

Artero Flores, Javier.

Investigador Postdoctoral contratado por las Ayudas Margarita Salas de la Universidad de Málaga NextGenerationEU

Relatos entre la ciencia y la ficción en la vídeo instalación Ficciones de otro tiempo

Tales between science and fiction in the video installation Fictions from another time

PALABRAS CLAVE

Videoarte, narración, tiempo, cine, suspense.

KEY WORDS

Videoart, narration, time, cinema, suspense.

RESUMEN

Esta comunicación analiza los modos de construcción y deconstrucción de relato del proyecto audiovisual *Ficciones de otro tiempo*, que gira en torno al género cinematográfico de ciencia ficción y viajes espaciales. Prestamos atención a la experimentación con determinadas estructuras narrativas recurrentes en dicho género, en concreto en secuencias en las que el parámetro temporal parece suspendido y adquiere valor temático.

A partir de la documentación audiovisual de los fondos de la Colección de Instrumentación Científica de la UGR, compuesta por maquinaria obsoleta que hace décadas fue empleada para la investigación, ficcionamos el interior de hipotéticas astronaves que se desplazan por el espacio. En este contexto se plantea un proyecto de vídeo instalación *site-specific* de múltiples pantallas en la Sala Torreón del Palacio del Almirante de Granada. El despliegue e instalación de proyecciones sobre las diferentes estancias, alturas y artonados de la sala de exposición, permite experimentar con líneas narrativas determinadas por los desplazamientos del espectador en el espacio expositivo.

En definitiva, se plantean una serie de desplazamientos entre la ciencia y la ficción. En este sentido tratamos de dilucidar el modo en que materiales científicos, como por ejemplo diapositivas de células, adquieren valor plástico y narrativo. La aplicación y estudio de herramientas técnicas como largos planos secuencia que registran máquinas desconectadas, sin actividad, nos invita a reconsiderar la *duración* y la ausencia de *acontecimientos* en el audiovisual como un acontecimiento en sí mismo.

ABSTRACT

This communication analyzes the story construction and deconstruction of the audiovisual project *Ficciones de otro tiempo* (Fictions from another time), which is about the science fiction and space travel film genre. We pay attention to the experimentation with certain recurrent narrative structures in this genre, specifically in sequences in which the time parameter seems suspended and acquires thematic value.

From the audiovisual documentation of the UGR Scientific Instrumentation Collection funds, made up of obsolete machinery that was used for research decades ago, we fictionalized the interior of hypothetical spaceships that move through space. In this context, a site-specific video installation project with multiple screens is proposed in the Torreón Exhibition Room of the Palacio del Almirante in Granada. The deployment and installation of projections on the different rooms, heights and coffered ceilings of the space, allows experimenting with narrative lines determined by the movements of the viewer in the exhibition space.

In short, a series of displacements between science and fiction are proposed. In this sense we try to elucidate the way in which scientific materials, such as cell slides, acquire plastic and narrative value. The application and study of technical tools such as long sequence shots that record disconnected machines, without activity, invites us to reconsider the duration and absence of events in the audiovisual as an event in itself.

INTRODUCCIÓN

El proyecto *Ficciones de otro tiempo* (Figura 1) (2022) se enmarca en el festival FACBA 22, organizado por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, y gira en torno a determinadas estructuras narrativas recurrentes en el cine de ciencia ficción y viajes espaciales. Con motivo de la temática de la edición 22 del festival, *La lentitud. Resistencias a la inercia frenética*, fui invitado a realizar un proyecto artístico en colaboración con algunas de las colecciones patrimoniales de la UGR, entre las que se encuentra la Colección del Centro de Instrumentación Científica, la Colección del Edificio Mecenaz y la Colección del Observatorio de Cartuja. El proyecto también cuenta con la participación de Alberto Cajigal (documentación y producción. Grabación, iluminación y fotografía) y Enrique Res (Composición y diseño de sonido). Dichas colaboraciones, además de la impartición del taller *Impresiones de duración* con alumnado de la Facultad de Bellas Artes de la UGR, dan lugar a un proyecto de vídeo instalación multi pantalla elaborado a modo de *site-specific* para la sala Torreón del Palacio del Almirante de Granada, expuesto del 1 de abril al 13 de mayo de 2022. Mediante este despliegue audiovisual planteo la posibilidad de crear una ficción con reminiscencias cinematográficas a partir de grabaciones de maquinaria científica presente en las mencionadas colecciones. La experimentación con secuencias carentes de acontecimientos significativos nos lleva a investigar sobre las posibilidades del montaje espacial como recurso ante la suspensión narrativa.



Figura 1. Fotografía de sala de *Ficciones de otro tiempo* (2022). Fotografía del autor

La idea original para realizar esta aproximación entre los aparatos de la ciencia y la ficción cinematográfica surge de la cercanía estética visual entre el instrumental científico obsoleto almacenado en los fondos de la UGR, y los escenarios de filmes de los años 60, 70 y 80, como: *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, *Solaris* (1972) de Andréi Tarkovski o *Alien* (1979) de Ridley Scott. Formas, materiales y colores que nos recuerdan al interior de las naves espaciales recreadas en dichas producciones, y que encontramos en la maquinaria ya en desuso como resultado de los avances tecnológicos a lo largo de los años.

El objetivo que nos planteamos mediante el análisis de *Ficciones de otro tiempo*¹ es señalar las conexiones entre elementos propios del mencionado género cinematográfico y la propuesta de vídeo instalación objeto de estudio. Con todo, se espera dar respuesta a los posibles modos de generar relato en una narración audiovisual aparentemente suspendida. Así, trataremos de exponer la manera en que la ausencia de acontecimientos puede ser entendida como un acontecimiento *per se*.

Es normalmente en las secuencias introductorias de los filmes mencionados² cuando las máquinas gozan de especial protagonismo. Nos referimos fragmentos del metraje en los que se muestra el interior de astronaves gobernadas por máquinas, mientras toda o parte de

¹ Enlace a documentación audiovisual del proyecto: <https://www.youtube.com/watch?v=cRfBXTUq3UE>

² Aunque centraremos nuestro estudio en los filmes mencionados, las estructuras narrativas a las que nos referiremos son habituales en buena parte del cine de viajes espaciales para mostrar el aislamiento de los tripulantes.

la tripulación se encuentra ausente, en estado de hibernación. Sin embargo, el modo en que dichos interiores se presentan al espectador contrasta técnicamente con el resto del film, en especial en lo referente al ritmo que imprime el montaje y los tipos de plano. Estas secuencias se caracterizan por el empleo de *travellings*, paneos, planos fijos y largos planos secuencia que densifican el parámetro temporal, pues representan largos viajes a través del espacio. Los ritmos y encuadres a menudo revelan una mirada mecanizada, propia de la videovigilancia, “un ojo frío, perfectamente despojado de la referencia a lo humano” (Aumont, 1997, p.50), como señala Jacques Aumont para referirse a *La región central* (1971) de Michael Snow. Movimientos que escapan a la subjetividad y el titubeo de una cámara al hombro, pues los giros se producen sobre un eje, sistema de engranajes o railes.

Contexto

A partir de las ideas esbozadas, la metodología empleada en el presente texto es de *práctica artística como investigación* (Borgdorff, 2012). Para ello recurrimos a textos teóricos provenientes de la narratología y el análisis fílmico, producciones cinematográficas y otros proyectos artísticos. Este marco nos permite una aproximación al proyecto desde el cruce de disciplinas.

En *Teoría de la narrativa* (1990) Mieke Bal define los acontecimientos como *cambios* a través de los que se estructura la narración. Sin embargo, las escenas audiovisuales de referencia para el proyecto carecen de dichos cambios en el sentido tradicional del término acontecimiento. Por lo general, como ya se ha adelantado, en estas secuencias el ritmo se dilata con objeto de transferir al espectador la experiencia de la espera durante el viaje. Por esta razón recurrimos al concepto bergsoniano de *duración* para su aplicación en el proyecto *Ficciones de otro tiempo*, pues tiene que ver con un estudio del tiempo desde la percepción subjetiva del mismo. Este es el motivo por el que ha sido y es tan ampliamente empleado en el análisis de obras cinematográficas y de vídeo arte³ donde las acciones son mínimas. En *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia* (1927) Henri Bergson define la duración como “la forma que toma la sucesión de nuestros estados de conciencia cuando nuestro yo se deja vivir, cuando se abstiene de establecer una separación entre el estado presente y los estados anteriores” (p.77). Bergson rechaza la naturaleza cuantitativa del reloj para sustituirla por la experiencia cualitativa del tiempo. Por consiguiente, las escenas de referencia del presente proyecto se enmarcan en lo que Mieke Bal define como la *fatiga de la duración*, es decir, “respuestas ambivalentes que la gente expresa después de un intenso y largo enfrentamiento con el tiempo como tal” (2018, p.8). El espectador, preparado para la acción, acusa especialmente la duración en los momentos en que el ritmo de la narración decelera para enfatizar la idea de viaje y de espera, a pesar de que el *tiempo es natural* (Tarkovski, 1991) en un sentido tarkovskiano, es decir, sin aceleraciones o ralentizaciones del registro original.

En *Maze Walkthrough* (2014), presentado a modo de obra de instalación en el MACBA, Serafín Álvarez se inspira en conocidas películas de ciencia ficción como las citadas para proponer un videojuego al espectador/usuario. Diseña una serie de pasillos laberínticos virtuales que el usuario puede transitar mediante un teclado y un *trackpad*. El jugador puede avanzar, retroceder, girar o modificar el ángulo de visión mientras recorre estos pasillos, pero precisamente “esa pluralidad de direcciones acaba por encerrar al usuario, perdido en un bucle sin escapatoria” (Álvarez, 2014). Entonces, la imposibilidad de avanzar en la historia, de generar cambios, se antoja un acontecimiento en sí mismo. Si bien en *Maze Walkthrough* el usuario no puede realizar acciones interpretables como acontecimientos narrativos más allá de su desplazamiento por las estancias, en las referencias cinematográficas mencionadas tampoco encontramos individuos capaces de insertar tales cambios. Así ocurre en la secuencia introductoria de *Alien* (1979), de Ridley Scott. En los primeros minutos de metraje del film, tras unos planos del exterior de la nave Nostromo, la cámara se desplaza por el interior de la misma y recorre sus pasillos principalmente mediante paneos, planos fijos y algún movimiento propio de *steadicam*. La tripulación permanece en estado de hibernación y no se nos presenta hasta pasados 3 minutos. Sin embargo podemos distinguir algunos elementos generadores de relato en potencia que a continuación analizamos.

Durante los primeros minutos de *Alien* el sonido goza de protagonismo: percibimos ruido blanco proveniente del sistema de ventilación de la aeronave. Sobre este sonido grave se solapan sutiles notas musicales de manera ocasional, lo que genera cierto suspense. En cuanto a la iluminación, en clave baja, predomina el claroscuro y llama la atención la inserción de ciertas luces parpadeantes. El movimiento en estos escenarios se limita al producido por corrientes de aire y por juguetes móviles. Debemos pensar que el aire que mueve de manera violenta las páginas de un libro proviene del mismo sistema de ventilación que causa el ruido blanco, aunque la intensidad del mismo remite inevitablemente al viento en la naturaleza. En cualquier caso estas corrientes se perciben orgánicas tal y como sugieren algunos análisis fílmicos: “los pasillos ventrales de la Nostromo también respiraban [...] si ponemos atención a la banda sonora del film, en sus matices más finos, nos damos cuenta de que parece que escuchamos una respiración pulmonar” (Carrasco-Molina, 2012, p.69). En cuanto a los juguetes, como un pájaro bebedor o el péndulo de Newton -que aparece en una secuencia similar en la segunda entrega de la saga-, a través del movimiento, a modo de reloj de péndulo, parecen incidir en el transcurso del tiempo. Por

³ Véase el uso que hace Mieke Bal del concepto de *duración* en el artículo *El tiempo que se toma*, publicado en *CONTRANARRATIVAS. Temporalidades reconstruidas y espacialidades desbordadas* (2018).

último, la intermitencia de pilotos sobre el panel de control de la cabina o el encendido de pantallas, gobernadas estas por la inteligencia artificial (Madre), permiten interpretar un hipotético diálogo entre monitores y los reflejos proyectados de los mismos. En resumen, se suceden una serie de elementos que, en ausencia de acontecimientos narrativos, consideramos que ponen de relieve el parámetro temporal y la percepción subjetiva del mismo por parte del espectador, es decir, la *duración*.

Estas estrategias son habituales no solo en el género cinematográfico en cuestión, también en el vídeoarte, como en *The Caretaker* (2018), de Steve Bishop. La obra se enmarca en *Deliquescing*, un proyecto de instalación presentado en el KW Institute for Contemporary Art de Berlín en 2018. El artista se interesa por documentar una ciudad canadiense abandonada. La ciudad fue construida para alojar a unos mineros que la abandonaron en 1983 tras concluir su trabajo. Desde entonces una persona se encarga de mantener en un estado impecable, suspendido en el tiempo, las instalaciones. En *The Caretaker*, un vídeo monocal de 24 minutos, Bishop documenta el exterior y los interiores vacíos de estas viviendas con los recursos técnicos descritos anteriormente. El autor señala que la ausencia de individuos en el metraje permite al espectador proyectarse en el mismo (Bishop, 2018), lo que en cierto sentido se corresponde con la experiencia del tiempo que tratamos de exponer en tanto que interpelación al espectador. Otro aspecto relacionado con la ausencia de individuos es que “el silencio es audible [...] el zumbido de pájaros y viento, el sonido de todos los que se han ido” (Gat, 2018, p.73), lo que también tiene que ver con el protagonismo del ruido blanco en la secuencia cinematográfica descrita anteriormente.

Finalmente, lo que nos interesa señalar es que las estrategias esbozadas en formato monocal pueden deconstruirse, desplegarse, utilizando para ello el *montaje espacial* (Manovich, 2005). Con ello proponemos otra manera de generar relato que delega cierta responsabilidad en el espectador, es decir, mediante los desplazamientos físicos de este por el espacio expositivo.

DESARROLLO. Modos de generar relato en ausencia de acontecimientos

A continuación, analizamos cómo se aplican las estrategias del cine expuestas anteriormente en la instalación *Ficciones de otro tiempo*. Para ello relacionamos distintos aspectos del proyecto tanto con los ejemplos mencionados como con otros que refuerzan las ideas planteadas.

Como ya se ha adelantado, el proyecto parte de la documentación audiovisual de maquinaria obsoleta de la Colección de Instrumentación Científica de la UGR. Esta documentación se realiza empleando los recursos técnicos habituales en las secuencias descritas. Sin embargo, en lugar de realizar un montaje monocal que alterne los diferentes planos, se opta por *ordenar* estos atendiendo a su naturaleza. Si en *American Night* (2009), una vídeo instalación de 5 pantallas de Julian Rosefeldt, cada proyección hace referencia a un motivo habitual en el cine Western (la calle principal del pueblo, el salón o la mujer que espera a su esposo), en esta ocasión nos regimos por tipología de plano para proponer un montaje de las imágenes en el espacio. Son 6 las proyecciones que se distribuyen por las dos estancias de la Sala Torreón del Palacio del Almirante:

- Proyección 1: planos fijos
- Proyección 2: planos fijos de monitores
- Proyección 3: *travellings*
- Proyección 4: paneos
- Proyección 5: planos fijos con paneos
- Proyección 6: movimiento circular

La proyección 6 (Figura 2) muestra una grabación que gira en círculos desde el interior de la cúpula del Observatorio de Cartuja (Granada). Los gajos concéntricos de su estructura se solapan visualmente con el artesonado del techo, también de formas concéntricas, sobre el que se realiza la proyección. Esta tipología de movimiento de cámara guarda reminiscencias con la ya referida *La región centrale*, aunque en el género cinematográfico de viajes espaciales también detectamos la experimentación con este tipo de plano, como en *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, donde la cámara sigue a los tripulantes a través de estructuras radiales.



Figura 2. De izq. a dch. Fotografía de artesanado de la Sala Torreón, vídeo de la cúpula del Observatorio de Cartuja y proyección sobre artesanado. Fotografía del autor

El resto de proyecciones (1, 2, 3, 4 y 5) se realizan sobre unas pantallas construidas con MDF y perfiles en L de metal perforado (Figura 3), con unas medidas de 300 x 168 cm. cada una. Estos materiales guardan relación con las estanterías que almacenan parte de la maquinaria registrada, y pueden reconocerse en algunas escenas.



Figura 3. Fotografía de documentación de las estructuras que conforman las pantallas de proyección. Fotografía del autor

Las proyección 5 (Figura 4) se ubica a una altura intermedia entre la proyección del techo (6) y el resto de proyecciones a ras de suelo. Esta pantalla, anclada tras la barandilla de una pasarela flotante, muestra planos fijos y paneos que registran el telescopio del Observatorio de Cartuja. La ubicación elevada de esta pantalla subraya el punto de vista bajo desde el que se documenta dicho telescopio dadas sus dimensiones.



Figura 4. Fotografía de sala de la proyección que registra el telescopio del Observatorio de Cartuja. Fotografía del autor

Las pantallas de las proyecciones 3 y 4 forman una estructura en forma de pinza (Figura 5) que el espectador ha de rodear para obtener posibles yuxtaposiciones visuales con el resto de pantallas expuestas. Esta yuxtaposición de proyecciones en el espacio es similar a la que encontramos en propuestas como *Prisma* (2022), la instalación multi pantalla de Alexandre Farto (Vhils) en MAAT de Lisboa, donde en ocasiones nos cuesta diferenciar los márgenes de unas proyecciones con respecto a otras a pesar de ubicarse separadas por varios metros. En *Ficciones de otro tiempo*, por un lado vemos una sucesión de *travellings* realizados sobre *slider* con planos que se funden en una pretendida ilusión de continuidad. Por el otro lado una serie de paneos permiten indagar en la estructura de las máquinas, ofreciendo detalles como la capa de polvo que recubre buena parte de las mismas. El modo en que se desplaza la cámara, así como la textura de los materiales que registra remite a dos producciones de Andréi Tarkovski: *Solaris* (1972) y *Stalker* (1979). A diferencia de la estética aséptica habitual en el audiovisual de viajes espaciales⁴, en *Solaris* observamos el desorden y estado de abandono generado por una tripulación en crisis emocional. De hecho fue la experiencia negativa de Tarkovsky durante el visionado de *2001: A Space Odyssey* lo que, como indica el diseñador de arte de *Solaris*, lo condujera a diseñar una estación espacial “que pareciese un viejo autobús averiado y no una utopía espacial futurista” (Romadin, 2011). Así mismo, el modo de registrar la textura de objetos con cierta patina guarda relación con un largo plano secuencia de *Stalker*, donde el personaje del *stalker* sueña mientras la cámara se desplaza por un río repleto de restos de la batalla.

⁴ Esta estética está presente en el cine y en el audiovisual en general, como en el videoclip *Such Great Heights* (2003), de The Postal Service.

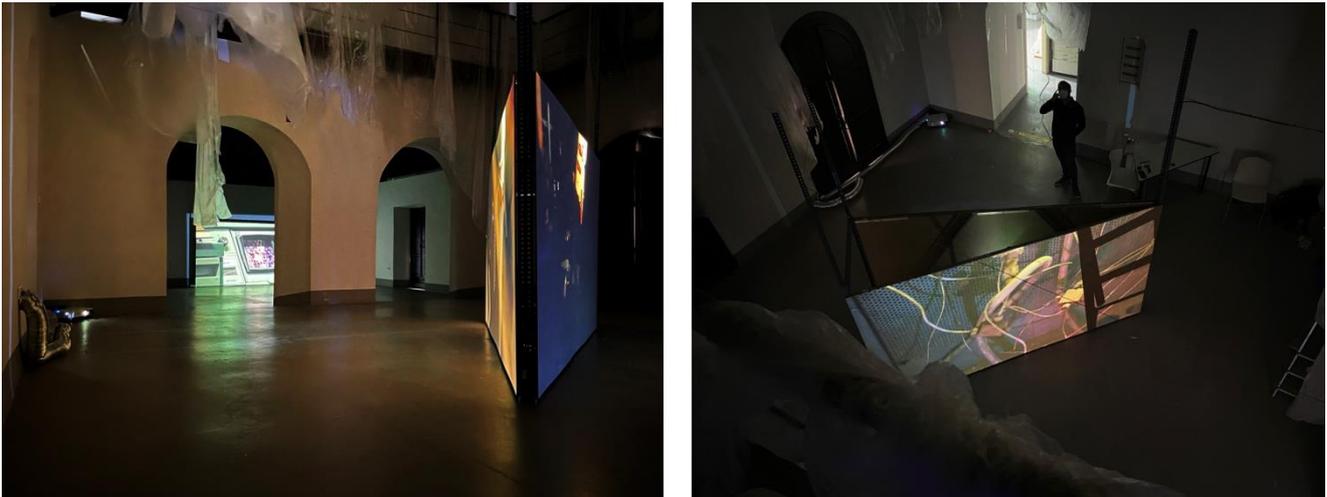


Figura 5. A la izq. fotografía de sala. A la dch. Fotografía cenital durante el montaje. Fotografía del autor

La proyección 2 (Figura 6) muestra una sucesión de monitores y visores sobre los que se han incrustado animaciones de antiguas diapositivas de células y tejidos. Dichas diapositivas empleadas para el estudio de lo micro, son intervenidas y reinterpretadas como paisajes⁵ o imágenes de satélite dada su riqueza plástica, para lo que se escanean a gran resolución con objeto de realizar transiciones de movimiento en las mismas. Es en estos pequeños monitores donde se concentran las únicas imágenes hipotéticamente extraterrestres, influenciadas por las escenas cinematográficas del planeta pensante Solaris, “a medio camino entre la vida no corpórea y la vida inorgánica” (Ribas y Martín, 2015, p.73). El modo en que estos monitores se encienden y apagan propone un diálogo entre pantallas, subrayado además por los reflejos que se generan entre unos y otros. La ausencia de interacción humana sobre los dispositivos plantea conexiones con la inteligencia artificial de Madre en *Alien* o Hall en *2001: A Space Odyssey*.



Figura 6. Fotografía de sala de la proyección nº2. Fotografía del autor

⁵ *Paisajes Embrionarios*, de Ariel Ruiz i Altaba, es un ejemplo del recurso a la fotografía científica con fines artísticos desde una perspectiva de paisaje.

Para finalizar, la proyección 1 (Figura 7) se realiza sobre una pantalla a medio construir que evidencia su estructura y cierto estado de desmantelamiento. Encontramos una sucesión de planos fijos, montados por cortes o transparencias, en los que se detectan algunos de los elementos generadores de relato descritos con anterioridad. Si bien la iluminación es teatral en la mayoría de las grabaciones, en ocasiones se emplea un foco que gira sobre sí mismo con objeto de fundir a negro la escena y facilitar el montaje. Además se emplean intermitentes rojos y azules para imprimir temporalidad y estética industrial a las escenas.

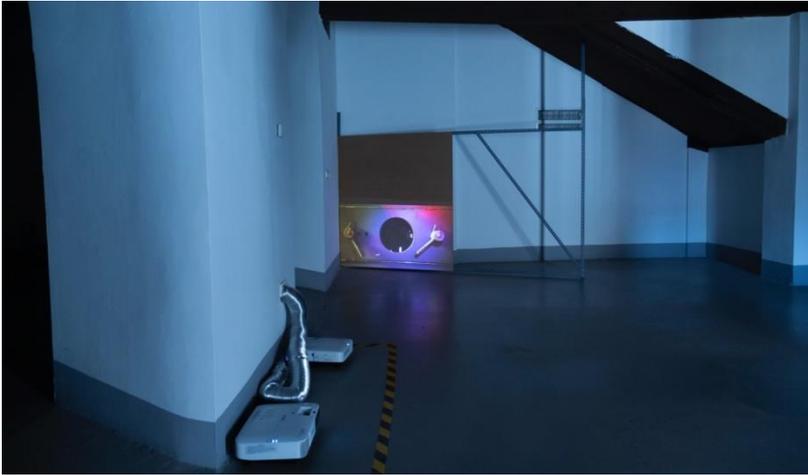


Figura 7. Fotografía de sala de la proyección nº1. Fotografía del autor

El último elemento al que hacemos referencia son las corrientes de aire presentes tanto en las imágenes (Figura 8) como en el espacio expositivo. Por un lado, en algunos planos apreciamos papeles que son movidos por el aire de manera violenta. Por otro lado, la pasarela flotante de la primera estancia de la sala se encuentra envuelta en plásticos (como los que cubren el telescopio presente en la pantalla ubicada a la misma altura) que también son azotados por unos ventiladores ocultos tras la barandilla. Así mismo, en toda la Sala Torreón se percibe un ruido blanco que tiene su origen en grabaciones sonoras del sistema de refrigeración del área de supercomputación de la UGR. El protagonismo de este recurso remite principalmente a su concepción como agente de la naturaleza sobre el que no se tiene control (Strouhal, 2022), en ocasiones no exento de romanticismo, como se muestra en la secuencia final de *Une histoire de vent* (1988), de Joris Ivens. En *Solaris*, el Dr. Snaut explica a Kris Kelvin que coloca tiras de papel en las rendijas de ventilación para recordar el sonido de las hojas movidas por el viento. En *Aliens* (1986), de James Cameron, cuando Ellen Ripley se prepara para la batalla contra el monstruo pareciera encontrarse en mitad de un tornado. Esto puede concebirse a modo de enfrentamiento romántico contra las fuerzas de la naturaleza.



Figura 8. Fotograma de escena en la que el papel es movido por corrientes de aire. Fotografía del autor

CONCLUSIONES

Hemos comprobado que mediante la combinación de determinadas estrategias cinematográficas y de montaje espacial, la suspensión narrativa adquiere valor temático. Si las secuencias de los filmes de referencia se desarrollan en 3 o 4 minutos, una duración corta en comparación con el resto del metraje, el proyecto en cuestión se instala y se suspende de manera indefinida en esa espera hasta convertirse en *leitmotiv* de *Ficciones de otro tiempo*. Como hemos expuesto, estas estrategias dotan de vida a arquitecturas y máquinas inanimadas, y consisten principalmente en la aplicación de efectos lumínicos, sonoros o cinéticos que imprimen temporalidad a escenarios sin presencia humana. En definitiva, consideramos que estos elementos cuentan con potencialidad para generar relato en ausencia de acciones o cambios narrativos significativos, pues intervienen en la percepción subjetiva del tiempo del espectador, la *duración*.

FUENTES REFERENCIALES

- Álvarez, S. y Fernández, S. (19 de diciembre de 2014). APNEA #1 Conversación con Serafín Álvarez. *Esnorquel*. <http://esnorquel.es/apnea-1-conversacion-con-serafin-alvarez/>
- Aumont, J (1997). *El ojo interminable: Cine y Pintura*. Paidós Comunicación.
- Bal, M (1990). *Teoría de la narrativa*. Ediciones Akal [Ed. 2009].
- Bal, M (2018). El tiempo que se toma. *CONTRANARRATIVAS. Temporalidades reconstruidas y espacialidades desbordadas*, #0, 8-21.
- Bergson, H (1927). *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia*. Ediciones Sígueme [Ed. 1999].
- Bishop, S. (2018). *The Caretaker* [Vídeo monocal].
- Bishop, S. (2019). *DELIQUESCING*. SternbergPress.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press. https://doi.org/10.26530/OAPEN_595042
- Cameron, J. (Director). *Aliens* [Película]. Brandywine Productions.
- Carrasco-Molina, E. (2012). Apuntes sobre la percepción subconsciente en el cine. El ejemplo de Alien, el octavo pasajero (1979) y su propuesta orgánica de atracción/repulsión. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 3(2), 46-82.
- Gat, O. (2019). In all the old familiar places. En *DELIQUESCING* (pp. 70-76). SternbergPress.
- Ivens, J. (Director). *Une histoire de vent* [Película]. Capi Films.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Romadin, M. (2011). *Mikhail Romadin on SOLARIS*. The Criterion Channel. <https://www.criterionchannel.com/solaris/videos/mikhail-romadin-on-solaris>
- Ribas y Martín (2015). Alienígenas y Ciencia. Exobiología en el cine. *Revista Latente: Revista de Historia y Estética Audiovisual*, (13), 61-80.
- Rosefeldt, J. (2009). *American night* [Vídeo instalación].
- Ruiz i Altaba, A. (2001). *Paisajes Embrionarios*. ACTAR.
- Scott, R. (Director) [1979]. *Alien* [Película]. Brandywine Productions 20th Century Fox.

Strouhal, E (2022). Flying Robert and his kin. En *When The Wind Blows* (pp. 39-57). De Gruyter.

Tarkovsky, A. (Director). (1972). *Solaris* [Película]. Mosfilm.

Tarkovsky, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm.

Tarkovsky, A (1991). *Esculpir en el tiempo*. Ediciones Rialp.