

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

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

Título: “El diálogo con las imágenes”

TEMA: El audiovisual en los espacios virtuales

Trabajo Colectivo de Graduación

2022

Carlos Valle

DNI: 95756209

Legajo: 77915/4

Teléfono: 2216425162

Mail: carlosavallec@gmail.com

Victoria Latsague

DNI: 39290843

Legajo: 71392/2

Teléfono: 2216047817

Mail: vickylatsague96@gmail.com

CÁTEDRA: Taller de Tesis

Resumen: En “El diálogo con las imágenes”, los autores se preguntan ¿Cómo entender el impacto de los “Video reacción” en las audiencias contemporáneas? ¿Qué es lo que está pasando en el espacio entre acción/reacción? y ¿cómo podemos relacionar este fenómeno con otras obras audiovisuales? La reflexión nos lleva desde las categorías de descomposición de la imagen movimiento de Deleuze hasta las críticas al espectáculo de Jean-Louis Comolli, todo esto para complejizar concepto del video reacción y a través de este, entender las nuevas formas en que el audiovisual habita nuestros espacios y nuestras vidas.

Palabras clave: Instalación, reacción, Industria cultural, movimiento, internet.

«No se trataba de un espectáculo sino de una demostración desarrollada más cerca del plano del experimento científico, en este caso, para poner a prueba la relación entre percepción, ideología y pensamiento».

Eduardo Russo

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha popularizado un tipo de video coloquialmente llamado como “Video-reacción”, este tipo de video normalmente consiste en la imagen de un producto de la industria cultural o de algún video popular, acompañado de la imagen de la reacción del espectador en relación a dicho video. Este trabajo nace con la intención de investigar cómo esta doble proyección hace interactuar a los diferentes materiales audiovisuales y como afectan al espectador que se encuentra con dichos videos. El trabajo se planteó desde un principio como una instalación audiovisual ya que nos pareció que el formato nos iba a permitir *desdoblar* los procesos de montaje y superposición; este desdoblaje se ve representado de forma material a través de una proyección simultánea de dos películas una enfrente a la otra.

La obra “*El dialogo de las imágenes*” es el resultado de nuestras reflexiones, una instalación virtual en donde los espectadores toman control de un avatar y empiezan a habitar un espacio en el cual van a encontrar dos películas. La primera es una recopilación de diversas transmisiones en vivo (live) en donde podemos ver como los “actores” presentan momentos de su cotidianidad para transformarlos en contenido que otras personas pueden consumir a través del internet. Por el otro lado tenemos la *película reacción*, esta consiste en un montaje de imágenes de rostros, que tienen la intención de construir a un posible espectador. Este posible espectador se intenta crear con la incorporación de material de rostros de diferentes momentos históricos del siglo XX y XXI, inspirados por pruebas de cámara y películas de Andy Warhol en las cuales los actores le devuelven la mirada a la cámara y miran a los espectadores. Estas imágenes se mostraron elusivas en un comienzo, se realizaron pruebas con un solo rostro como con muchos, también se intentó trabajar únicamente con registros recientes hechos por nosotros. Pero finalmente la combinación de imágenes de diferentes épocas y materialidades nos permitió explorar y presentar los cambios que los espectadores han sufrido por la imagen en movimiento y como diferentes generaciones contrastan e interactúan con los contenedores de dichas imágenes.

En el medio de estas dos películas los espectadores van a tener la oportunidad de construir un montaje propio entre las imágenes de los rostros y las transmisiones en vivo.

La obra que ahora presentamos es imperfecta y por principio abierta, es el acercamiento y el aporte que hacemos a la conversación contemporánea alrededor de las imágenes audiovisuales, el cine, la tv y como están empezando a habitar nuevos espacios y como estos espacios resignifican la experiencia espectral.

VIDEO-REACCIÓN

La reproducción de material audiovisual de manera simultánea no es nueva, en los 70s ya podíamos encontrar videoinstalaciones que aprovechaban esta posibilidad para construir una experiencia sensorial no segregada para los espectadores. Aunque hablemos de “proyecciones” la realidad es que la forma en que los artistas han hecho *aparecer* las imágenes audiovisuales varía. Las imágenes pueden aparecer proyectadas en la pared, reproducidas en tv o monitores, laptops, etc. Estos *contenedores* no solo sirven como vehículo para las imágenes, sino que también impactan la lectura de los audiovisuales que en ellos se reproducen. Los primeros usuarios de VHS en 1977 pudieron dar cuenta la primera vez que utilizaron su nuevo aparato que la imagen que ahora se reproducía en su sala, era diferente a la que habían visto en el cine. Estas diferencias en la reproducción de imágenes se han ido diluyendo con el tiempo y ahora 45 años después; las imágenes entran a nuestro hogar con una calidad considerablemente superior a las de esas primeras experiencias de reproducción doméstica. Podemos agradecer a los cables de fibra óptica por eliminar las distancias y por encapsular el cine, la tv, la música, las llamadas telefónicas y las múltiples creaciones multimedia en una sola cosa, el internet.

Es a través del internet que podemos tener acceso a plataformas que funcionan como los nuevos contenedores de contenido, desde películas hollywoodenses de grandes estudios, cine independiente, cine regional, tv pública, etc. La existencia de estos últimos nos presenta con un cambio de paradigma del espacio de distribución y los medios de producción del audiovisual. El abaratamiento de los costos de materiales de grabación acompañado con el abaratamiento de los costos de distribución ha permitido que el internet se llene de videos hechos por individuos que están separados de las industrias hegemónicas y que están accesibles para todo aquel con una computadora y acceso al internet.

Es en este contexto que vemos el surgimiento *del video-reacción* ¿Qué son exactamente? *Los video-reacción son videos que presentan dos materiales audiovisuales superpuestos entre los cuales se plantea una relación de acción-reacción.* Estos audiovisuales tienen una relación simbiótica con la industria cultural,

Los creadores de este tipo de contenido han reconocido la relación entre el calendario de estrenos y la popularidad de sus videos. Esto quiere decir, en la medida en que una película es exitosa también lo van a ser los individuos que aprovechan la atención generada por la industria. De la misma forma, la industria aprovecha las creaciones de estos individuos como publicidad para su obra y como un medidor del interés de las audiencias.

Es por esto que podemos decir que los videos-reacción carecen de autonomía, son dependientes de la industria y de la sociedad del espectáculo para poder generar canales de video lo suficientemente redituables.

IMAGEN-REACCIÓN

El denominador común en los video-reacción son los rostros, estos son sometidos a una variedad de imágenes audiovisuales y que debido al binomio acción/reacción nos presenta una cantidad infinita de afecciones surgidas de dicha interacción. Esta interacción entre los rostros y los audiovisuales no es aleatoria, hay una intencionalidad por parte de la industria de generar la mayor reacción posible, al mismo tiempo que los creadores de contenido quieren poder dar a sus espectadores una reacción que sea entretenida de ver.

«¿Qué hay entre acción y reacción? Por el momento nada, un intervalo, un agujero»

Gilles Deleuze

Este binomio nos va a permitir determinar dos tipos de imágenes diferentes, *una imagen que sufre reacciones y que reaccionan, mientras que otras que simplemente presentan una brecha entre la acción y la reacción. (Deleuze 157)*. Los videos-reacción nos muestran estas imágenes y además el efecto que generan no solo entre ellas, pero con el espectador que consume dichos videos. En el caso de la *imagen-reacción* nos parece que tiene una hermandad con la *imagen afección* que define Deleuze con dos ejes:

1- *«El afecto es expresado por un rostro»* y el 2- *“El cualisigno¹ es el afecto no tanto expresado por un rostro en primer plano, sino exhibido en un lugar cualquiera»*.

Deleuze plantea que la imagen afección es el primer plano y el primer plano es el rostro, es aquí en donde empezamos a ver algunas diferencias, la mayoría de *videos reacción* no consisten de una *imagen-acción* y de un *plano* detalle del rostro. En el caso de los videos reacción vamos a encontrar un rango entre el plano detalle y un plano medio. La obra de Bill Viola, *The Quintet of the astonished* funciona como ejemplo perfecto de la imagen-reacción, dicha obra presenta cómo el afecto es expresado en su mayoría por el rostro, pero no exclusivamente por este.

Bill Viola nos presenta uno de los ejes de la *imagen reacción* y deja el otro para que lo imagine el espectador, la reacción del quinteto es dependiente de la acción que aparece desde el fuera de campo, acción que existe pero que solo es evocada, es puro potencial. Este potencial es el segundo eje de la *imagen-afección*, aparece la posibilidad de la afección de surgir desde el exterior de los rostros y tener un efecto en los actores. No importa que la acción esté solo evocada en la obra de Bill Viola, la potencialidad es más que suficiente ¿Por qué? No tenemos una respuesta clara al respecto, pero si lo pensamos de una manera histórica, después de más de 100 años de historia del cine, en los cuales los espectadores han sido influenciados por la imagen en movimiento, imagen que fue descompuesta por Deleuze en tres tipos de imágenes, *imagen percepción*, *imagen afección* e *imagen acción*² tiene sentido que, ante el aislamiento de alguna de estas imágenes, la evocación de las imágenes ausentes aparezca en forma de reacción.

¹ Un Cualisigno es una cualidad que es Signo. No puede actuar verdaderamente como signo hasta tanto no esté formulado; pero la formulación no tiene relación alguna con su carácter en tanto signo. (Peirce, 1986). Por ejemplo: la tristeza, bondad, brillo, luz, etc.

² El mismo Deleuze cuando empieza a crear sus categorías, es consiente que estas imágenes son solo 3 reconocibles imágenes de lo que es la imagen en movimiento y que es inevitable que con el paso del tiempo se vayan agregando más.

IMAGEN-ACCIÓN

En el caso del “Diálogo de las imágenes” a diferencia de la obra de Bill Viola nosotros presentamos no solo la *reacción*, sino que también presentamos la *acción*. El concepto de imagen-acción es difícil de representar ya que habita en el espacio de la potencialidad. Podemos hacer una lista bastante larga respecto a las cosas que pueden hacer reaccionar a 5 hombres como los de *The Quintet of the astonished*. Pero si todo tiene el potencial de generar una reacción ¿Qué es la acción? Deleuze la define como un duelo, la acción que implica como mínimo la relación entre dos fuerzas: esfuerzo-resistencia, acción-reacción. No es difícil decir que la historia del arte es la historia de la tensión. El intervalo de las imágenes audiovisuales y los espectadores, es el mismo intervalo entre las pinturas y sus espectadores y así en la mayoría de experiencias espectatoriales. La imagen acción aparece con la intención de ganar el duelo y generar un cambio en el sistema interior de los espectadores y que este se evoque en forma de reacción.

La imagen acción puede ser una película, una fotografía, una pintura, una diapositiva, etc. En “*El diálogo de las imágenes*” vamos a encontrar imágenes capturadas de transmisiones en vivo por internet. Estas transmisiones fueron hechas por sus realizadores para atrapar la atención de los navegantes del internet y redes sociales. Estas imágenes son lanzadas al vacío del internet por sus autores, sin el conocimiento de quien está del otro lado, son acciones que no encuentran rostros que reaccionen.

EI ESPACIO

Las imágenes en movimiento desde sus inicios han habitado diferentes espacios físicos, desde teatros, escuelas y hasta nuestras habitaciones. Estos espacios no solo fueron cambiados por las imágenes, sino que también las imágenes cambiaron para los espacios. Esto se ve en los tipos de encuadres, los ratios de contraste que se utilizan en cine a diferencia de los que se utilizan en tv; como también en la disposición de los cuerpos en dichos espacios, no es coincidencia que, en la mayoría de salas familiares los sillones apunten al televisor.

Este aspecto de la imagen en movimiento fue explotado por los artistas con el advenimiento de la imagen electrónica a principios de los 60s. En 1965 Marta Minujin y Ruben Santantonin hacen *La menesunda* “una ambientación-recorrido que invita al espectador a pasar por diferentes zonas y situaciones” (García, 2008). Es al final del recorrido que los espectadores encontraban 3 televisores que mostraban imágenes del recorrido que los usuarios acaban de realizar. El circuito cerrado de Minujin y Santantonin está siendo transformado por los dispositivos de grabación y de transmisión de imágenes.

El “*Diálogo con las imágenes*” también nace con la idea de ser una videoinstalación que transforma el espacio físico, pero en el desarrollo de la obra, cada vez fue más difícil de ignorar la proliferación de experiencias audiovisuales por parte de la industria cultural que se están dando en espacios virtuales o *meta*. Estas experiencias se presentan como la más nueva mutación de los contenedores de imágenes y de la misma forma que sus predecesores, estos contenedores modifican tanto la imagen como la percepción de la misma. A continuación, vamos a presentar dos ejemplos de estas experiencias para mostrar cómo están ya siendo parte de la vida de los espectadores y de cómo estos espacios inspiraron el desarrollo de nuestra obra.

En 2020 se presentó el tráiler de la película *Tenet (2020) de Christopher Nolan*, lo curioso de esta presentación es que el estreno se dio a través de “*Fortnite*” un juego gratuito de *Batalla real*. El día del estreno del tráiler, se programó un evento para que los jugadores pudieran reunirse y verlo (ANEXO 1).

Como podemos ver en la imagen anterior, los jugadores mantuvieron control de sus avatares y de las interacciones normales del juego mientras veían el tráiler. Este audiovisual se presenta en un *contenedor* en donde tiene que lidiar con el movimiento libre y las interacciones de los usuarios, no solo entre estos y la imagen, sino que también entre los propios jugadores. La pantalla de proyección también distorsiona la película, al tener que reproducirse en este espacio, la película no puede reproducirse en la misma calidad y sufre los efectos de la distorsión del espacio 3d, como también obliga a los espectadores a estar en un espacio y tiempo determinado para poder verlo.

El segundo ejemplo es el tráiler de la serie *La rueda del tiempo* (2021) (ANEXO 2). En este caso tenemos una proyección en un espacio 360 pero los espectadores están anclados y el único movimiento que se puede realizar es controlando la cámara. Los espectadores aparecen en el espacio enfrentándose a la imagen y en la medida que mueven la cámara son capaces de ver los bordes de la misma. El resto del espacio tiene una animación intentando generar un desbordamiento de la imagen.

No nos parece accidental que los dos ejemplos previos sean avances de obras audiovisuales más largas, finalmente son experimentos respecto al uso de los espacios virtuales como herramienta de proyección. En ese sentido, no vemos obstáculos que impedirían recrear el recorrido de la obra de Marta Minujin y Ruben Santantonin, *La menesunda*, en un contexto virtual, la pregunta es ¿Sería la misma obra? En un principio diríamos que no, incluso la recreación de *La menesunda* hecha en 2016 tiene que ser entendida como una obra nueva, sacada de su contexto histórico-temporal y víctima de la nueva realidad material del arte moderno argentino como de la nueva realidad material de su autora. Pero estas diferencias materiales, poco tienen que ver con las diferencias virtuales que la obra puede sufrir si esta fuera adaptada para la virtualidad, es decir, el proceso de transposición virtual implica una transformación a lenguaje binario que debido a los límites de la tecnología de procesamiento va a concluir en una simplificación de la experiencia. La idea de *simplificación* es compleja, no queremos dar a entender que las experiencias virtuales no tienen el potencial de ser tan complejas como las del espacio material. Pero esa complejidad tiene que ser construida en un espacio que no es susceptible a la totalidad aspectos sensoriales de la experiencia humana. Nuestra obra existe en el medio de estos dos estilos de espacios, los usuarios pueden habitar un avatar que les permite moverse libremente en el espacio al mismo tiempo que utilizan la cámara para direccionar su mirada. El espacio en sí mismo consiste en una sala oscura, alfombra azul, paredes grises con luces colgando de las mismas y en dos paredes imágenes reproduciéndose.

El diseño básico de la sala está imaginado para evocar la idea de una vieja sala de cine, con la única excepción de que el espacio está libre de butacas. En su lugar, está completamente vacío para permitir que los partícipes de la instalación puedan moverse sin ningún obstáculo. La ausencia de butacas es un ejemplo de los cambios que sufren los espacios en la transición de lo material a lo virtual, ya que el avatar que es utilizado por los participantes, no es susceptible al cansancio. Nuestra sala de cine no se puede confundir con una sala real, las texturas tanto de las telas, como de las luces y las paredes están hechas con polígonos virtuales que se alejan mucho de la visión del mundo *real*.

Este contraste entre el espacio virtual y las imágenes capturadas en el espacio material son de nuestro interés ya que estamos en la presencia de una nueva hibridación de las experiencias espectatoriales. Las imágenes audiovisuales llevan años reproduciéndose en espacios virtuales, pero siempre en el contexto de una obra como un videojuego o experiencia multimedia como una página web o una presentación. Es hasta ahora que el espacio virtual se empieza a utilizar con el unido fin de ser el hogar de la proyección cinematográfica.

CONCLUSIONES

«Mi intención es lograr una película que funcione sí o sí sin ninguna voz en off, es decir, una película de montaje (...) hoy se puede regresar al montaje, al contraste y la analogía porque ya no rige más la noción de uniformidad del mundo».

Harun Farocki

No hay duda que las imágenes dialogan entre sí cuando son parte de una secuencia, también es verdad que el mundo en el que vivimos es un mundo de imágenes. El espectador que decide ser parte de la instalación va ser parte de un proceso de desfragmentación de la imagen movimiento y así se va a encontrar en el agujero que es el intervalo entre la acción y la reacción. Las películas que se empiezan a reproducir para el espectador sonámbulo que ha entrado a la sala, están colocadas una enfrente a la otra, el espectador va a tener que elegir, al menos en ese primer visionado, cuando ver una pantalla y cuando ver la otra. Este nuevo espacio en donde se presentan las imágenes las transforma, las obliga a adaptarse a un nuevo espacio, las distorsiona, afecta la calidad de la imagen e incluso presenta un re encuadre. Además, le proporciona al espectador contemporáneo, la posibilidad de caer ante la tentativa de moverse de su “butaca” y de distraerse de la imagen proyectada. La imagen también se ve forzada a interactuar con un espacio que funciona bajo las reglas del procesamiento por computadora. Esto nos lleva a pensar que imágenes con estéticas menos realistas como puede ser el cine de animación por computadora; podría encontrar mayor afinidad con los espacios de proyección virtuales.

El proyecto desde un principio se enfocó en el análisis del intervalo entre las imágenes, en ese sentido cuando le damos al espectador la posibilidad de mover su mirada y voltearse, dicho espectador se encuentra con un vacío que le permite entablar un dialogo y asimismo un nuevo montaje de imágenes en su cabeza. Es así, a través de la creación de un montaje propio que las imágenes reacción están ganando una *autonomía* que no se les es permitida en su estado natural cuando son subidas al internet.

Lo que permite esta nueva autonomía es el *desdoblamiento*, al despegar la imagen reacción de la imagen acción surge la oportunidad de elección para el espectador. Aceptamos que esta nueva autonomía no es absoluta ya que depende del dispositivo específico que estamos presentando. Pero creemos que se logró justificar el valor de los rostros de los espectadores como espacios de interés que no dependen de una industria cultural para hacerlos reaccionar.

La obra se plantea como un experimento, nos acercamos humildemente a intentar aportar nuestra visión y reflexión respecto al estado actual del audiovisual. Estamos viviendo en la época de oro del contenido por internet, las formas de consumo del audiovisual no paran de evolucionar y de alguna forma perseguir a los espectadores. Los *video-reacción* surgen de forma natural por parte de los espectadores, efectivamente porque, aunque de forma inconsciente, se reconoce la capacidad de la imagen reacción para conectar con las personas que vemos en dichas imágenes. Esto no ha pasado inapercibido por las empresas de la industria cultural que intentan cuantificar dichas reacciones para su propio beneficio. Es por eso que nuestra posición con esta obra es demostrar la complejidad del binomio acción/reacción, dicha complejidad no se reduce a la imagen artificial que vemos en las pantallas, sino que también a los procesos de movimiento que suceden en los cerebros de los espectadores.

ROLES DE PRODUCCIÓN

Este trabajo de graduación se presenta como un trabajo en conjunto y en ese sentido la mayor parte de la realización ha sido ampliamente compartida. Por motivos de forma y presentación a continuación vamos a hacer un pequeño detalle del tipo de trabajo que se realizó y como fluctuaron los roles.

La obra originalmente surge por parte de Carlos Valle, por lo que hay un trabajo de pre producción que fue realizado en solitario, esta pre producción consistió en investigación y búsqueda de referentes que se acoplaran a la obra que se quería realizar como también la primera redacción de la propuesta para la cátedra. Estos escritos, aunque abandonados, marcaron la dirección general del proyecto. Victoria Latsague se incorporó al equipo y empezó a cumplir el rol de producción. La primera presentación de la obra de forma presencial fue exitosa desde un punto de vista de producción gracias a su administración de recursos y su capacidad de encontrar todos los materiales necesarios para la proyección, como también un estricto control sobre la calendarización y fechas de entrega tanto de escritos como de obras audiovisuales.

Durante la segunda mitad del año se encontró un ritmo de trabajo en el cual Carlos redactaba las entradas en el blog o las entregas de trabajos prácticos y luego eran revisadas y corregidas de forma conjunta. Lo mismo con los montajes audiovisuales, los cuales fueron realizados y luego revisados en conjunto antes de ser enviados a la cátedra.

Al final del año la forma del trabajo nos empujó a tener más reuniones de debate y discusión teórica alrededor de la obra. Las ideas de estas reuniones fueron inyectadas a la obra y los resultados de dichas inyecciones, tanto triunfos como fracasos, alimentaron y nos permitieron seguir desarrollándola.

Por todo lo anterior, por el nivel de colaboración y la mezcla de habilidades tanto teóricas como prácticas que hicieron falta para juntos realizar este trabajo, presentamos este texto final para dar cuenta de la simbiosis entre los realizadores y de cómo ese trabajo conjunto da cuenta la especificidad de nuestro campo de estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Beard, Thomas, "Val del Omar a lo largo de tres vanguardias", en Catálogo exposición Desbordamiento de Val del Omar. MNCARS, Madrid, 2011. pp. 56-65.
- Comolli, J-L. "¿Cambiar de espectador?", en Cine contra espectáculo. Seguido de Técnica e ideología. Buenos Aires, Manantial, 2010.
- Deleuze, G. (2009). Cine I: Bergson y las imágenes. Buenos Aires: Cactus.
- Farocki, H. (2013). Inmersión. En Desconfiar de las imágenes. Buenos Aires, Caja Negra.
- Farocki, H. (2019). Einfühlung/Empatía. En Otro tipo de empatía. Barcelona, Fundación Tapiès.
- Friedberg Anne. "El fin de la película: cambio tecnológico hacia la multimedia".
- García Ana Claudia "El video en el espacio: un nuevo espacio de sentido. Video, esculturas, objetos e instalaciones". Publicado en Historia Crítica del Video Argentino, La Ferla, Jorge (comp.), MALBA/Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires, 2008. ISBN 978-987-1271.
- Rotondi, F. (15 de Julio de 2021). Bloomberg City Lab. Recuperado el 3 de Agosto de 2021, de <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-07-15/new-museum-technology-collects-data-on-viewing-habits>
- Russo, E. A. (2018) Harun Farocki: la videoinstalación como laboratorio del cine. En Kilómetro 111. Ensayos sobre cine (14-15).
- Russo, Eduardo "El espectador, reinventado". En AA. VV. *Notas sobre el futuro del cine*. Buenos Aires, BAFICI, 2012.
- AARON COUCH, TRILBY BERESFORD (21 DE MAYO DE 2020 17:15) Tenet, presenta un tráiler que dobla el tiempo en Fortnite recuperado de <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/tenet-trailer-debuts-fortnite-1295413/>

FILMOGRAFÍA

- Parallel I-IV (2012-2014) 4 videos (ver links de descarga)
- Registros de la instalación en Barcelona (2013):
<https://youtu.be/fxvDuSVVpvY>
- Fotos y guía de la instalación: <http://angelsbarcelona.com/parallel-i-iv>
<https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2012/parallel.html>
- En Comparación (Zum Vergleich, 2009) 1 video (ver links de descarga)
- Videoinstalación en dos canales: <https://youtu.be/4sdW-2ALWrw>
- Serious Games I-IV (2009-2010) 4 videos
Serious Games I. Watson Is Down
Serious Games II. Three Dead
Serious Games III. Immersion

Serious Games IV. A Sun With No Shadow
- Registros de la instalación: <https://youtu.be/KhxstXzavtU>
- Fotos y guía de la instalación: <http://angelsbarcelona.com/en/artists/harun-farocki/projects/serious-games/242>
<https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2009/serious-games-iii-immersion.html>
- Contra-música (Gegen-Musik, 2004-2005)
- Fotos y guía de la instalación: <http://angelsbarcelona.com>
<https://www.harunfarocki.de>
- Eye / Machine I,II y III (Ojo / Máquina I,II y III 2001-2003)
- Fotos y guía de la instalación: <https://www.macba.cat/es/artes-artistas/artistas/farocki-harun/eye-machine-i>
<https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000/eye-machine.html>

- Canal Gamespot: Fortnite - Tenet Trailer Revealed In Party Royale (Live Event) Archivo de video: <https://www.youtube.com/watch?v=OE2eRwuixfI>
- Canal Amazon Prime Video España - Tráiler exclusivo en 360° de La rueda del tiempo, Archivo de video: <https://www.youtube.com/watch?v=exbBkX0Fm3w>

ANEXO

Figura 1: Fornite Tenet tráiler



Figura 2: Tráiler exclusivo en 360° de La rueda del tiempo

