SERGIO L/R	IEM
3/4	ANDRÉS L/R	IEM
5/6	PABLO L/R	IEM
7/8	SANTA L/R	IEM
9/10	ERNESTO L/R	IEM
11/12	PERC L/R	IEM
13/14	TECH	2 IEM
15/16	CUE	IEM
17/18	SIDEFILL	
19	DRUMFILL	

SISTEMAS INALÁMBRICOS:

- 5 **SISTEMAS DE MICRÓFONO SHURE** AXIENT o UR4D+ con 1 cápsulas **SE V7 MC1** y 4 **SM58**.
- 2 **SISTEMA DE LÍNEA INALÁMBRICO SHURE** ULX-D o UHF-R con belt pack. (Guitarra y Bajo).

IMPORTANTE:

- Para presentadores se deberá contar con otros micrófonos inalámbricos.
- Todos los in ears deberán tener sus audífonos.

BACKLINE:

BATERÍA:

- 1 bombo 22" (Con Agujero Para Micrófono En Contraparche)
- 1 tom 10"
- 1 tom 12"
- 1 floor tom 16"
- 1 snare 14"
- 1 Stand para Redoblante (SD)
- 3 Stands para platos tipo Boom o brazo regulable
- 1 Stand para Hi-Hat
- 1 Asiento para Batería
- 1 Alfombra de Color Negro de 2,40 x 2,40

Marcas Sugeridas: DW Collector, Tama Starclassic, Pearl Master Series, Yamaha Maple Custom/Stage. Con Parches y Contraparches de preferencia tipo "Coated Ambassador" en perfecto estado.

PERCUSIÓN:

- 1 Set de 3 congas con 3 stands de cesta: quinto, conga y tumbadora (TYCOON o LP con cueros REMO sintéticos nuevos fiberskyn o skyndeeep).
- 1 Set de timbales 14" y 15" con stand (TYCOON o LP)
- 1 Set de Toys de timbal (campana, coco, jam block rojo)
- 1 Bar chimes con stand
- 4 stands de platos
- 1 mesa de percusión

VARIOS:

- 15 cajas directas pasivas (**todas misma marca y modelo**, solamente 6 en caso de consola WAVES LV1)
- 38 pilas AA DURACELL
- Todas las posiciones de los músicos deben tener tomas de energía.

El Backline solicitado es para uso exclusivo, **en caso de festival tener contemplado sistemas multipin y sobretarimas con ruedas**. No se aceptan componentes en mal estado, que no permitan afinación, rotos, o de diferente juego de marcas.

INPUT LIST

CH	INSTRUMENT	MIC / LINE	STAND
1	KICK IN	BETA91 / TG D71	—
2	KICK OUT	BETA52 / TG D70	Mini Boom
3	SN UP	BETA57 / TG D58	Clamp / Short
4	SN DWN	SM57 / TG D58	Clamp / Short
5	HH	KSM137 / TG I53	Mini Boom
6	TOM 1	BETA98 / TG D57	Clamp
7	TOM 2	BETA98 / TG D57	Clamp
8	TOM 3	BETA98 / TG D57	Clamp
9	OH L	SM81 / TG I53	Boom
10	OH R	SM81 / TG I53	Boom
11	CONGA HI	BETA98/MD421	Clamp / Short
12	CONGA MID	BETA98/MD421	Clamp / Short
13	CONGA LOW	BETA98/MD421	Clamp / Short
14	TOYS	KSM137 / TG I53	Mini Boom
15	TIMBAL HI	SM57	Mini Boom
16	TIMBAL LOW	SM57	Mini Boom
17	OH TIMBAL	KSM137 / TG I53	Boom
18	BSS LINE	Di	—
19	GT L	Di	—
20	GT R	Di	—
21	AC	Di	—
22	KEY L	Di	—
23	KEY R	Di	—
24	SEQ 1	SOUNDGRID	—
25	SEQ 2	SOUNDGRID	—
26	SEQ 3	SOUNDGRID	—
27	SEQ 4	SOUNDGRID	—
28	SEQ 5	SOUNDGRID	—
29	SEQ 6	SOUNDGRID	—
30	SEQ 7	SOUNDGRID	—
31	SEQ 8	SOUNDGRID	—
32	SMPTE	SOUNDGRID	—
33	VOZ PABLO SANTA	AXIENT SM58	Boom
34	VOZ PABLO ESTRE	AXIENT SM58	Boom
35	VOZ ANDRÉS	AXIENT SM58	Boom
36	VOZ SERGIO	AXIENT + SE V7	Straight / Base redonda
37	SPARE	AXIENT SM58	Boom
38	INVITADO	AXIENT SM58	Boom
39	AMBIENTE L	KSM137	Mini Boom
40	AMBIENTE R	KSM137	Mini Boom
41	TLBK STAGE	SM58	Boom
42	TLBK MON	SM58	Boom
43	TLBK FOH	SM58	Boom
44	VIDEO L	SOUNDGRID	—
45	VIDEO R	SOUNDGRID	—
46	MUSIC L	SOUNDGRID	—
47	MUSIC R	SOUNDGRID	—

4. ILUMINACIÓN

- 24 Wash Clay Paky K25
- 26 Mythos 2
- 6 Barras LED Chorus Line
- 8 Atomic 3000 LED
- 8 Molelay 4 focos
- 2 Seguidores de 1500w. (Altura mínima a 6 metros).
- 2 Maquinas de humo Antari Z3000 con ventiladores.
- Consola de luces GrandMA 2 o COMMAND WING + Fader MA2, **NO Dot2**
- 3 intercom dedicados para iluminación

5. VIDEO

Pantalla LED **pitch 6 máximo** divididas en:

PANTALLA CENTRAL:

- 1 Pantalla LED de 6m x 4m.
- 2 Pantalla LED de 3m x 4m.

Estas pantallas forman una sola pantalla.

PANTALLAS LATERALES:

- 2 Pantallas LED Laterales de 3m x 4m.

Las pantallas laterales deben estar configuradas como una sola pantalla, no espejo, no duplicada.

- 1 Computadora para monitoreo y calibración de la pantalla.

CIRCUITO CERRADO:

- 4 cámaras de video con camarógrafos capacitados.
- 4 cables SDI desde FOH a control de video en escenario.
- 4 cables HDMI de 20 metros para escenario.
- 6 puntos de intercom.

PROMPTER:

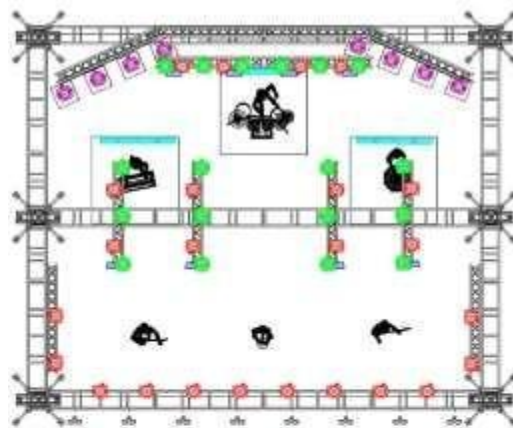
- 3 Pantallas de 32 pulgadas con stand para prompter.
- 3 cables HDMI de 30 metros.

El control de video será ubicado en escenario junto a la consola de monitores.

Si por las características del evento existen más artistas, el uso de las consolas, backline y video deben ser independientes.

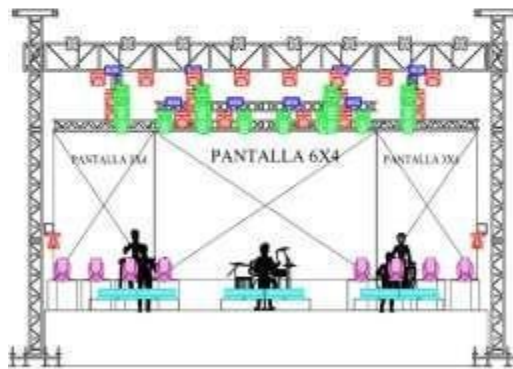
El equipo deberá ser discutido y aprobado previamente por la Producción de CRUKS EN KARNAK, se necesitará al menos de 2 horas de prueba de sonido.

STAGE PLOTS



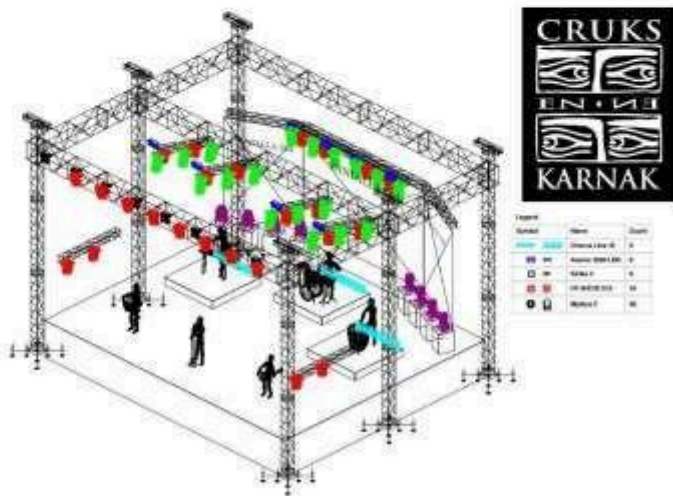
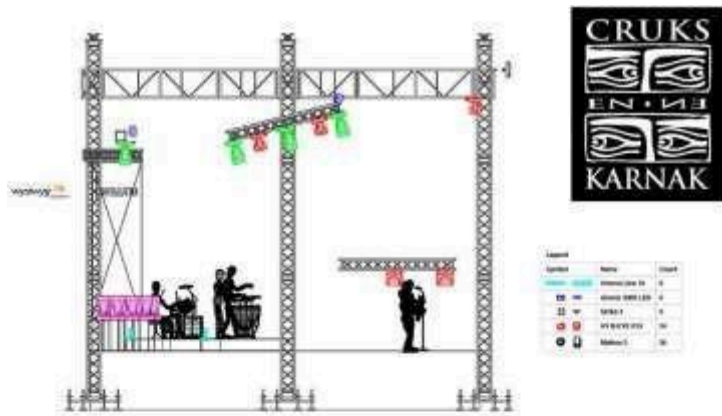
Legend

Symbol	Name	Count
100	100mm x 100mm	4
200	200mm x 200mm	4
300	300mm x 300mm	4
400	400mm x 400mm	4
500	500mm x 500mm	4
600	600mm x 600mm	4
700	700mm x 700mm	4
800	800mm x 800mm	4
900	900mm x 900mm	4
1000	1000mm x 1000mm	4



Legend

Symbol	Name	Count
100	100mm x 100mm	4
200	200mm x 200mm	4
300	300mm x 300mm	4
400	400mm x 400mm	4
500	500mm x 500mm	4
600	600mm x 600mm	4
700	700mm x 700mm	4
800	800mm x 800mm	4
900	900mm x 900mm	4
1000	1000mm x 1000mm	4



Anexo 15 (Cronograma)

		CRUKS EN KARNAK CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	
FECHA SHOW:	15/12/2023	TRANSFER IDA:	
CIUDAD SHOW:	Quito	TRANSFER REGRESO:	
LUGAR:	Mitad del Mundo		
HORA DEL SHOW:	22:30	HOTEL:	
AFORO:			
RAZÓN DEL EVENTO:	Festival Internacional del Globo		
ARTISTAS:	La Grupa, Los Cafres		
CRONOGRAMA 14/12/2023			
19:30	Encuentro CREW en Mitad del Mundo		
19:45	LOAD IN		
20:00	PRUEBA DE SONIDO CREW		
21:00	Encuentro BANDA en Mitad del Mundo		
21:15	PRUEBA DE SONIDO BANDA		
22:00	TERMINA PRUEBA DE SONIDO		
CRONOGRAMA 15/12/2023			
20:30	ENCUENTRO PARA IR A FESTIVAL		
21:00	LLEGADA A VENUE		
22:00	EMPIEZA SHOW		
0:00	TERMINA SHOW		
0:15	LOAD OUT		
Edu Reyes Production Manager			

Anexo 16 (Cámara show Quito – Sony FX6)



Anexo 17 (Mi área de trabajo, servidor, consola de luces y controladores externos)



Anexo 18 (Andres Andrade Ingeniero de Sonido Monitores (Cruks en Karnak - Bacilos)



Anexo 19 (Ágora de la casa de la cultura - Quito)



Anexo 20 (Agora de la casa de la cultura -Quito)



Anexo 21 (Creditos presentados como video al final del show)



Anexo 22 (SERVIDOR A)



Anexo 23 (SERVIDOR B)



Anexo 24 (Gear Equipment – Aeropuerto de Cuenca)

