



O *Thriller** alegórico de Douglas Gordon

Francielly Rocha Dossin

Mestranda da Linha de pesquisa Processos Artísticos Contemporâneos
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade do Estado de Santa Catarina. PPGAV/UDESC
Frاندossin@gmail.com

Resumo: O presente artigo pretende refletir sobre determinados aspectos de algumas obras do artista escocês Douglas Gordon. Considerando seus trabalhos com imagens em movimento, proponho aqui uma análise do suspense desenvolvido por Gordon em seus trabalhos onde permeiam temas como inocência e culpa; prazer e medo; vida e morte, bem e mal, deixando o espectador no limiar entre o familiar e o estranho. Apropriando-se muitas vezes de imagens já existentes, o artista as manipula e as recria dando novos sentidos e proporcionando diferentes devir a partir da descontinuidade e alegorias da vida contemporânea.

Palavras-Chave: Douglas Gordon, vídeo, alegoria.

Abstract: The present article aims to reflect on definitive aspects of some works of the Scottish artist Douglas Gordon. Considering his works with images in movement, I consider here an analysis of the suspense developed for Gordon in his works where subjects presents are innocence and guilt; pleasure and fear; life and death, good and badly, leaving the spectator in the borderline between familiar and the stranger. Appropriating many times of existing images already, images of the cinema for example, the artist manipulated, recreated and giving them new sensible and providing differents becoming with the discontinuity and allegories of the life contemporary.

Keywords: Douglas Gordon, video, allegory.

O telefone toca.....
Você atende,
do outro lado da linha um estranho
fala:
- *Eu sei o que você tem feito!*
Silêncio.....
Você responde: - *Quem está
falando? O que quer comigo?*
Não há resposta.

Uma cena de um filme de terror à la *Pânico* ou um thriller psicológico no melhor estilo *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado?*, para citar exemplos mais próximos das novas gerações. Um pouco disso e bem mais. Trata-se de um trabalho do artista Douglas Gordon. Nascido no ano de 1966 em Glasgow, a maior cidade da Escócia, o jovem e premiado artista é conhecido por seu trabalho de 1993, *24 hours psycho*, e mais recentemente pelo documentário-arte *Zidane - Um Portrait Du 21e Siècle* (Zidane - Um retrato do século XXI) realizado em parceria com o artista francês Philippe Parreno em 2006. Gordon cria e transita entre vídeo, instalação, fotografia, palavras e outros meios.

Em *Zidane - Um Portrait Du 21e Siècle*, Gordon e Parreno fazem um longa-metragem, o primeiro de Gordon, onde os limites entre o documentário e a arte são dissolvidos. Uma bela montagem com imagens de apenas um jogo, entre Real Madri e Villareal que aconteceu em 23 de abril de 2005. O único foco das 17 câmeras é Zinedine Yazid Zidane, ou Zizou, o descendente de berberes argelinos que se tornou um dos maiores jogadores do futebol mundial. As imagens são acompanhadas com intercalados sons, narrativas com a voz do próprio jogador e a transmissão do jogo pela televisão. Assim como Gordon faz com o cinema, neste documentário é exposta a materialidade da TV com suas linhas que formam as imagens.

Em *24 hours psycho*, Douglas Gordon se apropria da imortalizada cena do assassinato no chuveiro de *Psicose* (1960), filme do mestre do suspense Alfred Hitchcock que consegue um incrível controle do medo que sente o espectador, o *evil dimiurge* é referência recorrente na poética de Gordon. Ele dispõe a cena em uma grande tela instalada no espaço expositivo e suspende seu tempo original: pouco mais de vinte minutos, prolonga se em vinte e quatro horas [1].

Para Philippe Dubois, essa suspensão do tempo nos trabalhos de Gordon gera “efeitos perceptivos muito fortes na visão dos planos: é um pouco como se víssemos um novo filme, monumentalizado, com revelações nas imagens que acreditávamos conhecer de cor e acabamos redescobrimo como se nunca as tivéssemos visto (2004:114)”. Ou seja, Douglas Gordon nos oferece percepções e possibilidades temporais outras ao monumentalizar tanto a duração como a materialidade da película, “desmascarando” a materialidade fílmica, pois a lentidão nos faz perceber os espaços entre os fotogramas, ou *frames*, perturbando o campo visual ao apresentar uma realidade diversa da que experimentamos na sala de cinema. Esse vídeo foi exposto na retrospectiva *Timeline* do artista no *MoMA* em Nova York e neste ano no *Museo de Arte Latinoamericano* de Buenos Aires. Esta exposição conta com vários vídeos onde Gordon se apropria de imagens do cinema, como

o próprio *24 hours psycho* e o *Between darkness and light (after Willian Blake)* de 1997, e um vídeo realizado pelo artista intitulado *Play Dead; Real time* [2].



Imagem da projeção de *24 hours psycho* de Douglas Gordon [3]

Sobre a Arte Fílmica

Segundo Jameson, toda Era tem um gênero, um meio, ou uma forma dominante que se torna mais adequada para expressar sensibilidades e percepções de cada época, ou ainda, nas palavras do autor, toda época parece ter uma “forma que parece apresentar os sintomas mais claros do que Sartre chamaria de “neurose objetiva” (1991: 91). O vídeo é dominante em nossa época e o vídeo experimental, ainda segundo Jameson, é contemporâneo e próprio do pós-modernismo como período histórico.

A estética do vídeo está no cerne da estética contemporânea. Entender o vídeo passa pelo esforço de entender percepções, subjetividades e em como entendemos e pensamos o mundo em nossa volta. Um exemplo da dominação do vídeo na vida cotidiana das pessoas está no fenômeno proporcionado por sites como YouTube que tornou as pessoas público e realizadores de vídeos.

Conhecidamente considerado arte do tempo, o vídeo oferece seu próprio tempo que pode ser visto como uma provocação, mas não agressiva, e, como completa Jameson, a ela respondemos muitas vezes com pânico e tédio. O alongamento criado por Gordon suscita também a questão de receptividade da imagem. Anestesiemo-nos com o grande e ininterrupto fluxo de imagens e informações que não oferecem tempo sequer para serem pensadas. Ao deparar com imagens que exigem o pensamento e a reflexão o tédio toma conta como uma forma de defesa, um comportamento de escape de uma situação de paralisia. É proposto uma espécie de tédio estético que pergunta se há vida pós-anestesia estética o oferecendo-nos o “horror do tempo real” (Jameson, 1991: 95-99). Para Christine Mello (2005: 116), o vídeo é *locus* do experimentalismo e da desconstrução buscando sempre os territórios fronteiriços. O vídeo múltiplo, descentralizado e mutável, como os de Gordon, desestabiliza narrativas e sintaxe

O termo “arte fílmica” é utilizado por Rusch (2003) para designar as extensões que muitos artistas propõem à vídeo arte. São artistas que utilizam o vídeo o misturando a outras tecnologias, criando novas combinações e relações. Uma forma de tentar nomear artistas que criam imagem em movimentos independente dos meios. Dessa forma que Gordon transita entre as várias formas: Ora apropria-se de cenas do cinema ora ele mesmo cria suas imagens. Talvez assim possamos chamar os vários trabalhos de Gordon com imagens em movimento: arte fílmica.

Para Dubois (2004) o vídeo não é um objeto, dotado de corpo e identidade própria, mas um *estado de imagem (estado-imagem)* o vídeo pensa a imagem. É uma questão aberta, uma forma de pensar. Talvez por isso permita tanto experimentalismo. Assim sendo, a famosa frase de McLuhan: *o meio é a mensagem* torna-se extremamente problemática, pois o meio neste caso é carente de identidade, ou a tem em estado de devir. Por isso, Dubois vê o vídeo como um meio de pensar, como um dispositivo fortemente vinculado para o que foi concebido. Para ele (2004: 116),

O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam.

Não obstante, a mensagem nunca está completa se considerarmos apenas o meio, pois suas identificações ou filiações estão na forma em que o vídeo é utilizado. Como já explicava o filósofo Wittgenstein, sobre a linguagem, devemos problematizar os *usos*, e não o *significado*.

Durante as décadas de 60 e 70 os artistas que lidavam com o vídeo exploraram e problematizavam a crítica à televisão, nos anos 80 e 90 a hibridização começou a focar as imagens do “grande” cinema. Gordon é um dos vários artistas contemporâneos que usam o cinema como fonte de investigação, os quais, segundo Dubois, a crítica batizou como *Cinema de Exposição* termo de designaria a produção de diversos artistas [4] “que procuram utilizar diretamente o ‘material’ filme em sua obra plástica, ou inventar formas de apresentação que se inspiram (ou fazem pensar) em efeitos ou formas cinematográfica [], embora tendam a subverter o ritual tradicional de recepção do filme []” (2004: 28).

Para o autor, três são os procedimentos mais recorrentes presentes na criação do vídeo. Seriam elas a *Sobreimpressão*, sobreposição de imagens com gradações de transparência e estratificação, as *Janelas*, “justaposição de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro” e a *Incrustação*, como o *chroma key*, que se assemelha à *college* (Ibidem: 80). Se pensarmos que esses procedimentos são os mesmos que inspiram os procedimentos alegóricos, poderíamos pensar no vídeo como meio, modo de pensar, ou processo fortemente ligado à alegoria ou intrinsecamente alegórico. O próprio termo *cinema de exposição* e a sua prática sugerem um procedimento alegórico que é principalmente o de deslocamento. Esse deslocamento torna-se então o primeiro índice alegórico na obra de Gordon, que ao se apropriar, deslocar e justapor monta um discurso ambíguo que se faz necessário uma decodificação de suas múltiplas “camadas” alegóricas.

Um Thriller Alegórico

Somente o invisível nos comove
Théodore Jouffroy

Rosalind Krauss (1979) “cartografou” e teorizou sobre a expansão e ampliação que a escultura e a arte passaram pelos anos das décadas de 60 e 70. Em uma espécie de continuidade, Luiz Brea em *Ornamento y utopia* faz um mapeamento da produção artística nos anos entre 1980 e 1990, assim como Rosalind Krauss fez como a produção das duas décadas anteriores, o autor aponta questões importantes que a arte desses anos começou a levantar, tais como a preocupação com as relações sociais, o movimento centrífugo criado pela arte onde estariam impulsos utópicos, esferas compartilhadas, eficácia simbólica, e anseio pela transformação do real, daí em diante a arte passou a buscar o próprio referente na realidade daquilo que queria falar e não mais a representá-lo.

Uma forma de a arte lidar com isso é através do que Brea chama de *Objetos Inespecíficos*, que são estratégias alegóricas. Os artistas tentam lidar com o real e escapar do ilusionismo, numa tentativa parecida com a dos minimalistas da década de 60, criando táticas onde o processo ou forma é a alegoria. Os artistas contemporâneos a partir dos anos da década de 80 procuram atingir o real, como esse Real lacanian é uma coisa terrível e impossível que se ter contato sem se perder, a alegoria passa a ser uma forma de falar desse real que só se experimenta de forma traumática (Foster, 2005: 163-186). Assim se articula os três registros lacanianos: o imaginário, o simbólico e o real, pois a alegoria é também um conjunto de símbolos que se articula como um hipertexto. Mas ao simbólico, que é a aquisição de linguagem e nossa realidade, precede o imaginário que é o relação do sujeito com ele mesmo, nos remetendo ao estágio do espelho.

Mas o que é alegoria? Primeiramente, parece ser o local onde reside a essência da retórica (Foucault, 1989: 22-23). Revela através de materialidades concretas, verdades abstratas. Verdades, no plural, porque o sentido da alegoria é sempre ambíguo e polissêmico. Por isso ele não é igual nem o oposto do símbolo, pois a alegoria abriga um conjunto de símbolos que só se faz entendida por quem tem o domínio da linguagem referida para poder decifrá-la num movimento quase semiótico.

A alegoria pode abrigar conjuntos de símbolos, metáforas e metonímias, sendo também, oblíqua e sinedoquida. Depois da Renascença fora um tanto rechaçada por perceberem nela um caráter puramente didático que também estava ligada de diversas formas às utilizações que faziam os novos poderes surgidos na modernidade. Mas como explica Reboul (2000: 131), “se a alegoria é didática, não é por tornar as coisas mais claras ou mais concretas; ao contrário, é por intrigar”.

A alegoria na arte contemporânea tem sido largamente utilizada na produção de muitos artistas contemporâneos. Brea, por exemplo, faz apontamentos de procedimentos e técnicas alegóricas que ele percebe na produção artística, seriam elas: Justaposição (acumulação de elementos, que tem em seu histórico as *collages*, *assemblagens*, fotomontagens dadaístas e transparências Picabianas), deslocamento/apropriacionismo (apropriacionismo do mundo e do mundo da arte que funciona como táticas de contra-representação), suspensão de sentido (silenciamento, interrupção da enunciação e corte). Assim como o vídeo, segundo Owens (2000: 113), “a alegoria é concebida tanto como uma atitude quanto uma técnica, uma percepção quanto um procedimento”.

A alegoria reivindica o passado e o que é socialmente construído como culturalmente signficante (Owens, 2000: 120), não se trata de um “resgate”, mas sim de um deslocamento onde há ganhos e perdas, sentidos são esquecidos alhures, sentidos são agregados e outros são resignificados. As questões alegóricas na arte contemporânea permite a criação de descontinuidades que provocam interstícios, mas também continuidade ao explicitar o desejo de circunscrever-se dentro da história ou da história da arte, uma vez que são nesses campos que elementos serão buscados para a articulação da linguagem alegórica. Esses espaços indefiníveis que podem ser lacunas, dobras ou fendas residem na ordem do limite e das contaminações.

Voltando ao telefonema da página inicial, o *thriller* fora da tela, os primeiros trabalhos de Gordon usavam telefone e cartas que alguns chamaram de performances. Para Bourriaud (2006: 36), “o trabalho de Douglas Gordon [] explora a dimensão ‘selvagem’ dessa interatividade, atuando de maneira parasitária ou paradoxal no espaço social: chamar por telefone aos clientes de um café, ou enviar numerosas ‘instruções’ a pessoas determinadas”. O trabalho irrompe a trama relacional e a rede de comunicação de maneira agressiva e intempestiva.

Com o telefonema, Gordon nos remete imediatamente a diversos filmes de suspense e terror, e nos força a lidar com todo o pânico e neurose que, não só nosso acervo imaginário nos proporcionam, mas também a vida cotidiana nas cidades criam ao nos isolar e desconfiar cada vez mais uns dos outros. Esse pânico e essa neurose é quase sempre dirigida ao Outro. Nossas relações têm sido permeado por esses sentimentos que impedem uma completa entrega pessoal ao Outro e todas experiências que essa entrega nos possibilitaria. O “resultado”, na falta de termo mais apropriado, do trabalho depende do grau do sentimento de culpa que a pessoa que atende o telefonema carrega consigo. A culpa é um sentimento “obrigatório” para os ocidentais cristãos que nascem “tatuados” em sua carne com o pecado original de Adão e Eva que nos impossibilita viver no paraíso e nos condena a nossa humanidade da qual nos aproxima muitas vezes do que identificamos como o mal, como vemos no trabalho *Black Star* [5]. O homem e, principalmente, a mulher ocidentais têm de viver aprendendo a lidar com sua culpa.

O medo é a matéria prima dos *thrillers*. Assim como esses filmes, a produção de Gordon, principalmente as primeiras performances, como as “telefônicas”, e os vídeos trabalham justamente com esse sentimento que permeia nossas vidas, o medo. Esse medo que reside no julgamento moral, nos limites entre o bem e o mal, no livre arbítrio e principalmente na morte.

A maioria dos filmes usados por Gordon são películas inscritas na estética *Noir* [6], esses filmes têm em sua maioria um aspecto sombrio e o seu universo paira em torno de questões morais, exatamente a questão que tanto instiga o artista. Notamos isso também nas disposições das telas que são geralmente postas em duas, é o duplo que se faz presente, os dois lados do julgamento, e ainda o duplo como dobra onde os limites, se eles existem, não são visíveis. O duplo e a dobra estão presentes inclusive em seus auto-retratos, como em *Self-portrait as Kurt Cobain*, *as Andy Warhol*, *as Myra Hindley*, *as Marilyn Monroe de 1996*, *Monster de 1997* e *staying home and going out de 2005*. A dupla projeção é também o espelho, um espelho que nos julga, pois não só o olhar do Outro pode ser terrível mas também o do sujeito que se olha, o próprio olhar pode ser acusador. Entretanto, podemos perceber esse espelho também como uma vanita [7], alegoria da morte *par excellence*. O *memento mori* [8] construído pelo artista nos força a nos interrogar, naquilo que nos sentimos culpados, e nos lembra ininterruptamente do brevidade do fim e a morte eminente. Uma forma de o artista conseguir esse efeito “vanita” está em sua apropriação de imagens famosas do cinema que ativa memórias coletivas e amnésias pessoais.

Os filmes *noir* e os trabalhos de Gordon suscitam claramente temas morais, mas também podemos identificar elementos políticos ao explorando o fluxo social e seus mitos. Gordon parece recriar em seus trabalhos as vanitas de Flandres do Século XVII, que se constituíam em fortes advertências morais. No entanto, diferentemente desses avisos religiosos, o trabalho de Gordon os questionam, abrindo a questão sobre os limites do bem e do mal. Como todo trabalho alegórico, a produção do artista escocês é permeado pela polissemia e a ambiguidade.

Em *through a looking glass* de 1999 a neurótica cena de *Taxi Driver* (1976), filme do diretor Martin Scorsese, é instalada com dois telões dispostos como se fosse o reflexo em espelho presente na cena original. A cena mostra Travis Bickle, interpretado por Robert De Niro, em um monólogo desafiador e “brincadeiras” com sua arma em frente ao espelho ao que o personagem repete a frase - *You talkin' to me?* diz Bickle, o monólogo deixa claro a intenção frustrada de diálogo e troca.



Imagem da projeção de *Between Darkness and Light*
(after William Blake) de 1997 de Gordon [9]

Já em *Between Darkness and Light* (after William Blake) de 1997, dois filmes são simplesmente sobrepostos um ao outro. A instalação conta com o som dos dois filmes que também foram sobrepostos. Não é feita nenhuma interferência nas imagens ou sons. Os filmes, *O Exorcista* de 1976, que conta a história do exorcismo de uma garota “possuída” por forças demoníacas, o segundo é *The Song of Bernadette* de 1943 uma narrativa sobre a jovem Bernadette que vivendo na França em 1858 teve uma visão com a Virgem Maria. *Between Darkness and Light* (after William Blake) têm um filme representante do bem o outro do mal configurando uma só imagem onde o artista procura, não o além o bem e o mal, mas o “lugar entre” a escuridão e a luz.

Sem demais, podemos considerar as imagens e filmes apropriados pelo artista como constituintes da mitologia contemporânea ocidental, pois são clássicos não só da história do cinema, mas principalmente porque residem em nosso imaginário. O que Douglas Gordon faz é criar um *thriller* alegórico da vida contemporânea baseado nos dualismos universais como construções sociais, explorando nossas percepções morais e nossas sensibilidades modernas partidas.

Notas

* Termo usado para designar determinado gênero cinematográfico ou literário. Suspense ou terror psicológico, muitas vezes se refere a romances policiais.

[1] Segundo Marcus Mello, Gordon em seu trabalho com o clássico filme de faroeste *Rastros de Ódio* (*The Searchers*, 1956), de John Ford radicaliza ainda mais a experiência temporal, sobre o trabalho Mello explica: *Em Lyon, o filme foi exibido a uma velocidade tão lenta que sua projeção integral durou nada menos que cinco anos, de 1995 a 2000. Por que cinco anos? Porque este é exatamente o percurso temporal da narrativa, do rapto da menina branca pelos índios até o seu resgate, já adolescente, pelo tio interpretado por John Wayne. Ou seja, a projeção do filme corresponde exatamente ao tempo dos acontecimentos vivenciados pelos personagens ao longo da trama narrada por Ford.* (MELLO, Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/duboisouropreto.htm>)

[2] *Play Dead; Real time* é uma vídeo instalação com duas grandes telas e um monitor. Gordon dá ordens a um elefante treinado. Segundo o curador Klaus Biesenbach, *a obra refere-se a um caso real: em 1903 um elefante chamado Topsy, que matou três pessoas, foi eletrocutado em Coney Island e o procedimento foi filmado pela Edison Manufacturing Company. A macabra película, de um minuto de duração, que mostrava o pesado animal caindo contra o chão se transformou em uma maravilha itinerante, reproduzindo o espetáculo em tamanho real e em sua duração original.* No monitor a imagem é a dos olhos do elefante, que segundo o curador abre a questão sobre o que o elefante pode ver ou perceber, sobre a capacidade ou incapacidade de pensamento do animal, onde o “espectador pode projetar suas próprias percepções”(2007, p/s).

[3] Imagem captada e disponível em: <http://weblogs.clarin.com/itinerarte/archives/24hourpsycho2.jpg>

[4] Além de Douglas Gordon, Dubois cita: Pierre Huyghe, Mark Lewis, Sam Taylor Wood, Pierre Bismuth, Doug Aitken, Stan Douglas, Steve McQueen, William Kentridge, Eija Liisa Ahtila, Tracy Moffat, Dominique Gonzáles-Foerster, Philippe Parreno, Rainer Oldendorf e Pipilotti Rist.

[5] *Black Star*, 2002. O trabalho constitui de uma sala escura onde apenas uma luz negra (luz geralmente associada à clubes e discotecas que refletem lembrando espelhos ou scanners como podem ver e refletir o interior da pessoa) era projetada em forma de uma estrela de cinco pontas. No sentido popular a estrela é considerada com teor “diabólico” ou maléfico muitas vezes associado a bruxaria, onde “satã” poderia ser evocado no meio de uma. Sobre o trabalho Gordon nos fala, *A brincadeira é que a pessoa pode estar no meio da estrela sem se dar conta disso, porque acredito que isso aconteça na vida dessa mesma forma.* Como muitos outros trabalhos de Douglas Gordon, *Black Star* também se refere ao romance do escocês James Hogg, *The Private Memoirs and Confessions of a Justified Sinner*, de 1824. Esse clássico da literatura mundial narra a presença e luta do bem e o mau em um mundo cristão. A história surgiu da indignação do autor com o fervor religioso e a crença na predestinação calvinista. Como a narrativa e a história são bastante complexas, permeadas com ambigüidade onde os limites do bem e o mau não são tão claros como pensariam os calvinistas. Os eventos narrados são contraditórios e questionados sobre sua verdade onipresente, e também em sua visão monocular de um mundo racional, a partir disso muitos vêem o romance como antecipação de idéias pós-modernas.

[6] Os filmes *Noir* surgiram nos Estados Unidos. É difícil e árduo tentar definir o que é o *noir*. Polêmico, ainda hoje se discute se o *Noir* é efetivamente um gênero cinematográfico, um movimento, uma estética ou estilo. Seus primeiros filmes traziam temas fortes, principalmente para a época, como sexo, morte e violência, que vão de filmes com temas desde policiais a melodramas. Sua fotografia e narrativa temporal muitas vezes experimental ampliou as estratégias cinematográfica.

[7] Um tipo de natureza-morta, pintura em tela, que teve seu ápice em Flandres, nos Países Baixos do século XVII. Essas pinturas eram puramente *memento mori* e advertências morais inspiradas na Bíblia, principalmente nas Cartas aos Coríntios. Os símbolos e alegorias ali expressas eram recorrentemente, crânios, flores, relógios, jóias, livros e armas, se referiam a brevidade da vida e a iminência da morte. Muitas vezes eram acompanhados por escritos em latim extraídos da Bíblia.

[8] Expressão latina que significa "lembrança da morte". Muito recorrente em estratégias alegóricas, da antiguidade ao barroco, do renascimento ao contemporâneo. Principal matéria prima das vanitas.

[9] Imagem captada e disponível em: <http://media.newtimes.com/1941634.47.jpg>

REFERÊNCIAS

- BASBAUM, Sérgio (2006). *Um jovem com uma câmera: notas sobre o olhar afetivo em ZONASUL*. In: MACHADO JR, Rubens; SOARES, Rosana; ARAÚJO, Luciana (Org.). Estudos de Cinema. Annablume/SOCINE: São Paulo.
- BIESENBACH, Klaus (2007). *Douglas Gordon: Timeline*. Folder da exposição *Línea de Tiempo* realizada em Buenos Aires no Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires de 31 de agosto a 5 de novembro de 2007: Buenos Aires.
- BOURRIAUD, Nicolas (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo: Buenos Aires.
- BREA, José Luiz (1996). *Ornamento y utopia - Evoluciones de la escultura en los años 80 y 90*. In: Arte, proyectos y ideas. ANO IV, num. 4, Universidad Politécnica de Valencia - Vice Rectorado de Cultura: Valencia.
- COSTA, Luiz Cláudio da (2007). *Fotografia e vídeo: dobras e cicatrizes das interferências e performances*. (216-223). In: ROCHA, Cleomar (Org.). Arte: limites e contaminações. Vol 1. Anais do 15ª encontro nacional da ANPAP. Salvador.
- DELEUZE, Gilles (1990). *¿Que és um dispositivo?* In: Michel Foucault, filósofo. Gedisa: Barcelona.
- FOSTER, Hal. (2005). *O Retorno do Real*. In: Concinnitas: arte, cultura e pensamento. ano 6, vol. 1; n. 8: julho de 2005. UERJ, DEART: Rio de Janeiro.
- FOUCAULT, Michel (1989). *Isto não é um cachimbo*. Paz e terra: Rio de Janeiro.
- GARCÍA, Miguel Á. Hidalgo (2007). *¿Es subversivo ofrecer comida tailandesa?: Discursividad en la Utopia comisarial*. In: Curatorial Utopia. Acessado em 02 de setembro de 2007. Disponível em: http://agenciacritica.net/archivo/2005/10/curatorial_utop.php
- JAMESON, Fredric (1991). *Vídeo: surrealismo sem inconsciente*. In: Pós-Modernismo: A lógica cultura do capitalismo tardio. Ática: São Paulo.
- KRAUSS, Rosalind (1979). *Sculpture in the Expanded Field*. In: October, Vol. 8. (Spring, 1979), pp. 30-44, MIT Press: Cambridge.
- MELLO, Christine (2005). *Desconstrução do vídeo*. In: MARTINS, Fátima; COSTA, Luis; MONTEIRO, Rosana (Org.). Culturas visuais e desafios da pesquisa em arte. Vol 1. Anais do 14ª encontro nacional da ANPAP. Goiânia.
- MELLO, Marcus (2007). *Um estrangeiro em Ouro Preto*. In: Cinética: Cinema e Crítica. acessado em 05/11/2007. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/duboisouropreto.htm>
- MIGLIORIN, Cezar (2006). *Imagem-experiência: 1949/2003, Jonas Mekas e Agnes Varda*. In: MACHADO JR, Rubens; SOARES, Rosana; ARAÚJO, Luciana (Org.). Estudos de Cinema. Annablume/SOCINE: São Paulo.
- OWENS, Craig (2004). *O impulso alegórico: sobre uma teoria do pós-modernismo*. In FERREIRA, Glória; VENÂNIO FILHO, Paulo (Org.). Arte e ensaios. Nº 11. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ Escola de Belas Artes. UFRJ: Rio de Janeiro.
- RAMOS, Guiomar (2006). *Documentários experimentais?* In: MACHADO JR, Rubens; SOARES, Rosana; ARAÚJO, Luciana (Org.). Estudos de Cinema. Annablume/SOCINE: São Paulo.
- REBOUL, Olivier (2000). *Introdução à retórica*. Martins Fontes: São Paulo.
- RUSH, Michael (2003). *Video Art*. Thames & Hudson: London.

WHAT HAVE I DONE (2007). Douglas Gordon: Hayward Gallery, London. 1/Nov de 2002 a 5/Jan de 2003. Disponible en <http://www.southbankcentre.co.uk/whathaveidone/> accessed en 15/10/2007.

© *Francielly Rocha Dossin 2009*

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#), para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario

