

Machuca Casares, Blanca.

Profesora asociada, Universidad de Málaga, Departamento de Bellas Artes, Área de Dibujo.

Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Narrativa, juego, situación, memoria, instalación-exposición.

KEY WORDS

Narrative, play, situation, memory, installation – exhibition.

RESUMEN

El propósito de la investigación fue el estudio del proceso creativo de Dominique Gonzalez-Foerster, que realizará una exposición retrospectiva el próximo mes de septiembre en el Centro Pompidou. La artista francesa trabaja el vídeo y la instalación-exposición. Su obra guarda relación directa con el teatro y la literatura, sobre todo con la obra del escritor Enrique Vila-Matas en cuyas novelas aparece. Para analizar estas relaciones nos hemos situado en el punto de vista del jugador. A través de determinados elementos del juego: como la creación de historias, juguetes y espacios de juego, hemos realizado un estudio comparativo de los elementos que son comunes a las artes plásticas y el teatro y que están directamente relacionados con la obra de Gonzalez-Foerster. Las obras sobre las que hemos trabajado son las exposiciones: *Double Terrain de Jeu. Pavillon/Marquise*, Bienal de Sao Paulo, 2006, *Turbine Hall 2058* en la Tate Gallery, 2008, *Nocturama* en el MUSAC, 2008, *Chronotopes & Dioramas* en el DIA en Nueva York, 2010, y *Hotel Splendide* en el Palacio de Cristal de Madrid, 2014.

Durante la investigación se ha podido observar que Dominique Gonzalez-Foerster crea un mundo ficticio, tal como sucede en los juegos de situación, en el que a partir de un contexto determinado se juega a ser o vivir algo diferente. Gonzalez-Foerster desarrolla una dramaturgia espacial con la creación de un trasfondo de época o planteando una situación específica en un lugar determinado. Para ello realiza un estudio previo sobre escritores y artistas que ya han tratado dicha época a partir de la literatura, cine y fotografía, y que luego ella incluirá en sus instalaciones-exposiciones. A través de los objetos que le han servido para confeccionar la instalación-exposición y que forman parte de sus recuerdos, Dominique Gonzalez-Foerster crea nuevos recuerdos al espectador..

ABSTRACT

The purpose of the research was the study of the creative process of Dominique Gonzalez-Foerster. She will do a retrospective exhibition next September in the Center Pompidou. The French artist works the video and the installation – exhibition. Her work has direct relation with the theatre and the literatura, especially with the writer Enrique Vila-Matas in which novels she appears. For analyze these relations we have placed in the point of view of the player. Through the elements of the game: the creation of histories, toys and spaces of game, we have done a comparative study of the elements that are common to the plastic arts and the theatre and that are directly related to Gonzalez-Foerster's work. The works with which we have worked are the exhibitions: *Double Terrain de Jeu. Pavillon/Marquise*, Sao Paulo's Bienal, 2006, *Turbine Hall 2058* in the Tate Gallery, 2008, *Nocturama* en el MUSAC, 2008, *Chronotopes & Dioramas* in the DIA in New York, 2010, and *Hotel Splendide* in the Cristal Palace of Madrid, 2014.

During the research you could have seen that Dominique Gonzalez-Foerster creates a fiction world, as it happens in the games of situation, from a context you play at being or living different. She develops a spatial dramaturgy with the creation of a background of an epoch or a situation. Before that, she realizes a previous study on writers and artists who already have treated or who are of the above mentioned epoch or place from the literature, cinema and photography that then they will include in her installation – exhibition. Dominique Gonzalez-Foerster, through the objects that have served her to make the installation – exhibition like this a part of her memories, creates new souvenirs in the visitors.

CONTENIDO

Ha estado lloviendo durante años, no ha pasado un día ni una hora sin lluvia. Este agua continua ha tenido un efecto extraño sobre las esculturas urbanas. Han empezado a crecer como plantas tropicales gigantes y se han vuelto aún más monumentales. Para detener este crecimiento, se ha decidido almacenarlas dentro, entre los cientos de literas que, noche y día, reciben refugiados de la lluvia. Turbine Hall, 2058, Londres. (traducción propia) (Inicio de la exposición de la Tate Modern Gallery)

Dominique Gonzalez-Foerster nos introduce así en la exposición *TH.2058* que realizó entre los años 2008 y 2009 en la Tate Modern Gallery. El texto hacía entender que la sala se hallaba en el año 2058. Como una puerta del tiempo que cuando atraviesas el umbral te encuentras en otra época. Aquí el espectador está rodeado de literas, libros, películas y obras de otros artistas que representan a animales o elementos orgánicos que han crecido mucho por la lluvia. Este prólogo a la exposición nos recuerda a los niños cuando juegan a policías y ladrones, las naves espaciales y superhéroes. Nos introduce en una aventura, nos sitúa en un ambiente y nos predispone a jugar.

Gonzalez-Foerster prefiere llamar “*envairoments*” a su trabajo antes que instalaciones. Los entornos que la artista crea a partir de los objetos parecen teatros donde sitúa sus propias escenografías. Hay juguetes que incitan a la creación de historias, como señala Jasja Reichardt. El trabajo de Dominique Gonzalez-Foerster está en la categoría de los juguetes de entornos. Dominique Gonzalez-Foerster crea juegos a partir de historias para los espectadores. Dice a Jennifer Allen: “I have always moved between utopia and distopia”.³ (Allen y Gonzalez-Foerster, 2008) La utopía y la distopía son dos conceptos en los que se sitúa el espacio del juego. Uno se sitúa en un espacio mental: el que se inventa y se imagina cómo se juega; y el segundo está en un espacio físico: el juego que se realiza. El lugar intermedio entre la utopía y la distopía corresponde a la heterotopía de Michel Foucault. Un lugar definido como una alfombra azul que se convierte en una biblioteca como “la cama de los padres que se convierte en barco.” (Foucault, 2008, 2) La heterotopía es el lugar donde confluyen las utopías, un espacio paralelo narrativo; y las distopías, el espacio real. Dominique Gonzalez-Foerster construye para sus exposiciones-instalaciones un espacio narrativo que, como pasó con *TH 2058*, se lo cuenta al escritor Enrique Vila-Matas, que posteriormente incluyó dentro de su novela *Dublinesca*, 2010.

En el texto *Rimbaud expuesto*, 2013, que escribió para la exposición *Hotel Splendide*, 2014 de Dominique Gonzalez-Foerster, Vila-Matas explica cómo se produjo la recreación imaginada de la exposición de Turbine Hall de la Tate Modern de Londres en el 2008. Él pensaba que Dominique Gonzalez-Foerster le invitaba a “*intervenir*” en la exposición. Para su sorpresa, cuando fue a visitar la exposición vio que no tenía nada que ver con lo que él había imaginado y escrito en *Dublinesca*. Observó la diferencia de lo imaginado con lo sucedido realmente, la distopía. Las colaboraciones entre Enrique Vila-Matas y Dominique Gonzalez-Foerster se han mantenido en las exposiciones *Chronotopes & Dioramas*, 2009, y en *Hotel Splendide* en la que Gonzalez-Foerster le propuso que escribiera una “*historia secreta de la exposición*”. Ella mezcla la literatura y el espacio para crear sus exposiciones-instalaciones, a partir de la dramaturgia. Espacios reales que confluyen con la literatura como lugar de paso, de juego, de imaginación. En *Doble Terreno de Juego / Pavillon-Marquise, Bienal de Sao Paulo*, 2006, una doble instalación, dentro y fuera del Museo de Arte Moderno de Sao Paulo de Oscar Niemeyer. Multiplicó los pilares exentos del edificio que parecían dispersos y, aprovechando su distribución, la artista introdujo réplicas tanto dentro como fuera del edificio. Estos nuevos pilares tenían ruedas invisibles que con una ligera presión se movían. La película que rodó posteriormente *Marquise, 2007, 5'*, una voz en *off* de un niño brasileño cuenta en pasado las vivencias de su infancia en ese lugar. En el vídeo podemos ver cómo los niños juegan entre los pilares, lo usan los *skaters* y las señoras cruzan con sus bolsas y carros de la compra. También se observa los cambios de comportamiento cuando descubren los pilares móviles. Gonzalez-Foerster parece querer que los visitantes domestiquen o se apropien del edificio desde su estructura a la vez que desafía a la idea de la ley de la gravedad con los pilares móviles. Un entorno en el que confluían las personas con el espacio junto a la imaginación del niño. Lisette Lagnado explica que “*cada trabajo se proyecta teniendo en cuenta el comportamiento de los visitantes, concretamente con la intención de alterar el áspero diagnóstico del ‘distanciamiento’ de los hombres entre sí*” (Lagnado, 2008, 81) La utilización del entorno como lugar de imaginación nos habla del espacio construido por otros y convertido en un entorno social gracias a la imaginación y al uso que le dan los que suelen habitar el lugar.

Gonzalez-Foerster maneja elementos que bien pueden considerarse “*alteraciones espaciales*” o elementos arquitectónicos, pues son pasillos, estancias, paredes, pilares, que como cuenta Jens Hoffmann da lugar a microambientes ideales para el juego y ocupar el espacio. Por ejemplo, hace sentir que se puede derribar los pilares de un templo como Sansón.

Ina Bloom considera que el concepto de atmósfera o ambiente de Gonzalez-Foerster parece ser una especie de percepción colectiva, aunque aparezca en la percepción subjetiva, pero al estar situado en un espacio compartido da la sensación de colectividad. (Blom, 2008, 68) Dentro de las exposiciones de Gonzalez-Foerster existen las ambientaciones espaciales o escenográficas en las que no hay objetos pero se hace notar su ausencia y exposiciones en las que hay objetos pero fuera del espacio habitual. Penelope Curtis observa que los objetos que utiliza Gonzalez-Foerster están sin presentar, hacen una pequeña referencia a una época o tiempo, como esperando a ser utilizados. (Curtis, 2008, 104)

Dominique Gonzalez-Foerster da gran importancia a los cimios de sus exposiciones que son las películas que ha visto o los libros que ha leído los cuales incluye en la exposición donde el visitante los puede ojear o leer. Un ejemplo es la exposición *Chronotopes & dioramas*, 2009, exposición de Dominique Gonzalez-Foerster en el DIA Art Foundation, hace referencia al cronotopo de Mitjail Bajtin, donde el espacio no se puede separar del tiempo por su carácter emocional, y a los dioramas que se refiere a una de las máquinas precinemáticas y es el telón de fondo de los animales en museos de ciencias naturales. Tienen la magia de unir ilusión, técnica y arte. La comisaria de la exposición, Lynne Cooke, en 2009 explica que esta exposición toma la literatura como tema central en lugar de la vida salvaje. La exposición consistía en la instalación de tres dioramas dentro de tres cajas que parecían escenarios. En cada una de las cajas, a través de los dioramas y los restos naturales, representaba una zona climática extrema distinta, la selva, el desierto y el círculo polar. Parecían sacadas de un museo de historia natural. Los dioramas del museo representan a los animales en su hábitat natural. El cambio que realiza Gonzalez-Foerster consiste en que en lugar de situar animales dentro de esos tres climas coloca libros cuyos autores del siglo XX vivieron o situaron sus historias en lugares parecidos. El libro se convierte en un animal situado en su entorno natural. Otro ejemplo lo tenemos con “la alfombra de lectura” que suele utilizar en muchas de sus exposiciones, como en *Nocturama*. El cuadrado de la alfombra delimita el lugar de lectura, un lugar mullido, sin sillones, sillas ni mesas. Con la intimidad que crea ofrece la libertad de hacer una lectura en grupo o individual y en la posición más cómoda que quiera adoptar el lector. Nadie está obligado a sentarse de una forma determinada como cuando se sienta uno en una silla delante de una mesa, sino que el lector se presenta a los ojos de los demás con una personalidad concreta. Esta situación nos permite ver la importancia que tiene para Gonzalez-Foerster la acción de leer como placer.

El modelo de ambiente-exposición tiene como referente a la exposición *Los inmateriales*, 1985, de Thierry Chaput y el filósofo Jean-François Lyotard; consistía en llevar el formato libro a la exposición, de forma que la narratividad literaria pasaba a una narratividad espacial. El espectador podía deconstruir un texto de una novela o crear un nuevo texto a través del ordenador.

Nocturama, 2008, fue una exposición que realizó Gonzalez-Foerster en el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla León. Ambientes que evocan a un paseo nocturno en el exterior-interior de las salas de exposición. Constaba de tres partes, una primera en la que se veían películas de Gonzalez-Foerster llamada *Cinelandia* y que recreaba un cine. Las películas consistían en una relación de los cortos realizados y expuestos que permitían conocer la obra y nos servían como introducción a la exposición. Gonzalez-Foerster no considera que el exponer trabajos anteriores sea crear una *retrospectiva*, por el contrario, lo considera como una *prospectiva*, pues de lo que se trata es de revisar el trabajo anterior para predecir lo que va a ser en el futuro. La segunda era nuevamente el “tapiz de lectura”, consiste en una alfombra con los libros que le han servido como base de trabajo para esta exposición centrada en la obra de Enrique Vila-Matas. Y por último un nuevo trabajo, un entorno en el que la noche es la protagonista a nivel sensorial: luces en movimiento, elementos que apenas se pueden distinguir, suelo irregular, etc. La ambientación es uno de los elementos que más ayudan al actor a hacer su papel y en el caso de sus exposiciones los espectadores pasan a ser actores del espacio que ha creado. Curtis nos cuenta cómo es su visita a la exposición, la cual define como una *passeggiata*, un paseo por el museo leonés, igual que si paseara por la ciudad de noche.

Según Vila-Matas Gonzalez-Foerster es una apasionada de la cita, la cita literaria, visual del cine y del arte. A través de la cita aparece el tiempo no lineal Gonzalez-Foerster traslada las citas al espacio expositivo. Crea un *detournement* literario, espacial, temporal. El *detournement* en el tiempo y en el espacio hace, como dice Guy Debord, “un juego, una refutación, un viaje” en el tiempo a través de la memoria y lo conocido. Que puede venir provocado por “la necesidad de un lenguaje secreto, de contraseñas, es inseparable de una tendencia al juego.” (Debord, 2000, 101) De esta forma vemos como la memoria juega y nos transporta a otro lugar.

En la exposición de *Chronotopes & Dioramas* que se hizo en Nueva York. Los dioramas que utiliza recuerdan a los del Museo de Historia Natural de forma que hace un *detournement* dentro de la misma ciudad, sin pasar por las grandes avenidas de Manhattan vamos del barrio de Chelsea al Museo de Historia Natural, al lado de Central Park.

Los objetos o espacios hacen de la punta de un hilo que está enganchado al recuerdo. Son momentos “ucrónicos”, pues si la utopía maneja espacios imaginarios que pueden ser paralelos al real, el tiempo también lo puede hacer. La memoria maneja tiempos imaginados que han podido ser y que se reconocen por lo que es contado. Según Nicolas Bourriaud la trama narrativa “es lo suficientemente abierta como para incorporar las vivencias del espectador e incluso incentivar su propia memoria.” (Bourriaud, 2004, 68-69) Gonzalez-Foerster, a través de la narrativa, puede atrapar el tiempo y es el espectador el que ocupa y utiliza los espacios vacíos como un espacio escénico en el que construye una nueva historia de ficción.

TH.2058 (Turbine Hall 2058) el nombre nos indica el lugar y el año de la exposición. Estamos en 2058 y en un lugar que ya existía en 2007, pero que ha cambiado con el tiempo. La introducción de la exposición, que ya vimos al principio, nos recuerda a la introducción de películas históricas y de ciencia ficción, que lo primero que hacen es decir el lugar, el año y lo que ha sucedido. Esta exposición se basa en la película de ciencia ficción de Richard Fleischer, *Soylent green*, 1973. Que a su vez está basada en una novela de ciencia ficción de Harry Harrison, *Make room! Make room!*, 1966. En la exposición de Gonzalez-Foerster había dos mil literas, para los visitantes que se tenían que refugiar de la lluvia, junto con una selección de esculturas que tenían formas orgánicas o parecían animales como *Spider* de Bourgeois, *Flamingo* de Calder, *Apple* de Oldenburg, sin título (*Three large animals*) de Nauman. En las literas había depositado los libros leídos durante el último año que componen la bibliografía de la exposición, libros como *Fahrenheit 451* de

Bradbury, 1984 de Orwell, *The Drowned World* de Ballard, *Make Room! Make Room!* de Harrison, *Ficciones* de Borges, *El mal de Montano* de Vila-Matas. Al fondo se situaba una pantalla donde se proyectaba una película, *The Last Film*, que era un montaje de secuencias de diferentes películas de ciencia ficción.

Gonzalez-Foerster muestra la ausencia del actor, una puesta en escena en que los actores han tenido que dejar todo a mitad de hacer, como si hubiera pasado una estampida o un atentado nuclear. Jens Hoffmann dice de Dominique Gonzalez-Foerster “lee espacios del mismo modo en el que el resto leemos libros. Está en sintonía con el pensamiento inacabado, la descripción exhaustiva, el monólogo asociativo y la escenificación del espacio, y se ha convertido en una experta introduciendo rasgos y elementos que alteran de forma sutil la narrativa del espacio existente”. (Hoffmann, 2008, 23)

Los objetos cotidianos o esculturas muy conocidas, como en *TH2058*, las sitúa en otro entorno dando la sensación de extrañamiento que permite recordar otro lugar, que puede ser el habitual u otro distinto y tener la sensación de algo que no recuerda pero sabe que ha vivido. Con la sensación de extrañamiento se observa y actúa de manera diferente y consciente del cambio. Lisette Lagnado considera que los conjuntos tanto espaciales como objetuales que utiliza Gonzalez-Foerster “destacan el efecto del viaje como táctica para visitar una exposición. Atenta a la creciente confusión entre el significado de una exposición y la banalidad de una atracción, pretende instaurar poco a poco una «consciencia del turismo»” (Lagnado, 2008, 86-87)

Esta consciencia de turista está relacionada con la visión novedosa o de extrañamiento de un entorno habitual. La exposición convertida en acontecimiento hace que se convierta en el viaje. Bajtin dice “el acontecimiento se vuelve a transformar en el juego cuando el participante, al negar su postura estética, y entusiasmado por el juego como por una vida interesante, participa él mismo como otro viajero o como un bandido” (Bajtin, 1992, 72)

El espectador para Dominique Gonzalez-Foerster es un usuario. Se concibe la obra como la exposición, darle forma al espacio que el espectador recorre, en el que juega durante un tiempo. Gonzalez-Foerster quiere “crear algo entre una atracción y una obra de arte.” (Gonzalez-Foerster, 2008, 62) Esta idea acerca más la exposición a las atracciones y recuerda el concepto de “casa embrujada” en el que el visitante entra en un itinerario fijo pasando por distintos personajes, ruidos y montajes escénicos. En definitiva, va por distintas ambientaciones que le generarán diversas sensaciones. Dominique Gonzalez-Foerster explica en una entrevista con Hans Ulrich Obrist que lo que más le gusta cuando visita una exposición es sentirse como espectadora en un teatro. Le atrae circular por el espacio con la posibilidad de salir y entrar y de estar riendo y hablando. De forma que ella actúa como espectador y protagonista de la historia. Lisette Lagnado explica que en la obra de Gonzalez-Foerster el cuerpo “es el eje que estructura toda la reflexión que le llevará a concebir el ambiente, muy diferente de la naturaleza formal de la «instalación», introduciendo redes, almohadas, colchones e incluso una piscina.” (Lagnado, 2008, 83) Gonzalez-Foerster coloca los objetos delante y la “mezcla sensible” la hace el espectador. (Bourriaud, 2004, 66)

Jorge Luis Borges es fundamental en el trabajo de Gonzalez-Foerster y del que acaba hablando en todas sus entrevistas. Borges decía que lo más difícil era ser lector porque tiene que entrar de primeras en un mundo que no conoce, los códigos del escritor, y todo tiene que ser en poco tiempo. Dominique Gonzalez-Foerster considera que “cada espacio tiene potencial para muchas narrativas en función de los usuarios. (...) Significa que el lector también tiene que aportar algo de su propia experiencia o su propio conocimiento para que funcione”. (Hoffmann, 2008, 27)

Dominique Gonzalez-Foerster utiliza su memoria para que el espectador construya una nueva memoria a través de la imaginación y su experiencia. Maneja lenguajes y elementos que forman parte de sus vivencias cinematográficas, literarias, arquitectónicas, escultóricas y climatológicas. Esta apropiación le sirve para la construcción de entornos. A Gonzalez-Foerster le gusta decir que idea un “plan de evasión”, una forma de escape que da lugar a pensamientos más allá de la vida cotidiana. Un viaje a otros mundos: los literarios, cinematográficos, teatrales; porque como dice Johan Huizinga en *Homo Ludens* “El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee una tendencia propia” (Huizinga, 2008, 21)

FUENTES REFERENCIALES.

- Allen, J. y Gonzalez-Foerster, D. (2008) TH. 2058 Recuperado de <http://www.dgf5.com/info/t0/Texts>
- Andreotti, L. y Costa, X. (eds.) (1996) *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Bajtín, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Ed. Taurus.
- Bajtín, M. (1992). *Estética de la creación verbal*. Madrid: Ed. Siglo XXI.
- Blon, I. (2008). La cuestión del emplazamiento. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (61-75) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. (2ª ed) Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Constant. (1996a). Sobre nuestros medios y nuestras perspectivas. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (77-79). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Constant. (1996b). Otra ciudad para otra vida. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (92-95). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Cooke, L. (2009). Dominique Gonzalez-Foerster, *chronotopes & dioramas*. Recuperado de <http://www.diaart.org/exhibitions/introduction/100>
- Curtis, P. (2008). No más juego –Un preludio a Nocturama. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (97-112) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR
- De la Coba Tena, F. (2008, 11 de noviembre). Londres, año 2058: sólo queda la obra de Dominique Gonzalez-Foerster. En *Soitu.es*. Recuperado de http://www.soitu.es/soitu/2008/11/06/tendencias/1225969163_358952.html
- Debord, G. (1996a). Introducción a una crítica de la geografía urbana. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (18-21) Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Debord, G. (1996b). Teoría de la deriva. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (22-27). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Debord, G. (2000). *In girum imus nocte et consumimur igni*. Barcelona: Anagrama.
- Debord, G. (2003). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- Foucault, M. (2008). Topologías. (Dos conferencias radiofónicas). En *Revista Fractal*. Nº 48. Versión Revista Fractal. Doi: /RevistaFractal48MichelFoucault.html
- Gonzalez-Foerster, D. y Obrich, H.U. (2007) *Endindg*. En Manchester International Festival. Recuperado de <http://www.dgf5.info/info/t2/Texts>
- Gonzalez-Foerster, D. (2008). *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, ACTAR.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. (8ª ed.) Madrid: Alianza/Emecé.
- Internacional Situacionista. (1996a). Definiciones. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (68-71). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Internacional Situacionista. (1996b). Teoría de los momentos y construcción de situaciones. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (100-101). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.

Lagnado, L. (2008). Solarium: Exoturismo y Creocio. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (77-96) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.

Parreno, P. (2008). The Invisible Ape Boy. En *TH.2058. Dominique Gonzalez-Foerster*. London: Tate. Recuperado de <http://www.dgf5.info/info/t2/Texts>

Reichardt, J. (1969). Play Orbit. En *Play Orbit*. (7-11) London: Studio International.

Vila-Matas, E. (2007). *Exploradores del abismo*. Barcelona: Anagrama.

Vila-Matas, E. (2010). *Dublinesca*. Barcelona: Seix Barral

Vila-Matas, E.; Gonzalez-Foerster, D.; Obruch, H.U. (2008). En conversación. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (33-59) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.

Vila-Matas, E. (2013). *Rimbaud expuesto*. (inédito)