

*Montalvo, Blanca.*

*Profesor. Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, DIANA Diseño de Interfaces AvaNzAdos TIC 171.*

*Martínez Silvente, María Jesús.*

*Profesor. Universidad de Málaga, Departamento de Historia del Arte. HUM 130.*

## *Fotonovela y nuevas tendencias en vídeoarte.*

### TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

### PALABRAS CLAVE

Vídeo, fotografía, narración, secuencia, mapping.

### KEY WORDS

Video, photography , storytelling, sequence mapping.

### RESUMEN

Desde sus orígenes y hasta los 90 el vídeo ha sido documentado y analizado con exhaustividad. En los últimos años se ha oído el rumor de la muerte del género, pese a que los dispositivos de captura de imagen se multiplican de forma exponencial, tanto como sus aficionados y los canales de distribución, que han conquistado teléfonos, ordenadores y tablets. El vídeoarte surgió con el movimiento: el movimiento físico del fotograma de la película a la cinta magnética, hasta que el formato digital lo paralizó. El movimiento ya sólo se simula: una raya roja vertical metáfora de la cabeza lectora de los antiguos equipos. El resultado de estos cambios técnicos no puede ser ajeno. El tiempo se ha desplazado, del movimiento de la cinta en la máquina, a la tarea perceptiva del espectador. El tiempo ha sido eliminado del soporte vídeo; por lo que podemos hacer vídeos sin tiempo: sin imagen-tiempo. En el origen siempre estuvo el fotograma. Roland Barthes habla de la “temporalidad de la significación” cuando explica el Tercer sentido de la imagen. Ahí reconoce el cómic y la fotonovela como esas otras artes del fotograma.

Esta ponencia se propone analizar las posibilidades del vídeoarte hecho con imagen fija, desde autores pioneros como Chris Marker y su mediometrage de 1962 *La Jetée*; a la trayectoria de James Coleman, que durante casi 30 años ha explorado las posibilidades narrativas de la proyección de imágenes fijas; o artistas como Douglas Gordon quien ha hecho de la experimentación de lo temporal el hilo conductor de su trabajo.

También exploramos las posibilidades creativas que la imagen fija permite en el campo del vídeo actual, recuperando la estética y el lenguaje de la fotonovela, y las posibilidades del vídeo y las tecnologías actuales de exhibición mediante el análisis de un caso práctico.

### ABSTRACT

Since its inception and up to 90 video has been documented and analyzed exhaustively. In recent years it has heard the rumor of the death of the genre, although the image capture devices multiply exponentially, as well as their fans and distribution channels, which have conquered phones, computers and tablets. Video art emerged with the movement, the physical movement of the frame of the film to magnetic tape, until the digital format paralyzed. The movement is simulated and only: a vertical red stripe reader head metaphor of the old equipment. The result of these technical changes can not ignore. The time is moved, the movement of the tape in the machine, the viewer perceptual task. Time has been removed from the video support; so we can make videos without time: no time-image. At the origin he was

always the frame. Roland Barthes speaks of "temporality of meaning" when explaining the third sense of the image. He recognizes there fotonovela comics and other arts like that frame.

This paper attempts to analyze the possibilities of video art still image made from pioneering authors like Chris Marker and his 1962 short film *La Jetée*; to the path of James Coleman, who for nearly 30 years has explored the narrative possibilities of the projection of still images; or artists such as Douglas Gordon who has made the temporal experimentation the theme of his work.

We also explored the creative possibilities that allows the still image in the current video field, recovering the aesthetics and language of fotonovela, and possibilities of current video and display technologies through the analysis of a case study.

## CONTENIDO

Es paradójico hablar de un género tan popular y denostado como la fotonovela, para analizar nuevas tendencias en videoarte. A lo largo de esta ponencia proponemos rescatar esa otra historia del medio, que desde el principio se centró en el fotograma más que en su movimiento: En el apartado 1. NARRATIVAS DE IMAGEN FIJA, atendemos a diversas propuestas artísticas, en las que analizamos la confluencia entre fotografía y cine; cómo se han modificando las formas de proyección y creado nuevas estrategias de visionado, que han favorecido la renovación de los modelos de la narrativa desde la secuencia y el fotograma al videoarte en la era digital. En el apartado 2. UN CASO PRÁCTICO: EL SECRETO DE ESMERALDA, exploramos un proyecto en proceso, una fotonovela que estamos creando, y que proyectamos que llegue al público en varios formatos diferentes, y en todos ellos centra la narración en la imagen fija. Para terminar tenemos 3. A MODO DE CONCLUSIONES, hablamos de la posibilidad de un videoarte de lo digital realizado con imágenes fijas.

### 1. NARRATIVAS DE IMAGEN FIJA

Hemos hecho el intento de crear una especie de taxonomía de las posibilidades cinematográficas de la imagen fija: 1.1. SECUENCIA FOTOGRÁFICA revisa la obra de Duane Michals, John Baldessari, Tracey Moffat y el matrimonio Blume. La brevedad del formato nos impide atender a otras producciones que utilizan la imagen fija seriada y/o combinada con texto, con intencionalidad narrativa o de exploración de lo temporal, las 15 piezas de la serie *Still Water (The River Thames, for Example)* (1999-2000) de Roni Horn o la serie *Theatres* de Hiroshi Sugimoto. 1.2. CINE HECHO CON FOTOGRAFÍAS se centra en el trabajo de Chris Marker, *La Jetée* (1962) y se nombra algunas obras de Sadie Benning, Simon Sterling, David Lamelas. 1.3. INSTALACIONES DE IMAGEN FIJA, James Coleman, Miguel Rothschild.

#### 1.1. SECUENCIA FOTOGRÁFICA

El fotógrafo autodidacta Duane Michals es uno de los pioneros de la secuencia fotográfica y de la incorporación de textos escritos a mano como elementos visuales propios de la fotografía. Ya a mediados de los 60 comenzó su particular puesta en escena de conceptos que exploran la moralidad y que juegan con temas como la muerte, la identidad sexual y la soledad, que él fotografió en imágenes secuenciales. Mientras algunos artistas demuestran que una sola línea puede convertir lo real o referencial en fantástico o simbólico, en la obra de Duane Michals (y también de alguna manera en la de Sophie Calle) el texto presenta a menudo la función de certificar que un determinado hecho ha sucedido y que, por tanto, es verdad. En su obra existe un desdoblamiento entre el significado de la fotografía y la explicación del texto, que se presentará en mayor medida como una disertación literaria o conceptual acerca de la imagen.

Poco después del éxito de Michals resurgió un acusado interés por la narración, con secuencias fotográficas o fotografías acompañadas de textos. Este movimiento llamado *story art*, comienza en una exposición en la que participaron John Baldessari y William Wegman. Pese a que la obra de Wegman se centra en una profunda reflexión sobre el retrato, para la que cuenta con la inestimable colaboración de sus perros, en algunos de sus primeros trabajos podemos ver que destaca el humor y la creación de situaciones narrativas mediante la combinación de imagen y texto, como en *For a Moment He Forgot Where He Was and Jumped Into the Ocean* (1971). Por otra parte, en los *photoworks* de Baldessari como *A Movie: Directional Piece. Where People Are Looking (with R, V, G, Variance and Ending with Yellow)*, (1972-73), *A Movie: Directional Piece Where People Are Walking*, (1972-73), podemos apreciar una especie de montaje cinematográfico: imágenes que combinadas crean un significado diferente a su visionado independiente; y además imágenes cuya esencia, el hecho de ser foto fija, genera mayor intensidad que la imagen movimiento, pues su estatismo resulta contundente, como dice Guasch, "incluye lo escondido, lo no contado, siendo este paradójico dualismo entre lo presente y lo

ausente (...) lo que desencadena nuestra imaginación e intensifica la interactividad de la imagen, creando una nueva narrativa.”<sup>1</sup> Podríamos entender estas imágenes distribuidas a lo largo de la pared de la sala de exposiciones, como un precedente del concepto de *montaje espacial* desarrollado por Manovich años más tarde, en relación a sus trabajos de *Soft Cinema* (2002-2005). Pero incluso en trabajos más contemporáneos como *Two Smiles (One With Spinach)* (2005) sigue destacando en el uso del collage y la imagen fija para crear composiciones con las que, sin abandonar el humor presente en casi toda su obra, genera situaciones narrativas. En esta obra en concreto destaca la utilización de diferentes calidades en las dos imágenes que forman la pieza, como ocurre en *Overlap Series: Double Motorcyclists and Landscape (Icelandic)* (2003). Entre las obras en las que utiliza círculos pintados podemos destacar *Heel* (1986), compuesta por once *film stills*. Tres de las imágenes ocupan el centro de la obra: un hombre con el rostro oculto por un círculo amarillo mira el pie de una mujer, una manifestación callejera en la que algunos de los participantes están unidos por una sinuosa línea roja, y una mujer que ríe al leer algo que está oculto por un círculo verde. Las restantes imágenes muestran talones y pies (heridos, vendados, atados, etc.). Debido a que no hay otras referencias, la tarea de armar la historia corre por cuenta del espectador.

En la producción de Tracey Moffatt es tan importante la construcción de la ficción visual como la construcción de la ficción narrativa, y para ello recurre a una fotografía que profundiza en las fuentes de la pintura, no sólo por el mero hecho de aplicarla en ocasiones sobre fondos o personajes, sino que en la composición y la iluminación de las escenas, se escuchan los ecos de una larga tradición pictórica. Lo vemos desde sus primeras series. *Something more* (1989) consta de nueve fotografías (seis en color y tres en blanco y negro), en las que la protagonista, vestida de rojo, se mueve por un decorado de estudio rodeada de diversos personajes. A principios de los noventa aparecen los textos en sus composiciones. La tipografía y el color del papel que utiliza recuerdan las revistas familiares norteamericanas de los años cincuenta. Esto es palpable en imágenes como *Usseles* o *Birth Certificate*. La serie *Scarred for life* (1994), es la primera en la que reutiliza un material gráfico de los años cincuenta, sesenta y setenta. La obra *Guapa* (1997) es un trabajo de estudio en el que reelabora las fotos que había realizado al equipo femenino de patinaje *Roller Derby Queens*. Pero es en *Up in the sky* (1997), donde consigue reinterpretar la realidad, y partir de hechos autobiográficos para convertirlos en pura ficción, en espectáculo. Para sus trabajos secuenciales utiliza diversas técnicas, desde las impresiones fotográficas al fotograbado o más reciente, la experimentación con tinta ultravioleta.

Anna & Bernhard Blume en los años 70 fotografiaban objetos sencillos, como vasos, hasta que en 1977 comenzaron con las grandes fotosecuencias, en las que aparecen ellos mismos en escenarios cotidianos o de la naturaleza; y con ellos, jarrones, muebles o patatas pasan a ser símbolos trascendentales o bromas de un mundo íntimo, al que con un gran sentido del humor nos invitan a entrar. Los Blume son la antítesis de otro legendario matrimonio de escuela de Düsseldorf, los Bechner; si bien como ellos utilizan la fotografía en blanco y negro de gran formato, resistiéndose hasta hace muy poco a la edición digital, adiferencia de éstos, los Blume dotan a sus obras de un fino sentido de la ironía creando una especie de accionismo satírico crítico, en el que la secuencia discontinua favorece un ritmo trepidante al tiempo que crea movimientos sorprendentes.

## 1.2. CINE HECHO CON FOTOGRAFÍAS

*La Jetée* (1962) es un medimetro de 28 minutos en blanco y negro realizado por Chris Marker. La historia relata la experiencia de un personaje que se ve envuelto en una serie de viajes en el tiempo, tras una guerra atómica. Si bien es una película, el director la define como una fotonovela (photo-roman), pues se realizó filmando una serie de fotografías que dan contexto a la narración que las acompaña y apenas cuenta con una breve secuencia de imágenes en movimiento, la toma del despertar de la mujer, delicada, enmarcada con muchos fotogramas estáticos que, con ese montaje entrecortado, siguen siendo más dinámicos que ese ligero movimiento de párpados. Esta película sin movimiento, en principio una contradicción del medio, libera al tiempo de su subordinación al movimiento.

Esta revolucionaria película propone un nuevo concepto de montaje, en el que la imagen ya no remite de forma directa a lo que la precede o sigue, sino que establece relaciones esquivas entre la imagen fotográfica que la cámara recorre y una desestabilizadora voz en off que pone en cuestión la autoridad de la imagen; la distorsión del tiempo, provoca una turbadora divergencia entre el tiempo del narrador y el del espectador que socavan la referencialidad de la imagen y ponen en cuestión la esencia misma de la representación. El film, de ciencia ficción, anuncia el *steampunk*, al tiempo que vemos relaciones con el retrofuturismo o directores como Tarkovski, Ozu y Hitchcock.

En *Le Souvenir d'un avenir* (2001) Chris Marker, que trabaja esta vez con Yannick Bellon, recupera el lenguaje de *La Jetée*, 39 años después, y crea una cinta de 45 minutos, homenaje a Denis Bellon: un montaje con sus fotografías y una voz en off con el que elabora un ensayo sobre la Europa del siglo pasado. Marker rebusca entre más de 2.500 fotografías que Bellon realizó entre 1937 y 1956 y elabora con ellas una narración que no es biográfica, en principio, sino como una consecuencia: la vida y las inquietudes de la fotógrafa acaban aflorando a retazos y se revelan en su obra organizada por Marker. Todo fluye, todo está conectado: Desde una exposición de los surrealistas en París, hasta la Exposición Universal de 1937, en la que los pabellones de Alemania y Rusia estuvieron frente a frente, descubiertos por el director, en la lejanía de una foto de la Torre Eiffel; el Frente Popular, la Ocupación, los juegos olímpicos de Helsinki...todo está conectado en las fotos de Bellon leídas por Marker.

<sup>1</sup> GUASCH, Anna María. *Arte y archivo, 1920-2010, Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal. Madrid, 2011. Pág. 105

La brevedad del formato nos impide analizar otros interesantes proyectos, como el vídeo monocal de 29 minutos *Play Pause* (2006) de Sadie Benning, creado con dibujos estáticos, a la manera de *La Jetée*. O la película en 35 milímetros *Black Drop* (2012) de Simon Starling, en los que combina fotografía y foto fija.

### 1.3. INSTALACIONES DE IMAGEN FIJA

En los 70 James Coleman comienza a crear instalaciones mediante diapositivas sincronizadas con sonido, en un estilo único y experimental, con el que cuestiona las formas de percepción y representación, la realidad y la elaboración de la imagen y la identidad. Entre la teatralidad y la sutilidad mínima, entre la realidad y la ficción, sus trabajos recuperan el proyector de diapositivas del aula o del entorno familiar, y lo colocan en el museo, enfrentando al espectador a una representación fragmentada que lo envuelve y seduce, transportándolo a un tiempo de la narración, suspendido en las voces que hablan a esos fotorelatos estáticos, cuya mecánica marca un ritmo de cambio de imagen, siempre interrumpido: por eso Coleman trabaja con el ritmo de las diapositivas, con la luz intermitente del flash o con escenas potencialmente dramáticas que, aunque planteen una continuidad, parecen extraídas de un contexto más amplio. Sus instalaciones se presentan como escenificaciones, donde el espectador se ve atrapado en una red de tensiones y de impactos. Ya no son proyecciones, no son huellas o trazos; son realidades, existencias que se producen en el tiempo, entre la memoria y el olvido. Por tanto, en gran parte de su obra se exploran los diversos puntos de vista del espectador, no solo en cuanto a su posición literal dentro del espacio, sino también dentro de un tiempo y de un momento cultural.

*Slide Piece* (1972-73) es una proyección continua de diapositivas con narración sincronizada. Cada una de las imágenes en color que se proyecta representa muestra un emplazamiento urbano, convencional, descontextualizado, aparentemente banal, una plaza de la ciudad de Milán. La ausencia de interés particular de la imagen le confiere un carácter documental. La secuencia de diapositivas va acompañada por una voz masculina autoritaria que analiza de forma cuidadosa la escena. Por indicación expresa del artista, la narración no se traduce ya que este es un factor que forma parte de la esencia de la obra. La descripción de la imagen finaliza cuando la diapositiva cambia, para pasar a una imagen exactamente idéntica a la anterior, frustrando así la expectativa del observador, que espera ver una imagen diferente. La descripción, sin embargo, no es la misma: la imagen se analiza desde otro punto de vista. Para ser exactos, no se puede hablar de interpretaciones de la propia imagen, sino de múltiples descripciones o lecturas. Cada una de estas descripciones se refiere a diferentes aspectos de la fotografía.

Nos hubiera gustado comentar de forma más extensa el trabajo de Miguel Rothschild, con los flipbook, las instalaciones y instalaciones lo que él llama fotostory, en un lenguaje que combina la imagen fija, impresa o en diapositivas con la instalación y los pequeños libros impresos.

### 2. UN CASO PRÁCTICO: *El Secreto de Esmeralda*

A continuación vamos a analizar un trabajo en proceso de creación. *El Secreto de Esmeralda* surgió de una conversación entre José Luis González Vera y Blanca Montalvo, en la que decidieron realizar un proyecto juntos, como la divertida pareja Anna & Bernhard Blume. Se eligió un texto del escritor, Lucio Alfaro, publicado en el libro *Tarjetas de Visita* (2013)<sup>1</sup>. La artista propuso realizar una fotonovela: era un formato en desuso, un género editorial que surgió en Italia a finales de los 40 y se extendió con rapidez a Francia, España, América Latina, Canadá y África. Históricamente ha contado con un público principalmente femenino y popular, sobre todo porque trata casi siempre argumentos sentimentales. El cuento elegido estaba ambientado en Torremolinos, con una pareja de personajes que buscaban el amor de forma algo torpe; parecía el formato ideal. Además, simplificaba mucho la producción que un audiovisual en vídeo hubiera generado: eliminar el problema del sonido abarata costes. Utilizar la foto fija simplificaba el trabajo de los actores, que ahora podían ser aficionados o incluso novatos.

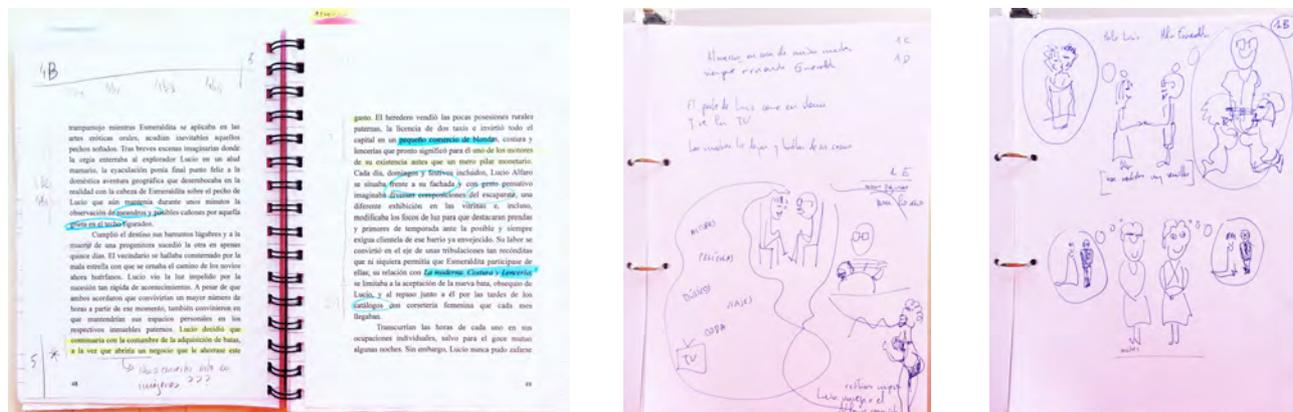


Ilustración 1 Fotos de libreta de guionización y bloc del story board

Tras los primeros trabajos de preproducción se decidió convertir este trabajo en un juego para mayores en su tiempo de ocio. Todos los miembros del equipo son amigos de la pareja. Las grabaciones se realizan los domingos de los fines de semana en los que pueden participar los miembros elegidos, lo que ralentiza la producción, pero al contrario que en los trabajos profesionales, ni se gana ni se pierde dinero, pues no lo hay, por lo que todas las colaboraciones son desinteresadas y cada día de grabación culmina con una comida amenizada con vinos y copas, a la que de momento se ha podido invitar al equipo. Se ha creado un grupo de *whatsApp* con el que coordinamos la producción, y que alguno de los miembros ilustró con el *Summer Remix* de Ivan, Fotonovela. Hemos buscado las localizaciones en casa de los padres de los amigos, en bares y restaurantes cercanos, y hemos convertido cada salida en un momento de ocio. Fundamentados en el objetivo del trabajo, que es pasarlo bien, decidimos eliminar problemas de producción como las múltiples escenas que se sitúan en la mercería, que además sufre diversas reformas durante la historia, y solucionarlo con recursos plásticos, como la creación de diversos decorados dibujados o pintados.



**Ilustración 2** Cámaras digitales y químicas utilizadas en la producción

Definida esta producción *sui géneris*, se pasó a trabajar con el cuento, analizando la historia, dividiéndola en situaciones narrativas que después se convirtieron en algo parecido a un *story board* que se va construyendo según avanza la producción. Decidimos no tener cerrado el diseño para que éste se vaya adaptando al proceso de trabajo. Durante la creación del guion y *story board* se realizaron diversos cambios en la historia, como darle más importancia al personaje femenino de Esmeralda, que incluso conquista el título, y otros giros narrativos.

A la hora de definir la estética se tomaron varias decisiones: se tomó partido por una fotografía instantánea, realizada con diversas cámaras, que ofreciese una serie de texturas distintas; el cuento recreaba situaciones que favorecían la combinación de diversas estéticas, por lo que desde el principio se propuso la combinación y remezcla de estilos: kimonos japoneses y pintura china; portadas de novelas de bolsillo de vaqueros de los 60 y *spagueti western*; y de fondo, el decorado pop decadente de la arquitectura del *relax*<sup>2</sup> de Torremolinos; con respecto al diseño de página, más que hacia las fotonovelas de los 70 y 80, muy repetitivos y monótonos, se analizó el trabajo realizado en este campo desde el cómic, estudiando las formas de hacer de los grandes maestros, de Eddie Campbell a Chris Ware o Jiro Taniguchi. Se decidió incluir diversos niveles narrativos: el texto del libro de González Vera; las fotografías creadas tras guionizar el cuento; imágenes del cómo se hizo, y textos del WhatsApp del proceso de producción; También desde casi el principio se han planteado diversos formatos para mostrar el trabajo: formato impreso, una combinación entre la fotonovela histórica y la novela gráfica; formato de instalación, en la que el espectador se mueva dentro de la historia, en un ejemplo de “narración espacial”; formato audiovisual monocal, en el que se incluya una banda sonora; formato audiovisual interactivo, en el que se incluya una banda sonora. Esta opción propone una segunda versión que permita que una comunidad de usuarios tengan una visión común de la historia, en la que puedan realizar comentarios y añadir imágenes, de manera que haya una complicidad en la lectura de la historia, una actividad creativa.

<sup>2</sup> MÉNDEZ, Maite. *El Relax Expandido*. OMAU. Málaga, 2011.



**Ilustración 3** Imágenes del making on de la primera sesión fotográfica

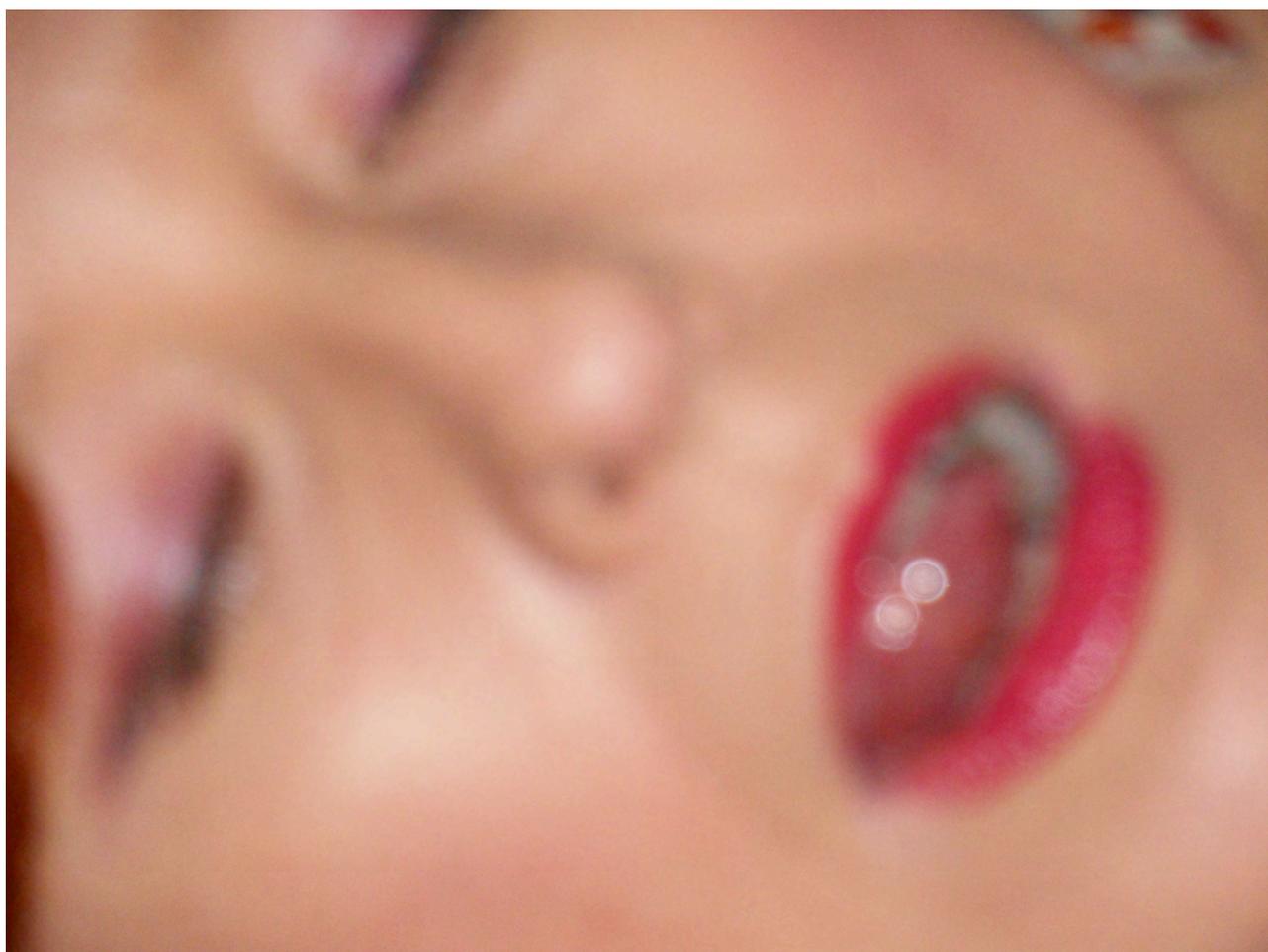
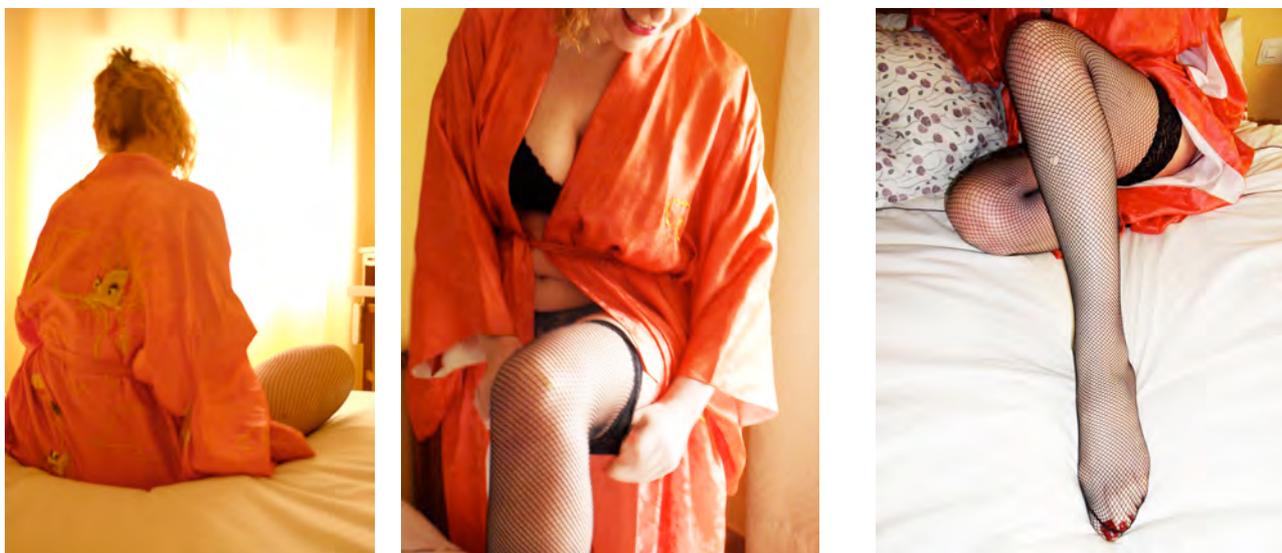
Resumiendo, no podemos hacer una previsión real de fecha de finalización de la propuesta, ni siquiera en el formato impreso más sencillo, pues la producción está sometida a la coincidencia del tiempo libre del equipo. Hay una serie de decisiones técnicas y estilísticas que ya han sido tomadas, pero muchas otras se dejan al proceso creativo común. El humor y algunas situaciones autobiográficas se combinan con la representación ficticia.



**Ilustración 4** Imágenes de localizaciones y elección de personajes



Ilustración 5 Imágenes de la 1ª sesión: escena del bar



**Ilustración 6** Imágenes de la 3ª sesión: escena de la masturbación

## A MODO DE CONCLUSIONES

Desde su nacimiento se han practicado diversas estructuras narrativas a través de la fotografía, ya fuera mediante una sola imagen, con el apoyo de textos o a través de sucesiones de fotografías. Además, la inspiración literaria fue una constante fuente para la fotografía en el siglo XIX. A mediados de la década de los cuarenta, los escoceses David Octavius Hill y Robert Adamson escenificaron y fotografiaron composiciones visuales de las obras de Walter Scott y, tres décadas más tarde, Julia Margaret Cameron escenificó imágenes inspiradas en poemas de Alfred Tennyson. También los fotógrafos victorianos de formación pictórica, Oscar G. Rejlander y H. P. Robinson fueron pioneros en la narración fotográfica, con escenificaciones de alegorías como *Two Ways of Life* (1857) y *Fading Away* (1958), respectivamente.

Hasta ahora hemos revisado algunos proyectos artísticos que desde la imagen fija trabajan con la narración y el tiempo en diversos formatos. Si bien es casi una provocación hablar de fotonovela como formato de vídeo si lo entendemos sólo como publicación, no parece algo tan descabellado tras revisar las diversas propuestas de los autores comentados, y si adaptamos el histórico formato de papel a las capacidades digitales. Si el vídeo está en un momento de pensarse y definirse, desde una de sus posibilidades puede fomentar el uso de imagen fija.

## FUENTES REFERENCIALES

- AAVV. *James Coleman*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. 2012.
- AITKEN, Doug. *Broken Screen. Expanding the Cinema, Breaking the Narrative*. New York. Distributed Art Publishers. 2006.
- BAKER, Georg Ed. *James Coleman*. October Files 5. The MIT Press. Cambridge. 2003.
- BELLOUR, Raymond (2010): "La interrupción, el instante", en *Tiempo expandido*. Madrid, La Fábrica Editorial.
- BELLOUR, Raymond. *Entre imágenes. Foto. Cine. Vídeo*. Ediciones Colihue. Buenos Aires, 2002.
- BONET, Eugeni, Ed. *Movimiento Aparente*. Espai d'Art Contemporani de Castelló. Valencia, 2000.
- BONET, Eugeni. *Escritos de vista y oído*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona. Barcelona, 2014.
- ESCANDELL, Antònia. *Chris Marker y La Jetée. La fotografía después del cine*. Jeckyll and Jill. Zaragoza, 2013.
- GONZÁLEZ VERA, J. L. *Tarjetas de Visita*. 2013. Disponible para descarga gratuita en la web del autor: [www.joseluisgonzalezvera.com](http://www.joseluisgonzalezvera.com)
- GUASC, Anna María. *Arte y archivo, 1920-2010, Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal. Madrid, 2011.
- HOROWITZ, Deborah E., Ed. *The Cinema Effect: Illusion, Reality, and the Moving Image*. Hirssorn Museum & Sculpture Garden. Washington, 2008.
- JAUJA, María Virginia. *El cristal se venga: textos, artículos e iluminaciones de José Luis Brea*. Fundación Jumex Arte Contemporáneo. Mexico D.F. 2014.
- LE GRICE, Malcolm. *Experiemntal Cinema in the Digital Age*. The British Film Institute. London. 2001.
- MARKER, Chris & BELLON, Yannick. *Le souvenir d'un avenir*. Les Films de l'Equinoxe. Francia, 2001.
- MARKER, Chris. *La Jetée*. Anatole Dauman. Francia, 1962
- MARKER, Chris. *Sans soleil*. Argos Film. Francia. 1983.
- MÉNDEZ, Maite. *El Relax Expandido*. OMAU. Málaga, 2011.
- RUIZ DE SAMANIEGO, A. *Chris Marker (1921-2012): El tiempo de una imagen*. Frontera D. Revista Digital. 09.10.2012.