

Trabajo de Graduación de la
**Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en
Realización**

Título:
“Arde Adentro”

Tema:
Videoinstalación: Megaminería y resistencia ambiental en tiempos de
cercos mediáticos.

Daniela Bello

DNI: 38.801.313 | Legajo: 70341/6 | Cel.: 2804864204 | Mail:
bellonany@gmail.com

BLOG: <https://bellonany.wixsite.com/ardeadentro>

ÍNDICE

Resumen	2
Fundamentación	
Contexto y argumentación teórica	3
Propuesta realizativa.....	6
Referentes audiovisuales.....	7
Propuesta estética sonora.....	8
Propuesta estética visual.....	10
Montaje	11
Conclusión.....	12
Referencias bibliográficas.....	14
Anexo.....	15

Resumen:

Videoinstalación inmersiva de la problemática chubutense en torno a la megaminería. Compuesta por diferentes tipos de sonidos e imágenes, de archivo y de autoría, mediante los cuales, se busca generar distintos espacios y estadios que conjugan la obra. Esta recombinação de situaciones posibilita la convivencia de distintos tipos de imágenes que, junto con el campo sonoro, invitan a sumergirse al interior del conflicto.

Palabras claves:

Videoinstalación - Medios de comunicación - Megaminería - Chubut - Experiencia

Contexto y argumentación teórica

Pero el arte puede (y en cierto modo deben sin que este deber ético implique receta alguna sobre cómo hacerlo) generar alternativas de otra comunicación: una comunicación que, por así decir, atente contra la lógica férrea de la falsa unidad de lo visible, que gobierna actualmente, permitiendo que aflore la pregunta, la interrogación crítica sobre los enigmas del mundo, mostrando que este mundo no es realmente ese espejo transparente que los poderes terrenales, quisieran hacernos creer. (Gruner, 2000, p. 2)

El arte, siguiendo las palabras de Gruner, es la alternativa de otra comunicación, es una herramienta que permite a los artistas romper con las estructuras y lógicas comunicacionales de los medios hegemónicos.

Al ser una herramienta comunicativa, mediante la cual las sociedades se expresan e informan, se establecen a través de ella discursos que nos permiten vincularnos con posturas, ideologías, críticas, reflexiones, etc., que influyen y configuran nuestras prácticas sociales.

Los *mass media*, tanto los que son emitidos en soportes de papel como los que son distribuidos por la red mediante la digitalización, son moldeadores de nuestra realidad y generadores de sentidos, dado que configuran nuestra percepción sobre diversos temas. Por ejemplo, al consumir una noticia, no solo estamos recibiendo información parcializada, sino también mediada por entes que responden a intereses privados, muy alejados al simple hecho de “informar”.

El análisis de sus estructuras, funcionalidades y roles, fueron estudiados y teorizados por diversas corrientes, autores y críticos desde su creación hasta la actualidad. Desde ese entonces, los medios apelaron a ser *transparentes*, a ocupar el lugar de informadores, dueños de la verdad y el saber.

A su vez, lo que un medio cuenta o no, provoca una brecha donde todo lo que no esté a favor de sus intereses, o no elija ser informado por quienes mueven los hilos que tejen las redes comunicacionales, pasa a ser olvidado, descartado o simplemente ignorado.

Por otro lado, el concepto de transparencia al que aluden las grandes corporaciones mediáticas, fue un puntapié inicial para repensar con qué intención utilizan los medios de comunicación las empresas más poderosas del país. Estos grandes

medios tienen un alcance masivo y tienden a presentarse como *transparentes* cuando su objetivo es la homogeneización del relato hegemónico de la realidad.

Esta homogeneización, la *unidad* que buscan, transforma a los receptores en individuos asociales que reciben las imágenes uno por uno en soledad, y de este modo, ocultan las desigualdades. Es decir, hay una homogeneidad de lo visible por arriba y una desigualdad insostenible por abajo (Grüner, 2000).

Es por esto que, tanto los diversos medios de comunicación como la práctica artística, no pueden concebirse por fuera de su contexto social, histórico y cultural, ya que son construidos en base a diferentes factores que hacen a la realidad de la época. A su vez, construyen y reproducen discursos que circulan e inciden en la sociedad.

Por lo tanto, nuestra obra no puede ser analizada por fuera de la coyuntura en la que fue y está siendo gestada: crisis económica a escala mundial, cambio climático, extractivismo, *fracking*, entrega de territorios a grandes multinacionales, tensiones sociales y culturales, acelerados avances tecnológicos, pandemia por el covid-19, etc.

En la preproducción de nuestra video-instalación, reflexionamos críticamente sobre la construcción del discurso de los medios masivos de comunicación, el rol que ejercen, su influencia en la sociedad y cómo afectan directa o indirectamente en la toma de decisión política de los ciudadanos.

No somos los primeros artistas en cuestionarnos el rol de los *mass media* pero, como otros tantos, somos interpelados directamente por su accionar. A su vez, nuestra obra está impulsada desde la necesidad de visualizar la lucha y resistencia de nuestro territorio natal.

La impunidad que hay detrás de cada acción política en Chubut, es propiciada por un silencio desmesurado que hacen los medios de comunicación en estas últimas dos décadas. Esta combinación de situaciones ha terminado en hechos graves que, frente a la atrocidad cometida, lograron captar un espacio en los medios nacionales, como fue el caso de Rafael Nahuel y Santiago Maldonado. Sin embargo, aun en estas circunstancias, el discurso hegemónico ha logrado tergiversar los hechos.

De este modo, resulta vital remarcar que aún hoy, luego de años de teorizaciones, de análisis, de cuestionamientos, críticas, hacia el uso e influencia en la sociedad, los *mass medias* continúan alterando las representaciones de la realidad y sigan firmes en su postura de "comunicadores transparentes". Si el humano comprende el

lenguaje de los medios y las intenciones que hay detrás, ¿Cómo es posible que su status quo como mediadores de la realidad todavía siga en pie y funcione perfectamente?

La ingenuidad de pensarnos libres dentro de la red, sólo se sostuvo en los comienzos de la masificación de internet y las utopías generadas en torno a la libertad que la misma traería consigo: un espacio donde las leyes gubernamentales no cabrían, no habrían fronteras divisorias, ni poderes con capacidad de censura. Sin embargo, otra vez vemos repetir la misma historia, y quizás la respuesta está en lo que plantea Lev Manovich, cuando afirma que los *nuevos medios* son más bien los viejos medios de comunicación alterados por la irrupción informática.

Por otro lado, en la actualidad podríamos trazar un paralelismo entre medios de comunicación digitales vigentes y otros que se encuentran en desuso, como el diario y Twitter, un álbum de fotos e Instagram, o el *streaming* con la radio, entre otras. En relación a esto, Altman (2004) afirma:

En cada era, las nuevas tecnologías representacionales fueron inicialmente configuradas para adaptarse a los códigos establecidos por las tecnologías ya existentes. ¿Qué constituye una representación aceptable? Irónicamente, una representación exitosa ha dependido siempre de la habilidad del nuevo medio de disfrazarse como viejo medio, de comprender los requisitos establecidos por los medios existentes.

Las nuevas tecnologías tienden inicialmente a ser configuradas no en función a sus propias e inherentes posibilidades representacionales, sino en relación a las nociones existentes sobre cómo la realidad debería ser representada, derivadas de los otros medios. (p.7)

No obstante, todas estas estrategias nos llevan a un mismo lugar: a la enajenación de las circunstancias. El no poder habitar el espacio físico donde acontece el hecho relatado, es un factor que nos enajena de la situación y más aún si lo consumimos mediante una pantalla a través de un programa informativo o en la web. De este modo, al no afectar o alterar nuestra realidad inmediata, es difícil lograr la empatía con la causa. Y es que actualmente existe un bombardeo de información constante a través de los diversos medios que dificulta la comprensión o asimilación de la gravedad de una determinada circunstancia.

Es por esto que, en la etapa ideatoria del trabajo nos cuestionamos qué es lo que sucede en el espacio/distancia que se genera entre las pantallas, los sucesos y los espectadores, y qué ocurre con esa mediación que nos mantiene distantes de las realidades que representa.

A partir de estas razones decidimos experimentar qué sucede si quitamos a la pantalla como mediadora, ya sea un televisor, un monitor de computadora o un celular. Expandir la imagen y hacer vivir “desde adentro” una causa tan grave como lo es la instalación de una megaminera en un territorio alejado, silenciado y sentenciado por los medios.

Propuesta realizativa

La videoinstalación se pensó en base a cuatro estadíos dispuestos de manera consecutiva: el primero es el “espacio televisivo”, el segundo “naturaleza”; el tercero “megaminería” y por último el cuarto titulado “fuego”. Mientras las imágenes que son emitidas en el primer estadío permanecen apresadas en el televisor y la caja de cristal que las rodea, las que le suceden en las siguientes fases son expandidas y proyectadas en paneles que escapan de la lógica del cerco mediático que representa el “espacio televisivo”, invitando al usuario a vivenciar y dimensionar desde otra perspectiva.

Pretendemos que los usuarios puedan comprender los dos puntos de vista, por un lado, el discurso sostenido por las grandes corporaciones y sus medios de comunicación, y por el otro, la realidad del territorio, de su fauna, de su tierra y su flora. Es decir, contraponer las imágenes de los renders e imágenes publicitarias de las empresas mineras, que pretenden mostrar caricaturescamente la realidad para convencer a la población de sus beneficios, y lo que efectivamente sucede en los territorios a partir de la explotación minera, entendido por nosotros como un ecocidio. Más adelante, la obra dialoga entre la naturaleza y lo que el humano esconde detrás de la idea de progreso.

Referentes audiovisuales

Frente a esta motivación que nos impulsó a querer realizar un audiovisual que abarque esta problemática, fuimos buscando y tomando como referencia a diversos artistas audiovisuales que respondan también a nuestros intereses y gustos personales (género documental, experimental, y la disciplina multimedial).

Un referente importante es Harun Farocki, tanto en la decisión de trabajar con imágenes ya existentes, como en la emisión de dos fuentes de imágenes que se emiten paralelamente. Farocki además, es un artista que nos resulta inspirador por las temáticas que abarcan sus obras y por el tratamiento que realizó sobre ellas.

También tomamos como referencia a otros videoartistas como Nam June Paik, Stan Van DerBeek con su obra *Movie Drome* (1963) y, muy importante para nuestra obra, *Only Expansion* (2019) de Duncan Speakman. Esta última nos hizo repensar el espacio sonoro como un espacio primordial para la videoinstalación, ya que, al comienzo, pensamos meramente en las imágenes y cómo crear representaciones a partir de ellas, pero luego de conocer *Only Expansion*, pudimos profundizar en la idea principal desde el plano sonoro, otorgándole una jerarquía organizadora de la obra al sonido. A partir de esta referencia, los discursos de la televisión, tanto de los programas informativos como de las publicidades, las sonoridades del territorio en disputa, todo, adquirió otro sentido.

Este espacio fue también enriquecido luego de conocer el film *Leviathan* (2012) de Véréna Paravel y Lucien Castaing-Taylor, quien dirige The Sensory Ethnography Lab.¹ *Leviathan*, ya que nos sirvió de referencia para adentrarnos en el “sentido sensorial” que aporta el campo sonoro, y a partir de allí trabajar en cómo y qué oíríamos en cada estadio de la obra para lograr estimular los sentidos sensoriales en los espectadores.

Esto lo llevamos a todos los estadios, y de esta forma, recreamos tanto las sonoridades de los planos recopilados y apropiados, como los de autoría propia. Haciendo uso del campo y fuera de campo, planteamos un diseño sonoro que ayude al espectador a introducirse al interior de las imágenes, estimulando sus sentidos.

¹ “Es un laboratorio experimental que promueve combinaciones innovadoras de estética y etnografía. Utiliza medios, instalaciones y actuaciones analógicas y digitales para explorar la estética y la ontología del mundo natural y no natural.” (SEL, <https://sel.fas.harvard.edu/>)

Propuesta estética sonora

En la videoinstalación, el sonido guía la experiencia sensitiva y compone la estructura que une toda la obra, principalmente el sonido del viento que es el colchón auditivo que se oye desde principio a fin. La elección de este sonido es adrede por ser una sonoridad característica del territorio, y a su vez, es una representación simbólica de la fuerza misma de la naturaleza capaz de generar tormentas que arrasan con paisajes enteros o ser la brisa que impulsa a cambiar el aire. Es por esto que nos resulta un recurso muy valioso, ya sea desde la contribución, como elemento en la construcción sonora espacial, como a fortalecer las distintas emociones que buscamos evocar (tensión, suspenso, lejanía, etc.).

El cine pensado como “cuerpo”, a partir de lo sensorial que desata, y como “texto”, por su carácter discursivo, halla un punto de tensión en lo sonoro, especialmente en el lugar y uso de la voz: la voz es portadora de un mensaje unívoco, mientras que las imágenes pueden tener variadas interpretaciones. La voz, sea *over* o no, es entendida como “voz de autoridad”, puesto que, tanto en los documentales como en los programas informativos, se plantea como portadora de la verdad y el saber (M. A. Doane, 1976). Es decir, explica y guía cómo se tienen que ver e interpretar los hechos o situaciones que se nos ofrecen.

Por otro lado, el poder de las imágenes se anula ante la presencia de una voz. Una vez que funciona como intermediaria, las posibilidades de lectura de las imágenes audiovisuales se ven limitadas o anuladas frente a ella. La imagen, muchas veces, termina por ilustrar lo que las voces afirman.

Estas estrategias de autoridad de la voz las encontramos en los discursos políticos que utilizamos para el estadio de la televisión, en el cual buscamos exponer cómo diferentes representantes políticos y empresariales, que responden al lobby minero, proclaman una y otra vez lo mismo. Mediante la repetición de slogans como “minería sin contaminar”, “progreso y desarrollo sustentable”, etc., evidenciamos cómo gestan el discurso que quieren imponer sin dejar lugar posible a voces que contrarresten su postura, que inviten al debate o intercambio de posicionamientos.

En la obra, este relato del *lobby* minero, es evidenciado a partir del sonido, que expone la heterogeneidad del material que lo constituye, recortes provenientes de distintas entidades, años, contextos y medios. A su vez, este recurso de reiteración de discursos que utilizamos, está acompañado con renders provenientes de las publicidades empresariales, dónde en vez de utilizar imágenes de lo que realmente

sucede en los territorios con la explotación minera, emplean atractivas animaciones que son sostenidas, detrás de todas sus artimañas, por discursos políticos en pos de lograr sus objetivos.

Estas representaciones generadas mediante renders le quitan peso y gravedad al asunto, ya que de esta forma es imposible dimensionar el impacto ecológico, social, económico y cultural que implica un proyecto megaminero. Al mismo tiempo, el “espacio televisivo” está compuesto por material extraído de videojuegos, los cuales también pretenden normalizar o menguar la acción extractivista minera.

Paralelamente a estas representaciones, se oyen discursos que buscan persuadir vendiendo una imagen positiva del proyecto, una salida efectiva de la eterna crisis económica, un camino hacia el progreso y el desarrollo. Así es que ambos, imagen y sonido, gestan el imaginario ideal de los intereses que busca promover e implementar la industria megaminera.

En países donde las corporaciones mineras ya se encuentran en funcionamiento, las publicidades empresariales emitidas son completamente diferentes a las de los territorios que aún están en disputa. En ellos el argumento principal está enfocado en la tecnología como un factor clave para una minería sin contaminación, donde la máquina nunca falla. De esta manera, las imágenes publicitarias en dichos países, ya no son representaciones creadas por renders animados, son imágenes crudas de un mundo destruido, arrasado por las grandes maquinarias que una voz *over* alaba. Es así que, alientan a una supuesta capacidad del hombre inteligente, tecnológico, progresista con el afán de dominar la naturaleza.

El estadio que denominamos “espacio minero”, está construido a partir de la apropiación de estas últimas imágenes publicitarias, a las cuales desprendimos de su discurso, sus voces *over* y música, para darle una nueva identidad, otras posibilidades de lectura. CHION (1993) afirma:

El sonido no es ni la transmisión neutral de un suceso ni algo creado íntegramente por la técnica, si no algo a convenir. El resultado dependerá no ya de la posibilidad técnica, determinismo, sino del criterio de uso y del tipo de representación que queramos producir, el tipo de cuerpo que compondremos como film. Abrir un deseo, desencadenar una inquietud, una actividad, un cuestionamiento, algo que nos lleve a abrir otras cuestiones posibles de la experiencia, que ponga el acento en los aspectos sensibles y

perceptuales evocados más que la percepción literal e inteligible.(p. 85)

Tanto en el “espacio minero”, como en el de “naturaleza y el fuego”, el diseño sonoro fue creado a partir de una disección minuciosa de cómo sonaría cada ambiente, cada animal, cada máquina. Como mencionamos anteriormente, tomamos como referencia la obra *Leviathan* (2012) e intentamos estimular los sentidos del espectador mediante el plano sonoro para que pueda adentrarse a los diferentes espacios y sus representaciones particulares, ya sea al fondo del mar, como al interior de una cueva minera.

Propuesta estética visual

De la misma forma en la que creamos la banda sonora, concebimos el espacio visual, utilizando como recurso la técnica de collage. La obra está compuesta tanto de material de archivo visual ya existente, como de producciones propias y de otros realizadores, como Leandro Hinh, que aportó a la obra con material de su autoría.

Las imágenes recopiladas tienen por sí mismas un gran potencial visual que, al ser puestas en diálogo o en simultáneo con otras imágenes, generan una nueva interrelación abierta a múltiples interpretaciones. Es decir, la puesta en relación de los archivos pertenecientes a diferentes medios y contextos conduce a construir sentidos y metáforas diversas.

En base a esto, tomamos como referencia el concepto de Montaje Simbólico desarrollado por Ranciere (2011), quien afirma:

La manera simbolista (...) se ocupa, en efecto, de establecer, entre los elementos extraños, una familiaridad, una analogía ocasional, demostrando una relación más fundamental de co-pertenencia, de un mundo común en donde las heterogeneidades están plasmadas en un mismo tejido esencial, siempre susceptibles entonces de reunirse según la fraternidad de una metáfora nueva. (p. 72)

Por otro lado, en el intento de realizar un reciclaje audiovisual, la selección de las visuales provenientes de diversos medios fue más que beneficioso ya que, no solo fortaleció la perspectiva ambientalista del trabajo, sino que también nos permitió

experimentar en la creación de la obra y en los distintos espacios/estadios que la componen.

Montaje

Al emplear la técnica de collage, el montaje estuvo presente desde el inicio siendo un factor clave que nos permitió armar y desarmar constantemente. Es decir, fue una especie de ensayo donde pudimos probar distintos elementos y técnicas que nos permitió experimentar con el material y nuestra capacidad creativa en torno a una problemática que es abordada, en su mayoría, desde los mismos géneros y técnicas audiovisuales.

“Vivimos en un mundo donde las formas están infinitamente disponibles para todas las manipulaciones, para bien y para mal. (...) Tal como esos artistas lo practican, el mix es una actitud, una postura moral, más que una receta. La postproducción del trabajo le permite al artista escapar de la posición interpretativa. En lugar de abocarse a un comentario crítico, es preciso experimentar.” (Bourriaud, 2000, p. 106)

El montaje fue realizado en función de generar un recorrido por los espacios, destacando en cada uno, los planos que fortalecen nuestra intencionalidad de sumergirse en cada ambiente y que a su vez provoquen emociones puntuales en el espectador. Por ejemplo, el “espacio minero” comienza con una gran explosión que ocupa todo el plano sonoro y visual, y que, busca invadir el espacio personal del espectador, haciéndolo estremecer. Luego el montaje nos conduce hacia el interior de las cuevas, haciendo un gran hincapié en las grandes maquinarias que los renders en la televisión habían mostrado anteriormente.

Al apropiarnos de material de archivo ya existente y otorgándole una nueva interpretación, como afirma Bourriaud, tomamos una postura moral ya que hicimos uso de ellos para poder construir una crítica, una perspectiva de esta problemática, experimentando con las técnicas.

Conclusión

A modo de conclusión, y a título personal, me parece pertinente destacar las posibilidades comunicacionales de trabajar y experimentar con las diversas técnicas, formas y potencialidades que el rubro audiovisual permite.

El proceso de producción y desarrollo de la obra se realizó en el período de un año, durante el cual la misma sufrió y evolucionó de diversas maneras, pero aún así sostuvimos la motivación principal. La causa que nos impulsó a querer exponer y evidenciar el rol de los medios de comunicación, en relación a su capacidad de persuadir y cercar acontecimientos que no les son convenientes, tuvo su punto de inflexión en hechos violentos al final del 2021, donde varios ciudadanos resultaron heridos de bala, perseguidos y acorralados por las fuerzas policiales.

Es relevante mencionar que la obra fue instalada el 15 de diciembre del 2021, fecha histórica para la lucha contra la megaminería ya que, coincidentemente, ese mismo día en la legislatura de Chubut, de espaldas al pueblo y frente a un feroz silenciamiento de los medios de comunicación, quince diputados traicionaron a su comunidad votando y aprobando la ley de zonificación minera sin tener ningún tipo de aval social. Por otro lado, la obra concluye con el estadio "fuego" el cual hace alusión a los incendios intencionales en la comarca andina en marzo del 2021, los cuales sucedieron luego de que el pueblo rechazara firmemente el proyecto de zonificación. Coincidentemente los incidentes, también provocados por efectivos de seguridad el 15 de diciembre, culminaron con incendios en la legislatura, la casa de gobierno, el ministerio público fiscal y la plaza central de la capital chubutense.

Si bien en la actualidad y al momento de realizar este escrito, gracias a la lucha del pueblo, la ley fue derogada, "Arde adentro" aconteció como una imagen premonitrice de lo que sucedería aquel histórico diciembre.

Comprendiendo que todo espacio es político, más aún en este caso particular, la presentación de la videoinstalación fue realizada en la ciudad de La Plata, en el espacio cultural El Escudo, el cual en enero de 2022 fue revocado y removido de su histórico lugar. De cara a estos acontecimientos que sucedieron durante y luego de la exposición, los diversos avasallamientos hacia la comunidad desde los distintos frentes políticos, nos impulsa a creer firmemente que estas expresiones artísticas son más que necesarias y vitales para la sociedad. Para concebir otro mundo posible, donde la comunicación y sus herramientas estén en las manos del pueblo,

para gestionar prácticas comunicativas que escapen de las garras de los mercados capitalistas.

Se vuelve necesario entonces, experimentar, explorar y desarrollar las capacidades audiovisuales, impulsar desde la práctica y la teoría el pensamiento crítico, tanto en las aulas como en los talleres cinematográficos.

Bibliografía

- Grüner, Eduardo, "El arte, o la otra comunicación". En: Actas de la 7° Bienal de La Habana, Cuba, 2000.
- Manovich, L. (2006) El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital - 1° ed. - Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Altman, Rick (2004) *Silent Film Sound*. New York, Estados Unidos: Columbia Univ. Press.
- Doane, Mary Ann (1976) The voice in the cinema; the articulation of body and space; en Nichols, Bill (comp.), *Movies and Methods II*, Los Angeles, UCLA, Press (traducción: Eduardo A. Russo).
- MICHEL CHION (1993) La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Grupo Planeta (GBS).
- Rancière, Jacques (2011) "Montaje dialéctico, montaje simbólico" en *El destino de las imágenes*. Buenos Aires, Prometeo Libros, 2011
- Bourriaud, Nicolas (2000) *Post-producción: la cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora S.A

Material audiovisual de referencia

- Stan VanDerBeek (Director) (1963). *Movie Drome* [Videoinstalación]. Estados Unidos.
- Duncan Speakman (Producción). Duncan Speakman (Director). (2019) *Only Expansion* [Videoinstalación]. Inglaterra.
- Arrete Ton Cinema, Sensory Ethnography Lab, Le Bureau (Coproducción), Lucien Castaing-Taylor, Verena Paravel (Directores). (2012) *Leviathan* [Película]. Reino Unido.
- Harun Farocki Filmproduktion (Producción) Harun Farocki (Director). (2012) *Parallel* [Videoinstalación]. Alemania.
- Harun Farocki Filmproduktion (Producción) Harun Farocki (Director). (2010) *Serious Games I: Watson is down*. [Videoinstalación]. Alemania.

Material complementario

- Russo, E. (2016). La mirada del cine en la sociedad de control. Vigilancia, found footage y resistencia. *Arkadin*, (5), 20-36. Recuperado a partir de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/arkadin/article/view/131>
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja negra.
- MIT Open Documentary Lab. (7 de abril de 2021). In Conversation with Duncan Speakman. [Archivo de video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=7Lyj4TF6Nec>

Anexo

Renders que ilustran la disposición de los objetos en la videoinstalación.

