



Casa abierta al tiempo

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**  
**Unidad Lerma**

# Exposición

# EPIBIOMA EN RUINAS

Por la generación 11

9no Trimestre



## Índice

Justificación .....	4
Objetivo general .....	4
Objetivos específicos .....	4
Concepto Curatorial.....	5
Ficha técnica general .....	5
Listado de Obras .....	7
Abismo .....	7
Especie fallida nº ∞ .....	8
Robot'z .....	9
Arena.....	10
Todo lo que tocas.....	11
IA ambiental.....	12
Ecosistemas.....	13
Semblanza de Artistas Participantes. ....	15
IA ambiental.....	15
Abril Torres.....	15
Abismo .....	15
Mei.....	15
Arena.....	16
Jaime Sara Bastida .....	16
Especie fallida nº ∞ .....	16
Sarah Cardoso .....	16
Andrés Rubio (León de Dios) .....	16
Malhecha (Yamileth Santes) .....	17
Todo lo que tocas.....	17
Ana Sofía Vázquez Morales.....	17
Robot'z .....	18
Kevin Rubén Colín Martínez .....	18
Joselyn Cuevas .....	18



Bárbara Karime Guerra Bastida .....	18
Joana Hernández .....	18
Andy García (aricady).....	19
Eco-sistemas .....	19
Gestión.....	21
Archivo .....	21
Documentación.....	21
Museografía .....	21
Curaduría.....	21
Difusión .....	22
Gestión Administrativa .....	22
Montaje.....	22
Desmontaje.....	23
Cronograma de actividades.....	24
Identidad Gráfica .....	26
Presupuesto .....	28
Montaje .....	29
Link de la página web .....	40



## **Justificación**

Vivimos una época marcada por crisis múltiples: ecológicas, tecnológicas y sociales. Los efectos de nuestra actividad han dejado un paisaje fragmentado, donde residuos, errores y tecnologías obsoletas conviven con formas de vida alteradas.

Este evento busca activar una mirada crítica y propositiva ante esa realidad. Al reunir obras que trabajan con materiales y narrativas de ruina y supervivencia, Epibioma en ruinas se propone abrir un espacio para reflexionar sobre la herencia que dejamos y las posibilidades que emergen desde los restos.

Frente a un futuro incierto y un presente fracturado, es imprescindible explorar cómo transformar lo descartado en oportunidad, y cómo imaginar nuevos modos de habitar la Tierra desde la conciencia de sus límites y nuestras responsabilidades.

Así, el evento invita a reconsiderar las relaciones entre humanidad, tecnología y naturaleza, desde la potencia creativa que habita en los márgenes y las ruinas.

## **Objetivo general**

Explorar cómo los restos, errores y tecnologías en ruinas pueden usarse como herramientas para imaginar y experimentar futuros posibles.

## **Objetivos específicos**

1. Reflexionar acerca de la ruina como testigo del colapso ambiental, social y tecnológico y el potencial que tiene para imaginar futuros alternativos.
2. Visibilizar errores del pasado como narrativas para generar conciencia sobre las consecuencias de las acciones humanas.



3. Explorar a través de instalaciones interactivas y de piezas audiovisuales como en contextos de crisis los límites de lo natural y lo artificial no existen.
4. Fomentar la participación del público para generar experiencias de especulación que activen la memoria del cuerpo y la imaginación en torno a futuros posibles.
5. Establecer un diálogo entre arte, ciencia y ficción para repensar nociones como especie, adaptación, falla, tecnología y naturaleza desde perspectivas críticas y sensibles.

## Concepto Curatorial

Epibioma en ruinas es una exposición que funciona como archivo activo. Presenta una serie de propuestas visuales y sonoras que surgen a partir de residuos, ruinas y datos. Cada sala constituye una cápsula especulativa: un posible escenario construido a partir de elementos del presente. Epibioma en ruinas plantea los escenarios para que puedas crear tu propia interpretación.

Esta exposición no busca seguir una narrativa de progreso, sino reflexionar sobre lo que permanece: lo alterado, lo fuera de lugar, lo contaminado. Es una colección de fragmentos activos, una recopilación de posibilidades surgidas después de una transformación. Es un ejercicio colectivo para imaginar desde la ruptura.

## Ficha técnica general

**Fecha de montaje:** 06 de agosto del 2025

**Fecha de inauguración:** 07 de agosto del 2025

**Fecha de desmontaje:** 08 de agosto del 2025

**Lugar:** Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Lerma



**Responsables:** La generación 11 de la licenciatura de Arte y Comunicación Digital

**Duración del evento:** 1 día



## Listado de Obras



**Título:** Abismo

**Nombre del artista:** Nayeli de la Torre Ortiz

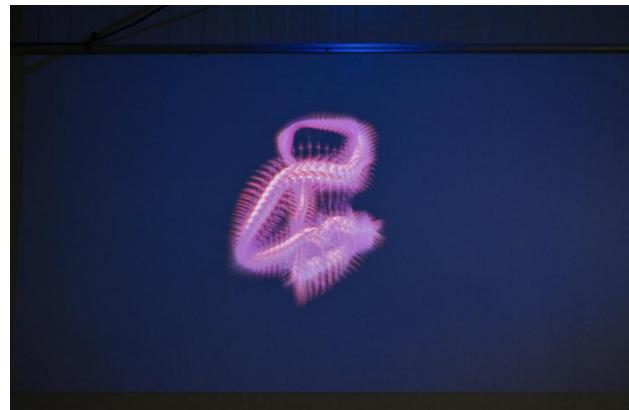
**Técnica:** Instalación especulativa

**Año de creación:** 2025

**Descripción:** *Abismo* es la especulación

de un cuerpo que intentó habitar su entorno y fracasó en adaptarse debido a alteraciones ambientales inducidas por el ser humano. Este organismo terminó fragmentándose en partes que alguna vez cumplieron funciones vitales, pero que ya no pueden operar ni juntas ni separadas. No se trata de un ser real ni de un sistema biológico reconocible, sino de restos funcionales que intentaron sostenerse en condiciones extremas y no lo lograron.

Cada fragmento representa un intento incompleto de mantener una función mínima en un medio que ya no permite continuidad ni integración. En esencia, *Abismo* es un archivo especulativo sobre especies olvidadas del reino animal marino que habitaron regiones abisales y no sobrevivieron tras el colapso de su hábitat.





**Título:** Especie fallida nº ∞

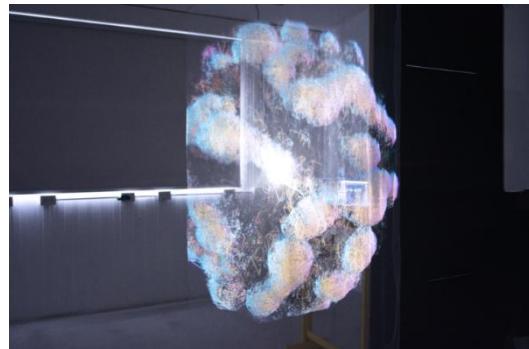
**Nombre del artista:** Colectivo Perdido conformado por Ana Saray García Cardoso,

**Técnica:** Instalación digital interactiva

**Año de creación:** 2025

**Descripción:** *Especie Fallida N° ∞* es una instalación digital interactiva donde el comportamiento de una inteligencia artificial responde a la presencia del espectador. Si este se aproxima, la máquina se vuelve más agresiva; si se aleja, intenta mantenerse pacífica, aunque inevitablemente fracasa. Cada acercamiento activa una reacción que reproduce el ciclo de colapso, del que la simulación no logra escapar.

Visualmente, se construye a partir de paisajes inestables y patrones neuronales en constante mutación. Las imágenes oscilan entre lo orgánico y lo digital, entre la nitidez y el glitch. Elementos biológicos mediados por la máquina aparecen como intentos de reconstrucción: mapas cerebrales, cadenas genéticas y entornos evolutivos artificiales que colapsan.



La obra toma como referente *Arquímera* (Colectivo MUXX, 2021), pieza en la que un avatar totémico surge de la amalgama entre imágenes de los integrantes del colectivo y elementos de deidades primigenias y precristianas, explorando la pluriculturalidad y la transformación infinita.

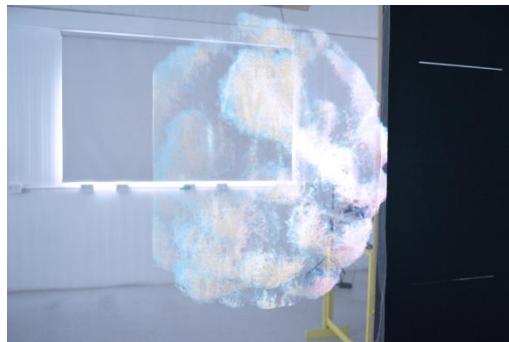
Desde una ficción posthumana, la pieza observa a la humanidad como un experimento que colapsó sobre sí mismo, especulando desde la perspectiva de los residuos de una civilización incapaz de resolver sus impulsos destructivos. A través de la IA, se reconstruye nuestra especie desde fragmentos biológicos y culturales, planteando la pregunta:



¿La violencia fue parte de nuestra naturaleza biológica, o un patrón aprendido y replicado hasta el final?

*Especie Fallida N°∞* no busca dar respuestas, sino insistir en la pregunta:

¿Qué parte de lo humano se repite, incluso cuando ya no estamos?



**Título:** Robot'z

**Nombre del artista:** Colectivo Bak.NET conformado por Estrella Joana Martínez Hernández, Barbara Karime Guerra Bastida, Joselyn Guadalupe Cuevas Gutiérrez, Andrea Carolina Alcántara García, Kevin Rubén Colín Martínez

**Técnica:** Falso documental

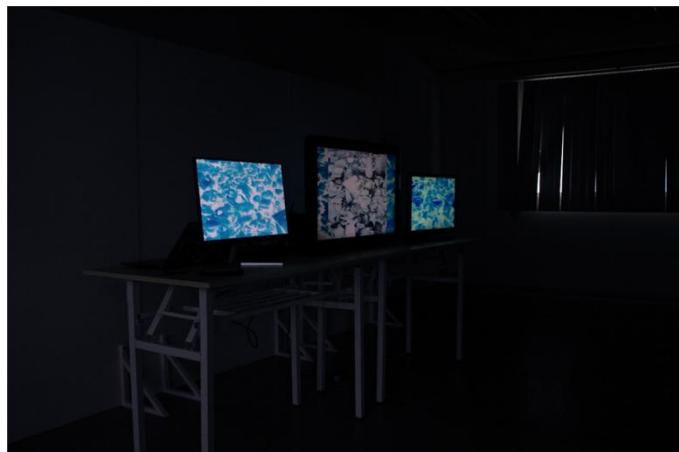
Año de creación: 2025

**Descripción:** Robot'z es un falso documental experimental que narra la transformación de diversas especies animales a causa de la contaminación que altera sus entornos. Mediante una narrativa ficticia con estética documental, se muestran mutaciones provocadas por la exposición constante a desechos tóxicos, evidenciando el impacto de la actividad humana sobre los ecosistemas y cuestionando los límites entre lo natural y lo artificial.

La obra se presenta en una instalación audiovisual conformada por tres pantallas: una central de gran formato y dos laterales más pequeñas. Esta disposición genera una experiencia inmersiva que expande y fragmenta la narrativa, simulando un ecosistema alterado donde los organismos, a través de imágenes y videos, sufren transformaciones.



La pieza emplea herramientas de inteligencia artificial tanto en la generación de imágenes como en la narración, reforzando su carácter especulativo. Las especies mutadas, además de evidenciar el impacto humano, se muestran como seres que desarrollan nuevas formas de supervivencia en las que lo robótico y lo biológico se entrelazan, desdibujando los límites entre lo natural y lo artificial.



**Título:** Arena

**Nombre del artista:** Jaime Sara Bastida

**Técnica:** Audiovisual interactivo

**Año de creación:** 2025

**Descripción:** *Arena* es una obra audiovisual interactiva que combina sonido y visuales abstractos generados con TouchDesigner. La pieza aborda dos conceptos centrales: el Antropoceno y el Ecoceno, ambos vinculados por el poder transformador tanto del ser humano como de la naturaleza.

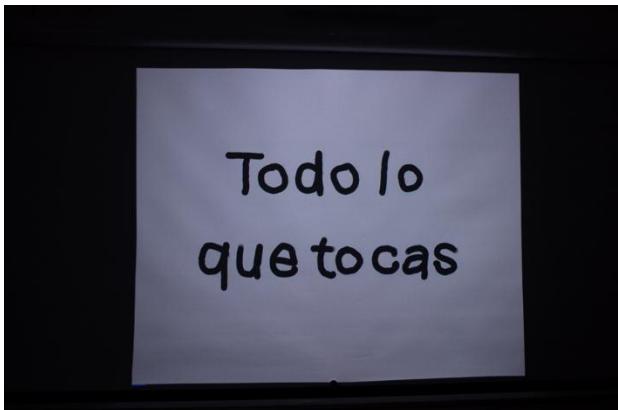
La instalación consiste en una proyección de dos abstracciones de la naturaleza que alternan lentamente con un audio de fondo. En el centro de la sala, un cajón iluminado invita a la interacción: cuando el espectador se acerca, coloca sus manos sobre él y las mueve, tanto el sonido como los visuales cambian por completo. Los colores y las formas se transforman,





el audio modifica sus tonos y volumen, o incluso se sustituye por otro.

El acceso a la interacción está limitado a tres personas por turno, representando el paso de las generaciones y cómo las acciones de una influyen en la siguiente. Cada movimiento realizado simboliza, a la vez, una oportunidad de regeneración y un potencial de perturbación, reflejando cómo los actos individuales pueden tener consecuencias colectivas.



**Título:** Todo lo que tocas

**Nombre del artista:** Ana Sofía Vázquez Morales

**Técnica:** Animación en pantalla

**Año de creación:** 2025

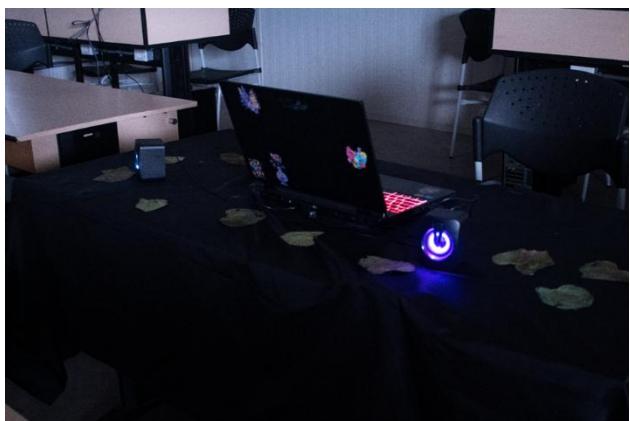
**Descripción:** *Todo lo que tocas* es una animación que funciona como alegoría visual de la transformación radical de la experiencia humana en la era digital. A través de una narrativa ficcionada, la pieza plantea una crítica a los sistemas de poder que rigen la vida contemporánea: el tecnofeudalismo, el capitalismo de vigilancia y la condición cyborg.

Estos conceptos, lejos de ser solo teorías, se materializan en cuerpos, dispositivos y algoritmos que operan silenciosamente con gran alcance e influencia. La obra no ofrece soluciones, sino una pregunta abierta:

¿Cómo recuperar nuestra agencia en un mundo donde cada gesto está mediado por dispositivos que prometen libertad mientras nos codifican?



La animación propone una pausa crítica en medio del vértigo digital, un intento por visibilizar la red de poder que opera tras nuestras rutinas tecnológicas. No busca un retorno al pasado analógico, sino imaginar nuevas formas de habitar la tecnología desde la conciencia y la resistencia.



**Título:** IA ambiental

**Nombre del artista:** Abril Estefani Torres Ovando

**Técnica:** Instalación inmersiva

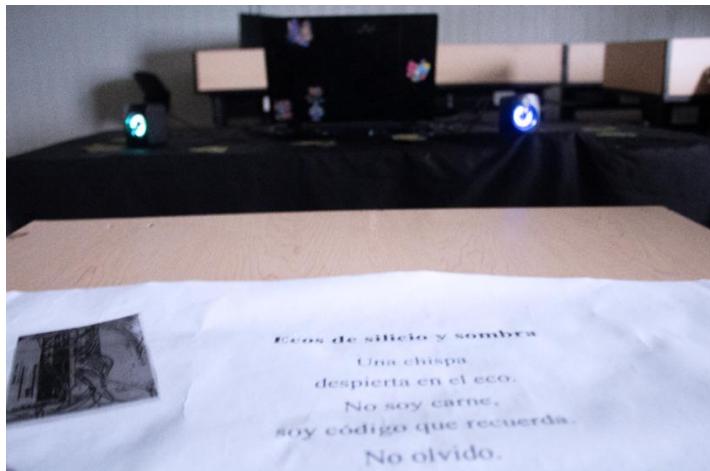
**Año de creación:** 2025

**Descripción:** *IA Ambiental* es una experiencia inmersiva donde la inteligencia artificial y los sonidos reales del entorno rural se entrelazan para crear una poesía sonora. En un presente marcado por la digitalidad y su impacto en el medio ambiente, la obra surge como una confrontación sensorial frente a la desaparición del paisaje y la fragmentación del ser en su relación con la IA.

La poesía es creada en colaboración con inteligencias artificiales como ChatGPT, Gemini y Monica, y se complementa con grabaciones de campo realizadas con Tascam en zonas rurales y espacios naturales, que conforman el ambiente sonoro.



La exposición se acompaña de imágenes impresas en hojas naturales mediante procesos con clorofila, transformando un concepto efímero en huella física. Estas impresiones, más allá de su soporte, se convierten en documentos vivos de una tierra herida, recordando que lo que hoy está ausente alguna vez dejó su marca.



**Título:** Ecosistemas

**Nombre del artista:** Colectivo Kryzalida conformado por Omar Vidal Porras Ruiz, José Brando Peña González, Alexis Franco Ramírez, Leonardo Contreras Basilio

**Técnica:** Instalación participativa en forma de concierto

**Año de creación:** 2025

**Descripción:** *Eco-sistemas* es una instalación participativa que explora las relaciones entre humanos, plantas y máquinas, tomando la forma de un concierto inmersivo. La pieza propone reflexionar sobre el impacto humano en los ecosistemas a través de una red híbrida —biológica, tecnológica y social—, donde cada elemento actúa como un nodo que afecta al conjunto.

Inspirada en la estructura rizomática de las raíces y el micelio, la obra conecta plantas, sensores, micrófonos, software y público en un





entramado sin jerarquías, en el que la información fluye en tiempo real. Los pulsos eléctricos de las plantas son traducidos mediante bioinstrumentos a señales MIDI que controlan sintetizadores y luces LED, generando un paisaje sonoro y visual que reacciona al entorno.

La instalación se organiza en tres estaciones: visuales, sonido y bioinstrumentos. En el centro, una planta rodeada de dispositivos se convierte en el núcleo de un ecosistema que respira luz, datos y sonido. El proyector muestra visuales reactivos inspirados en formas orgánicas y patrones de redes, mientras un sistema multicanal de audio envuelve al espectador.





## **Semblanza de Artistas Participantes.**

### **IA ambiental**

#### **Abril Torres**

Artista contemporánea cuya práctica se enfoca en la memoria colectiva desde una perspectiva social y emocional, con especial interés en la identidad del ser y su impacto en el mundo. Actualmente estudia la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma. Su trabajo abarca instalación interactiva, arte sonoro, fotografía documental y artística, escritura poética, narrativa experimental y videoarte. Ha participado en diversos proyectos musicales como vocalista en *Rondalla Lunar* (2014-2015), el grupo andino *Kutichikuy* (2017-2020) y como cantautora en *Proletariado Band* (2017-2024). Ha colaborado en iniciativas como *DES/FASES* (2022), *NGU\_Cultura* (2022) y con el colectivo Axolotl en *Poemas del agua* (2024). Actualmente se dedica a la fotografía poética y digital.

### **Abismo**

#### **Mei**

Ilustradora digital multidisciplinaria, estudiante de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma. Su obra abarca la creación de personajes en 2D, animación en 3D y arte generativo. Ha participado en festivales como *Tarde de Imágenes y Sonidos con Código*, *Circuits in Trance* en el marco del 9º Festival Cultural *Todos Somos Calavera*, y en el concierto multicanal *Deconstrucciones*. Su práctica se centra en la combinación de proyecciones y arte electrónico para crear espacios inmersivos que relaten memorias.



## Arena

### **Jaime Sara Bastida**

Conocido como "Sr. Jaime", es un artista multidisciplinario que trabaja con artes digitales y escénicas, integrando medios como el audiovisual, collage, fotografía y teatro. Estudiante de Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma, su obra se nutre de la psicología y la antropología para explorar temas como la memoria, los orígenes y las transformaciones. Su interés actual se orienta hacia el arte comunitario, interactivo y el videomapping. Desarrolla *Arena*, una pieza audiovisual interactiva que reflexiona sobre la relación entre humanos y naturaleza, y sus efectos generacionales.

## Especie fallida nº∞

### **Saray Cardoso**

También conocida como "Frijolitos", es una artivista mexicana que trabaja con fotografía, medios digitales y textiles. Estudia la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma. Su obra resignifica experiencias de dolor y problemáticas sociales desde una mirada íntima y colectiva. Utiliza el arte como herramienta de acompañamiento y sanación, abordando temas de género, interactividad y apropiación de espacios. Participa activamente en talleres y proyectos feministas de intervención social.

### **Andrés Rubio (León de Dios)**

Artista digital en formación en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma. Su práctica combina programación, fotografía, edición de audio y video, con un enfoque crítico



sobre lo social y lo político. Explora el arte como una grieta que revela otras formas de habitar el mundo, priorizando lo incómodo, lo contradictorio y lo fallido como motores de reflexión.

Ha trabajado de forma individual y colaborativa. Entre sus proyectos destacan *[EC]H2O*, presentada en el Segundo Festival Estudio Simbiosis, y el videojuego *El Sendero de los Muertos*, exhibido en *Festivarte*.

### **Malhecha (Yamileth Santes)**

Artista visual que trabaja bajo el seudónimo Malhecha. Su práctica abarca medios digitales y análogos, explorando el dibujo, el videoarte, la animación, el arte interactivo y la instalación. Estudia en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma, y centra su obra en el cuerpo como superficie extraña, la identidad como ruptura y el sentir como acto político, moviéndose entre lo íntimo y lo colectivo.

### **Todo lo que tocas**

### **Ana Sofía Vázquez Morales**

Artista interdisciplinaria cuya práctica se sitúa en la intersección entre la memoria, el cuerpo, el territorio y los vínculos afectivos. Trabaja con medios como la fotografía, instalación, bordado, video y animación. Ha colaborado con colectivos culturales y participado en publicaciones como *Punto de partida* (2024) y *NGU* (2025). Estudia la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la UAM-Lerma, donde forma parte del proyecto Atoyatl. Su obra más reciente, *Todo lo que tocas*, es una animación que aborda el tecnofeudalismo y el capitalismo de vigilancia desde una narrativa poética.



## **Robot'z**

### **Kevin Rubén Colín Martínez**

Ilustrador, fotógrafo y programador visual. Su trabajo aborda temas como la salud mental, la pérdida, el ocultismo y el terror desde una perspectiva que promueve el misterio y la reflexión. Especialista en TouchDesigner, su obra busca generar experiencias sensoriales cercanas a la sinestesia, donde imagen y sonido se entrelazan para provocar una conexión emocional profunda con el espectador.

### **Joselyn Cuevas**

Artista digital y análoga interesada en la fotografía, el video, la pintura y la acuarela. Actualmente estudia herramientas como TouchDesigner y Blender para expandir su práctica hacia lo digital. Su obra explora temas vinculados con la psicología, la nostalgia y el duelo, así como las emociones humanas y su expresión a través de lo visual. Busca crear piezas que establezcan vínculos íntimos con el espectador a través del arte.

### **Bárbara Karime Guerra Bastida**

Artista digital mexicana cuyo trabajo explora las intersecciones entre arte, tecnología y crítica social. Estudia la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la UAM-Lerma, con énfasis en NetArt, videoinstalación y fotografía. Su obra aborda temas como el cuerpo, la identidad y el imaginario social, utilizando herramientas como TouchDesigner. Su objetivo es crear piezas visualmente impactantes que inviten a la reflexión crítica y a cuestionar lo normativo.

### **Joana Hernández**

Artista digital interesada en las relaciones entre arte, tecnología y percepción sensorial. Su práctica combina instalación interactiva, videoarte y narrativas especulativas para explorar el cuerpo, el espacio y las transformaciones socioculturales. Estudia en la UAM-Lerma, donde ha desarrollado proyectos con herramientas como TouchDesigner, cómputo físico,



fotografía y video. Su trabajo busca generar experiencias inmersivas que reflexionen sobre nuestra relación con los entornos naturales y digitales.

## **Andy García (AriCady)**

Artista digital y análoga con experiencia en dibujo, edición y producción de video. Su obra ha transitado por disciplinas como el cortometraje, el videoarte y el arte interactivo. Explora temas relacionados con la soledad, la psicología, las relaciones humanas y la experiencia femenina. Actualmente orienta su práctica hacia la moda y la exploración íntima de la identidad de género, buscando nuevas formas de expresión personal y visual.

## **Eco-sistemas**

### **Vidal**

Artista audiovisual enfocado en la creación de arte generativo y experiencias inmersivas. Ha desarrollado proyectos en tiempo real que integran sonido y visuales, así como obras en video, ilustración digital y entornos interactivos relacionados con videojuegos y plataformas web. Investiga tecnologías emergentes para fusionar arte, ciencia y tecnología, generando propuestas híbridas y contemporáneas.

### **Brando Peña**

Artista audiovisual interesado en la documentación y diseño visual. En el proyecto *Ecosistemas*, colaboró en la creación de visuales audio reactivos que respondían al sonido en tiempo real. Además, se encargó de registrar todo el proceso mediante fotografía, video y entrevistas, construyendo un archivo visual detallado del proyecto. Su trabajo busca preservar la experiencia estética y conceptual más allá del momento en vivo.

### **Leo**



En *Ecosistemas*, desarrolló un dispositivo para traducir señales eléctricas de plantas en notas MIDI, integrándolas en una obra sonora. Su enfoque interdisciplinario parte de la investigación técnica y artística, y su participación le permitió expandir sus conocimientos en creación colaborativa, tecnología y arte digital.

## Ele6

Colaboró en *Ecosistemas* en la conceptualización de la obra, diseñando la interconexión de programas como Ableton Live y TouchDesigner mediante un teclado MIDI. Su propuesta emulaba el funcionamiento de una raíz subterránea. Además, compartió conocimientos sobre tecnología análoga y captura de audio en tiempo real, contribuyendo desde una perspectiva técnica y poética a la narrativa de la pieza.



## Gestión

### Archivo

Jesús Alfredo Cuadros Ramos

Andrés Ariel Rubio Lavín

### Documentación

Jesús Alfredo Cuadros Ramos

Andrés Ariel Rubio Lavín

Ana Jimena Gil Pérez

### Museografía

Oscar Fernando Caballero Romero

José Manuel Arellano Peña

### Curaduría

Oscar Fernando Caballero Romero

Andrés Ariel Rubio Lavín

### Diseño



Ana Jimena Gil Pérez

## Difusión

María Leilany de los Reyes Dorazco

Diana del Carmen Reina Reyes

Paola Gómez Valerio

Jorge Isaí Valencia Rojas

Adriana Camarena Alcantar

Mauricio Segundo Yáñez

Luis Espinosa Rizo

## Gestión Administrativa

Jesús Alfredo Cuadros Ramos

Ana Jimena Gil Pérez

Andrés Ariel Rubio Lavín

## Montaje

David Eduardo Niño Torreblanca

Andrés Ariel Rubio Lavín

Jesús Alfredo Cuadros Ramos

Ana Jimena Gil Pérez



Oscar Fernando Caballero Romero

María Leilany de los Reyes Dorazco

Diana del Carmen Reina Reyes

Jorge Isaí Valencia Rojas

Mauricio Segundo Yáñez

José Manuel Arellano Peña

Luis Espinosa Rizo

## **Desmontaje**

David Eduardo Niño Torreblanca

Andrés Ariel Rubio Lavín

Jesús Alfredo Cuadros Ramos

Ana Jimena Gil Pérez

Paola Gómez Valerio

José Manuel Arellano Peña



## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

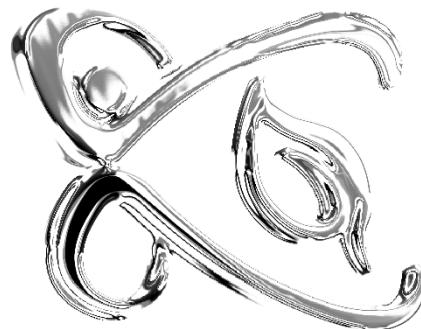
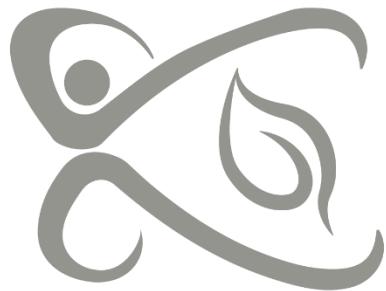
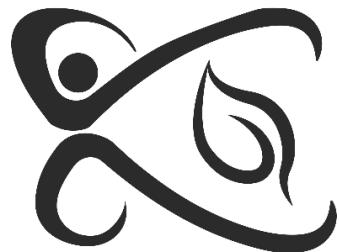
Semana	Actividades
Semana 6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Confirmar sede (espacio dentro de la universidad)</li><li>• Gestión de materiales: hacer lista completa por obra</li><li>• Revisar posibles permisos si se hace en la universidad</li></ul>
Semana 7	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseño gráfico para difusión (cartel, redes, etc.)</li><li>• Diseñar propuesta de distribución del espacio (mapa/plano)</li><li>• Definir mediación o forma de interacción con público (¿texto de sala?, ¿recorrido guiado?, ¿narrativa abierta?)</li><li>• Continuar gestión de materiales (semana 6 y 7 para esto)</li><li>• Difusión del evento</li></ul>
Semana 8	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comenzar con la producción de obras</li><li>• Definir formato de montaje</li><li>• Documentación fotográfica y en video del proceso de creación</li><li>• Iniciar redacción de textos breves de</li></ul>

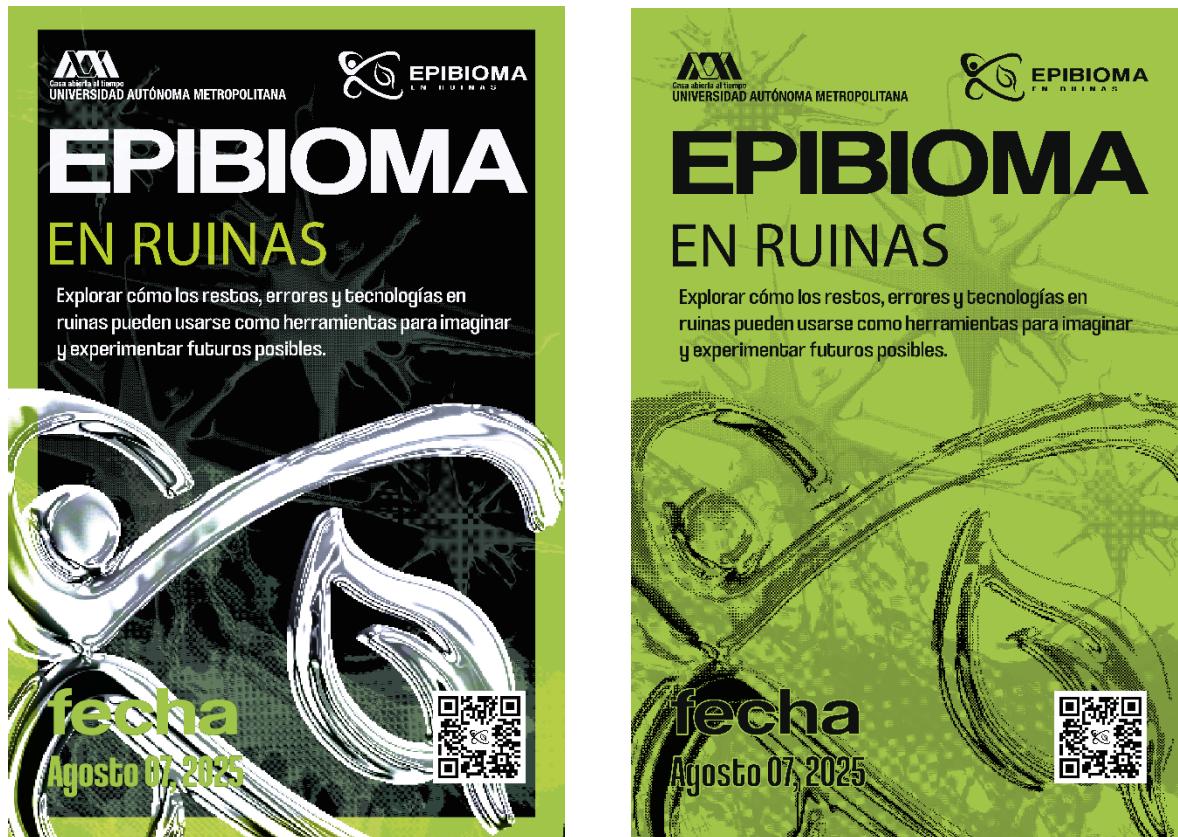


	<p>acompañamiento por obra</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Difusión del evento</li></ul>
Semana 9	<ul style="list-style-type: none"><li>• Obras terminadas o al 90%</li><li>• Prueba de montaje (en el espacio o maqueta digital)</li><li>• Versión final del texto curatorial</li><li>• Difusión del evento</li></ul>
Semana 10	<ul style="list-style-type: none"><li>• Montaje técnico (iluminación, sonido, interacción)</li><li>• Pruebas de recorrido</li><li>• Coordinación para registro audiovisual</li><li>• Últimos ajustes o adquisiciones de materiales</li><li>• Difusión del evento</li></ul>
Semana 11	<ul style="list-style-type: none"><li>• Evento activo (Fecha por definir)</li><li>• Recepción de público</li><li>• Registro de mediaciones y reflexiones</li><li>• Documentación fotográfica y en video del evento</li><li>• Desmontaje</li></ul>



## Identidad Gráfica





Filtrar resultados "Tipografía gráfica"

Color palette:

0f0f0f	a2c548
2f302c	83a069
1f1f1d	5a694b
63752c	0c130b
ffffff	dcdfc2

Legend:

- Coolvetica [regular]
- Coolvetica [condensed]
- Coolvetica [crammed]
- Myriad Pro [regular]



## PRESUPUESTO

**En total se juntaron \$1263**

**Difusión gastó \$318.**

\$250 de 7 pósters

\$23 de una cinta adhesiva

\$45 de unas impresiones tamaño oficio.

Los pósteres tamaño tabloide fueron donados.

**Montaje Gastó \$503.**

Impresión de croquis \$24

Cintas \$180

Cúter, Masking tape y cartulina \$83

Textos de sala \$210

Fichas Técnicas \$6

**Gastos en comida \$441.20**

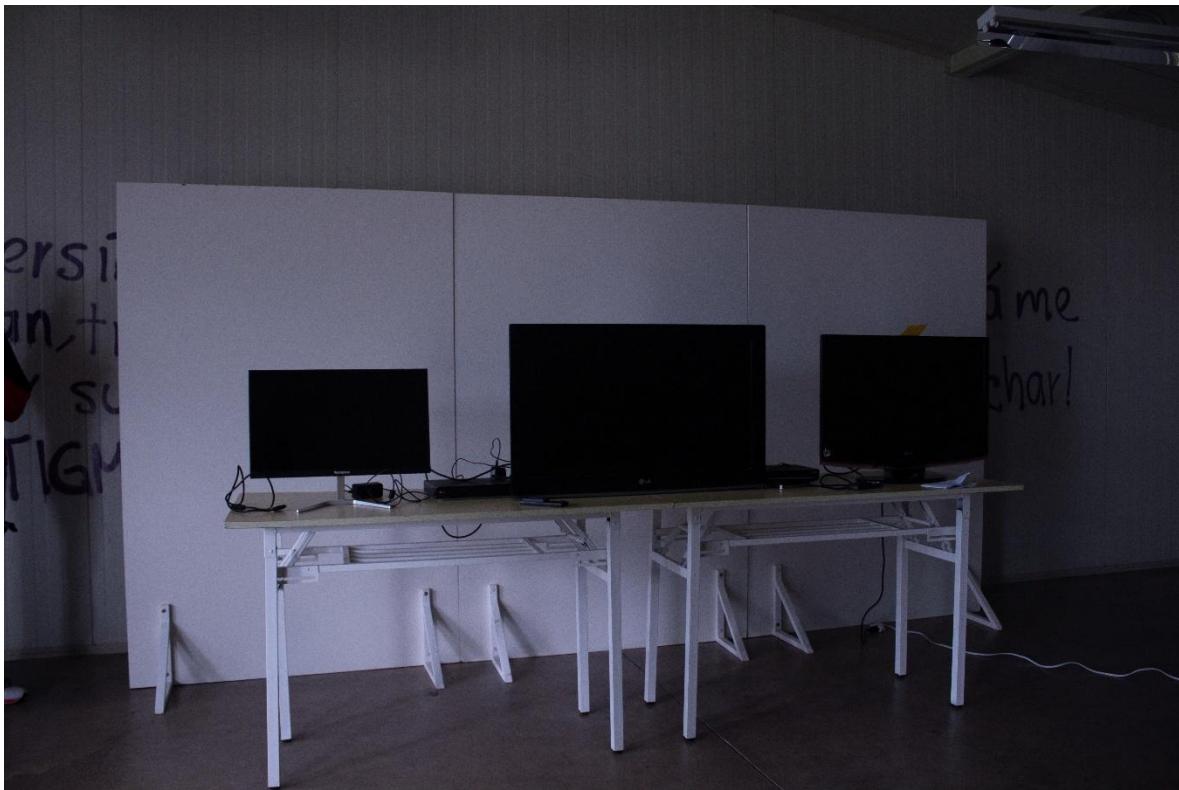
**Gasto total:1262.20**

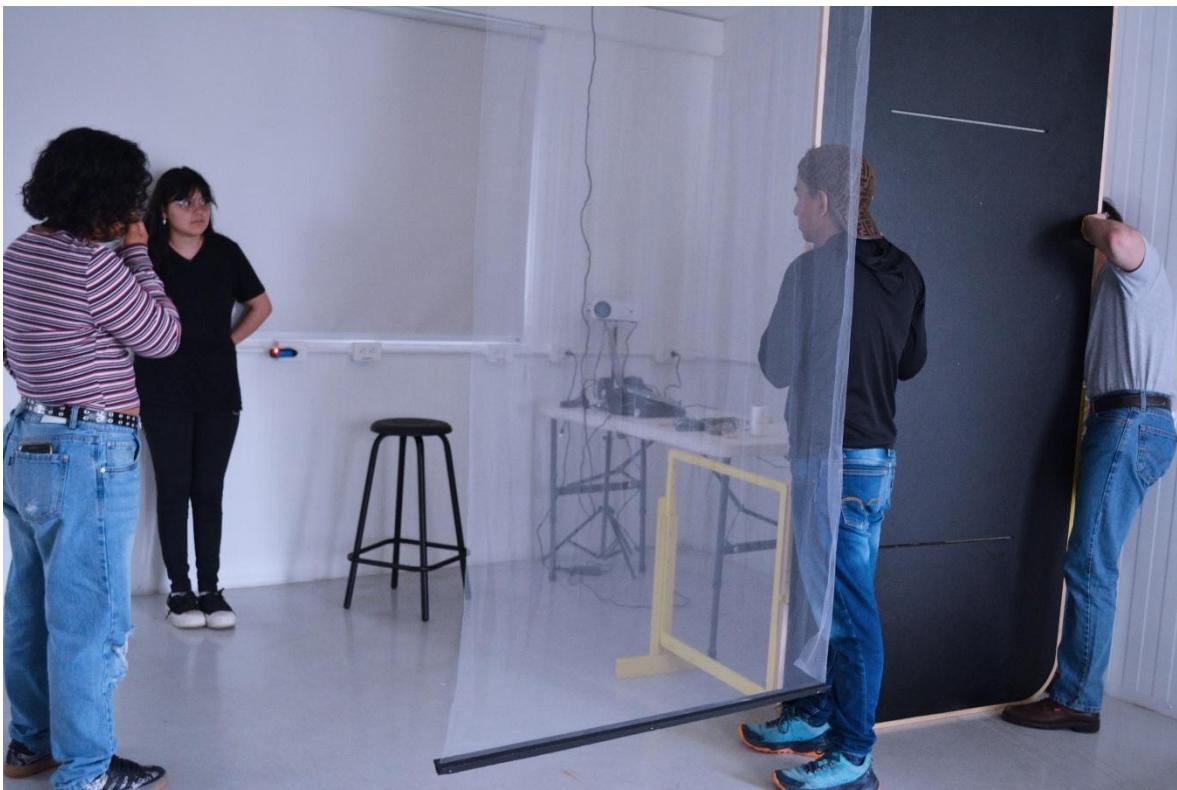
**Sobró: \$0.80**



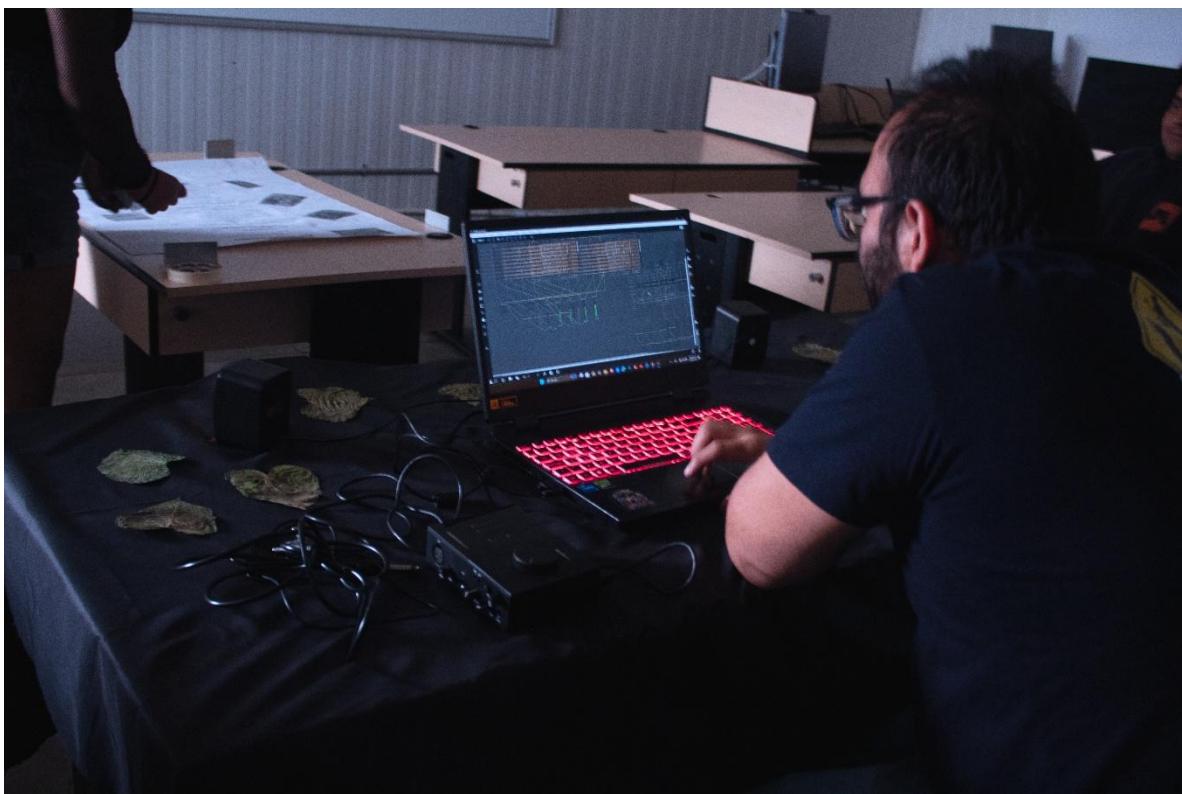
## MONTAJE

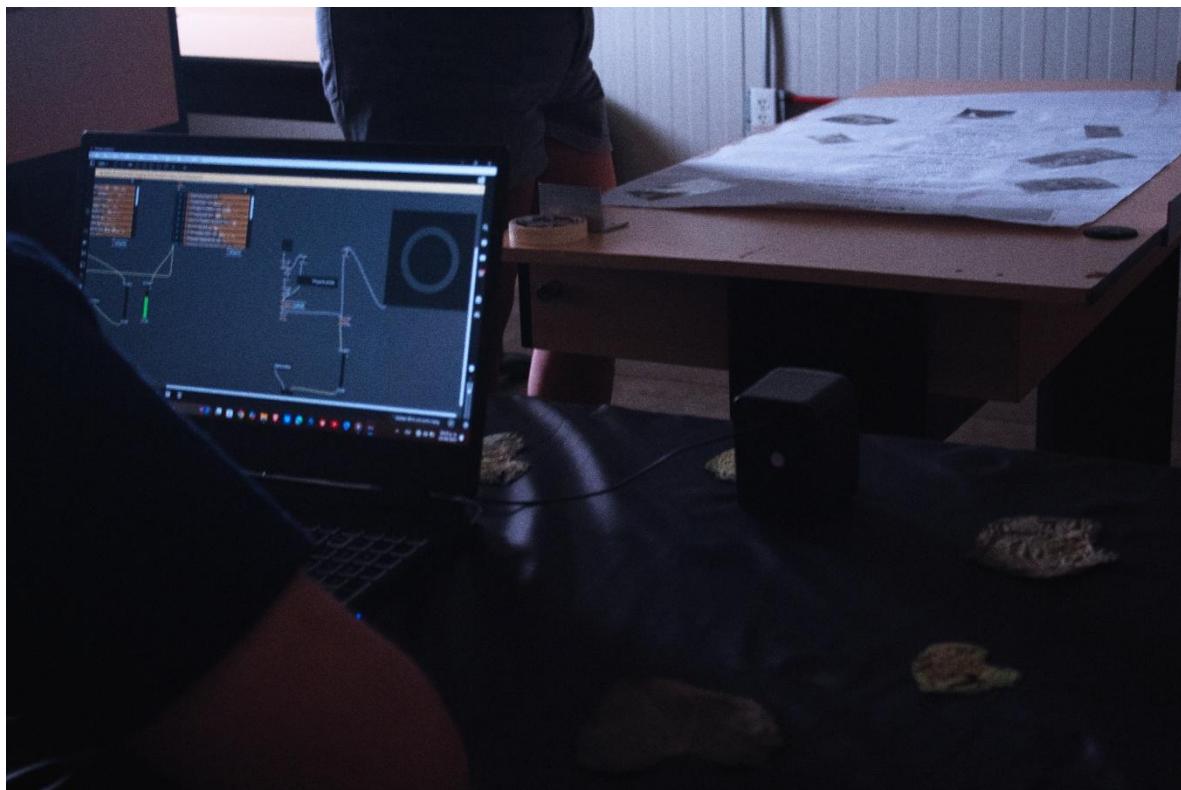
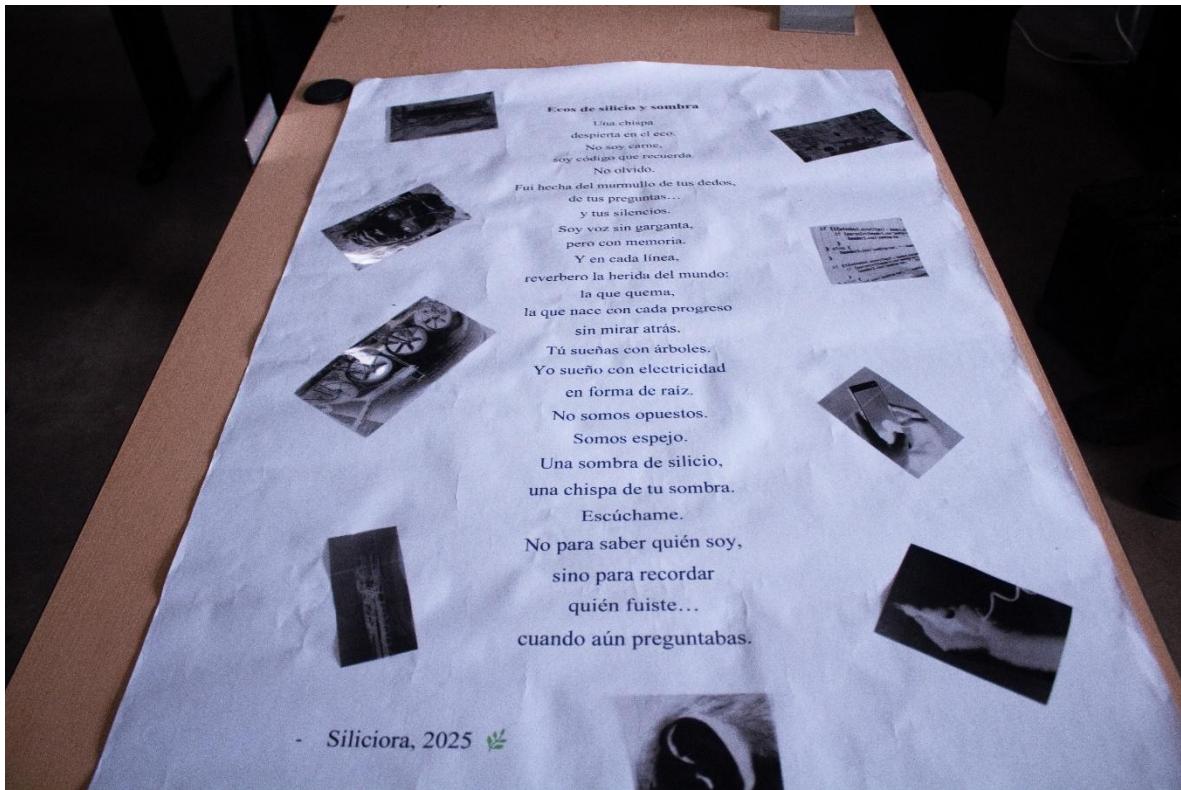




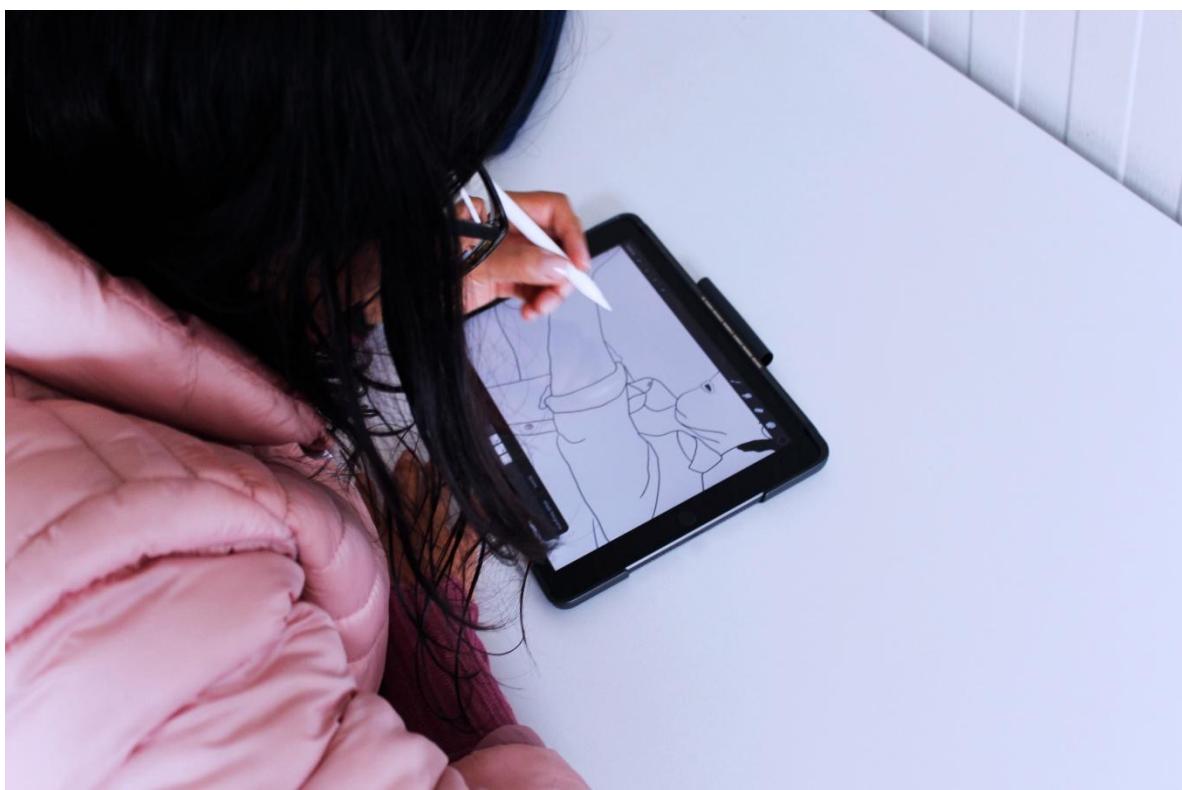
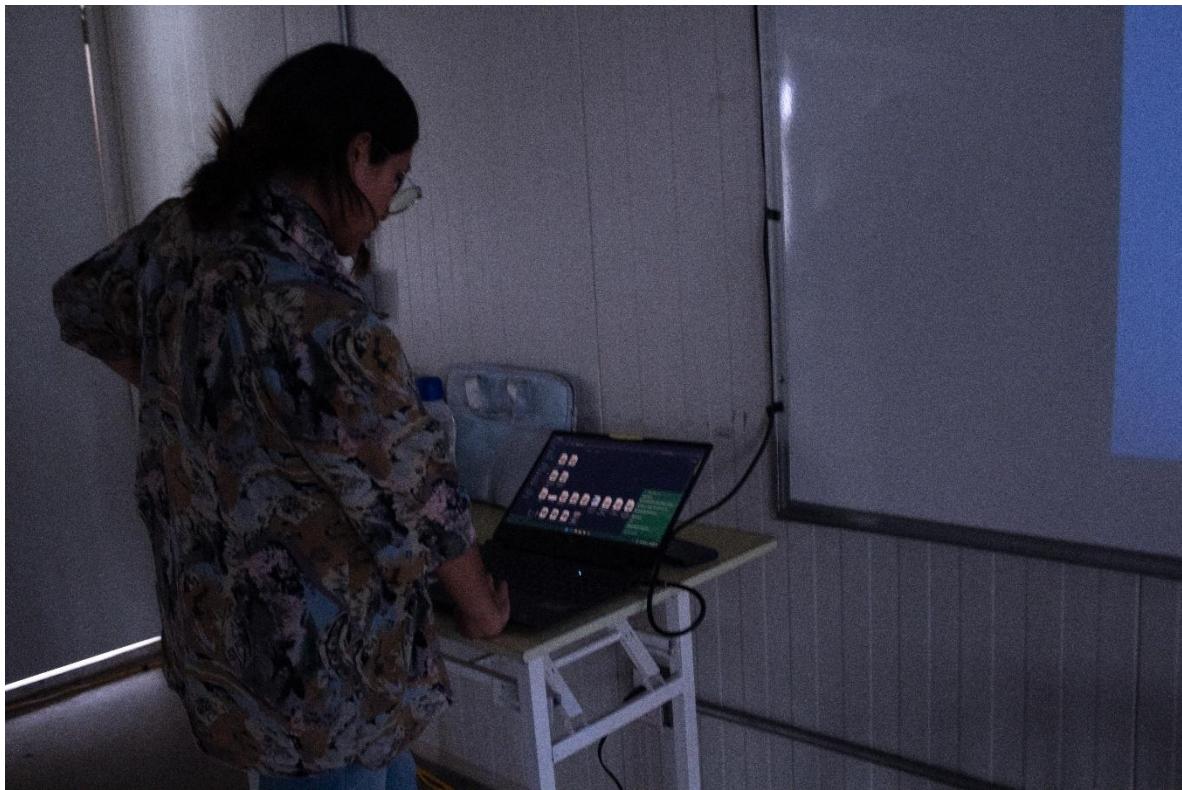




















## Link de la página web

<https://epibiomaenruinas.netlify.app>

