

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E
LINGUAGENS

Thaiz Araujo Freitas

**A desmontagem do cinema e o arquivo visual nas videoinstalações de Harun
Farocki**

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Juiz de Fora

2024

Thaiz Araujo Freitas

**A desmontagem do cinema e o arquivo visual nas videoinstalações de Harun
Farocki**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Juiz de Fora

2024

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Freitas, Thaiz Araujo.

A desmontagem do cinema e o arquivo visual nas videoinstalações de Harun Farocki / Thaiz Araujo Freitas. -- 2024.
147 p.

Orientador: Felipe de Castro Muanis

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2024.

1. Videoinstalação. 2. Montagem. 3. Arquivo. 4. Cinema. 5. Video games. I. Muanis, Felipe de Castro, orient. II. Título.

Thaiz Araujo Freitas

A desmontagem do cinema e o arquivo visual nas videoinstalações de Harun Farocki

Dissertação
apresentada ao
Programa de Pós-
Graduação em Artes,
Cultura e
Linguagens, da
Universidade Federal
de Juiz de Fora como
requisito parcial à
obtenção do título
de Mestre em Artes,
Cultura e
Linguagens. Área de
concentração:
Teorias e Processos
Poéticos
Interdisciplinares.

Aprovada em 20 de março de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis- Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^a. Dr^a. Renata Cristina de Oliveira Maia Zago Mazzoni Marcato

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^a. Dr^a Patrícia Moran Fernandes

Universidade de São Paulo

Juiz de Fora, 21/03/2024.



Documento assinado eletronicamente por **Renata Cristina de Oliveira Maia Zago, Professor(a)**, em 23/03/2024, às 14:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Felipe de Castro Muanis, Professor(a)**, em 24/03/2024, às 15:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **PATRICIA MORAN FERNANDES, Usuário Externo**, em 25/03/2024, às 05:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **1758831** e o código CRC **4569DEF2**.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à existência de uma Thaiz que habita em mim que nunca desistiu de perseguir seus sonhos. Apesar de todas as circunstâncias turbulentas que marcaram a minha vida ao longo de toda a realização deste mestrado e da escrita desta dissertação, essa Thaiz me guiou de forma persistente até o final deste projeto, me fazendo lembrar constantemente que tudo passa.

Durante esta caminhada, que iniciou em 2020, foram muitos desafios, perdas e escolhas difíceis que atravessaram minha jornada como mestranda e pesquisadora. Afinal, o primeiro ano de mestrado foi marcado pelo início da pandemia de covid-19, que colocou diversos aspectos da minha vida de cabeça para baixo. Foram momentos de amadurecimento que me centralizaram no meio do turbilhão da vida real. Mudança para outra cidade, início de uma vida nova em São Paulo, necessidade de entrar no mercado de trabalho, experiência como professora de primeira viagem em escola pública e jornadas acima de oito horas diárias. Essas experiências são intrínsecas ao processo e resultado desta dissertação. Dessa forma, agradeço à toda minha família – principalmente minha mãe, pai e padrasto –, e a amigas especiais como Lara, Ana Luiza, Krishna e Helena, que estiveram ao meu lado e foram um grande suporte emocional para mim. Vocês fizeram toda a diferença na realização desta dissertação.

Ademais, gostaria de fazer um agradecimento especial ao meu orientador Felipe Muanis por toda a dedicação e paciência durante a orientação da escrita desta dissertação. Agradeço pelas conversas e ensinamentos sobre a vida acadêmica, seu trabalho como docente e pesquisador se tornou uma das principais referências na minha trajetória como professora. Agradeço também às professoras Patrícia Moreno, Renata Zago e Patrícia Moran por aceitarem participar da banca de qualificação e defesa e que contribuíram imensamente para a construção dessa dissertação. Por fim, um agradecimento especial aos funcionários e professores do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens que fizeram parte da minha vida acadêmica desde 2013, ano em que ingressei na Universidade Federal de Juiz de Fora, que me proporcionou o sonho de estudar em uma universidade pública.

RESUMO

Esta dissertação pretende analisar duas videoinstalações da obra tardia de Harun Farocki, *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2006) e *Paralelo I-IV* (2012-2014). Nesse período, que vai da década de 1990 até meados de 2010, Farocki inicia um afastamento do espaço tradicional do cinema como único meio de exibição e migra para o circuito de arte contemporânea. A partir dessa virada, que ocorre com a estreia da videoinstalação *Interface* (1995), a produção de Farocki se volta para as obras videoinstalativas que se inserem nos debates sobre as transformações do cinema no campo da arte contemporânea. Nesse sentido, a análise de *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* propõe uma visão constelar do cinema ao comparar diferentes representações dos trabalhadores em seus locais de trabalho durante onze décadas a partir de uma montagem aberta em várias telas no espaço expositivo. A série *Paralelo I-IV* (2012-2014) faz um estudo sobre os arquivos de video games e analisa a construção visual dos elementos do jogo. Ademais, faz relações entre os diferentes paradigmas de produção de imagens que envolvem as pinturas, as imagens cinematográficas produzidas pelo aparelho de registro fotográfico e as imagens programadas pelo computador. A proposta é que, através da análise de cada videoinstalação, seja possível compreender a forma como Harun Farocki produz uma crítica das imagens através da ressignificação do cinema, da montagem e dos arquivos visuais.

Palavras-chave: videoinstalação; cinema; montagem; arquivo; video games.

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze two video installations of Harun Farocki's late work, *Workers Leaving the Factory in Eleven Decades* (2006) and *Parallel I-IV* (2012-2014). During this period, which occurred between the 1990s and mid-2010s, Farocki began moving away from the traditional space of cinema as the only means of exhibition and migrated to the contemporary art circuit. From this turn, which occurred with the debut of the video installation *Interface* (1995), Farocki's production turned to video installation works that are part of the debates on the transformations of cinema in the field of contemporary art. In this sense, the analysis of *Workers Leaving the Factory in Eleven Decades* (2006) proposes a constellation view of cinema by comparing different representations of workers in their workplaces over eleven decades based on an open montage on several screens in the exhibition space. The *Parallel I-IV* series (2012-2014) studies video game archives and analyzes the visual construction of game elements. Furthermore, it makes relationships between the different paradigms of image production that involve paintings, the cinematographic images produced by the photographic recording device and the images programmed by the computer. The proposal is that through the analysis of each video installation, it is possible to understand the way in which Harun Farocki produces a critique of images through the reframing of cinema, editing and visual archives.

Keywords: video installation; cinema; montage; archive; video games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 ADEUS, CINEMA! BEM-VINDO À ARTE CONTEMPORÂNEA	16
2.1 TRAVESSIAS ENTRE O SINGLE CHANNEL E O DOUBLE CHANNEL	24
2.2 NOTAS SOBRE O CUBO BRANCO E A SALA ESCURA: HIBRIDISMO E INSTITUCIONALIDADE.....	29
2.3 <i>INTERFACE</i> : UM ENSAIO EM DUAS TELAS	37
2.3.1 Virtualidades e paradigmas da imagem no regime videográfico.....	44
2.3.2 A ilha de edição como possibilidade de ressignificar imagens de arquivos.....	46
2.4 A MONTAGEM NO CAMPO EXPANDIDO: SOFT MONTAGE, OU MONTAGEM BRANDA.....	51
3 A DESMONTAGEM CONSTELAR DE <i>A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA EM 11 DÉCADAS (2006)</i>.....	61
3.1 DIANTE DAS IMAGENS DO TRABALHO	62
3.2 O CENTENÁRIO DO CINEMA E <i>LA SORTIE DE L'USINE LUMIÈRE À LYON</i>	66
3.3. RECICLANDO ARQUIVOS.....	67
3.4 <i>BILDERSCHATZ</i>	71
3.4.1 Os filmes que compõem o projeto <i>Bilderschatz</i>	72
3.4.2 A criação de um dicionário de expressões cinematográficas	84
3.5 A LIBERTAÇÃO DOS ARQUIVOS NA VIDEOINSTALAÇÃO <i>A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA EM 11 DÉCADAS (2006)</i>	89
3.5.1 Os doze monitores da videoinstalação	90
3.5.2 Arquivização do olhar e os efeitos da montagem espacializada.....	96
4 A ARQUEOLOGIA VISUAL NA PRODUÇÃO DE IMAGENS PÓS-FOTOGRAFICAS DE VIDEO GAMES EM <i>PARALELO I-IV (2012-2014)</i>	100
4.1 FANTASMAGORIA TECNOLÓGICA.....	102
4.2 AS IMAGENS TÉCNICAS DE VILÉM FLUSSER.....	107
4.3 JOGOS QUE SÃO MUITO SÉRIOS	111
4.4. <i>PARALELO I-IV</i>	119
4.4.1 <i>Paralelo I</i> : a representação de elementos a partir dos três paradigmas de produção de imagem.....	121
4.4.2 <i>Paralelo II e Paralelo III</i> : a construção do cenário programado e os limites	

dos espaços.....	127
4.4.3 <i>Paralelo IV</i> : a liberdade do herói	131
4.5 REPROGRAMAR A VISÃO, DECODIFICAR AS IMAGENS	132
5 CONCLUSÃO.....	136
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	139

1 INTRODUÇÃO

O caminho que levou a essa dissertação, cujo objetivo é estudar a obra de Harun Farocki (1944-2014), iniciou-se em 2017 na graduação em Cinema e Audiovisual. Nesse período, buscou-se compreender uma determinada produção ensaística e reflexiva que tem como base material as imagens de arquivo e seus tensionamentos entre discurso e representação. As pesquisas se direcionaram a filmes que, conseqüentemente, levaram a cineastas como Jean-Luc Godard, Chris Marker, Alain Resnais, Agnès Varda e Harun Farocki, que adotavam uma abordagem mais discursiva – e também subjetiva – ao inserir imagens de arquivo dentro de um fluxo de pensamento. Estas imagens são percebidas como rastros do passado, porém lacunares, na medida em que são ressignificadas ao serem justapostas umas às outras. Esse exercício torna possível novas relações entre experiência e legibilidade histórica de arquivos.

Entre os cineastas verificados naquele levantamento, o trabalho de Harun Farocki se destacava por possuir um tratamento do arquivo no que se refere ao questionamento dos seus modos de produção e no desvelar de suas relações de poder. Desse modo, foi necessário entender a trajetória do cineasta a partir da sua estreia no contexto do novo cinema alemão nos anos 1960. Nessa época, Farocki estava preocupado em seguir na direção do filme político, e sua produção mais conhecida nesse período é o curta-metragem *Fogo que não se apaga* (*Nicht löschesbares Feuer*, 1969). Porém, ao longo da década de 1980, Farocki estabelece como prática a produção de filmes-ensaio através de imagens de arquivo. Destacam-se produções como *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (*Bilder der Welt und Inschrift des Krieges*, 1988) e *Videogramas de uma revolução* (*Videogramme einer Revolution*, 1992), que tecem uma crítica sobre a produção de imagens do mundo e suas implicações políticas e sociais.

Durante o estudo dos únicos filmes de Farocki disponíveis no Brasil – ainda com foco no debate acerca do ensaio –, o interesse recaiu em seu método de trabalho, que consiste na ressignificação das imagens pela montagem, aliada ao comentário crítico que tem como objetivo desvelar, na produção da imagem, inevitáveis atravessamentos políticos. Nesse sentido, afirma o historiador Didi-Huberman (2018, p. 98) sobre Farocki: “Do mesmo modo, uma crítica das imagens não poderia vir desacompanhada do uso, de uma prática, uma produção de imagens críticas”.

Esse olhar analítico e gesto político instigou uma pesquisa em que se tematizou a trajetória do cineasta alemão até a década de 1980, com alguns filmes importantes do início de sua produção, principalmente *Imagens do mundo e inscrição da guerra*, objeto de análise escolhido para a monografia de graduação. Durante a pesquisa, outros caminhos se abriram ao se perceber que, na década de 1980, Farocki já mostrava interesse em trabalhar com imagens de diversas mídias, principalmente imagens técnicas – fotográficas, eletrônicas, sintéticas ou pós-fotográficas (essas últimas criadas a partir de programação de computador e simulações virtuais). Farocki, em alguns de seus filmes, como *Reconhecer e perseguir (Erkennen und Verfolgen, 2003)*, *Imagens da prisão (Gefängnisbilder, vídeo, 2006)* e a videoinstalação *Eye/Machine I-III (Auge/Maschine I-III, vídeo, 2001)*, utilizava tanto imagens produzidas por câmeras acopladas em mísseis quanto imagens de câmeras de vigilância a partir de um questionamento politizado da sua produção. Farocki ressignificou em seus filmes os arquivos dessas imagens produzidas em uma posição que o olho humano não poderia ocupar e que representam apenas o registro de operação de uma máquina. Tais arquivos são denominados por Farocki de *imagens fantasmas* ou *operativas* (FAROCKI, 2015).

Através das pesquisas realizadas até então, constatou-se que a produção do autor não se esgotava na década de 1980 e que houve uma virada da sua produção para videoinstalações que potencializou ainda mais seu trabalho com as imagens ao libertá-las das formatações cinematográficas. Essa mudança de rumo confere uma singularidade na obra tardia do cineasta, que começa a ser incluída e exibida com frequência em bienais e galerias. Dessa forma, o recorte específico desta pesquisa se propõe a analisar alguns trabalhos que se encontram dentro da fase tardia de Harun Farocki, que ocorreram entre a década de 1990 até meados de 2010, fase em Farocki inicia um afastamento do espaço de exibição tradicional do cinema e migra para o circuito de arte contemporânea. A partir dessa virada, a produção de Farocki se volta para as obras videoinstalativas que se inserem nos debates sobre as transformações do cinema no campo da arte contemporânea no que tange às relações e às diferenças entre os paradigmas de produção de imagem. Como método de trabalho, Farocki faz uso de imagens de arquivo de fontes fotográficas e computadorizadas advindas de transformações tecnológicas e digitais – como o avanço da internet e dos jogos online.

Nesse sentido, analisa-se nesta pesquisa duas videoinstalações. A primeira é *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas (Arbeiter verlassen die Fabrik in 11*

Jahrzehnten, 2006), que propõe uma visão constelar do cinema ao comparar diferentes representações dos trabalhadores em seus locais de trabalho durante onze décadas. A discussão será centrada nas possibilidades e questionamentos dos usos dos arquivos fotográficos a partir da montagem no espaço expositivo. A segunda é *Paralelo I-IV* (*Parallel I-IV*, 2012-2014), que investiga o uso de arquivos visuais de video games e analisa a construção visual dos elementos naturais e espaciais do jogo. Ademais, Farocki faz relações entre as imagens pós-fotográficas com a história da arte, principalmente as teorias que envolvem as imagens pré-fotográficas e as imagens cinematográficas produzidas pelo aparelho de registro fotográfico. Os conceitos de imagem pré e pós-fotográfica são trabalhados a partir de Lúcia Santaella e Winfried Nöth (2001), como se verá mais à frente.

É válido destacar que, com exceção da produção de Georges Didi-Huberman, são poucas as obras traduzidas e em circulação no Brasil de autores que dialogam com essa pesquisa, como Thomas Elsaesser, Volker Pantenburg, Christa Blümlinger e Wolfgang Ernst. Todavia, é importante ressaltar o notório crescente número de pesquisas e exposições sobre Harun Farocki nos últimos dez anos em âmbito nacional, com destaque para os pesquisadores brasileiros Ednei de Genaro (2018), Hermano Callou (2015), Jamer Guterres de Mello (2014), Patrícia Moran (2017) e Jane de Almeida (2017), que se dedicaram a analisar a obra farockiana. Porém, a intensa produção do cineasta/artista alemão, que engloba filmes documentais, ficcionais, filmes-ensaio e videoinstalações, além de produções para televisão, produção bibliográfica e propostas educativas como aulas e workshops, faz com que o campo de estudo sobre Farocki não se esgote, dando margem a inúmeras análises e aplicações. A obra de Harun Farocki pode ser entendida como uma teoria e meio para a construção de uma metodologia de ensino baseada na análise e crítica das imagens que poderia ser mais abordada nos meios acadêmicos e de formação cinematográfica de ensino formal e não formal.

Outro aspecto que se mostrou fundamental para o histórico desta pesquisa foi a visita à exposição Harun Farocki: Quem é o Responsável?, que esteve em exibição no Instituto Moreira Salles em São Paulo e no Rio de Janeiro em 2019. A exposição abrigou *Paralelo I-IV* e *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, objetos de análise desta dissertação, resguardando as condições de espectadorialidade das obras na forma como elas foram pensadas. Entretanto, apenas *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* pode ser documentada através de vídeos e fotos para as análises demandadas por essa

pesquisa, tendo em vista a dificuldade de encontrar essa obra materializada na internet ou DVD, devido a seu caráter instalativo e espacial.

A análise das duas videoinstalações é embasada em uma questão central que permeia toda a pesquisa que se segue: como o trabalho de Farocki acerca das imagens se potencializa no ambiente da arte contemporânea através de suas videoinstalações, visando a politização do olhar? Esse termo, amplamente veiculado por seus comentadores,¹ está associado à prática de Farocki de desvelar os agenciamentos contidos na cultura visual. Além disso, sua particularidade está em criar subsídios para que o espectador aprenda a encontrar as invisibilidades nas imagens a partir de uma análise pautada na comparação e imaginação. Para alcançar esse argumento, posto como principal, esta pesquisa se propõe a seguir um caminho permeado de questões sobre como Farocki estabelece um olhar crítico sobre as imagens. São elas: (i) o que difere os filmes anteriores de Farocki de suas obras instalativas; (ii) como se dá esse processo de montagem em várias telas nos espaços expositivos e o que ele implica na compreensão da narrativa visual; (iii) o que as obras de Farocki dizem sobre o uso dos arquivos visuais, constituídos de diferentes paradigmas de produção de imagens, e de que forma o autor utiliza a montagem e o ensaio relacionado à imagem de arquivo; e, por último, (iv) o que Farocki debate acerca da produção das imagens digitais no mundo contemporâneo.

A dissertação não pretende esgotar todas essas reflexões, mas apontar apenas o que é necessário para entender os contextos e a metodologia farockiana. Deste modo, a pesquisa será dividida em três capítulos. Após esta introdução, no capítulo dois, será necessário, em um primeiro momento, apresentar as principais características da trajetória do artista, que fazem dele um cineasta com ênfase na política das imagens, e em seguida expor os principais motivos da passagem de Farocki para a arte contemporânea. A pesquisa parte dos comentários de Farocki (2010) ao narrar as dificuldades da estreia de seu filme *Videogramas de uma revolução*, em 1993, nos circuitos tradicionais de exibição, para em seguida debater alguns conceitos e referências sobre essa nova relação entre o cinema e o espaço expositivo que se intensifica na década de 1990. Apoiarão essas discussões alguns teóricos que debatem as insurgentes possibilidades do fazer cinematográfico a partir do final do século XX, como Thomas Elsaesser (2010), Philippe

¹ O termo “politização do olhar” foi utilizado como título do livro-catálogo publicado pela Cinemateca Brasileira e Cinusp Paulo Emílio em função da exibição dos filmes de Harun Farocki no Brasil. O título da publicação organizada por Maria Dora G. Mourão, Cristian Borges e Patrícia Mourão é *Harun Farocki, por uma politização do olhar* (2010).

Dubois (2009) e Volker Pantenburg (2010), além dos escritos do próprio Harun Farocki. Os autores ajudam a elucidar o contexto em que se firma um novo paradigma para o cinema a partir de tendências que pensam a imagem em movimento de uma maneira ampliada e híbrida, devido às produções não serem mais projetadas nas salas de cinema convencionais, mas expostas em bienais e espaços de arte contemporânea.

Essa discussão enseja um segundo momento do segundo capítulo no qual será apresentada a primeira videoinstalação de Harun Farocki, *Interface (Schnittstelle)*, 1995). O início dessa etapa de sua produção acontece por encomenda do curador do Museu de Arte Moderna de Lille, na França. Através de *Interface*, será possível observar certas continuidades e rupturas na prática cinematográfica de Farocki, aplicadas no espaço expositivo, que intensificam a metodologia farockiana de análise de imagens. Entre as características que essa pesquisa aponta como continuidade de sua prática cinematográfica está o caráter ensaístico, ao demonstrar o próprio processo de pensamento sobre as possibilidades que as imagens podem adquirir a partir da montagem e a relação entre montagem e arquivo para uma nova legibilidade de imagem. No que se refere às rupturas, a primeira é a discussão sobre os paradigmas existentes entre a imagem fotográfica e a eletrônica a partir da manipulação na mesa de edição, que transforma a maneira como Farocki edita seus filmes.

A segunda ruptura é a montagem no espaço expositivo, que ele denomina de *soft montage*, ou montagem branda, e se configura como um dos aspectos mais importantes da passagem de Farocki para a arte contemporânea. Essa característica é desenvolvida no primeiro capítulo porque é consolidada tanto na videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* como em *Paralelo I-IV*. Para entender o conceito de montagem branda, é necessário entender as influências de Farocki e como ele estruturou esse método de montagem em várias telas nos espaços expositivos, aliando-o a seus objetivos. Uma das principais perguntas que permeia essas produções é: como transferir a montagem bidimensional do cinema para o espaço tridimensional da sala de exposição?

Posta essa nova configuração de montagem espacial na obra de Farocki, o terceiro capítulo vai se deter especificamente na videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, que apresenta como material de arquivo a compilação de doze cenas de ficções, documentários e publicidade de 1890 a 2000, distribuídas respectivamente em doze monitores, sendo exibidas simultaneamente no espaço expositivo. Cada monitor é correspondente a uma década e a uma cena que registra ou retrata trabalhadores saindo

de seu local de trabalho, desde o surgimento do cinema. Sendo assim, a videoinstalação começa em 1895, com *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, dos irmãos Lumière, e termina com o filme *Dançando no escuro* (2000), de Lars Von Trier.

Para compreender o uso dos arquivos nessa obra e seu contexto, é importante destacar que *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* é uma versão instalativa do média-metragem *A saída dos operários da fábrica*, produzido em 1995. No filme, Farocki desenvolve uma montagem a partir de uma seleção de cenas de filmes com trabalhadores saindo das fábricas em que trabalham e, através de uma narração ensaística, extrai dessas sequências análises sobre a iconografia do trabalho ao longo da história do cinema. Entretanto, na versão videoinstalativa a narração é suprimida, e as doze cenas escolhidas estão dispostas no espaço expositivo em um formato de montagem aberta ou montagem branda.

Dessa forma, se faz necessário apresentar, em um primeiro momento do capítulo, conceitos sobre a utilização de imagens de arquivo na criação de filmes. Ademais, pretende-se pontuar as particularidades desse uso no processo criativo de Harun Farocki, que começou a trabalhar com arquivo no final da década de 1970. Sua célebre frase serve como um slogan para esse tipo de prática: “você não precisa procurar por novas imagens, imagens jamais vistas, você deve utilizar as já existentes de uma forma que elas se tornam novas” (FAROCKI apud LINS, 2009, p. 107). *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* é um trabalho que revisita o passado da história das imagens em movimento ao reciclar cenas de outros tempos e reorganizá-las em uma montagem constelar. A proposta é entender como as cenas utilizadas na videoinstalação adquirem um caráter mais lacunar e dialógico através da montagem e do arquivo aberto no espaço expositivo, e por isso se tornam passíveis de variadas associações pelo espectador. Poderemos encontrar tais respostas a partir das ideias de teóricos como Aby Warburg, Walter Benjamin, Georges Didi-Huberman, Consuelo Lins e Luiz Rezende.

Ademais, *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* traz à tona o que seria uma leitura “arquivizante”, que é uma das chaves para entender como Farocki trabalha as imagens de arquivo. Após anos de trabalho de pesquisa e curadoria em imagens, Farocki põe em prática um projeto que pretende criar um arquivo visual de cinema ou, também, uma enciclopédia cinematográfica de expressões visuais filmicas. Nomeado por Farocki de *Bilderschatz*, este tesouro das imagens tinha a intenção de se tornar um banco de dados a ser consultado e que pudesse concretizar a criação de um dicionário audiovisual a partir

das imagens da história do cinema e das mídias. Desse projeto não finalizado, restaram apenas os filmes e videoinstalações que tentaram materializar a idealização dessa proposta: *A saída dos operários da fábrica* (1995), *A expressão das mãos* (1997), *Imagens da prisão* (2000) – este também possui uma versão em videoinstalação chamada *Eu pensei estar vendo condenados* (2000) – e posteriormente a videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2006) e *Paralelo I-IV* (2012-2014).

Por fim, no quarto e último capítulo, são apresentadas as contribuições da videoinstalação *Paralelo I-IV* para abordar o uso de arquivos de imagens pós-fotográficas. A série videoinstalativa é um ensaio em quatro partes que centraliza sua reflexão nas imagens técnicas, principalmente na investigação sobre a imagem computadorizada.

É a partir da simulação de realidade virtual que Harun Farocki inicia seu interesse por imagens produzidas por computador. Sua estreia nesse estudo é marcada pela instalação *Jogos sérios I-IV* (*Serious Games I-IV*, vídeo, 2009-2010). Esta videoinstalação, composta por quatro vídeos, apresenta o uso do video game e da animação computadorizada de cenários para criar situações de imersão para treinamento de soldados americanos, bem como para sua reabilitação de traumas de guerra. Na obra, Farocki enfatiza a questão da produção digital de personagens, inclusive daqueles tidos como inimigos de guerra. Entretanto, não é tanto a narrativa jogável que o cineasta se mostra interessado em discutir, mas os aspectos políticos da produção dessas imagens virtuais diante do mundo real:

Talvez eu devesse esclarecer que são as imagens de animação computadorizadas que me interessam, ao invés de video games. Estas imagens estão à beira de se tornar a norma, fazendo as imagens com base em fotografia começar a se mostrarem anacrônicas. Porque aquelas geradas por computador não são apenas uma cópia do mundo – elas são uma nova criação de mundo (FAROCKI, 2012 apud GENARO, 2015 p. 136).

Farocki se debruçará em uma abordagem mais analítica da imagem pós-fotográfica na videoinstalação *Paralelo I-IV*. Perguntado sobre o título da obra em uma entrevista, ele responde:

Com *Second Life*, nós tínhamos uma vida paralela. É a simples ideia de que os jogos são algo paralelo ao nosso mundo. O título não diz se eles são um modelo, um espelho, ou uma janela para a realidade – apenas chama atenção para dizer que eles são paralelos (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 116).

Será possível perceber, através da análise, que a discussão em torno do tema de *Paralelo I-IV* não se resume a comparar a vida virtual com a vida real, mas também traz paralelos da imagem virtual com o cinema e a pintura. A série aponta relações entre as imagens pós-fotográficas de video games com a história da arte, principalmente as teorias que envolvem as imagens pré-fotográficas e as imagens cinematográficas produzidas pelo aparelho de registro fotográfico. A obra é composta por quatro vídeos e utiliza os princípios de montagem branda. Cada vídeo possui uma temática própria: *Paralelo I* faz uma análise sobre os elementos constituintes dos jogos (fogo, água, árvore e nuvens); *Paralelo II* e *Paralelo III* se voltam para questões como limites, deslocamentos e subversão do espaço dos jogos; e *Paralelo IV* se detém nas liberdades e limitações dos personagens jogáveis e não jogáveis. As imagens exibidas são trechos de jogos conhecidos, como *The Legend of Zelda* (1986), *Assassin's Creed* (2007), *Far Cry 3* (2012) e *Grand Theft Auto V* (2013), entre outros jogos. A partir da disposição dos vídeos o espectador é guiado por uma narração em off feminina em tom ensaístico, que sugere ser a própria materialização da voz de Farocki. Essa narradora comenta as imagens apresentadas em duas telas² e traz diversos questionamentos estéticos e políticos ao estabelecer um estudo de arqueologia da mídia. O debate apresentado nesta obra caminha para a discussão da história das representações das imagens pós-fotográficas em diálogo com os paradigmas das imagens pré-fotográficas e fotográficas. Dessa forma, Farocki explora uma outra possibilidade de analisar essas imagens sob um novo construtivismo, propondo novas relações entre homem e imagem no mundo contemporâneo.

Dessa forma, a proposta desta dissertação é apresentar, através da análise de cada videoinstalação, a forma como Harun Farocki trabalha com os arquivos das imagens em movimento, possibilitando uma sobrevida da forma fílmica na arte contemporânea. Pretende-se explorar como essa nova configuração ressignificou o uso dos arquivos, das diferentes mídias e da montagem no espaço expositivo, além de potencializar a legibilidade e associação das imagens. Será visto como, em *Interface* (1995), em que medida ele rompe, atualiza e recria a gramática audiovisual na inauguração do fazer videoinstalativo. Já *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2006) é um exemplo de como pensar uma montagem aberta, que permita ao espectador ser o próprio montador

² Com exceção do *Paralelo IV*, todos os outros vídeos da série, I, II e III, são editados para acontecerem em duas telas.

a partir de um olhar constelar diante das imagens do cinema. E, por fim, em *Paralelo I-IV* (2012-2014), Farocki se volta para as imagens dos novos mundos virtuais que fazem parte cada vez mais da cultura visual da contemporaneidade, sendo necessário pensar maneiras de decodificar ou reprogramar as imagens computacionais como uma forma de compreendê-las. Dessa forma, apesar de serem videoinstalações com temáticas diferentes e um intervalo temporal considerável, todas elas são uma tentativa de Farocki de concretizar, através das imagens que utiliza e da forma como as apresenta no espaço, sua pesquisa que ativa no espectador modos de enxergar, experimentar e se posicionar de forma crítica diante das imagens.

2 ADEUS, CINEMA! BEM-VINDO À ARTE CONTEMPORÂNEA

Se houver um novo regime de imagens no mundo, não esqueça de mostrá-lo.

Antje Ehmann e Kodwo Eshun (2010, p. 201)

Os anos 1990 foram uma década de significativas mudanças para a trajetória de Harun Farocki. Foi neste momento que se deu a metamorfose considerada o ponto sem retorno da sua carreira, ou seja, a passagem de cineasta e documentarista para artista que produz videoinstalações. Farocki se infiltra no que se pode chamar de ecossistema da arte contemporânea ao expor em galerias e bienais, realizar obras através de editais, criar projetos de curadorias e viabilizar workshops. Antes desse acontecimento, Farocki poderia ser considerado um estranho no ninho do novo cinema alemão, contexto em que realizou seus primeiros filmes, mas em que também divergiu dos seus pares. A dissidência se dá principalmente pelo engajamento político e pela particularidade de Farocki em apresentar uma filmografia que desde o princípio era difícil de ser classificada ao desafiar as fronteiras de diversos meios. Ele procurava fugir dos rótulos dos cânones cinematográficos vigentes, ao mesmo tempo que hibridizava ficção, documentário, filme-ensaio e conteúdo televisivo. Analisando de uma perspectiva geral, essa indefinição e nomadismo entre as formas cinematográficas tiveram um papel necessário para o itinerário formativo de Farocki. Transitar entre os meios possibilitou concretizar sua real intencionalidade em se apropriar das diferentes estruturas ideológicas e semânticas das visualidades do contemporâneo para então desestruturá-las e desvelar seus mecanismos em prol de uma política das imagens. Em outras palavras, para desmistificar o dispositivo, é necessário antes dominar a própria linguagem, entender seu funcionamento, compreender como e por qual motivo as imagens são produzidas e guiar o espectador para esse caminho. Sua trajetória mostra como sendo esta a centralidade de seu trabalho, que guiou sua busca por imagens e o aperfeiçoamento da sua metodologia que se iniciou no campo do cinema e continuou nas galerias e museus.

Não cabe a essa pesquisa detalhar toda a trajetória de Farocki, entretanto é importante mencionar algumas características que são compreendidas aqui como contínuas e indissociáveis de qualquer tentativa de análise acerca da sua obra. Ademais, essas características esclarecem os caminhos que o levaram à arte contemporânea. A partir de uma abordagem retrospectiva, a estreia de sua carreira se contextualiza na década

de 1960 com a produção de filmes engajados politicamente³ sobre conflitos políticos e bélicos latentes da época, produzidos de forma independente pela DFFB⁴ e por canais de televisão da Alemanha, os quais tiveram grande protagonismo em impulsionar as produções audiovisuais não só de Harun Farocki, mas de vários realizadores do cinema moderno alemão na década de 1970, como será visto adiante. Os filmes dessa época diversificavam suas linguagens; enquanto uns podem ser compreendidos como documentais, outros se aproximam de representações ficcionais. Nas décadas seguintes, de 1970 e 1980, Farocki produziu principalmente para a televisão, filmes como *O problema com as imagens. Uma telecrítica de Harun Farocki (Der Ärger mit den Bildern. Eine Telekritik von Harun Farocki, 1973)*, *Uma imagem (Ein Bild, 1983)* e *Doutrinação (Die Schulung, 1987)*, entre outras obras que focaram a observação da construção de representações (imagens) do mundo contemporâneo, principalmente no campo das instituições sociais, televisivas e de consumo. É possível encontrar argumentos que enfatizam esse aspecto político em Farocki nas mais variadas publicações de comentadores da sua obra. A pesquisadora Patrícia Moran (2017, p. 180), por exemplo, enfatiza que o cineasta era um “ensaísta contemporâneo de seu tempo” e comenta no início do texto “Farocki: imagens e convenções no jogo e na arte” que

estamos diante de um autor político cuja biografia se confunde e alinha a tensões e violências internacionais de toda ordem, especialmente as impetradas pela guerra e por discursos político-ideológicos inscritos na cultura.

Era de fato uma questão importante para Farocki expor a violência a partir das imagens. No texto “Harun Farocki: cineasta, artista e teórico da mídia”, Thomas Elsaesser (2010, p. 100), um dos principais pesquisadores de Farocki, defende que o projeto do cineasta era “documentar a vida pública sob o regime da imagem”. Interessava para Farocki entender como as instituições de poder exercem controle direta e indiretamente nas representações imagéticas ao longo da modernidade, influenciam o olhar e modelam a sociabilidade.

³ Segundo site dedicado à obra de Harun Farocki, dentre as onze produções que realizou a partir de 1967, destacam-se as obras *As palavras do presidente (The words of a chairman, 1967)* e *Natal branco (White Christmas, 1968)*, ambos produzidos pela DFFB, e *Fogo que não se apaga (Nicht lösches Feuer, 1969)*, produzido pelo canal WDR. Disponível em: <https://www.harunfarocki.de/home.html>. Acesso em: 7 maio 2021.

⁴ Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (Academia Alemã de Cinema e Televisão de Berlim).

É importante destacar que Farocki foi um ávido escritor, escrevendo comentários, ensaios e críticas sobre assuntos de seu interesse, entre eles cinema, política e a relação da indústria com a fotografia. Desde a juventude e início da carreira na década de 1960, a escrita esteve muito próxima da sua prática cinematográfica ao fazer parte da pré-produção dos filmes e posteriormente das videoinstalações. Nesses textos Farocki expõe sua pesquisa e define um roteiro para organizar seus argumentos e referências para a realização dos filmes. Esse aspecto é muito relevante para os pesquisadores, críticos e comentadores da obra de Farocki. A pesquisadora Christa Blümlinger (2010, p. 151), no texto “Harun Farocki: estratégias críticas”, reforça:

O cineasta sempre soube aplicar um ponto de vista crítico à sua própria produção. Se suas instalações e seus filmes revelam seu próprio processo de fabricação, como numa obra aberta, também seus textos evocam a articulação como um problema de criação.

Como Blümlinger afirma no trecho, os textos de Farocki fazem parte do seu processo de criação, por serem registros de seu pensamento e da sua experiência no decurso da sua trajetória, e por isso esta pesquisa se utiliza amplamente dos escritos de Farocki. Em seus textos, Farocki não apenas expõe um roteiro, mas também estrutura seu processo de análise de imagens, comentando-o e associando-o com diversos temas para concretizá-lo na mesa de edição. Como bem pontua Elsaesser (2010, p. 100), Farocki também se mostra como pensador e crítico além de cineasta, visto que “um cineasta, ao produzir imagens, não apenas acrescenta itens ao acervo mundial; ele também comenta o mundo criado por essas imagens, e o faz através delas”.

O motivo apontado por Elsaesser (2010) – isto é, o desvelar do mundo pelas imagens – aumentou o interesse de Farocki em reutilizar arquivos preexistentes do “acervo imagético mundial” a partir do final da década de 1970 e início da década de 1990. Paralelamente, Farocki aos poucos foi deixando de lado as representações ficcionais e amadurecendo o uso da imagem de arquivo. De acordo com uma catalogação feita pelo pesquisador Ednei Genaro (2018), em um livro dedicado ao estudo da obra de Farocki, alguns filmes, como *Indústria e fotografia (Industrie und Fotografie, 1979)*, *Como se vê (Wie man sieht, 1986)*, *Imagens do mundo e inscrição da guerra (Bilder der Welt und Inschrift des Krieges, 1988)* e *Videogramas de uma revolução (Videogramme einer Revolution, 1992)*, são obras em que os arquivos são articulados em uma montagem aliada a uma narração reflexiva acerca do que estamos vendo. Patrícia Moran (2017, p.

181) também corrobora o fato de que essa prática faz de Farocki um cineasta que pensa e teoriza a partir das imagens:

Os mais de cem filmes de Farocki lançam e desenvolvem teses usando a potência da imagem e da associação de ideias e sensações propiciadas pela montagem. Bom leitor de Eisenstein, faz do ensaio audiovisual e escrito, arma para se expressar como teórico dos meios, enfim, como um pensador.

A montagem se torna o motor que coloca para funcionar toda a potência do pensamento do cineasta materializada através das associações entre imagens por vezes destoantes e anacrônicas, e essa relação se aproxima de um processo dialético. O historiador Georges Didi-Huberman (2017) se baseia na abordagem dialética ao analisar diversas obras que exploram a montagem na série de livros *O olho da história*, entre elas as fotomontagens de Bertolt Brecht, o *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg, o cinema de Eisenstein e os filmes ensaísticos de Harun Farocki. Didi-Huberman qualifica a dialética filosófica como uma forma de pensar ao dispor e confrontar a diferença através do discurso para se chegar à verdade, uma tradição na filosofia desde Platão. Entretanto, ele afirma que na prática artística sobressaem-se mais os choques desse processo do que sua síntese e uma busca pela verdade. Essa dinâmica é percebida na prática de Farocki, pois, nas palavras de Didi-Huberman (2017, p. 87), “o artista da montagem fabrica heterogeneidades com vistas a *dis-por* a verdade que não é mais precisamente a ordem das razões, mas a das ‘correspondências’ [...], das ‘afinidades eletivas’ [...], das ‘rasgaduras ou das atrações’”.

Dessa forma, a montagem em si já se configura como um ato de criação ao possibilitar múltiplos sentidos a cada nova justaposição feita entre as imagens e sua disposição no filme. Nesse jogo, uma imagem sozinha nunca é absoluta em uma mesa de montagem, e novas ideias podem surgir de velhas imagens encontradas. A prática de reutilização de imagens de arquivo para construção de um novo filme é vista em cineastas como Chris Marker, Alain Resnais, Thom Andersen, Mark Rappaport, Bill Morrison e Jonas Mekas. Genaro (2018, p. 25) comenta que essa prática de Farocki foi influenciada por Jean-Luc Godard, que disse:

“Não procure, encontre” – entendendo, pois, que *encontrar algo* não condiz com a perda da autoria, da criação. Farocki, por sua vez, assinalou: “A renúncia da autoria esconde o culto do autor: aquele que encontra sabe como julgar e, portanto, é o verdadeiro autor. Há uma

longa tradição disto no modernismo. O papel do curador ou do DJ ou do programador de filmes tem sido mais celebrado agora”.

O processo criativo por meio da reciclagem de “algo encontrado” não foi utilizado apenas por cineastas, como aponta Farocki no destaque de Genaro, mas amplamente desenvolvido na arte. Essa prática se fundamenta na apropriação e modificação da criação do outro em função de um novo conceito, e essa transformação acontece na medida em que outro sentido, outra ordem e outro contexto são projetados. No cinema, há os filmes de arquivo; na arte, os ready-mades e assemblages; e, na música, técnicas de produção musical como samples, remixes e mixtapes. Ademais, a citação nos apresenta uma visão desse processo criativo que ultrapassa o conceito de artista, quando acrescenta que curadores e programadores de cinema também criam sentidos através de seus trabalhos. O que ambos têm em comum é o gesto de selecionar e aproximar artefatos que podem ser ou não díspares a fim de provocar uma ideia que emana justamente no encontro entre as diferenças e semelhanças. Na maioria desses exemplos, é o processo de colagem ou montagem que permite concretizar essa nova articulação entre as coisas encontradas, por ser uma prática concreta e conceitual que possibilita a relação entre fragmentos visando uma impressão de totalidade.

É importante destacar que, muito antes de o cinema existir, o conceito de montagem foi amplamente usado por escritores e pintores, entre eles artistas clássicos, como Goya e El Greco.⁵ Ao longo do tempo, as técnicas de montagem foram se tornando cada vez mais visíveis e opacas a partir de experiências vanguardistas, como no cubismo, dadaísmo e pop art. Essas tendências foram propiciando um protagonismo da forma e transformando a montagem no próprio *modus operandi* da obra, o que se intensificou na arte moderna e contemporânea a partir da década de 1990, com artistas e curadores, como descreve Nicolas Bourriaud em sua obra *Pós-produção* (2004). O conceito do ready-made se desdobrou em diversos processos artísticos baseados na reciclagem de objetos, práticas, imagens e ressignificação de ideias. O mundo é percebido e visto como uma junção de informações e recortes. A obra de Farocki se insere nesse contexto ao estabelecer conexões entre diferentes imagens encontradas, porém ele torna visível a cola que une esses fragmentos. Na videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11*

⁵ Há uma gama de autores que escrevem sobre as relações entre cinema e pintura, principalmente no que tange a montagem. Entre eles, o cineasta russo Serguei Eisenstein em *Cinematisme: peinture et cinéma* (1980) e Jacques Aumont, em *O olho interminável (cinema e pintura)* (2004) articulados por Felipe Muanis no artigo *O pintor, o montador, o cineasta e seu amante*.

décadas (2006), Farocki realiza uma *montagem desmontada*, ou seja, uma montagem não finalizada, onde os arquivos estão apenas justapostos no espaço expositivo e não em uma linha temporal cinematográfica.

É possível ver esse trabalho de montagem também na obra *Atlas Mnemosyne* (1924-1929), de Aby Warburg, e nas *Passagens* (1927-1940) de Walter Benjamin. Ambos realizam um processo de escolha, aproximação e sentido pela montagem, ou melhor, pela justaposição de fragmentos, a fim de pensar na ideia de cultura de determinada época. De forma semelhante vê-se essa prática em Farocki, principalmente na temática dos filmes escolhidos para serem analisados, pois o autor tinha como objetivo pensar em uma enciclopédia de expressões filmicas. Em *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, Farocki seleciona vários trechos cinematográficos e televisivos com o tema “trabalho”, enquanto em *Paralelo I* seleciona imagens de video games que representam elementos como fogo, ar e água. Independente da época em que foram produzidas, Farocki combina essas imagens e as analisa com o olhar do presente, pensando nas tensões e choques que surgem ao associá-las, despertando novas ideias, associações e detalhes, imaginando uma nova possibilidade nas lacunas da história dessas imagens. Como bem pontua Blümlinger (2010, p. 150), Farocki

sempre foi um artista profundamente contemporâneo, capaz de capturar, ou mesmo antecipar, os sintomas de mal-estar em nossa civilização, ora partindo de gestos capturados no calor da hora, ora escovando a contrapelo imagens pré-existentes.

Blümlinger evoca a célebre frase de Walter Benjamin das “Teses sobre o conceito de história” (1940), em que “escovar a história a contrapelo” se apoia na rememoração da história como uma alternativa para elucidá-la, ao contrário de uma visão de progresso. Farocki por vezes se aproxima dessa ideia ao propor em seus filmes e videoinstalações uma escavação arqueológica das diferentes mídias e seus paradigmas, tendo como centralidade as imagens técnicas cada vez mais complexas da contemporaneidade. O uso de imagens com diferentes temporalidades pode soar anacrônico, entretanto é na montagem que Farocki as sintoniza no momento presente e singular a partir de uma nova legibilidade. Essa noção de legibilidade pode ser compreendida através do pensamento de Walter Benjamin, que, como aponta Didi Huberman (2017, p. 19),

pleiteou para que a “legibilidade” (*Lesbarkeit*) da história pudesse se articular com sua “visibilidade” (*Anschaulichkeit*) concreta, imanente, singular. É preciso para isso, visto que não se trata somente de ver, mas

de saber, “retomar na história o princípio de montagem”.

Essa ideia de arqueologia das mídias na obra de Farocki está em sintonia com as tendências de pensar o cinema em uma perspectiva ampliada, como sendo parte dos estudos da imagem. Sobre isso, pontua Genaro (2018, p. 21):

Contudo, a partir dos anos 1980, as noções de dispositivo e arqueologia – vindas principalmente das influências de Foucault, na corrente francesa, e de Flusser e Kittler, na corrente alemã – iriam ser observadas diretamente nas obras de Farocki, fazendo surgir novas teorias, práticas e críticas. Dispositivos e arqueologia seriam imprescindíveis para a visão filosófica e política do cineasta.

Farocki, a partir de uma linha materialista advinda da sua aproximação com o marxismo, pensava o cinema enquanto ciência. Como ele escreve em sua autobiografia, “fazer filmes cientificamente e fazer ciência politicamente” (FAROCKI, 2010, p. 68). Para Farocki, fazer filmes era uma ciência da imagem. Dessa forma, ele se debruça sobre as materialidades das mídias e se afasta de pressupostos teleológicos, como superações e linearidades, ao fazer constantes relações entre diferentes mídias através do uso de arquivos – como pontua Genaro (2008, p. 21), “pintura, jornal, livro, rádio; estúdios de gravação e de edição de imagens publicitárias, música; a dimensão industrial da fotografia; das imagens operativas, de softwares”. Essa diversidade imagética de Farocki está muito ligada a uma preocupação em desvelar como os meios de produção de imagens têm sido agenciados por instituições que invisibilizam suas estruturas de poder através da visualidade ao longo dos tempos. Dessa forma, Farocki busca em seus filmes traçar um paralelo entre o passado e o presente das imagens, questionando, assim, o seu próprio futuro.

O fato de Farocki ser esse pensador das imagens e operador das mídias, como bem colocou Genaro (2008), fez de seus filmes uma incógnita para a sessão de cinema tradicional: ele não seria o tipo de cineasta que ganharia fortunas com bilheteria. Apesar de ser o mais conhecido dos cineastas desconhecidos (ELSAESSER, 2002), Farocki não atraiu os olhos do público nem o holofote dos grandes produtores de entretenimento. Mesmo fora de foco e com pouca repercussão no exterior, o fato é que Farocki realizou muitos filmes. E, apesar da ideia de que cinema moderno e indústria televisiva são contrários, no caso de Farocki a televisão viabilizou grande parte da produção de seus filmes. Como aponta Jane de Almeida (2017, p. 22), “Farocki inicia sua carreira com apoio da televisão, com produtos em formato 16 mm para serem transmitidos pela

televisão, pois nos anos 1960 e 70, a televisão é que vai acolher a vanguarda fílmica na Alemanha”. Esse tipo de fomento via coprodução com a TV pública era uma prática comum entre os cineastas após uma primeira fase do Movimento de Oberhausen⁶ na Alemanha. Dessa forma, analisando a literatura acerca da sua obra, entende-se que as exposições de cinema já haviam perdido certo protagonismo em relação aos seus trabalhos nas emissoras de televisão nas décadas de 1970 e 1980.

Entretanto, no final da década de 1990, a televisão como fonte de financiamento passou a dividir espaço com um novo universo que se expandiu com sua estreia nos espaços expositivos de arte contemporânea. É o próprio Farocki que narra por escrito essa travessia de sua vida que buscamos aqui contextualizar, no texto “Influência cruzada/montagem suave” (“Quereinfluss/Weiche Montage”), publicado inicialmente em 2002, na revista francesa de cinema *Trafic*, e recentemente no livro *Desconfiar de las imágenes*:⁷ “Já me perguntaram muitas vezes porque saí do ‘cinema’ para entrar em museus ou galerias, e minha primeira resposta só pode ser que não tenho outra escolha”⁸ (FAROCKI, 2020b, p. 117).

É o objetivo desse primeiro capítulo, portanto, responder como e por que esse desvio se intensificou e aperfeiçoou o método de tratamento crítico e político com as imagens através de rupturas e deslocamento de práticas que já habitavam a metodologia de Farocki: a montagem, o uso ensaístico de arquivos advindos de mídias diversas e a problematização dos paradigmas das imagens a partir da sua estreia com a videoinstalação *Interface* (1995).

Apesar dessas práticas já serem perceptíveis nos seus filmes, é importante frisar que elas foram aperfeiçoadas, problematizadas e ressignificadas para o novo ambiente expositivo em forma de videoinstalação. Dessa forma, esse capítulo serve como base para perceber o contexto e os principais pontos que serão trabalhados nos próximos capítulos ao analisar as videoinstalações, pois elas repetem e complexificam essas características.

⁶ Na década de 1960, jovens cineastas se uniram para publicar o Manifesto de Oberhausen, que buscava uma renovação do cinema alemão através de novas demandas que incentivassem o cinema nacional. Segundo esses cineastas, a cultura cinematográfica na Alemanha estava estagnada e precisava ser atualizada artística, econômica e institucionalmente. Alguns nomes que foram signatários do manifesto são: Alexander Kluge, Edgar Reitz e Peter Schamoni. Esse movimento deu início ao conhecido novo cinema alemão.

⁷ Esse texto foi publicado em outras edições de livros com ensaios e críticas de Harun Farocki.

⁸ Tradução livre do original: “Me han preguntado muchas veces por qué dejaba ‘el cine’ para ingresar en museos o galerías y mi primera respuesta sólo puede ser que no me queda otra opción” (FAROCKI, 2020b, p. 117).

Posto o objetivo, seguem-se os quatro tópicos deste capítulo que compõem o percurso de transição de Harun Farocki: i) os possíveis motivos da passagem de Farocki para a arte contemporânea; ii) as crises, os diálogos, nomenclaturas da intersecção entre o cubo branco e a sala escura; iii) a estreia da videoinstalação *Interface* e as relações entre ensaio, arquivo e mídia; e iv) o desenvolvimento da ideia de montagem no campo expandido: *soft montage*, ou montagem branda.

2.1 TRAVESSIAS ENTRE O SINGLE CHANNEL E O DOUBLE CHANNEL

Farocki (2020b) diz que não teve outra opção em relação a seu deslocamento do cinema para a arte. Nesse tópico, trata-se de compreender os possíveis motivos da transição de Farocki para a arte contemporânea. Entretanto, ao analisar sua trajetória compreende-se que esse não foi um rompimento brusco, mas sim consequência de escolhas concatenadas que foram distanciando Farocki das convenções do cinema. Dessa forma, Jane de Almeida (2017, p. 23) comenta que seus filmes se tornaram

um tipo de produção sem a expectativa de um reconhecimento cinematográfico tradicional, pautado pela materialidade cinemática (16mm e 35mm), conteúdo com acabamento dirigido para a sala de cinema e duração pré-definida por festivais (curta-metragem de até 15 minutos e longa-metragem de mais de 60 minutos). Os filmes de Farocki desde o início não fazem uso de atores reconhecidos, de duração estabelecida e, apesar de terem sido filmados em 16 mm, fizeram suas estreias na televisão. Por isso, Farocki inicia sua carreira como um “cineasta” bastante outsider, sem cumprir os requisitos básicos da carreira de sucesso da época que visava festivais de respeito na Europa.

Como aponta Jane de Almeida no trecho supracitado, a instituição cinema é pautada por formatos bem definidos em relação a materialidade, duração e exibição. A formatação padrão se configurou por muito tempo com base em filmes gravados em películas em 16 mm e 35 mm com duração de até 15 minutos para curtas-metragens e longas-metragens de no mínimo 60 minutos para serem exibidos em salas de cinema, festivais e premiações. Os filmes de Farocki frequentemente se distanciavam desses formatos. Entretanto, esse não é apenas um distanciamento de nível estético, pois suas escolhas estão relacionadas com uma visão política em relação às imagens, que entende os aspectos formais do cinema como desdobramentos ideológicos. Se Farocki saiu do formato cinematográfico é porque seu tipo de imagem não cabia nessas adequações – ou

limitações. Era uma questão de tempo para que a necessidade o levasse a finalmente encontrar a sobrevida de suas imagens em outros lugares.

Farocki comenta em sua autobiografia que o final da década de 1980 é um dos momentos em que fica evidente o seu afastamento do formato de longa-metragem. Como ele próprio afirma: “Às vezes, alguns amigos reclamavam que havia cinco anos, desde *Videogramas de uma revolução*, que eu não fazia nenhum longa-metragem” (FAROCKI, 2010, p. 81). O filme citado no trecho, *Videogramas de uma revolução* (1992), é o longa-metragem produzido juntamente com Andrei Ujica sobre a queda do último líder comunista da Europa, o romeno Nicolae Ceausescu. Para narrar a complexidade do acontecimento, a dupla reuniu diversas imagens de arquivo que registraram o evento em tempo real. A proposta era colocar lado a lado as imagens transmitidas pelo aparato midiático estatal romeno e as imagens feitas pelos próprios cidadãos através de suas câmeras amadoras e portáteis.

Ao prosseguir com o relato, Farocki (2010, p. 82) conclui dizendo: “compreendi que preferia o formato menor porque não tinha nada grande a dizer. A revolução social para a qual eu queria contribuir tinha sido, afinal de contas, violentamente cancelada”. É simbólico o desinteresse de Farocki na produção de longas-metragens após *Videogramas de uma revolução*, e isso ocorre por dois motivos: o primeiro pode estar associado ao fim na crença das metanarrativas pós-maio de 1968, e o segundo aos índices baixos de espectadores nos circuitos de exibição do filme em questão. Para fins de melhor entendimento, será preciso detalhar um pouco mais o contexto desses dois acontecimentos.

Iniciando pelo primeiro motivo, Farocki, que teve um início politicamente engajado, estava no turbilhão dos acontecimentos e da utopia política levantada pela esquerda nos anos 1960, que incluía narrativas que envolviam grandes questões da humanidade a serem resolvidas e levadas ao caminho da revolução. Entretanto, com o fim da Guerra Fria e o avanço do neoliberalismo, vieram também as decepções com a prática do cinema militante e suas incoerências ao representar um tema político em detrimento de uma forma pensada politicamente, como bem apontado na crítica de Serge Daney em “O travelling de *Kapò*” (1992).⁹ Nessa conjuntura, o relato de Farocki citado

⁹ Neste artigo publicado na revista *Traffic*, Daney problematiza aspectos éticos e políticos da representação da cena do filme *Kapò* (1960), dirigido pelo cineasta de esquerda Gillo Pontecorvo.

acima pode ser interpretado como uma intenção de comparar as características do longa-metragem com os discursos interrompidos da esquerda. É possível perceber as insatisfações diante das fórmulas do cinema militante e a necessidade de explorar estratégias narrativas que estariam mais sintonizadas com o novo cenário político e econômico que apontava para questões de outra ordem a serem problematizadas. Essa queixa sobre nada grande a dizer também pode estar relacionada com os problemas que vêm à tona na sociabilidade do capitalismo tardio. Esse contexto contemporâneo traz para Farocki temas complexos, aos quais ele passa a se dedicar em pesquisas sobre as formas de representação das instituições de poder, controle e disciplina, como prisões, trabalho, shopping centers, publicidade etc., em visualidades com inclinação às micropolíticas.

O segundo motivo está relacionado à baixa receptividade do filme *Videogramas* e à descrença de Farocki nos meios de exibição e circulação cinematográfica. Farocki (2010, p. 82) narra as dificuldades da estreia de seu filme nos circuitos tradicionais de exibição: “Mas o fato de haver, na estreia de *Videogramas de uma revolução*, duas pessoas na plateia, me mostrou que o cinema tinha perdido sua presença simbólica”. Essa perda de protagonismo do cinema como entretenimento, que Farocki sentiu, pode ser observada a partir da transição de um tipo de cultura cinematográfica para outro tipo de cinema mais popular e de outras mídias que surgiram. Como Farocki (2010, p. 83) pontua novamente:

Ao lado da crise que atingia os cinemas independentes nos anos 1990, a renda de distribuição também diminuiu; alguns filmes, simplesmente, não eram distribuídos ao longo do ano. Eu tinha um pouco mais de lucro no exterior: uma retrospectiva arrecadava muitos milhares de marcos. Mas os custos para fazer versões estrangeiras, expedição e envio eram bem altos.

Apesar de Farocki não se aprofundar muito sobre essa crise do cinema independente nos anos 1990 – a qual essa pesquisa tentará elucidar no próximo tópico –, fica evidente, a partir do seu relato, que seus filmes não circulavam, pois não eram distribuídos devido à falta de renda ou fomento das instituições que os patrocinavam. A queixa também era atrelada à distribuição da Basis-Film, pois seus filmes raramente eram vendidos e pouco geravam de lucro (FAROCKI, 2010). É importante retomar que, nesse período, Farocki ganhava dinheiro produzindo seus filmes para canais de televisão na Alemanha. Entretanto, havia certas dificuldades nesse segmento que incomodavam o cineasta. Farocki comenta que era comum que os produtores da TV alemã investissem

mais na produção do que na distribuição, pois o lucro era menor e, por isso, “um contrato de produção com um canal de TV inclui uma licença para transmitir e demanda na participação futura. Mas, como o último pagamento é feito quando o filme terminou, você tem a impressão de que ele não vai ter futuro” (FAROCKI, 2010, p. 84).

Apesar das decepções com a televisão, ele obtinha um pouco de lucro no exterior em virtude da demanda por seus filmes com a intenção de compor mostras e retrospectivas. Entretanto, Farocki comenta que pouco foi investido na exportação de suas obras, e por isso seus filmes não saíam da Alemanha, por motivos do alto gasto com o processo de tradução de versões estrangeiras, que encareciam os custos. É compreensível que Farocki tenha baixas expectativas com esses formatos de exibição, já que seus filmes não saíam de um depósito, não eram vistos nem discutidos (FAROCKI, 2010). É evidente que a consequência disso é a escassez dos filmes do cineasta nos circuitos de cinema fora da Alemanha. Atualmente, ainda há uma certa dificuldade de encontrar as obras de Farocki, seja em DVD, na internet ou em serviços de streaming. Entretanto, Farocki conseguia visibilidade através da exibição de seus filmes em museus e cinematecas (FAROCKI, 2010). Inclusive, é nos catálogos de museus e instituições culturais onde se pode encontrar os filmes de Farocki com mais facilidade atualmente. Seus filmes foram encontrando similaridades com espaços de exposição, que aos poucos iam acolhendo seus filmes. Contudo, Farocki (2010, p. 84) atesta, em um tom apocalíptico, o fim de sua jornada no cinema: “nos anos 1990, com algumas mostras e retrospectivas, a situação melhorou, por pouco tempo, e por alguns anos parecia haver uma demanda crescente por documentários. Com o fim da década, isso acabou – pelo menos para mim”.

Descontente com a caixa preta e o tubo da televisão, Farocki se aproxima da arte contemporânea. Na verdade, pode-se dizer que o cubo branco se interessou pelo trabalho crítico e analítico de Farocki, pois é o curador e crítico de arte Régis Durand que convida Farocki para produzir uma obra audiovisual que comentasse seu processo de criação. A estreia dessa fase se dá através da videoinstalação *Interface (Schnittstelle, 1995)*, que traz questionamentos sobre diferentes mídias. Doreen Mende (2014), curadora alemã, comenta sobre essa passagem de Farocki e a insere em um contexto de transição da arte contemporânea, ambiente que abriu suas portas para outros produtores culturais:

A inclusão de cineastas, poetas e escritores como artistas-autores no festival indica uma profunda mudança de paradigma na arte contemporânea, que será discutida cinco anos depois com “experimento com verdades” ou “documentário/vérité” (Okwui Enwezor). O papel de

HF [Harun Farocki] nessa mudança emerge de dois lados: sua insistência ao longo da vida na análise das linguagens da imagem, dos dados e do capital que constituem as principais forças em um mundo globalizado, e a busca do mundo da arte contemporânea por um novo realismo após 1989. Pouco antes, o Museu de Arte Moderna de Lille encomendou uma contribuição de HF para a exposição: *Interface (Schnittstelle)*, 1995). Este é o ponto de virada – ou uma “virada espacial” na produção cinematográfica – do cinema e da TV nos espaços de arte às instalações. Paralelamente, HF trabalha com Kaja Silverman no livro *Speaking about Godard*, que pode ser considerado uma despedida coloquial do cinema.¹⁰

Mende destaca pontos importantes, que vão ao encontro do que esta pesquisa defende sobre a relação de Farocki com a arte contemporânea. O primeiro ponto é o interesse do cineasta nas manifestações imagéticas do contemporâneo, e o outro ponto são as intenções dos agentes e instituições de arte em incorporar criações cada vez mais midiáticas e tecnológicas. Pode-se dizer que as ambições de Farocki e da arte convergiram no contexto da década de 1990. Nesse cenário está inserida a obra de Farocki, que ganha visibilidade e gradual projeção nas exposições em museus e galerias. Entretanto, para que essa passagem fosse realizada para o meio da arte, a linguagem artística de Farocki precisou sofrer uma metamorfose:

A curadora e teórica alemã Doreen Mende chama este momento de sua obra de “virada espacial”. Junta-se à projeção dividida, o filme exibido em looping contínuo, sem a velha necessidade dos dispositivos do cinema e da televisão de programar o horário das exibições (ALMEIDA, 2017, p. 31).

A virada espacial que a obra de Farocki adquire na intersecção com a arte contemporânea é a projeção e disposição das imagens expandidas nas paredes das galerias. Nas sessões de cinema da experiência tradicional do dispositivo clássico, estabelece-se uma relação entre uma única tela e uma massa de espectadores imóveis que assistem à exibição de, na maioria das vezes, uma narrativa linear, em que seus olhos

¹⁰ Tradução livre do original: “The inclusion of filmmakers, poets, and writers as artist-authors in the festival indicates a profound paradigm shift in contemporary art, which will be discussed five years later with ‘experiment with truths,’ or ‘documentary/vérité’ (Okwui Enwezor). HF’s role in this shift emerges from two sides: his lifelong insistency on the analysis of image-languages as data and capital that constitute major forces in a globalizing world, and the contemporary art world’s search for a new realism after 1989. Shortly before, the Lille Museum of Modern Art commissioned a contribution from HF to the exhibition: *Interface (Schnittstelle)*, 1995). This is the turning point—or a ‘spatial turn’ in filmmaking—from cinema and TV in art spaces to installations. At the same time, HF works with Kaja Silverman on the book *Speaking about Godard*, which can be regarded as a conversational farewell to cinema” (MENDE, 2014).

recebem uma enxurrada de imagens. Já no espaço expositivo, o espectador pode andar livremente e, dependendo do modo como as imagens estão dispostas no espaço, pode escolher novas formas de ver que, por sua vez, possibilitam vivências distintas. Nas obras de Farocki, essa característica proporcionará uma exploração questionadora sobre o sentido das imagens, sob a forma de videoinstalação.

2.2 NOTAS SOBRE O CUBO BRANCO E A SALA ESCURA: HIBRIDISMO E INSTITUCIONALIDADE

Antes de prosseguir com mais detalhes sobre a obra videoinstalativa de Farocki, é necessário se deter brevemente em algumas considerações sobre o contexto em que ela se insere. Volker Pantenburg (2010, p. 164), pesquisador dessa fase de Farocki, afirma que “o período de seu trabalho com instalações coincide exatamente com o estreitamento da relação entre arte e cinema (percebido, sobretudo, pela crítica e teoria da arte)”. Ou seja, a investigação de Farocki sobre as diversas mídias de produção e exibição de imagens coincide com um debate insurgente da década de 1990 que trata das relações entre arte contemporânea e cinema.

O deslocamento das fronteiras entre os meios de comunicação resulta em um terreno de incertezas acerca da institucionalidade e especificidade tanto do meio cinema quanto da arte. Não é tarefa desta pesquisa se debruçar detalhadamente sobre essas relações, que são profundas e podem motivar uma pesquisa posterior. É importante, contudo, situar o leitor na discussão. Dessa forma, o foco deste tópico será a apresentação de conceitos que debatem o interesse da arte contemporânea no cinema e os desdobramentos dessa interação, que resultam em obras com características híbridas feitas por artistas e cineastas que atravessam e misturam as fronteiras entre as duas instituições.

Durante os anos 1990, de fato foi decretada uma crise do cinema, como o próprio Farocki menciona. Entretanto, para explicar essa crise, os autores André Gaudreault e Philippe Marion, no livro *O fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital* (2016), defendem que esta expressão está mais relacionada com o declínio de uma forma específica de cinema que dominou o século XX: a estrutura do cinema narrativo clássico, que supõe um espectador na maioria das vezes supostamente passivo e mergulhado no escuro de uma sala tradicional de cinema. Segundo os autores, o cinema, desde seu

nascimento, sofreu diversas mudanças, e o que vemos é sempre uma quebra de paradigma do funcionamento do seu dispositivo. A cada inovação tecnológica que alterava as práticas de produção, distribuição, exibição e recepção, a identidade do cinema era colocada em questionamento. A indeterminação remonta à própria invenção do cinema, antes de ser institucionalizado e colocado em uma percepção historicista e linear. Pensando a partir dessa lógica, o cinema poderia ter sido muitas coisas. Devido ao recorte, não cabe a esta pesquisa enunciar com detalhes cada mudança, entretanto é interessante saber que o cinema, como habitualmente o conhecemos, não é o único, mas sim mais um, entre tantos outros dispositivos audiovisuais encontrados na produção de visualidades no mundo contemporâneo. Inclusive, surgem ao longo dos anos novas linguagens e experiências cinemáticas em diferentes telas, suportes e espaços. Como apontam Gaudreault e Marion (2016, p. 15):

É preciso dizer e repetir, incansavelmente: toda a história do cinema foi regularmente pontuada por momentos de questionamento radical da identidade do meio de comunicação. O que, durante mais de um século, chamamos cinema, sofreu, ao longo de sua história, uma série de mutações tecnológicas sucessivas.

Robert Stam também comenta sobre essa questão no capítulo “Pós-cinema: a teoria digital e os novos meios” do livro *Introdução à teoria do cinema* (2003). O autor traz questões semelhantes às de Gaudreault e Marion (2016), porém complementa que, apesar do tom apocalíptico e mórbido que o assunto “fim do cinema” carrega, certas características do pré-cinema se parecem muito com o que vem acontecendo nesse fenômeno do pós-cinema, pois,

assim como o cinema primitivo se aproximou dos experimentos científicos, do burlesco e dos programas de feira, as novas formas de cinema se avizinham das compras feitas sem sair de casa, dos video games e dos CD-ROM's (STAM, 2003, p. 349).

O autor enfatiza a expansão e a experimentação que o cinema, ou melhor, as imagens em movimento adquirem no pós-cinema. O cruzamento entre os novos meios também lembra as práticas de vanguarda relacionadas ao início do cinema e às artes visuais (STAM, 2003). Uma das mais consideráveis transformações no cenário audiovisual é o desenvolvimento e avanço do vídeo tanto nos meios de produção como de distribuição. Esse pequeno abalo abriu caminhos e possibilidades de criação para cineastas e artistas devido à facilidade e ao menor custo na captação e edição, pois

tecnologias do vídeo e de computação gráfica permitem que cineastas e artistas reformulem a imagem através de experimentações que pervertem o realismo fotográfico – exemplo disso são as obras dos videoartistas Bill Viola, Nam June Paik e Douglas Gordon. Na década de 1990, a utilização do vídeo crescia de forma exponencial.

Devido ao surgimento de novas mídias que trazem experiências cinemáticas em diferentes telas, suportes e espaços, muitos dos aspectos narrativos e formais que o cinema dominava acabaram sendo absorvidos. Para entender esse fenômeno, surgem diversos questionamentos, feitos por muitos teóricos, cineastas e críticos, acerca do futuro da imagem em movimento. Cada um traça um caminho para encontrar uma resposta para esses questionamentos, sendo alguns mais pessimistas e outros mais otimistas. Entre esses, Thomas Elsaesser (2010, p. 102) afirma que, “se o cinema acabou, sua sobrevivência ainda é nossa melhor teoria da mídia”.

Thomas Elsaesser, em seu livro *Cinema como arqueologia da mídia* (2018), busca traçar uma linha arqueológica do cinema com um viés retrospectivo e percebendo seu caráter ampliado através de uma revisão da historiografia do cinema. Segundo o autor, essa abordagem

considera o passado do cinema, bem como seu futuro, integrado firmemente em outras práticas midiáticas, outras tecnologias, outros usos sociais, tendo, acima de tudo, ao longo da sua história, interagido, sido dependente, complementado e se percebido em competição com todas as formas de entretenimento, de buscas científicas, de aplicações práticas e de usos militares (ELSAESSER, 2018, p. 20).

Para Elsaesser (2018, p. 23), seria uma tarefa complicada tentar definir uma história do cinema linear e evolutiva separada de outras mídias, pois

isolar de modo arbitrário e não histórico esses usos variados do dispositivo cinematográfico e das manifestações da imagem em movimento não só bloqueia o entendimento de como o cinema acontece, mas também aumenta o risco de mal-entendidos em relação aos principais progressos em curso, tornando a “morte” do cinema uma profecia autorrealizável.

Nessa perspectiva, para o autor, analisar o cinema dentro de uma arqueologia da mídia ajudaria a entender os rumos das imagens atravessados pelas tecnologias e outros suportes. Elsaesser (2018) define três situações que o motivaram a estruturar essa teoria: a primeira é a compreensão do caráter diversificado do primeiro cinema, colocado de fora pela historiografia; a segunda são as transformações trazidas pela multiplicidade das

mídias e da digitalização; e a terceira é justamente a passagem do cinema para os espaços de arte na década de 1990.

Farocki é um dos cineastas citados por Elsaesser em seu livro. O autor comenta que o contato com a obra de Farocki desde a década de 1970 foi crucial para o desenvolvimento da sua arqueologia, devido ao foco do trabalho de Farocki na “importância dos usos do dispositivo cinematográfico não associados ao entretenimento, principalmente nos campos da experiência científica, da indústria pesada e do trabalho fabril, da vigilância e das operações militares” (ELSAESSER, 2018, p. 35).

Nesse momento, uma arqueologia do cinema incorpora a ciência da imagem que, aliada à instituição de arte, vai repensar o cinema diante de uma cultura da imagem expandida, como também aponta o pesquisador da obra farockiana Volker Pantenburg (2010, p. 169):

A ciência da imagem, ou Bildwissenschaft, nos permite tentar escrever a história da evolução das mídias visuais, do peep show ao panorama, anamorfose, myriorama, estereoscópio, cyclorama, lanterna mágica, eidophusikon, diorama, fantasmagoria, filmes silenciosos, filmes com cheiros e cores, cineoramas, IMAX, televisão, e as imagens virtuais geradas por computadores.

Nesse momento as discussões convergem no ambiente da arte, propiciando diversas inquietações. As relações que as artes visuais e o cinema estreitaram durante as décadas foram intensificadas. Nessa via de mão dupla os defensores da especificidade lutam pela delimitação de suas fronteiras, enquanto os defensores do hibridismo incentivam as diferentes combinações que os espaços e as novas tecnologias eletrônicas e digitais têm possibilitado. Volker Pantenburg (2010), no texto “Sobre o passado do cinema no presente da arte: instalações de Harun Farocki”, destaca três correntes que debatem a relação do cinema com a arte: teoria da emancipação, teoria da fusão e teoria da canibalização. A teoria da emancipação apresenta a instituição arte como um refúgio do cinema para uma possível libertação das amarras ilusionistas do formato clássico. De acordo com o autor, a teoria da emancipação enfatiza que o espaço da arte e suas possibilidades de autorreflexão permitem o despertar da ilusão causada pela sala escura, e desse modo o espectador recuperaria sua consciência na experiência estética da galeria. Essa teoria seria um desdobramento das críticas, impulsionadas na década de 1970, que tinham como base uma visão passiva do espectador diante do efeito alienante da

arquitetura do cinema clássico. Para essas teorias, a sala de cinema era relegada ao efeito ideológico.

O lugar da arte, segundo essa concepção, seria o lugar do esclarecimento e da didática. Uma extensa lista de distinções, sobretudo morais, se acumulam nesse argumento: ilusão vs. quebra de ilusão, imaturidade vs. soberania, manipulação vs. responsabilidade individual, passividade vs. atividade, anestesia não estética vs. experiência estética (PANTENBURG, 2010, p. 169).

Dessa forma, a teoria da emancipação apresenta constatações radicais, levianas e totalitárias sobre cinema e arte, levando a generalizações que podem ser equivocadas para um debate crítico. Por outro lado, a teoria da fusão tenta se valer do cinema e das artes plásticas em conjunto para discutir sobre a produção de imagens, porém de uma maneira menos vexatória em relação ao cinema e alinhada mais na relação mútua entre as mídias: “esse modelo tem algumas vantagens, diante do pano de fundo de um termo mais geral e diante da união de diversas disciplinas dos Estudos Culturais” (PANTENBURG, 2010, p. 169).

E, por último, a teoria da canibalização apresenta como um problema a apropriação do cinema por parte da arte – posição a partir da qual afirma-se que o cinema pode ser totalmente incorporado pela arte. Segundo o autor, esse fenômeno é um reflexo da expansão da arte contemporânea, que a partir dos anos 1990 foi se transformando em um ímã e absorvendo temáticas e linguagens, “tanto na direção de métodos e pesquisas das ciências sociais, quanto na direção do ‘cinema’ doador de imagens” (PANTENBURG, 2010, p. 166).

O que Pantenburg defende é que a arte se torna um agente que passa a investir nos estudos no campo da ciência da imagem com a finalidade de mapear o passado e futuro do cinema e das mídias na década de 1990, momento em que, curiosamente, o cinema faz seu centenário. Thomas Elsaesser destaca que, nessa década, diversas exposições que tinham como temática o cinema ocorreram em museus renomados, como Hayward Gallery em Londres, Museum of Contemporary Art em Los Angeles, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (MuMoK) em Viena e Centre Pompidou em Paris (ELSAESSER, 2018). Elsaesser se mostra intrigado com o fato de que até então tais museus acolhiam de uma maneira bem secundária o cinema. Porém, agora, no momento em que adquiriu protagonismo, a pergunta seria como o cinema lidaria com os desdobramentos em sua própria história e linguagem possibilitados pela nova

configuração dentro dos espaços de arte contemporânea, o que culminaria em mudanças drásticas em seu formato tradicional e espectadorialidade (ELSAESSER, 2018).

Uma outra questão que Elsaesser aborda é o conceito de obsolescência: o cinema, em vias de se tornar obsoleto, encontra refúgio no museu, que é o lugar por excelência de resguardo das mídias passadas:

que lugar melhor do que o museu para ver mais uma vez o cinema se confrontando com sua história? Um curioso conjunto de paralelos evoluiu entre o museu como espaço de contemplação estética e as máquinas de visão eletrônica com seu papel de instrumentos sociais de vigilância. O museu é um local de distância e reflexão, mas também um espaço de armazenamento de tecnologias de mídia obsoletas (ELSAESSER, 2010, p. 115).

É importante destacar que a ideia de cinema dificilmente se tornará obsoleta, pois filmes continuam sendo produzidos, distribuídos e inovados. O que se pode pensar é a obsolescência de mídias como a película e o vídeo analógico, mas não da cultura cinematográfica. De qualquer modo, a forma como o cinema é ressignificado pelos museus se dá principalmente através do arquivo cinematográfico, que será tanto objeto de estudo como matéria-prima para a criação de diversos artistas, cineastas e videoartistas cooptados pela arte contemporânea. Citamos no início desta pesquisa a teoria de pós-produção de Nicolas Bourriaud (2004, p. 13), que entende que “a prática artística não é mais: ‘o que fazer de novidade?’, e sim: ‘o que fazer com isso?’”. Essa tendência da arte, de criar a partir do reuso, reciclagem, bricolagem de imagens, sons e formas, vai ao encontro de todas as proposições dos autores aqui citados, como Elsaesser, Pantenburg e Phillipe Dubois.

Para Philippe Dubois (2009), teórico entusiasta das mudanças no cinema, tais transformações demonstram que o cinema está muito mais vivo em sua diversidade e formas múltiplas, o que ele denomina de “efeito cinema” na arte contemporânea. Dubois vai mais fundo ao pensar nas relações históricas da imagem em movimento com a arte contemporânea, uma vez que esse “efeito cinema” pode ser entendido de maneiras bem diferentes e operando em todos os níveis: institucional, artístico e teórico.

Dubois (2009) enfatiza a presença – por vezes na moda, por vezes incômoda – de obras e exposições que implicam “o cinema” em bienais, museus e galerias de arte a partir da década de 1990. O autor deixa claro que, no cenário intensificado pela arte

contemporânea e as tecnologias de vídeo e projeção mais acessíveis, alguns cineastas/artistas experimentam esses limites.

Desde então, muitos teóricos tentaram entender esse fenômeno, ao buscar categorizar as variações das manifestações que se utilizavam dos elementos do cinema. Trata-se de formatos que transformam seu dispositivo e que tornam possível a experiência nos espaços da galeria e do museu através de filmes experimentais, videoartes e todas as novas imagens criadas pelo computador. Diversas nomenclaturas foram estabelecidas a partir de uma genealogia da imagem em movimento no museu. Por isso, é importante destacar que se trata de uma cartografia extensa, e que cada categoria traçou um caminho diferente. Infelizmente não cabe a esta pesquisa descrever todas elas, mas destacam-se o cinema experimental, a videoarte, a videoinstalação e o cinema expandido.

Proposto por Gene Youngblood em seu livro *Expanded cinema*, publicado na década de 70, o termo “cinema expandido” expressa essa ampliação na concepção de cinema, demonstrando as inúmeras transformações que têm intensificado a convergência das linguagens no campo do audiovisual, como resume Arlindo Machado no texto “Cinema e condição pós-midiática”:

Um dos primeiros a evidenciar essa nova mentalidade foi o crítico norte-americano Gene Youngblood, num livro fundamental, publicado em 1970, chamado *Expanded Cinema*. Observando o que estava acontecendo ao seu redor, principalmente no âmbito do cinema experimental underground, Youngblood percebe que o conceito tradicional de cinema havia explodido. Alguns cineastas faziam filmes para serem projetados não mais em telas, mas nas roupas brancas de bailarinas em situações performáticas; Stan Brakhage realiza filmes simplesmente colando asas de borboletas sobre uma película virgem; Ken Jacobs propõe um filme (*Tom Tom, the Piper's Son*, 1969) em que parte dele deveria ser projetada com a película fora da grifa e, portanto, sem exibição dos fotogramas; Andy Warhol concebe o seu *Chelsea Girls* para duas telas paralelas e simultâneas (MACHADO *apud* MACIEL, 2018, p. 67).

Nesse contexto, o *cinema expandido* de Youngblood é retomado por diversos artistas, críticos e teóricos que, a partir de inovações tecnológicas, modificaram a produção, a distribuição e a recepção da forma cinema. Essas transformações se desdobram em diversas experimentações com o dispositivo cinematográfico pensado para ser exposto em forma de instalação. O que é conhecido como cinema-instalação pode ser concebido também como videoinstalação – esta nomenclatura é usada pela pesquisadora Christine Mello em sua publicação *Extremidades do vídeo* (2008). Para a autora, o uso de

novas tecnologias, como o vídeo e o suporte digital, possibilitaram maiores experimentações pelas suas formas acessíveis tanto para a produção de imagens quanto para sua exibição.

O cinema-instalação, ou videoinstalação, se torna um lugar participativo no qual o espectador é convidado a experimentar essas imagens em uma jornada sensorial no tempo e no espaço. Esse caráter imersivo gerado pela junção de imagem e som na videoinstalação se torna um princípio estético que desencadeia no visitante a oportunidade de explorar o espaço e, conseqüentemente, a imagem em movimento através da percepção e dos sentidos do corpo. De acordo com Christine Mello (2008, p. 172), com

o gesto consciente do visitante na videoinstalação, somado às suas referências pessoais, surge uma reflexão crítica. Neste sentido, o que permeia a relação sensória no ambiente instalativo é a convivência crítica e sensível com o espaço perceptivo e a possibilidade de ter clara noção da diferença entre o eu e o outro. Desse modo, como que pelo avesso do cinema, a videoinstalação imerge o visitante não para mantê-lo em um espaço ilusionista, mas, sim, para nele provocar outro tipo de relação com o espaço perceptivo, uma relação dupla, simultânea, entre a imersão e a emersão na imagem e no som, entre o espaço e o tempo.

Os autores mostram que uma das principais transformações do cinema na exposição de arte é justamente seu caráter espacial. A instituição cinema esteve confinada no tempo, e essa é a principal especificidade do filme, transcorrer em uma duração de tempo. É assim que o espectador capta a mensagem, a história e a emoção. Essa é a característica que faz com que o cinema continue vivo através de cada filme e não se torne obsoleto, contestando as tendências que enfatizam essa concepção. Entretanto, não existe a mobilidade, e esta é uma das principais críticas da corrente da libertação do cinema, como se fosse necessário articular olho, mente e corpo para uma experiência mais concreta e crítica. A questão angular do cinema expandido e instalativo é estar presente, caminhar e ver de vários ângulos. Isso torna a experiência consciente. Muito se fala que o cinema é um estado de sonhar acordado, quando se desligam as luzes e o espectador afunda na cadeira. Mas, no espaço expositivo, é preciso estar acordado para ver e sentir as imagens. Esse lugar dá ao espectador uma autonomia, uma postura e uma posição em relação àquilo que vê.

Essas são as características mais importantes para compreender como o cinema de Farocki ganhou potencialidade no espaço expositivo, e é nesse contexto que suas videoinstalações se inserem. Ao retomar sua filmografia, fica evidente que essa foi uma passagem favorável para o autor seguir com seus objetivos de crítica das imagens, estudos da mídia e dos arquivos. Entretanto, é importante destacar que Farocki foi um entre vários artistas que cruzaram as fronteiras entre o cinema e a arte contemporânea. Entre eles destacam-se cineastas experimentais de vanguarda como Michael Snow, que trabalha com imagens de câmeras portáteis, e Ken Jacobs, que utiliza arquivos danificados. No campo da videoarte estão artistas como Bill Viola e Nam June Paik, que experimentam as possibilidades do vídeo. E ainda há o campo das exposições de cineastas, que incluem Chantal Akerman, Peter Greenaway, Agnès Varda e muitos outros. Como aponta Jane de Almeida (2017, p. 38):

Farocki não foi o primeiro a expor em galerias, nem o primeiro artista a produzir filmes para museus. Mas sua trajetória configura uma reorganização significativa do pensamento intelectual e crítico do cinema programático em forma de instalações filmicas para ambientes artísticos. [...] E, se Farocki é um grande cineasta que conseguiu a façanha de ser também um reconhecido artista, *Interface* é a obra paradigmática deste cruzamento.

E por ser essa, como aponta a autora, uma obra paradigmática, no próximo tópico veremos como foi a receptividade de *Interface* nos espaços expositivos, elencando suas principais características e como se mostrou positiva para que Farocki continuasse a apostar e cada vez mais se apropriar das formas espaciais do museu.

2.3 *INTERFACE*: UM ENSAIO EM DUAS TELAS

De antemão, ao ter a intenção de atravessar a trajetória de Farocki no campo da arte, é imprescindível dedicar um espaço nesta pesquisa para comentar sobre a videoinstalação *Interface* (*Schnittstelle*, 1995). Em todo caso, já seria válida a menção em virtude de ser essa a primeira experiência de instalação de Farocki, porém nos cabe investigar principalmente as características que tornam *Interface* um prólogo às demais videoinstalações. É através dos desdobramentos possibilitados na produção e exibição da videoinstalação, ou melhor, a partir dos erros e acertos na finalização de *Interface*, que Farocki pode visualizar qual é o potencial da montagem de uma obra instalativa e como

ela interage com o público dos museus e galerias. Esse novo ambiente, como foi visto anteriormente, prevê um público que circula e tem mais autonomia para criar conexões com outras imagens dispostas pela curadoria. Dessa forma, observa-se que, neste momento, Farocki busca estruturar uma metodologia de trabalho com as imagens a partir de *Interface* que se repetirá em outras obras no ambiente expositivo de museu que serão comentadas nos próximos capítulos.

Antes de seguir com as características de *Interface*, cabe introduzir um trecho da breve descrição da obra que consta no site de Farocki:

Harun Farocki foi contratado pelo Museu de Arte Moderna de Lille para produzir um vídeo “sobre seu trabalho”. Sua criação foi uma instalação para duas telas que foi apresentada no âmbito da exposição de 1995 O Mundo da Fotografia. A obra *Schnittstelle* se desenvolveu a partir dessa instalação.¹¹

Como mencionado no trecho supracitado, *Interface* é uma videoinstalação que foi projetada após um convite feito por Durand a fim de ser integrada em uma exposição no Museu de Arte Moderna em Villeneuve-d’Ascq, em Lille. A proposta era que Farocki produzisse uma obra que abordasse seu próprio trabalho, apresentando seus métodos como autor audiovisual. A obra foi roteirizada, filmada e projetada para acontecer em dois canais de exibição. Farocki comenta posteriormente que o projeto inicial ainda contava com duas lousas escolares, as quais ele usou para escrever frases do seu trabalho em relação com os monitores, em um típico formato de instalação contemporânea. Essa estratégia inicial foi pensada por conta de uma insegurança do autor em achar que uma obra audiovisual apenas com dois canais de exibição não seria suficientemente artística para esse novo espaço (FAROCKI, 2010). Contudo, após a exibição em Lille, as lousas não foram mais utilizadas, e a obra é exibida apenas com dois monitores que apresentam imagens simultâneas, expostas em looping, como consta na Figura 1.

¹¹ Tradução livre do original: “Harun Farocki was commissioned by the Lille Museum of Modern Art to produce a video ‘about his work’. His creation was an installation for two screens that was presented within the scope for the 1995 exhibition *The World of Photography*. The work *Schnittstelle* developed out of that installation”.



Figura 1 – Videoinstalação *Interface* (1995)
 Fonte: <https://www.harunfarocki.de/installations/1995.html>.

A descrição da obra dá pistas sobre o tema geral de *Interface*, que é justamente uma autorreflexão de Farocki sobre o trabalho de montagem de seus filmes anteriores:

Refletindo sobre o próprio trabalho documental de Farocki, a obra examina a questão do que significa trabalhar com imagens existentes em vez de produzir novas imagens próprias. O título joga com o duplo sentido de “Schnitt”, referindo-se tanto ao local de trabalho de Farocki, a mesa de edição, quanto à “interface homem-máquina”, onde uma pessoa opera um computador usando um teclado e um mouse.¹²

O trecho faz uma breve menção sobre o caráter plural de sentidos que o título em alemão possui, detalhe que pode passar despercebido, mas que já demonstra a escolha certa da palavra que traz consigo um jogo de significados sobre os principais elementos do tema: codificação e decodificação, equipamento e programa de edição, transição, intersecção, corte e local de trabalho.

Schnittstelle em alemão significa interface, que por sua vez em português pode significar uma superfície ou dispositivo que torna possível a conexão entre diferentes sistemas para interação e troca de informações, um codificador ou decodificador. Pode-se comumente associar o termo com a informática ou equipamentos eletrônicos – no caso

¹² Tradução livre do original: “Reflecting on Farocki’s own documentary work, it examines the question of what it means to work with existing images rather than producing one’s own, new images. The title plays on the double meaning of ‘Schnitt’, referring both to Farocki’s workplace, the editing table, as well as the ‘human-machine interface’, where a person operates a computer using a keyboard and a mouse”.

do filme, a mesa de edição eletrônica, que edita os vídeos, comparada ao equipamento artesanal de montagem dos filmes. O que nos leva ao segundo significado da palavra *Schnittstelle*, que é encruzilhada e intersecção: Farocki se encontra no momento entre duas transições de interfaces, do filme ao vídeo e do vídeo à videoinstalação. Ao separar a palavra *Schnittstelle*, temos *Schnitt*, que significa corte, e *Stelle*, que significa lugar. Ambas as palavras tornam evidente a temática da obra: a mesa de edição, lugar onde acontece o corte das imagens. O nome pode ser dado para enfatizar a importância que Farocki dá à montagem enquanto gesto e pensamento. Como foi mencionado inicialmente, suas obras anteriores já possuíam características reflexivas sobre a montagem. Em contrapartida, não se pode esquecer, como pontua Thomas Elsaesser (2010, p. 107), que *Interface* é o momento decisivo que separa os trabalhos anteriores de Farocki, “mas também com a qual se corta (*Schnitt* = corte) e se liberta deles”.

O que se vê simultaneamente nos dois monitores ou telas da videoinstalação *Interface* são, de um lado, imagens do próprio Farocki no seu local de trabalho, ou seja, na mesa de edição, manipulando os equipamentos eletrônicos e assistindo as imagens dos monitores, e, do outro lado, trechos de seus filmes anteriores.¹³

De forma síncrona, ouve-se a voz de Farocki comentando a sequência de imagens e seus processos de criação para chegar a determinada associação de significados. O cineasta torna-se então narrador da obra, guiando o espectador através de uma série de ideias, indagações, observações, análises e devaneios sobre o processo de edição. Todavia, a partir desse tema central, outras questões análogas aparecem para orbitar a constelação que nasce a partir do pensamento sobre as imagens, estabelecendo um caminho para que o espectador exercite o pensar juntamente com Farocki. Conforme pontua Elsaesser (2010, p. 116),

os filmes de Farocki são um diálogo constante com as imagens, com o ato de fazer imagens, e com as instituições que produzem e circulam tais imagens. O mais precioso a dizer é que talvez o cinema de Farocki tenha sido sempre uma forma de escrita e, nessa dimensão, o rótulo “filme-ensaio” pode exprimir um aspecto crucial de seu trabalho.

¹³ Alguns filmes utilizados já foram comentados aqui e marcam a trajetória de Farocki: *Videogramas de uma revolução* (1992), *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (1988), *Fogo que não se apaga* (1969), *Uma imagem* (1983) e *A saída dos operários da fábrica* (1995), que se transformará em uma videoinstalação que iremos abordar no capítulo 3.

Refletindo sobre essas categorias e analisando a trajetória de Farocki, *Interface* pode ser considerada uma obra com características ensaísticas. É possível chegar a esse argumento ao analisar a bibliografia de alguns autores que tentam definir o que é filme-ensaio e perceber as afinidades encontradas entre as definições e a obra *Interface*. Entre esses autores, destacam-se Phillip Lopate, “In search of the centaur: the essay-film” (1992), Nora M. Alter, “The political im/perceptible in the essay film: Farocki’s ‘Images of the world and the inscription of war’” (1996), Laura Rascaroli, “The essay film: problems, definitions, textual commitments” (2009), e Timothy Corrigan, “Of the history of the essay film: Vertov to Varda” (2011).¹⁴ Não é objetivo desta pesquisa falar sobre as origens do ensaio literário e do filme-ensaio, mas, para fins de entendimento, suas características mais comuns são a autorreflexão, os elementos subjetivos e uma estrutura não muito definida, mas principalmente, como pontua Phillip Lopate (2017, p. 110):

o ensaio oferece pontos de vista pessoais. Isso não quer dizer que é sempre em primeira pessoa ou autobiográfico, mas rastreia os pensamentos de uma pessoa enquanto ela tenta resolver algum nó mental, por mais diversos que sejam seus fios. Um ensaio é uma busca para descobrir o que uma pessoa pensa sobre algo.¹⁵

Phillip Lopate (2017) pontua que um filme-ensaio deve ter quatro características. A primeira é que o ensaio filmico se concretiza com palavras, escritas ou faladas; a segunda é a representação de uma única voz que direciona para uma única perspectiva; a terceira é a relação entre voz e texto, que deve trabalhar na elaboração de um discurso sobre um problema ou questão; a quarta é o discurso como representação de uma visão singular, com gostos e referências, muito mais do que apenas informações. Por fim, o autor defende que um texto bem escrito é um aspecto estético relevante tanto para o ensaio literário como para o ensaio filmico.

Didi-Huberman (2018, p. 106), por sua vez, escreve que o filme enquanto ensaio é composto “por ‘formas que pensam’, e que pensam num modo fatalmente experimental”. Ele vai dizer em seguida que a experimentação e o pensamento em Farocki se relacionam com a prática de montagem, onde ocorrem as associações entre as imagens.

¹⁴ Todos os ensaios estão reunidos no livro *Essays on the essay film* (2017), editado por Nora M. Alter e Timothy Corrigan.

¹⁵ Tradução livre do original: “The essay offers personal views. That’s not to say it is always first-person or autobiographical, but it tracks a person’s thoughts as he or she tries to work out some mental knot, however various its strands. An essay is a search to find out what one thinks about something” (LOPATE, 2017, p. 110).

Para Lins, Rezende e França (2011, p. 58), o ensaio se torna “fruto de uma relação com a experiência do ensaísta, mas essa experiência individual possui, desde o princípio, uma relação mais abrangente com a história”. Nos filmes de Farocki, o ensaio é percebido no tom analítico e reflexivo da narração, que é um fluxo de pensamento do próprio autor revelando as relações de poder atreladas à produção de imagens do mundo. Farocki traz visibilidade para esses processos, criando uma distância em relação às imagens, desnaturalizando o que estamos vendo e revelando de maneira reflexiva que uma imagem é nada menos que uma imagem. Entretanto, essas não são visões totalizantes, não há nenhuma “conclusão global”, como defende Didi-Huberman (2018). O mesmo autor ainda aponta:

Essa particularidade do cinema de Farocki – funcionar como uma sequência de ensaios – não se deve apenas ao fato de que seus filmes prolongam suas críticas cinematográficas e são, com frequência, acompanhados de textos escritos que nascem antes, durante e após o trabalho audiovisual, [de modo que] a escrita e a criação de imagens (ou a assemblage de imagens preexistentes) estão ali tão intimamente ligadas que elas nascem uma da outra (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 107).

Retomando Lopate, nos ensaios a presença do discurso é materializada em forma de escrita. De fato, os filmes anteriores de Farocki possuíam características ensaísticas e, ao se pensar em continuidades, o ensaio é uma das características mais constantes em seu trabalho. Ela foi se modificando de acordo com a necessidade de Farocki, sempre se configurando como um método ao longo da sua prática, tanto no cinema como no espaço expositivo através das instalações. Sobre esse fato, Elsaesser (2010, p. 116) corrobora Didi-Huberman ao defender que a escrita e o ensaio são indissociáveis da obra farockiana: “o que também deve ser entendido como ‘ensaio’ é o modo de produção de Farocki, sua manufatura, sua escrita, sua assinatura”.

Como aponta Elsaesser, o ensaio é fundamental não só como categorização dos filmes de Farocki, mas também como estrutura do seu pensamento. Outra questão importante é o fato de que o ensaio, por ser amplo, acaba se tornando uma categoria muito genérica, por vezes usada para qualificar erroneamente alguns filmes. O próprio Farocki comenta, em uma entrevista para Rembert Hüser em 1999, sobre o caráter ensaístico de suas obras e sobre esse aspecto inconclusivo e por vezes perigoso que o ensaio pode adquirir. Farocki pontua que o ensaio é tão vago quanto o termo “documental”, mas acrescenta uma visão particular sobre ele, que é justamente a capacidade argumentativa e

narrativa que esta categoria possui enquanto discurso (FAROCKI apud HÜSER, 2004) Adiciona-se a esse debate o termo “experimental”, que também possui características imprecisas, sendo frequentemente usado no campo da arte para definir os intitulados filmes de artista, a videoarte e as videoinstalações de cineastas. Nesse caso é importante pontuar as semelhanças e diferenças da obra instalativa de Farocki em relação às duas vertentes que assimilaram cinema e espaço expositivo nos anos 1990.

Philippe Dubois (2009) descreve duas vertentes de artistas que estão no centro das discussões sobre as relações entre cinema e espaço expositivo da arte. De um lado, temos os filmes de artistas como Douglas Gordon, Doug Aitken e Stan Douglas, que perverteram a maioria dos aspectos que se referem à história do cinema ou do dispositivo cinematográfico, tanto em nível material (filme, projetor e tela) quanto narrativo (como montagens e refilmagens). De outro lado, temos as instalações dos cineastas que se infiltraram nas galerias através da “especialização” do universo dos seus filmes no espaço expositivo. Entre eles estão Chantal Akerman, Chris Marker, Agnès Varda, Peter Greenaway e Jean-Luc Godard (*Collages de France*), com instalações que se configuram como um retorno de obras ressignificadas no espaço expositivo, uma espécie de sobrevida das imagens e palavras materializadas fora do filme, o museu como um relicário desses cineastas.

Interface pode ser vista como um ponto de inflexão dessas duas vertentes. Ela é uma obra que une criação estética, apropriação e ressignificação das mídias, assim como os filmes de artistas costumam fazer, mas ao mesmo tempo não é diferente das obras dos outros cineastas migrantes. *Interface* é também uma homenagem à trajetória de Farocki como cineasta, especialmente ao desvendar o enigma de sua práxis para o novo público dos museus. Esse enigma é o método de seu trabalho com as imagens, agora na intersecção entre fotografia e vídeo, como aponta Elsaesser (2010, p. 116):

A videoarte e a mídia digital não apenas desafiam a arte de um cineasta (tornando muitas de suas habilidades obsoletas); eles também “se cruzam” com a imagem (fixa) fotográfica (cuja função, na visão da história de Farocki, era servir como um quebra-cabeça alegórico). Finalmente, o vídeo digital “faz interface” com sua análise da política da imagem.

O passo a passo do enigma de Farocki é demonstrado de maneira pedagógica através da exposição sobre a funcionalidade da nova ilha de edição. No início da

videoinstalação, em um dos monitores, vê-se Farocki sentado em frente aos equipamentos enquanto apresenta o funcionamento do aparelho de vídeo ao espectador enquanto diz:

Atualmente, não escrevo nem uma palavra se não houver uma imagem simultaneamente na tela. Ou melhor, em ambas as telas. Este é um local de trabalho, uma mesa de edição, para processamento de imagens e sons. O painel de controle, o aparelho de reprodução, o gravador. O interessante aqui é que há duas imagens simultâneas, uma associada à outra (INTERFACE, 1995).

Thomas Elsaesser (2010) menciona a encruzilhada em que o trabalho de Farocki se encontra entre o passado analógico e o futuro do vídeo digital, remetendo à mudança de paradigma de produção e manipulação de imagem que se transforma em um ponto de inflexão na prática de Farocki. Nessa inflexão, temos a mudança do local de trabalho (a mesa de montagem e edição) e o trabalho complexo com o arquivo de imagens videográficas, que será desdobrado a seguir.

2.3.1 Virtualidades e paradigmas da imagem no regime videográfico

Em *Interface*, Farocki instiga as relações entre o fotográfico e o vídeo. Esse debate é o centro dos estudos dos paradigmas das imagens. Farocki em seus filmes aborda profundamente esse assunto, pois desde a década de 1980, antes de realizar videoinstalações no espaço expositivo, ele já vinha mostrando interesse em trabalhar com imagens de diversas mídias, principalmente imagens técnicas (fotográficas, videográficas, eletrônicas, sintéticas ou pós-fotográficas). Ou seja, imagens criadas a partir de programação de computador, simulações virtuais. Esse último paradigma será desdobrado na videoinstalação *Paralelo I-V* de uma maneira detalhada. De acordo com os teóricos Lucia Santaella e Winfried Nöth (2001), a história da produção de imagens envolve três paradigmas: o paradigma pré-fotográfico, que trata da produção imagética viabilizada pelo olhar e a habilidade da mão e do corpo; o paradigma fotográfico, que tem como especificidade a automatização da produção de imagens através das máquinas fotográficas e videográficas; e, por último, o paradigma pós-fotográfico, que culminaria nas imagens sintéticas geradas por computadores e suas matrizes numéricas.

Santaella não apresenta distinção entre imagens produzidas por câmeras de processos fotoquímicos e imagens produzidas por câmeras de vídeo analógico e digital, entretanto vemos em *Interface* que Farocki inclusive menciona diferenças em relação aos processos que implicam a produção e manipulação da imagem analógica em oposição à

eletrônica, trazendo questões paradigmáticas acerca dessas duas formas. Esse contraste se intensifica futuramente com a digitalização das mídias, como Christa Blümlinger (*apud* ALMEIDA, 2017, p. 48) percebe:

neste olhar retrospectivo sobre suas próprias obras, Farocki exhibe o painel de edição eletrônica como um laboratório no qual a diferença estética entre “edição” de cinema e “composição” eletrônica ou digital (para citar Lev Manovich), ou entre a “montagem” do cinema e a “mixagem” eletrônica (para usar uma distinção expressa por Philippe Dubois), se torna visível.

A particularidade do vídeo se dá principalmente na contribuição das características técnicas deste tipo de aparelho eletrônico para fazer relações simultâneas entre imagens, textos e sons, pois, ao editar um filme em uma mesa de edição eletrônica, é possível manipular a imagem em uma tela e na outra ver a sequência resultante. Ademais, Farocki discute como a relação entre esses aparelhos técnicos interfere diretamente na construção de discursos ou sentidos nas imagens em *Interface*. Ele reflete:

Quando se trata de processar um filme, não um vídeo, é preciso fazer um corte real no filme, ou na fita sonora. É diferente da edição de um vídeo, onde simplesmente se copia de uma fita para a outra, fazendo-se um corte virtual, em vez de um corte real. Quando trabalho na edição, coloco a ponta dos dedos sobre a fita em movimento, para sentir o ponto de emenda antes de vê-lo ou ouvi-lo. Esse gesto indica uma acurada percepção ou sensibilidade tátil. A mão quase não teve contato com o objeto e mesmo assim o identificou. No trabalho com vídeo, não toco na fita, simplesmente aperto botões. Essa também é uma atividade tátil (INTERFACE, 1995).

Quando se manipula a película, que se baseia em um princípio de captação e restituição, ou seja, a luz age diretamente na película imprimindo sua imagem, percebe-se um processo mediado principalmente pelo contato físico manual, apesar do auxílio de alguns instrumentos, como é mostrado na imagem.

O que Farocki demonstra em *Interface* é que a manipulação da imagem eletrônica não se baseia tanto na materialidade palpável como acontecia no filme em película. Não temos mais acesso ao material em suporte fotoquímico, no caso, o real de fato capturado pela inscrição da luz na película fotossensível, mas a imagem convertida em sistema eletrônico para manipulação mediada por um sistema digital ou software. Sobre este aspecto, Elsaesser (2010, p. 107) concorda com Farocki e afirma:

Obviamente, o índice fotográfico está gradativamente ausente em todas as imagens, agora que elas – estáticas ou em movimento – possuem como suporte material o sinal eletrônico de vídeo, ou algoritmos numérico-digitais em lugar da celulose (sensível à luz e ao calor), [...] numa reviravolta histórica que faz o inorgânico valer pelo orgânico.

No processo de edição eletrônica, o realismo conquistado pelo aparato fotográfico é questionado. Em seu lugar se observa cada vez mais a plasticidade da imagem que possui intrinsecamente uma facilidade de manipulação via software. Além disso, o programa de edição permite ao operador maior domínio e controle de todo o processo de montagem e edição através da interface mais intuitiva. As imagens e seus respectivos discursos, ao serem mediados pelos sistemas computacionais ou eletrônicos, se tornam, por um lado, síntese de diversas camadas confeccionadas e, por outro, transformam-se em ícones ou índices numéricos a serem decifrados e transformados pelos editores e programadores de imagem. Sobre tal formulação, Farocki questiona: “Esta mesa de edição seria talvez um codificador, ou um decodificador? Trata-se de decodificar um segredo, ou de mantê-lo?” (INTERFACE, 1995).

Farocki propõe, com essa questão, pensar nas formas de decodificar as visibilidades do mundo contemporâneo, que por vezes passam despercebidas aos olhos de quem se habituou a consumir as imagens com diversas camadas ocultas que tiram dela a imaginação, a criticidade e a historicidade. Decodificar é uma forma de instigar a legibilidade e “reconhecer o invisível no visível, ou de detectar o código pelo qual o visível está programado (ELSAESSER, 2010, p. 101). O ensaio, mas principalmente a montagem, é a via pela qual é possível ressignificar imagens de arquivos e dar a elas uma sobrevida.

2.3.2 A ilha de edição como possibilidade de ressignificar imagens de arquivos

Em *Interface*, Farocki compara a mesa de edição a um laboratório onde as imagens são ora codificadas ora decodificadas na montagem, ou seja, na associação de diferentes imagens em diferentes telas no caso do vídeo. Como ele pontua no filme: “isso pode ser comparado a um estudo científico? Uma mesa de edição é um local de experimentos científicos?” (FAROCKI, 1995).

A investigação de Farocki acerca das possibilidades do trabalho do montador/editor já foi tema de um texto publicado na década de 1980, intitulado “O que

é uma mesa de edição?”¹⁶ onde Farocki faz uma série de analogias para explicar o significado da montagem e as particularidades do trabalho do editor. Farocki enfatiza a tarefa individual que exige extrema atenção do profissional, porém se torna sufocante, repetitiva e isolada, como ele diz no seguinte trecho:

Grande parte do trabalho é feito fora do horário convencional. A edição é uma tarefa repetitiva e, portanto, justifica a existência de empregos permanentes, mas cada corte exige um esforço especial, um esforço que torna algo visível e que acaba por capturar o editor, dificultando a separação do tempo entre o trabalho e sua vida privada. O tempo passa rápido. O filme se move para frente e para trás na mesa de edição, uma parte relacionada à outra (FAROCKI, 2020d, p. 79).¹⁷

Além dos aspectos destacados anteriormente, Farocki também revela a importância do trabalho de montagem em estabelecer conexões e relações entre os fragmentos, tornando-se um lugar de transformação das imagens, que ganham caráter discursivo:

Na ilha de edição, ao mover a imagem para frente ou para trás, você aprende algo sobre a autonomia da imagem. Como a câmera lenta das transmissões de futebol, que educou nosso olhar para discernir as faltas autênticas das simuladas, na ilha de edição se aprende a distinguir a eficácia das imagens (FAROCKI, 2020d, p. 81).¹⁸

A ilha de edição, assim, possui algumas características que fazem com que o trabalho com as imagens seja minucioso, e como Farocki descreve no trecho, as imagens adquirem autonomia e protagonismo. É como um laboratório de experimentações – em uma tela se justapõem as imagens, e na outra se vê o resultado –, e essa operação é tanto processo criativo quanto processo crítico e dialógico das imagens. É nesse jogo que se

¹⁶ O título original é “Was ein Schneiderraum ist”. O texto foi publicado originalmente na *Filmkritik*, em 1980.

¹⁷ Tradução livre do original: “Gran parte del trabajo se realiza fuera de los horarios convencionales. Editar es una tarea repetitiva y, por lo tanto, justifica la existencia de puestos de trabajo fijos, pero cada corte exige un esfuerzo especial, un esfuerzo que hace que algo sea visible y que termina capturando al editor, dificultando la separación entre el tiempo de trabajo y su vida privada. El tiempo pasa rápido. La película avanza y retrocede en la mesa de edición y un fragmento se relaciona con el siguiente” (FAROCKI, 2020d, p. 79).

¹⁸ Tradução livre do original: “En la isla de edición, cuando se adelanta o se retrocede la imagen, se aprende algo sobre la autonomía de la imagen. Como la cámara lenta de las transmisiones futbolísticas, que ha educado nuestra mirada para discernir las faltas autênticas de las simuladas, en la isla de edición uno aprende a distinguir la efectividad de las imágenes” (FAROCKI, 2020d, p. 81).

desvelam as camadas e os agenciamentos políticos que se invisibilizam na produção e edição dessas imagens.

Esse questionamento toca principalmente em pressuposições sobre o caráter inerentemente ambíguo de uma imagem, seja ela uma imagem ficcional, documental ou de propaganda. Longe de representar a totalidade ou a verdade de uma situação histórica ou representação social, as imagens sozinhas são lacunares e inexatas (LINS, 2011). Elas precisam ser associadas, combinadas e ter suas lacunas preenchidas com a imaginação, que procura dar significado para aquilo que vemos dentro do nosso próprio contexto histórico – “fazer ver esse caráter ao mesmo tempo incompleto e potente das imagens parece ser uma das contribuições de uma parte do cinema que trabalha com as imagens de arquivo” (LINS, 2011, p. 111).

Essa discussão atravessa grande parte da obra farockiana. O modo como Farocki usa imagens de arquivo, tanto nos documentários mais tradicionais quanto nas obras de instalação, faz com que Elsaesser (2010, p. 116) o descreva como um arquivista:

Diante dessas fontes, o cineasta está no primeiro estágio do arquivista. Ele coleciona referências, usa citações, lê passagens de livros e pesquisadores ou faz com que outros pesquisem por ele um estoque substancial de imagens de proveniência diversa.

Em *Interface*, Farocki reutiliza imagens do filme *Videogramas de uma revolução* (1992), citado anteriormente, cuja montagem associa imagens amadoras de civis que registraram os acontecimentos que resultaram na queda do Nicolae Ceausescu em 1989 na Romênia e imagens captadas pela televisão estatal que cobriu o evento. O filme faz um contraponto entre as imagens dos canais de TV e as imagens vindas de fontes e olhares diferentes que estavam naquele momento do final do regime comunista. Essas imagens mostram que não existe uma posição neutra no ato de registrar. Elas estão impregnadas pelas condições do momento, contradições e pluralidade. Ao reunir e confrontar essas imagens de fontes tão plurais em relação a sua produção na mesa de edição, Farocki estabelece algumas questões: “Esta imagem combina com esta outra? Esta imagem completa esta? Esta imagem se exclui diante da outra?” (INTERFACE, 1995).

Farocki parece querer nos mostrar que o processo de significação de uma imagem captada, ou de ressignificação de uma imagem existente, como no caso da imagem de arquivo, passa por um processo de dialogismo ou relação entre as imagens nas telas. Sobre isso, ele diz:

Esta mesa de edição tem duas telas, para mostrar se combinam duas imagens que deverão aparecer sequencialmente em um filme. Pode-se interpretar essa dualidade como uma imagem comentando outra. Até hoje, as imagens eram comentadas com palavras ou música. Aqui, imagens comentam imagens (INTERFACE, 1995).

Ele também mostra trechos do filme *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (1982), que foi criado através da montagem associativa de imagens de arquivo. As cenas são comentadas por uma narração em off, que conduz a narrativa a fim de guiar o espectador na construção do pensamento que o autor propõe sobre a temática do filme. Em *Imagens do mundo*, Farocki trabalha com diferentes tipos de imagens provenientes de diversas fontes e acervos. O filme se torna uma junção de fotografias, desenhos, documentos, imagens técnicas produzidas por equipamentos eletrônicos e cenas de observação documentadas pelo próprio Farocki. *Imagens do mundo* é um trabalho de investigação que se utiliza da relação entre a montagem e o ensaio para refletir sobre como a produção de imagens e o desenvolvimento de suas tecnologias estão associados aos conflitos bélicos.

Em seus filmes, Farocki põe os arquivos em análise a partir do comentário e da montagem, procurando descamar as imagens e desvelar os mecanismos de poder imbricados em sua produção, para então propor um novo olhar, pensando nessas imagens como inscrições de memória. A imagem é posta em reflexão, ela não é totalitária. Essa prática de legibilidade de imagens é bem articulada por Georges Didi-Huberman (2017, p. 37):

As imagens não nos dizem nada, nos mentem ou permanecem obscuras enquanto não nos damos ao trabalho de lê-las, isto é, de analisá-las, decompô-las, remontá-las, interpretá-las, distanciá-las dos “clichês linguísticos” que elas suscitam enquanto “clichês visuais.

A ligação entre montagem e significação transfere importante parte da produção do filme à mesa de edição. Uma das características da montagem de Farocki é a repetição de certas imagens ao longo da narrativa. Em cada aparição a imagem é combinada com diferentes mídias e frases comentadas pela narração em off. Essa prática se torna um processo de ressignificar imagens, ou seja, engendrar novos significados.

Interface coloca em evidência o trabalho com imagens de arquivo que Farocki iniciou nos anos 1980. O filme torna visível e material uma metodologia de trabalho com imagens de arquivo que a partir de então será deslocada para o espaço do museu. Na

década de 1990, o próprio arquivo fílmico se torna um interesse dos museus, e Pantenburg pontua o crescente interesse dos estudos da imagem em relação ao arquivo, presente no trabalho de Farocki e de outros pesquisadores, teóricos e artistas:

Junto a Friedrich Kittler, Wolfgang Ernst e outros que procuram unir o termo “arquivo”, sobre o qual muito se teorizou nos Estudos Culturais, a uma ciência da imagem orientada para a informática, surge a ideia, com base nesses dois lados, da prática do filme e do trabalho teórico da ciência da imagem e dos Estudos Culturais, de refletir sobre a questão da busca da imagem (PANTENBURG, 2010, p. 167).

Como foi visto, a potência da ressignificação dos arquivos no filme se dá principalmente através da montagem aliada ao comentário dessas imagens, e esse comentário se desdobra em ensaio. Nem sempre um filme-ensaio é um filme de arquivo, e nem sempre um filme de arquivo é um filme-ensaio. Podemos dizer que as possibilidades de trabalhar de forma reflexiva no ensaio se potencializam ao se encontrarem com os arquivos, na medida em que esses se abrem a diversas leituras. Além de recusar a totalidade dos discursos, o ensaio percebe a incompletude e fragmentação dos arquivos. Filmes-ensaio são filmes em construção, que sempre estão questionando seu objeto de pesquisa.

Toda crítica à produção de imagem, ou questionamento político acerca do arquivo, é feita por Farocki através da associação com outras imagens, ou seja, na comparação entre elas. Não basta apenas o ensaio ou a utilização de diversas mídias de arquivo se estas não estão confrontadas em uma montagem. A montagem, segundo Didi-Huberman, é um método moderno que está relacionado com nossa percepção do pós-guerra e que tenta reconstruir um mundo em pedaços. A montagem é essencial e se torna

uma explosão de anacronias porque procede como uma explosão da cronologia. A montagem separa coisas habitualmente reunidas e conecta as coisas habitualmente separadas. Ela cria um abalo e um movimento (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 123).

É possível visualizar na montagem fílmica tal procedimento, entretanto esta pesquisa não tem como objetivo se deter nas montagens fílmicas. O intuito é refletir como essa prática é feita e desenvolvida em ambiente instalativo sem perder as características que politizam tal gesto em Farocki.

2.4 A MONTAGEM NO CAMPO EXPANDIDO: SOFT MONTAGE, OU MONTAGEM BRANDA

“Atualmente, não escrevo nem uma palavra se não houver uma imagem simultaneamente na tela. Ou, melhor, em ambas as telas” (INTERFACE, 1995). Essa é uma das frases-chave de *Interface*. Neste trecho, Farocki se refere especificamente à prática de edição de vídeo, como vimos anteriormente. Esse aparelho possibilita no ato de criação uma montagem simultânea. Essa característica será fundamental para pensar a montagem no meio instalativo, que difere da montagem linear cinematográfica e imprime novas formas de ver as imagens em movimento. O texto “Influência cruzada/montagem suave” (“Quereinfluss/Weiche Montage”, 2020) é um dos principais registros escritos sobre o tema. Nele, Farocki descreve com precisão o período e o processo da montagem simultânea em suas obras, relatando o início de sua prática com montagem simultânea ou dupla:

Em 1995 fui convidado a participar de uma exposição de arte com uma produção sobre meu próprio trabalho e surgiu a oportunidade de fazê-lo com dupla exibição. Meu ponto de partida foi que ao editar um filme você vê apenas uma imagem, mas ao editar um vídeo você vê duas: a imagem editada e a visualização da próxima (FAROCKI, 2020b, p. 115).¹⁹

A montagem do dispositivo clássico do cinema exibido na sala de cinema esteve na maior parte dos casos fadada à linearidade, salvo a existência de alguns filmes que usaram a experiência de simultaneidade para criar uma narrativa paralela, mas, normalmente, quando um montador edita um material de filmagem, segue a tradição e a lógica da sequência, ou seja, uma imagem depois da outra. Quando os espectadores se dão conta que estão vendo tal imagem, ela logo some para dar lugar a outra, tornando-se apenas lembrança e parte de um todo filmico na memória.

Por contraste, em um trabalho de videoinstalação com caráter imersivo e expansivo em um espaço expositivo, como já comentado neste capítulo, é possível produzir imagens para serem projetadas em múltiplas telas. No caso, Farocki “dispõe as duas imagens uma ao lado da outra, numa ação espacialmente pensada, mas no médium

¹⁹ Tradução livre do original: “En 1995 me invitaron a participar en una exposición de arte con una producción sobre mi propio trabajo y surgió la oportunidad de hacerlo con una proyección doble. Mi punto de partida fue que al realizar el montaje de una película solo se ve una imagen, pero en el montaje de un vídeo se ven dos: la imagen editada y la previsualización de la siguiente” (FAROCKI, 2020b, p. 115).

filme temporalmente montada” (PANTENBURG, 2010, p. 173). Dessa forma, a sequência perde sua linearidade, mas ganha na potência da simultaneidade ao permitir a existência de duas ou mais imagens no mesmo espaço e tempo. Sobre esse aspecto, Thomas Elsaesser (2010, p. 112) também reflete:

A tarefa é destilar (con)sequencialidade da sucessão pura, traçar uma trajetória fora do acesso aleatório e efetuar o tipo de espaçamento que pode gerar relações sintáticas significativas entre as imagens. O cinema e a arte de instalação ilustram dois princípios que potencialmente entram em conflito um com o outro: a sequência e a simultaneidade, “uma coisa após a outra” e “duas coisas ao mesmo tempo”.

Nesse sentido, a instalação é diferente da sala de cinema, pois se torna um mecanismo que mantém as imagens e o movimento do pensamento da montagem vivos, ou seja, em aberto. Percebe-se que duas imagens ao mesmo tempo estão sempre em processo de choque, provocação e reflexão, exigindo o trabalho conceitual de quem está vendo. De acordo com os estudiosos de Farocki, seus filmes já tinham a propensão de quebrar os limites do quadro, pois a montagem sempre foi explorada pelo autor como comparação de imagens e próprio motor do pensamento. Como diz Elsaesser (2010, p. 112)

é possível argumentar que o cinema de Farocki sempre aspirou à condição de instalação artística, enquanto suas instalações são formas especialmente criativas de enfrentar o problema de como manter o movimento do pensamento em andamento, mesmo quando duas trilhas de imagem estão correndo lado a lado.

Depois da experiência com *Interface*, Farocki começa a aperfeiçoar a montagem simultânea quando se insere no âmbito das artes. O cineasta comenta que a inspiração para esse tipo de formato e procedimento são as projeções duplas ou múltiplas no âmbito do cinema expandido de Andy Warhol:

Antes, desde 1965, eu já tinha visto projeções duplas ou múltiplas, tratava-se do cinema expandido, criticando o padrão cinematográfico ao colocar desafios extraordinários à projeção. Andy Warhol conseguiu um forte impacto justapondo ou sobrepondo a mesma imagem. Essa repetição mínima conseguia evocar vertiginosamente o infinito (FAROCKI, 2020b, p. 116).²⁰

²⁰ Tradução livre do original: “Antes, desde 1965, yo ya había visto proyecciones dobles o múltiples, se trataba del *expanded cinema*, de criticar el estándar cinematográfico planteando desafíos extraordinarios a la proyección. Andy Warhol conseguía un fuerte impacto al yuxtaponer o superponer la misma imagen. Esta mínima repetición conseguía evocar vertiginosamente lo infinito” (FAROCKI, 2020b, p. 116).

Todavia, a sua intenção de produzir algo com dois canais de imagem e som surge em 1975, após assistir *Numéro deux*, de Jean-Luc Godard (FAROCKI, 2010). Ele mesmo descreve essa passagem:

Em 1975, quando Godard fez *Número dois*, um filme rodado em 35mm mostrando (quase sempre) dois monitores de vídeo, eu tive a certeza de que a nova experiência na ilha da edição de vídeo estava sendo encenada, a comparação de duas imagens. O que essas duas imagens compartilham? O que uma imagem pode ter em comum com outra? (FAROCKI, 2020b, p. 115).²¹

O filme *Numéro deux*, além de apresentar as imagens em diversos monitores, se destaca por trazer a presença do próprio Godard comentando e vendo as imagens nos monitores de edição em um processo de reflexividade. Essas referências estão visivelmente postas em *Interface*, pois em um monitor se observam imagens de Farocki manipulando as imagens na mesa de edição, e no outro monitor se veem as imagens por ele produzidas e comentadas ao mesmo tempo. Nesta configuração, os espectadores tentam, em suas mentes e corpos, fazer as relações entre essas imagens, diferentemente do que ocorreria com um filme fechado em sua sequência linear com intenções preconcebidas pelo montador. O *leitmotiv* da obra de Farocki, o processo de relacionar as imagens, é reforçado enquanto forma, na medida em que só é possível ser experimentado em um espaço-tempo proposto pela instalação no modo como o artista dispõe os vídeos no ambiente. Elsaesser (2010, p. 115) reforça a ideia da potência da tridimensionalidade adquirida pela imagem audiovisual ao se espacializar no ambiente expositivo, pois, ao se tornar instalação, “o quadro se torna tridimensional, um ambiente físico vivenciado pelo corpo. Mas também é um ambiente conceitual, vivenciado pela mente”.

Elsaesser também argumenta que não se trata apenas de um simples exercício de ver imagens, mas, efetivamente, de um exercício conceitual de experimentar a lógica do pensamento de associações de imagens. Ao se valer de diversas telas simultâneas, a exposição é apresentada de maneira mais aberta à interpretação pessoal dos espectadores, através de um formato que lhes possibilita criar diversos veios interpretativos próprios,

²¹ Tradução livre do original: “En 1975, cuando Godard hizo *Número dos*, una película filmada en 35 mm donde se muestran (casi siempre) dos monitores de vídeo, tuve la certeza de que se estaba poniendo en escena la nueva experiencia en la isla de edición de vídeo, la comparación de dos imágenes. ¿Qué comparten estas dos imágenes? ¿Qué puede tener en común una imagen con otra?” (FAROCKI, 2020b, p. 115).

sem fazer com que a obra fique sem sentido. Farocki (2020b, p. 285) denomina esse processo de “montagem branda”:

Num filme, num vídeo, há montagem sucessiva, uma imagem desaparece e uma nova toma o seu lugar. Na intersecção, uma imagem é colocada no lugar da outra. Ao trabalhar com dois ou mais canais de imagem, você pode trabalhar de forma que uma imagem não substitua a outra ou a cancele, mas entre em relação com ela. Uma copresença. Isso é o que eu chamo de “montagem branda”. Este entrar em relação, esta comparação, não existe no filme, mas existe na montagem de um filme. Ao editar um vídeo, ou hoje em dia ao editar em um computador, geralmente uma imagem fica parada ou todas as próximas imagens possíveis são exibidas. Talvez trabalhando com duas ou mais imagens simultaneamente possamos obter um resultado analítico ou construtivista.²²

Farocki afirma que essa forma de produzir e apresentar a obra cria possibilidades para que as imagens conversem entre si. Percebe-se que duas imagens exibidas ao mesmo tempo estão sempre em um processo de choque, provocação e reflexão que exige o trabalho conceitual de quem está vendo. Ele reforça a importância de simultaneidade como um exercício mental mais expressivo, pois, ao contrário da anulação das imagens na lógica linear, onde uma imagem cede lugar à próxima, as imagens simultâneas precisam coexistir:

de certa forma, essa ideia de não apenas falar “A ou B”, mas “A e B” também. Como Deleuze falou a respeito de Godard, as imagens não estão se excluindo umas às outras, mas estão construindo uma relação entre elas. Isso é, de fato, uma abordagem diferente em relação às imagens, que vai mais além do iconoclasmo. Por um lado, você tem a *soft montage*, porque há a conjugação de imagens separadas [...] (FAROCKI apud GENARO; CALLOU, 2015, p. 201).

Esse novo formato de montagem possibilita uma maior visão crítica dos espectadores acerca das imagens ao permitir que observem diversas imagens relacionadas simultaneamente. De acordo com o próprio Farocki, a montagem branda possibilita “mais

²² Tradução livre do original: “En una película, en un video, está el montaje sucesivo, una imagen desaparece y otra nueva toma su lugar. En la intersección una imagen se coloca en el lugar de la otra. Cuando se trabaja con dos o más canales de imagen, se puede trabajar de modo que una imagen no reemplace a la otra, ni la anule, sino que ingrese en una relación con ella. Una copresencia. Eso es lo que llamo “montaje blando”. Este entrar en relación, esta comparación, no existe en la película, pero sí en la edición de una película. Cuando se edita un video, o actualmente cuando se edita en computadora, por lo general se deja fija una imagen o se visualizan todas las imágenes siguientes posibles. Quizás trabajando con dos o más imágenes simultáneamente podamos obtener un resultado analítico o constructivista” (FAROCKI, 2020b, p. 285).

ensaio, menos afirmação. Evita a univocidade do significado sem prejuízo da clareza” (FAROCKI, 2020b, p. 116). Essa forma de montagem permite ressignificar imagens, ou seja, estabelecer novos sentidos a partir da livre associação delas no espaço instalativo. Na obra de Farocki essa montagem é importante na medida em que o autor se utiliza dessa possibilidade para ressignificar as imagens como forma de intensificar a criticidade do olhar dos espectadores.

Elsaesser pontua uma característica importante da montagem instalativa, que é a lacuna existente entre uma imagem e a outra. Essa lacuna pode ser uma parede, uma tela ou qualquer espaço entre um monitor e outro ou uma projeção e outra. No filme cinematográfico, não deve existir lacunas entre os frames. Quando isso acontece, trata-se de erros que, aos olhos da noção estabelecida acerca do dispositivo cinema, são prejudiciais à narrativa. Esses são momentos de quebra de diegese, ou seja, o espectador sai do fluxo contínuo de imagens e todo encanto do cinema se perde. Entretanto, Elsaesser (2010, p. 112) aponta que essa lacuna/intervalo/espaço é ressignificada no espaço expositivo e ganha contornos conceituais:

Daí a importância do corte ou lacuna que se encontra não só na montagem de segmentos filmicos, mas também na montagem conceitual de seu argumento, que sempre deixa um espaço entre a tomada perdida ou elo perdido para o espectador perceber ou não, mas, em qualquer caso, para descobrir por si mesmo.

Farocki é consciente da diferença que esse tipo de montagem faz no ambiente instalativo em comparação com as montagens para o cinema e televisão. Em sua autobiografia, ele deixa claro sua colocação:

Eu estava chocado com a força com que o efeito analítico era atingido numa montagem, conforme a temática e a direção do movimento. Percebi que sempre quis fazer montagens simples como essas e que evitei fazê-las porque produzia para a televisão. Também não tinha compreendido totalmente a liberdade recém-adquirida por meu trabalho em espaços de artes (FAROCKI, 2010, p. 90).

O comentário reforça a ideia defendida por esta pesquisa, de que a potencialidade adquirida pelo trabalho de Farocki nesse novo espaço aperfeiçoa técnicas que têm como objetivo estabelecer uma relação crítica com as imagens. Ademais, a experiência instalativa trouxe novas perspectivas em relação à espectadorialidade e à acessibilidade de suas obras. O choque de Farocki não estava relacionado apenas com o novo formato e suporte, mas também com a receptividade de sua primeira obra deste período, *Interface*.

No início desta pesquisa, comentou-se que Farocki expressou descontentamento com a escassez de público nas sessões de cinema de seus filmes, principalmente na estreia de *Videogramas de uma revolução*, mas, ao perceber o impacto da rotatividade do público de galerias, ele escreve:

Interface ficou três meses em exposição no Centre Pompidou, em um galpão de madeira com banco para cinco pessoas e dois monitores. Ali calculei que a obra chegaria a mais espectadores do que em cineclubes ou em outros locais de exibição mais ligados ao “cinema” (FAROCKI, 2020b, p. 117).²³

Ao continuar com seus escritos, ele compara a circulação de suas obras e o retorno do público em suas experiências na televisão, cinema e museus:

Quando uma obra é exibida na televisão, é possível atingir muitos espectadores mesmo em canais marginais e nos horários de transmissão mais desfavoráveis. O benefício cultural não é muito alto, as críticas geralmente são superficiais e só são ouvidas após a primeira transmissão. A projeção em um cinema, também no circuito alternativo, transforma o lançamento em cada cidade em um evento. A natureza do evento aumenta quando você participa de exposições em museus e galerias, onde geralmente também é comemorado o encerramento da exposição. De qualquer forma, nesses casos o dinheiro obtido é quase nulo (FAROCKI, 2020b, p. 117).²⁴

De acordo com Farocki, na televisão o alcance de espectadores está relacionado com os horários e quantidade de emissões, enquanto nas sessões de cinema o lançamento de um filme pode movimentar a cena cultural nas cidades. Entretanto, suas obras adquiriram mais visibilidade devido à maior rotatividade do público dos espaços expositivos artísticos e às programações culturais propiciadas pelos eventos que têm uma maior duração. Além da frequência de seus espectadores, Farocki também qualifica a diferença de comportamento deles nas diferentes situações:

²³ Tradução livre do original: “*Intersección* estuvo tres meses en exhibición en el Centro Pompidou, en un cobertizo de madera con un banco para cinco personas y dos monitores. Ahí calculé que el trabajo llegaría a más espectadores que en los cineclubs o en otros lugares de proyección vinculados más íntimamente con ‘el cine’” (FAROCKI, 2020b, p. 117).

²⁴ Tradução livre do original: “Cuando se muestra un trabajo por televisión es posible alcanzar un gran número de espectadores aun en los canales marginales y en los horarios de emisión más desfavorables. El beneficio cultural no es muy alto, las críticas por lo general son superficiales y solo se escuchan tras la primera emisión. La proyección en un cine, también en el circuito alternativo, transforma el lanzamiento en cada ciudad en todo un acontecimiento. El carácter de acontecimiento aumenta cuando se participa en exposiciones en museos y galerías, donde por lo general también se festeja el cierre de la muestra. De todos modos, en esos casos el dinero que se obtiene es casi nulo” (FAROCKI, 2020b, p. 117).

Quando um dos meus trabalhos é exibido na televisão, para mim é como lançar uma mensagem ao mar numa garrafa, se tento imaginar um telespectador é sempre pura invenção. No cinema, por outro lado, tenho a impressão de que consigo perceber as mais mínimas variações na atenção do público e relacioná-las com a construção da obra cinematográfica. Espectadores em espaços de arte, como museus e galerias, falam comigo com muito mais frequência do que o público nos cinemas, mas tenho dificuldade em entender o que suas palavras significam (FAROCKI, 2020b, p. 117).²⁵

Para entendermos a citação de Farocki, é importante frisar que essas são reflexões da trajetória do cineasta sobre o contexto de transição entre a década de 1990 e 2000. As suas impressões sobre televisão, cinema e arte podem soar datadas, pois, com o desenvolvimento tecnológico desses dispositivos e da internet, os meios se tornaram mais interativos. Entretanto, naquele momento, Farocki percebia o espectador da televisão como algo imensurável e abstrato,²⁶ diferente do público das sessões de cinema, onde é possível ver as reações da plateia, os erros e acertos da obra. Caso o cineasta queira comparecer ao cinema, ele consegue perceber o comportamento das pessoas durante as sessões. Todavia, a diferença que Farocki notou é que o público dos espaços artísticos se comportava de maneira mais ativa em querer se comunicar com o cineasta, apesar de Farocki demonstrar uma certa insegurança em relação à interpelação e à linguagem desse novo público que se demonstra mais interessado e aberto a suas obras. Como ele descreve:

o público dos espaços de arte tem uma ideia um pouco menos limitada de como as imagens devem ser montadas com sons. Eles estão mais predispostos a encontrar sua própria escala em cada trabalho. Precisamente, essa relativa falta de preconceito é o que torna difícil pesar suas palavras (FAROCKI, 2020b, p. 117).²⁷

²⁵ Tradução livre do original: “Cuando se muestra uno de mis trabajos por televisión, para mí es como tirar un mensaje al mar en una botella, si me intento imaginar a un espectador de televisión es siempre una invención pura. En el cine, por el contrario, me da la impresión de que puedo percibir las más mínimas variaciones en la atención del público y relacionarlas con la construcción de la obra cinematográfica. Los espectadores de los espacios artísticos, como museos y galerías, me interpelan con mucha más frecuencia que el público de las funciones de cine, pero me cuesta más entender qué significan sus palabras” (FAROCKI, 2020b, p 117).

²⁶ Apesar das impressões de Farocki, é importante frisar que a televisão também aciona reações do seu espectador, mas de um modo diferente que o cinema, o que pode ser visto nos discursos terciários da televisão que criam uma esfera pública televisiva. Para maiores detalhes, ver FISKE, John (1989).

²⁷ Tradução livre do original: “el público de los espacios de arte tiene una idea un poco menos limitada de cómo deben ensamblarse las imágenes con los sonidos. Están más predisuestos a encontrar en cada trabajo su escala propia. Justamente, esta relativa falta de prejuicios es lo que dificulta ponderar sus palabras” (FAROCKI, 2020b, p. 117).

É com a montagem branda que se finaliza a primeira parte do percurso para entender aspectos da obra instalativa de Harun Farocki. O objetivo do capítulo foi abordar de forma introdutória algumas características e pontos de interesse que, no recorte da pesquisa, ajudam a contextualizar as videoinstalações em que vamos nos deter nos próximos capítulos.

A videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* e *Paralelo I-IV*, que este trabalho se propõe a analisar, foram produzidas mais de uma década após a primeira videoinstalação *Interface*. Entretanto, alguns dos aspectos que aqui se consideram como os principais de uma metodologia farockiana, repetem-se e tomam proporções interessantes de acordo com as temáticas de cada uma dessas videoinstalações. Entre as características que pontuamos ao longo deste capítulo, estão o ensaio, o arquivo, os paradigmas da produção de imagens e, principalmente, o aperfeiçoamento da montagem branda. É através dessa nova prática (a simultaneidade das telas) que Farocki pode experimentar formas mais complexas e analíticas de comparação entre as imagens. Outro ponto é a forma como seu trabalho com as imagens de arquivo ganha outros contornos com a montagem espacial disposta nas paredes de galerias e museus. Associar imagens com o intuito aproximá-las e distanciá-las, em um processo de interação dialógica entre elas, já era uma prática que Farocki experimentava nos seus filmes-ensaio, entretanto havia a limitação da linearidade da montagem fixa confinada no dispositivo filmico, onde o comentário textual permitia ao espectador analisar a imagem. A montagem de duas ou mais imagens justapostas na instalação traz uma sensação de montagem aberta, de *work in progress*, possibilitando uma maior autonomia ao espectador na leitura e interpretação das imagens.

A montagem, como afirma Didi-Huberman (2017), é um motor que impulsiona uma constelação de possibilidades para a legibilidade das imagens de arquivo, pensando estas não como mero documento inerte, mas como uma engrenagem viva que possibilita revisitar o passado através da criação, ressignificação e reflexão com o olhar do presente. Esse processo anacrônico de desmontar e remontar uma narrativa é feito por Farocki e se relaciona com um gesto político próprio de sua prática como artista que toma posição e transforma o espectador em participante.

Em sua estreia como artista, na instalação autobiográfica *Interface*, podemos ver o esforço de Farocki em refletir sobre seu trabalho de montagem e abrir possibilidade para agregar arquivos advindos de diversos meios de produção de imagem. Em *Interface*,

observa-se que a edição de vídeo surge como um paradigma que muda os rumos da montagem para Farocki, de uma maneira que ele tentava alcançar com seus filmes em película. O novo lugar, onde as imagens de arquivo são ressignificadas, possibilita a montagem branda nas videoinstalações, ampliando ainda mais a prática da montagem em obra aberta.

Logo após *Interface*, em 1996, Harun Farocki foi convidado pela curadora Catherine David a contribuir na Documenta X com outra videoinstalação, *Natureza morta*. Em 1999, ele fez uma instalação, *Eu pensei estar vendo condenados (Ich glaubte Gefangene zu sehen)*, que foi exibida em uma exposição em Viena pelo curador Roger M. Buergel e comprada e incorporada ao acervo da Fundação Generali (FAROCKI, 2010). Entre 1995 e 2014, como pontua Pantenburg (2010, p. 167):

A arte contemporânea, ao contrário, tornou-se um ator de finanças fortes, que faz circular grandes somas. O que Farocki procurava nos Kunst-Werken, encontrou depois em instituições como o ZKM em Karlsruhe ou na Generali Fondation, em Viena, e também em uma galeria como Greene Naftali, em Nova York. O resultado: ao lado dos trabalhos *Schnittstelle (Interface)* e *Ich glaubte Gefangene zu sehen (I thought I was seeing convicts)*, encontram-se 15 outras instalações desde o ano 2000. (PANTENBURG, 2010, p. 167)

É possível, assim, evidenciar que a arte contemporânea abraçou a prática videoinstalativa de Farocki. Entretanto, é importante destacar, antes de finalizar este capítulo, que Farocki ainda realizou uma série de filmes e videoinstalações em single channel para televisão, festivais e para a própria arte contemporânea durante os anos 2000 e 2010. Entre eles estão os filmes *Respite (Aufschub, 2007)*, comissionado para o Jeonju International Film Festival, e sua última obra, *Sauerbruch Hutton architects (Sauerbruch Hutton Architekten, 2013)*, presente em exposições sobre Farocki. Há também filmes que são versões single channel²⁸ de videoinstalações, como o filme *Em comparação (Zum Vergleich, 2009)*, da videoinstalação *Comparison via a Third (Vergleich über ein Drittes, 2007)*, e o filme *Imagens da prisão (Gefängnisbilder, 2000)*, da videoinstalação *Eu pensei estar vendo condenados (Ich glaubte Gefangene zu sehen, 2000)*, entre muitos outros. No site dedicado à obra de Farocki,²⁹ é visível o aumento da produção de videoinstalações a partir dos anos 2000 e a diminuição de títulos relacionados a filmes, sendo a maioria

²⁸ “Single channel” é um termo utilizado para se referir ao trabalho de videoarte apresentado e exibido em apenas um dispositivo de reprodução (uma tela, um monitor ou uma projeção), sendo disponibilizado em uma única fonte eletrônica (fita de vídeo, película ou digital).

²⁹ Disponível em: <http://www.harunfarocki.de/home.html>. Acesso em: 3 maio 2023.

destes, como foi comentado, versões de suas instalações. Isso atesta que o autor encontrou na arte aquilo que procurava no cinema: espaço, público, investimento, distribuição e facilidade de produção. Como ele mesmo pontua em sua autobiografia:

Se você se inscrever nos programas de financiamento de filmes, tem que enviar uma quantidade enorme de papéis, mesmo que seja um documentário sobre o qual não se sabe onde será filmado e com quem. Isso não é esperado de um artista. Para receber dinheiro de museus ou outras instituições artísticas, você só precisa enviar algumas páginas de texto (FAROCKI, 2010, p. 89).

Esse acontecimento na obra de Farocki trouxe novidades que fizeram o autor sair de sua zona familiar, que era o cinema ou a indústria televisiva. O autor reviveu sua prática cinematográfica no espaço expositivo e estruturou as principais características que marcam sua assinatura para o novo ambiente. Buscou novas parcerias e investidores e ainda teve que se adaptar ao público e às críticas.

Harun Farocki permaneceu no âmbito da arte até o final da sua vida em 2014 e produziu muitas instalações, cada uma com sua particularidade. Através da montagem branda e do trabalho com arquivos, essas instalações tornam visíveis as políticas das imagens no contemporâneo. Não cabe a essa pesquisa falar de todo o trabalho instalativo produzido por Farocki, devido à extensão de sua obra. O recorte é estabelecido ao se deter em apenas duas videoinstalações, e a partir desse momento observaremos como Farocki propõe um olhar constelar a partir de uma legibilidade dialética dos arquivos da obra *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* e de uma legibilidade pós-fotográfica dos arquivos de video games em *Paralelo I-V*.

3 A DESMONTAGEM CONSTELAR DE *A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA EM 11 DÉCADAS* (2006)

Pois que lugar melhor que o museu para confrontar o cinema outra vez mais com si mesmo e sua história?

Thomas Elsaesser (2010, p. 115)

A proposta inicial deste capítulo é apresentar os principais eventos que embasaram o contexto de criação da videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2006), sendo estes a produção do média-metragem intitulado *A saída dos operários da fábrica* (*Arbeiter verlassen die Fabrik*, 36 min., 1995) e de uma enciclopédia de arquivos filmicos, ambos idealizados por Farocki a partir do final da década de 1990. O projeto criado por Farocki chamado de *Bilderschatz*, ou tesouro das imagens, idealiza uma biblioteca que reuniria arquivos de imagens cinematográficas com a finalidade de se tornar um banco de dados de expressões filmicas para pesquisa e criação. Este projeto resultou no filme *A saída dos operários da fábrica*, que é marcado pela narração ensaística e analisa uma série de arquivos de imagens de filmes que tentam representar o trabalhador em ambiente laboral, partindo da cena de *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* dos irmãos Lumière, um dos primeiros registros da história do cinema ocidental. Outros filmes com propostas similares também foram produzidos com base nesse projeto, porém com temáticas diferentes, e serão abordados no decorrer do capítulo.

Dessa forma, um dos objetivos dessa primeira parte é relatar as pesquisas feitas por Farocki que impulsionaram a produção do média-metragem cuja finalidade era celebrar o centenário do cinema a partir de uma visão arqueológica e anacrônica. Posteriormente, em 2006, o filme se tornou a base para a elaboração de *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*. Por isso não nos propomos aqui a detalhar ou esgotar a análise do filme antecessor à videoinstalação, apenas recortar os pontos principais em que ele se sustenta e que vão se repetir na obra instalativa. Afinal, este movimento se torna essencial para que, no fim, seja possível fazer a comparação entre as duas obras.

A segunda proposta deste capítulo é apresentar a videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, que possui como material de arquivo a compilação de doze cenas de filmes de 1890 a 2000, distribuídos respectivamente em doze monitores. Ao adentrar no espaço da arte contemporânea, Farocki vislumbra uma nova possibilidade

para a reestruturação da obra. Essa nova configuração no espaço expositivo enfatiza o formato em várias telas, que contribui para uma montagem aberta, simultânea e espacial. A narração e a montagem ensaística cedem lugar para a montagem branda, mencionada no capítulo anterior. Por isso, além de abordar as discussões que envolvem o processo de ressignificação das imagens de arquivo através da montagem, este capítulo esboça uma tendência que se apoia em uma leitura “arquivizante”, trazendo à tona uma forma específica de pensar as imagens em movimento como arquivamento cultural da sociedade.

Em suma, o atual capítulo reflete a respeito do uso da imagem como arquivo ressignificada pela montagem branda, entendendo como a montagem no novo formato espacial desmonta o filme anterior e o remonta no espaço expositivo. Essa transformação possibilita uma leitura mais autônoma, constelar e política da imagem do trabalhador no cinema ao longo das décadas.

3.1 DIANTE DAS IMAGENS DO TRABALHO

Um dos principais desafios para quem pesquisa videoinstalações é a inevitável necessidade de as experienciar montadas no espaço arquitetônico da galeria ou do museu. Além de depender da localização e deslocamento para instituições de arte e espaços expositivos, nem sempre tais obras fazem parte do acervo permanente, ou seja, são obras de exposições temporárias, como bienais de arte e exposições solo de artistas que são itinerantes. Tal condição é um desafio para pesquisadores que estudam obras que se caracterizam como efêmeras, ou seja, obras que são montadas ou executadas para existir apenas naquele tempo e espaço específico, como instalações ou performances. Dessa forma, nem sempre é possível concretizar a análise das produções *in loco*, no momento da pesquisa, e por isso é preciso recorrer a outras formas sempre incompletas de visualização das obras, coletando informações nos catálogos das exposições, em reproduções fotográficas ou videográficas e também em relatos descritivos de comentadores.

É importante ressaltar que, diferentemente das artes plásticas instalativas ou performáticas, existe um aspecto inerente à fotografia, ao cinematográfico e ao vídeo que se torna uma utilidade para o pesquisador dessas linguagens, e esse aspecto é a reprodutibilidade técnica. Em alguns casos, videoinstalações constituídas de uma ou mais

telas são passíveis de serem reproduzidas em outras mídias através de cópias em vídeo ou digital, como por exemplo aparelhos de DVD ou computador. Desse modo, é possível ter contato com o conteúdo da videoinstalação e analisá-la posteriormente, mas a experiência continua sendo incompleta e limitada, por não se estar presente diante da obra.

Nesta pesquisa, a visualização das videoinstalações de Farocki não foi diferente, seguindo de forma semelhante os processos comentados acima. A investigação do capítulo anterior sobre *Interface* não foi feita in loco, mas viabilizada pela circulação da versão adaptada da obra provavelmente pelo próprio Farocki, que compactou as imagens dos dois monitores em apenas uma tela, ou seja, as duas sequências se acomodaram lado a lado em um único filme. Tal modificação possibilitou a análise da videoinstalação com uma limitada experiência de simultaneidade, necessária para a compreensão do conceito da obra videoinstalativa do autor, pois esta se baseia na relação dialética entre telas (imagens). Entretanto, a análise da videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, que será o foco deste capítulo, foi possibilitada pela exibição da obra na exposição Harun Farocki: Quem é Responsável?, em São Paulo, pelo Instituto Moreira Salles, em 2019. Esta exposição teve curadoria de Antje Ehmann e Heloisa Espada e foi dividida em dois grandes eixos temáticos que reuniram filmes e obras videoinstalativas nunca exibidas no Brasil.

Antes de prosseguir com a apresentação de *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, é necessária uma breve reflexão sobre a circulação de filmes e principalmente das videoinstalações de Farocki no Brasil. Diante da problemática posta inicialmente acerca da acessibilidade que se apresenta como desafio para quem pesquisa videoinstalação, é interessante ressaltar que a obra farockiana se insere nesta complexidade tendo em vista uma perspectiva brasileira. De acordo com catálogos de mostras e registros no site oficial do artista, as obras de Farocki começaram a circular no Brasil no final da década de 2000. Jane de Almeida (2017, p. 38) comenta que “a obra de Farocki deve ter sido inicialmente mostrada no Brasil por volta de 2008 ou 2009, com um ou dois filmes em mostras no Itaú Cultural e no CINUSP (Cinema da USP)”. Entretanto, datar com precisão o início ou a quantidade de exposições de filmes de Farocki se torna uma tarefa arriscada devido à existência de cineclubes independentes e meios educativos que escapam de registros e regulamentações institucionais, e por esse motivo não cabe a essa pesquisa fazer tal levantamento. Em contrapartida, diante do recorte do estudo da

produção de Farocki no âmbito da arte, torna-se relevante traçar uma breve retrospectiva dos eventos principais que trouxeram as videoinstalações para solo brasileiro.

No capítulo anterior, foi visto que o início da trajetória do cineasta na arte contemporânea aconteceu na metade da década de 1990 a partir da produção de *Interface*. Porém, a primeira exibição de suas videoinstalações no Brasil foi possibilitada apenas duas décadas depois, em 2010, pela 29ª Bienal de Arte de São Paulo, com a série *Jogos sérios I-IV (Serious Games I-IV)* (2009-2010). A referida bienal, com o tema “Há sempre um copo de mar para um homem navegar”, teve curadoria de Agnaldo Farias e Moacir dos Anjos e contou com diversos cineastas cujas obras ainda circulam entre os espaços de arte e o cinema experimental, entre eles Apichatpong Weerasethakul, Chantal Akerman, Jean-Luc Godard, Jonas Mekas e Pedro Costa.

De forma paralela, a Cinemateca Brasileira, em colaboração com a 29ª Bienal, trouxe uma retrospectiva com trinta obras em filmes e vídeos de Farocki, que resultou em um catálogo, *Harun Farocki: por uma politização do olhar* (2010), evidenciando um crescente interesse na obra de Farocki. Dois anos depois, em 2012, o cineasta vem ao Brasil para realizar uma conferência juntamente com Antje Ehmman no Museu de Arte do Rio. Infelizmente Farocki faleceu em 30 de julho de 2014, e essa seria sua última visita ao Brasil. Apesar da sua partida precoce, Farocki deixou obras ainda inéditas no Brasil e uma das tentativas póstumas de trazê-las foi a exposição *Programando o Visível*. O projeto teve curadoria de Jane de Almeida e foi realizado na instituição cultural paulista Paço das Artes em 2016. Dessa vez, a proposta era uma exposição solo dedicada às obras videoinstalativas *Paralelo I-IV* (2012-2014), *Interface* (1995) e *Frases de impacto, imagens de impacto: uma conversa com Vilém Flusser* (1986). No ano seguinte, fora do eixo Rio-São Paulo, em Fortaleza, é produzida a mostra *Harun Farocki: o Trabalho com as Imagens* (2017), que, além de filmes, integrou duas videoinstalações, a já mencionada *Paralelo I-IV* e *Labour in a single shot* (2011-2017).

Um breve intervalo se passou para que acontecesse uma das maiores exposições solo de Harun Farocki, realizada pelo Instituto Moreira Salles (IMS) entre o final de 2019 e início de 2020. Essa exibição, que se tornou a principal contribuição e viabilização para a presente pesquisa, foi sediada tanto no Rio de Janeiro quanto em São Paulo. A proposta de curadoria, assinada por Antje Ehmman e Heloisa Espada, tinha como premissa apresentar a obra de Farocki em duas partes: “a percepção de que não existem imagens inocentes; e a pesquisa obsessiva sobre o mundo do trabalho e suas consequências na

organização da sociedade”. A unidade do IMS Rio se concentrou em obras que se utilizam de vários tipos de imagens, como circuitos de segurança, jornais, jogos eletrônicos etc. Tais imagens são contextualizadas por Farocki em um debate que traz como problemática as múltiplas funcionalidades da visualidade contemporânea, num percurso em que o artista desconfia criticamente das relações de poder intrínsecas à produção dessas imagens pela sociedade de controle e pela guerra.

Já a exposição do IMS Paulista teve como centralidade as obras em que Farocki reflete sobre as formas de produção humana dentro do sistema capitalista ao longo do tempo e em diferentes países. Tal estudo é feito por Farocki de dois modos: de um lado, pela observação e comparação entre os diferentes gestos e performances da força de trabalho e, por outro lado, por meio da montagem de imagens que mimetizam essas manifestações do trabalho a partir de várias mídias e materialidades.

Dentre as variadas produções que constavam na mostra do IMS Paulista, estava a videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2006). Sua presença se destacava pela forma como estava disposta no espaço expositivo, e sua configuração chamava atenção por ser constituída de doze monitores de televisão posicionados lado a lado, no chão, em uma extensa fileira. Ressoando no ambiente escuro da galeria, a luminosidade azulada dos monitores refletia nos bancos que estavam à frente da instalação, iluminando os fones de ouvido que repousavam no assento, dos quais saiam longos fios que se conectavam com algumas televisões. Ao se aproximar da instalação, era possível perceber que o brilho abstrato emitido pelas telas tomava a forma de imagens em movimento. Uma visualização mais atenta revelava que cada monitor apresentava uma sequência diferente em loop, entretanto a reprodução das televisões não era sincronizada. Após um tempo percebia-se que todos os monitores iniciavam com a tela escura apresentando no centro uma data específica e em seguida mostravam cenas de trabalhadores saindo das fábricas ou convivendo dentro delas. Essas imagens eram trechos de filmes, documentários e comerciais, que através da montagem eram associados à data correspondente do início da sequência. Dessa forma, compreende-se que cada monitor remete a um arquivo de produção audiovisual sobre a classe trabalhadora referente a uma década, a partir de 1985 e tendo como fim os anos 2000. Os doze monitores podem ser vistos tanto da direita para a esquerda quanto da esquerda para a direita.

A breve descrição anterior relata a primeira impressão espectral que estimulou esta pesquisa a se debruçar na análise de *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*. Quando se está diante da videoinstalação – que instiga tanto pela forma quanto pela temática –, o principal questionamento que se levanta é sobre as motivações que levaram Farocki a produzir tal obra. Essa indagação conduz a uma investigação sobre o contexto de criação que se inicia com a celebração de cem anos da existência do cinema.

3.2 O CENTENÁRIO DO CINEMA E *LA SORTIE DE L'USINE LUMIÈRE À LYON*

O ano de 1995 ficou marcado pela agenda mundial de homenagens em torno do centenário do cinema. A comemoração fazia alusão ao ano da projeção pública dos filmes que estrearam o cinematógrafo patenteado pelos irmãos Lumière, em 1895. Entre os filmes exibidos estão os conhecidos *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* e *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. A inauguração do aparato, sediada em Paris, ocorreu no Teatro Eden, em La Ciotat, e no Grand Café, situado no Boulevard des Capucines. No Grand Café, a sessão foi paga, nos moldes do cinema que se frequenta atualmente, e por isso foi adotada por historiadores como o nascimento do cinema. Entretanto, há controvérsias no que tange a esse episódio, porque, apesar dessa concepção ser veiculada como senso comum na cultura popular, através da mídia e em parte da historiografia do cinema, há pesquisadores que contradizem essa oficialização histórica da data e estabelecem que essa exibição apenas impulsionou o cinema como um negócio rentável através da comercialização do cinematógrafo, equipamento que era mais acessível e simplificado em relação ao cinetoscópio inventado por Thomas Edison, e que popularizou o cinema no mundo inteiro. Para esses pesquisadores, a invenção do cinema vem de uma antiga e longa tradição de dispositivos e invenções ópticas que tentavam criar a ilusão da imagem em profundidade e em movimento. Estas discussões sobre a gênese cinematográfica reverberam até a atualidade, porém o importante é situar que as celebrações de 1995 fizeram com que diversas instituições, museus e artistas prestassem suas homenagens ao longo daquele ano.

O evento do centésimo aniversário do cinema e, particularmente, o filme de estreia do cinematógrafo, *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, dos Lumière, foram o ponto de partida para Farocki propor “uma pesquisa semanticamente orientada no arquivo do cinema” (PANTENBURG, 2010, p. 165), resultando no média-metragem intitulado *A saída dos operários da fábrica* (1995). Para que não se confundam as duas obras, dada a

semelhança entre os títulos, é essencial deixar claras as diferenças e as relações entre ambas logo de início.

La Sortie de l'usine Lumière à Lyon é um filme com duração de 45 segundos filmado pelos Lumière em 1895. Com uma única sequência, que enquadra um grupo de trabalhadores saindo dos portões de uma fábrica às pressas, essa película foi exibida pelos seus criadores para apresentar a funcionalidade do cinematógrafo.

O impacto desse registro, que ressoou na imaginação e na cultura cinematográfica ao longo das décadas, despertou em Farocki o interesse pela busca desse motivo nos cem anos do cinema, uma homenagem com base na revisitação da sua história. Dessa forma, o média-metragem *A saída dos operários da fábrica* (1995) foi produzido inteiramente a partir de cenas de filmes, documentários e peças de propaganda que mostram trabalhadores saindo ou entrando pelos portões de seus locais de trabalho. Farocki relaciona todas essas cenas que atravessaram um século da história das imagens em movimento com o filme dos Lumière, valendo-se de suas imagens para evocar uma discussão em torno dos arquivos visuais que representam os trabalhadores, suas condições de trabalho e situações que envolvem a esfera social trabalhista, como greves, lutas, relacionamentos e propagandas. Uma narração em off com tom ensaístico comenta as imagens e estabelece relações entre elas no que tange aos gestos, performance e composição dos personagens e das cenas.

Este filme se tornou a base da videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2006), como já dito no início do capítulo. A obra instalativa seria a versão adaptada das cenas encontradas no média-metragem, porém com os desvios que determinam a especificidade do meio expositivo, como será visto nos próximos tópicos.

3.3. RECICLANDO ARQUIVOS

De acordo com Consuelo Lins (2011), o uso de imagens de arquivo como matéria-prima para criar filmes tem se intensificado nos processos artísticos audiovisuais contemporâneos. A autora enfatiza que essa prática se realiza principalmente na “retomada de imagens já existentes, extraídas de arquivos públicos ou privados, em filmes vídeos e instalações, com efeitos e funções variadas” (LINS, 2011, p. 106). Esse procedimento não é novo para o cinema, que desde o seu nascimento é uma arte que armazena o que registra, antes em película e atualmente através do formato digital. A

autora afirma que a prática de reutilizar o que foi registrado e armazenado por outros pode ser observada desde a década de 1920, com os russos Dziga Vertov e Esfir Chub, que montavam filmes realizados por terceiros. Mas foi principalmente a década de 1970 que destacou cineastas experimentais que utilizavam o *found footage*, a reutilização de filmes amadores. Jaime Baron (2012, p. 103) pontua, no seu texto “The archive effect: archive footage as an experience of reception”, que existe uma diferença entre o *found footage* e o filme de arquivo documental: “o termo ‘imagem de arquivo’ no passado foi associado principalmente a documentários, e o termo ‘found footage’ associado principalmente ao filme experimental”.³⁰ Na medida em que os filmes amadores “encontrados” em feiras e esquecidos em depósitos eram utilizados por artistas e cineastas experimentais que trabalhavam a plasticidade da imagem, havia os arquivos filmicos oficiais feitos por instituições e utilizados por documentaristas como documentos históricos que legitimam e testemunham o passado. Entretanto, com a proliferação do vídeo e novas mídias, aumenta o acervo de imagens registradas, e torna-se mais fácil manipulá-las nos campos da videoarte e do cinema. De que maneira as diferentes formas de produção alteram o modo de circulação das imagens? Estamos expostos a imagens do passado pela crescente digitalização, e qual é a implicação disso? Phillipe Dubois (2009, p. 190) escreve, em “Um ‘efeito cinema’ na arte contemporânea”, que

a reprodutibilidade proporcionada pela fita magnética se amplifica de maneira intensa (tudo era copiado; em particular, e claro, os filmes de cinema). Muito antes do DVD, isso contribuiu para introduzir no espaço das artes, dos museus e principalmente das galerias imagens tomadas de empréstimo do grande corpo do cinema e citações de filmes recicladas conforme diversas operações de transformação ou deformação, o que se chamou de “cinefagia do vídeo”.

Foram muitas as práticas envolvendo a apropriação de imagens de arquivos em que os artistas montaram e desmontaram filmes de diversas fontes, indo desde reaproveitar películas deterioradas ou pouco exibidas, como fizeram Ken Jacobs e Bill Morrison, até ressignificar filmes existentes fazendo obras audiovisuais e instalativas que tensionam a temporalidade, a materialidade e a narrativa fílmica das fontes originárias, como fizeram Martin Arnold, Matthias Müller, Peter Tscherkassky e Douglas Gordon. Em um campo mais ensaístico do uso do arquivo estão os cineastas Jean-Luc Godard,

³⁰ Tradução livre do original: “Moreover, while the term ‘archival footage’ has in the past been associated primarily with documentary film and the term ‘found footage’ associated primarily with experimental film” (BARON, 2012, p. 103).

Chris Marker e Harun Farocki: o que esses cineastas fazem é um outro tipo de abordagem, mais discursiva e menos plástica, ao inserir as imagens dentro de um fluxo de pensamento.

Farocki tem uma longa tradição do uso de arquivo em seus filmes anteriores. De acordo com Lerman (2017, p. 24), por produzir em baixo orçamento, Farocki reciclava materiais de trabalhos encomendados como filmes documentais e comerciais que ele mesmo produzia, e por isso “acabou criando um sistema de retroalimentação que definiu sua maneira de montar os seus filmes”. Não cabe a este recorte citar todos os filmes, mas alguns exemplos já ilustram como Farocki reutiliza fotografias ou fragmentos cinematográficos e videográficos dele mesmo e de outras pessoas para criação de algo totalmente novo. Os arquivos ganharam espaço de forma gradual em seus filmes devido ao seu interesse pela montagem e ressignificação de imagens. Seu gesto particular as liberta da sua fonte original para as inserir sempre dentro de um contexto político que proporciona ressignificações para esses arquivos. Através de comentários críticos e principalmente na comparação com outras imagens, surgem novas camadas na imagem, e Farocki guia o espectador a escavá-las. A obra farockiana “é amplamente atravessada por uma força de ordem política. Nesse sentido, seus filmes são permeados por uma expressão do pensamento que estabelece tanto sua poética quanto sua responsabilidade política com a potência das imagens” (MELLO, 2014, p. 28).

No filme *Imagens do mundo e inscrição da guerra*, Farocki se destacou ao utilizar diversos arquivos fotográficos, pinturas e desenhos de diferentes épocas para embasar seu pensamento sobre a relação entre o visível e não visível da imagem e a fotografia, fazendo parte de um processo que envolve ao mesmo tempo criação e destruição. Entretanto, foi no longa-metragem *Videogramas de uma revolução* (*Videogramme einer Revolution*, 16 mm, 1992) que Farocki construiu um documentário constituído totalmente de gravações televisivas e filmagens de câmeras amadoras de civis, para tecer uma narrativa histórica sobre os eventos que levaram à queda do presidente romeno Nicolae Ceausescu em 1989. O trabalho da montagem coloca esses registros lado a lado ao costurar imagens que, mesmo soando antagônicas, ainda assim se revelam complementares no fluxo dos acontecimentos. Toda a violência que a câmera televisiva esconde, as câmeras trêmulas dos civis tentam registrar furtivamente. Entretanto, apesar de uma trama de imagens bem articuladas, esse tecido de recortes distintos que Farocki entrelaça possui pontas soltas que levam a múltiplas interpretações do espectador. Esse se torna um método de pensar

o uso de arquivos cuja finalidade é ser uma verdadeira engrenagem que move diferentes pontos de vistas a partir do contraste e semelhança, metáforas e relações inusitadas entre as imagens.

No texto autobiográfico “Trailers escritos”, Farocki revela que, antes mesmo de produzir *Videogramas*, havia recebido uma proposta de filme montado a partir de filmes publicitários, com o qual ele tinha a intenção de fazer um estudo iconográfico (FAROCKI, 2010). O filme em questão é o *A Day in the Life of a Consumer* (1993), que foi concebido para apresentar quatro décadas de filmes publicitários, porém tendo como ordem cronológica 24 horas na vida dos consumidores televisivos.³¹ Suas referências eram as obras de Dziga Vertov e Walter Ruttmann. Ambos produziram filmes mais experimentais, que associavam montagem, experimentação e ritmo. Dois filmes, em especial, se mostram bem próximos da fonte da ideia de Farocki: enquanto Vertov retratou um dia da vida na população de Odessa, cidade da antiga União Soviética, atual Ucrânia, a partir de diferentes angulações e efeitos de câmera em *Um homem com uma câmera* (1929), Walter Ruttmann gravou um filme-sinfonia na Alemanha, intitulado *Berlim: sinfonia da metrópole* (1927), que também apresenta uma ordem cronológica.³²

A Day in the Life of a Consumer foi produzido por um canal de televisão alemão, a SWR Baden-Baden, que graças ao produtor Ebbo Demant tinha um horário específico para documentários (FAROCKI, 2010). Entretanto, diferentemente do ocorrido em *Videogramas*, Farocki enfrentou maiores desafios devido à grande quantidade de material que possuía em mãos para realização do projeto. Essa quantidade oferecia dificuldades em relação ao nivelamento dos formatos dos excertos pois, em quarenta anos de publicidade, muito se transformou, com muita diferença entre essas imagens para edição, o que complexificava o trabalho semântico da montagem. *A Day in the Life of a Consumer* pode ser considerado um antecessor da proposta iconológica que nortearia o trabalho do média-metragem *A saída dos operários da fábrica* em 1995, sendo este o inaugurador de um projeto que tinha como objetivo construir uma biblioteca de arquivos cinematográficos.

³¹ Para mais informações sobre o filme, é possível verificar a página oficial de Harun Farocki. Disponível em: <https://www.harunfarocki.de/films/1990s/1993/a-day-in-the-life-of-a-consumer.html>. Acesso em: 12 maio 2024.

³² Em 2004, Farocki realizará sua própria obra sobre a regulação da cidade e de seus habitantes a partir de imagens de controle e operativas: a videoinstalação *Counter Music*.

3.4 BILDERSCHATZ

*Prenuncia-se assim a criação de um novo tipo de arquivo, uma futura biblioteca de imagens em movimento onde se podem consultar os elementos de uma imagem.*³³

Harun Farocki (2020e, p. 195)

Após anos de trabalho de pesquisa e curadoria de imagens, e diante das discussões crescentes sobre o futuro do armazenamento de arquivos imagéticos, Farocki põe em prática um projeto que pretendia criar um arquivo visual de motivos cinematográficos e audiovisuais ou, ainda, uma enciclopédia cinematográfica de expressões visuais fílmicas (FAROCKI; ERNST, 2004). O média-metragem *A saída dos operários da fábrica* é o primeiro resultado desta pesquisa não finalizada de Farocki, intitulada *Bilderschatz*. Esse arquivo visual funcionaria como um tipo de catálogo ou biblioteca de imagens em movimento classificadas e ordenadas a partir de um tema. Este catálogo poderia ser consultado para visualizar como um gesto, ideia ou conteúdo foi representado na história do cinema e do vídeo. As tentativas de materializar este projeto resultaram em filmes-ensaio como *A saída dos operários da fábrica* (1995), *A expressão das mãos* (*Der Ausdruck der Hände*, 1997) e *Imagens da prisão* (*Gefängnisbilder*, 2000) – que também possui a versão videoinstalativa *Eu pensei estar vendo condenados* (*Ich glaubte Gefangene zu sehen*, 2000). Todos esses filmes foram construídos inteiramente a partir de arquivos focados em analisar uma temática específica. O projeto buscava reorganizar os arquivos de diversas fontes em eixos temáticos que catalogam como os corpos e os gestos dos sujeitos subordinados ou em disputa com as instituições de poder são registrados ou representados ao longo da história das mídias. Posteriormente, a produção da videoinstalação *Paralelo I-IV* (2012-2014), que será abordada mais adiante, levou o projeto a analisar o pós-fotográfico ao catalogar arquivos de excertos de video games.

³³ Tradução livre do original: “Así se preannuncia la creación de un nuevo tipo de archivo, una futura biblioteca de imágenes en movimiento donde se puedan consultar los elementos de una imagen” (FAROCKI, 2020e, p. 195).

3.4.1 Os filmes que compõem o projeto *Bilderschatz*

Farocki procurou parceria com o canal de televisão WDR para a realização de *A saída dos operários da fábrica* (1995), que tinha como principal objetivo evocar a imagem do proletariado de fábrica concomitantemente ao desenvolvimento do cinema em seu primeiro século de existência. A fábrica e o cinema foram grandes protagonistas do século XX e palcos de implicações políticas e sociais. Thomas Elsaesser (2010, p. 125) aponta que “o que é tão crucial sobre *A saída dos trabalhadores da fábrica*, dos Lumière, é a convergência de uma tecnologia particular, o cinematógrafo, com um local particular, a fábrica”. Durante 36 minutos, Farocki mostra que, apesar de se tratar do espírito do tempo do século passado, a fábrica encarnaria na imagem muitas vezes e das mais variadas formas, sobrevivendo eternamente para que possa ser revisitada e remontada a partir do cinema.

Em 1995, Farocki publica na revista *Meteor*, em Viena, o artigo intitulado “A saída dos operários da fábrica”. Neste texto ele relata que assistiu a horas de diversos tipos de produções audiovisuais para encontrar os materiais para montagem:

durante os últimos doze meses me dediquei a registrar o maior número possível de variações sobre o tema deste filme: operários saindo do local de trabalho. Encontrei exemplos em documentários, filmes da indústria, cinejornais e longas-metragens. Deixei de lado os arquivos da televisão, que possuem uma quantidade infinita de material para cada tema. Também não recorri aos arquivos de publicidade para cinema e televisão, onde o trabalho industrial aparece muito ocasionalmente. Nas propagandas há dois temas que produzem medo: a morte e o trabalho fabril (FAROCKI, 2020e, p. 193).³⁴

Além da extensão da pesquisa e curadoria, a importância da análise pela repetição é registrada por Farocki (2010, p. 80) como um desafio na produção de *A saída dos operários da fábrica*: “assistia, várias vezes, a cada cena que pudesse ser útil para o projeto [...] assistia mais do que o normal, porque não podia ver como eram relevantes. Qual o critério de organização de cenas, o que a ordem deveria revelar?”. A linha de

³⁴ Tradução livre do original: “Durante los últimos doce meses me dediqué a registrar la mayor cantidad de variaciones posibles del tema de esta película: los empleados dejando su lugar de trabajo. Encontré ejemplos en documentales, en películas sobre la industria, en noticieros y largometrajes de ficción. Dejé de lado los archivos televisivos, que disponen de una cantidad inabarcable de material para cada tema. Tampoco recurrí a los archivos de publicidad para cine y televisión, donde el trabajo industrial aparece muy de vez en cuando. En los avisos publicitarios hay dos temas que producen pavor: la muerte y el trabajo fabril” (FAROCKI, 2020e, p. 193).

pensamento do projeto não se revelava de forma tão simples durante o processo de montagem, afinal não se tratava mais de um filme com uma abordagem cronológica, e sim de uma obra cujo ponto de partida era a evocação imagética de uma cena de trabalhadores saindo da fábrica do final do século XIX e que se desdobraria em outras cenas. Essa perspectiva, mais antológica, costuraria performance e gesto do trabalho em uma trama constelar, e por isso seria mais desafiadora.

O média-metragem se inicia com a sequência de menos de um minuto de *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895), que tem como enquadramento dois portões de uma fábrica que se abrem e rapidamente homens e mulheres saem daquele local, até desaparecer dos limites da tela. Esse simples registro foi o suficiente para deslumbrar a sociedade do século XIX com a percepção ilusória e mágica da imagem em movimento. A narração over de Farocki não só descreve a cena como também desenvolve comentários mais fabulares ao dizer: “desta primeira projeção fica na memória a pressa dos trabalhadores à saída, como se algo os puxasse. Ninguém fica no recinto da fábrica” (A SAÍDA..., 1995) (Figura 2).



Figura 2 – A saída da fábrica Lumière em Lyon (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895)

Essa sequência vai se repetir no média-metragem, mas sobrepondo novos sentidos a partir da relação com as demais imagens e, principalmente, das novas observações feitas através da narração ensaística. Em um momento (Figura 3), Farocki fará um recorte na imagem, especificamente no segundo em que uma mulher puxa a saia de outra, e a

narração faz o seguinte questionamento: “a câmera detectou uma mulher que dá um puxão à saia de outra antes de cada uma ir para seu lado. Dá um puxão, mas a outra pelo visto não se atreve a fazer o mesmo devido ao olho da câmara” (A SAÍDA..., 1995).



Figura 3 – Recorte feito por Farocki em *A saída da fábrica Lumière em Lyon* (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895)

A prática da repetição, como visto no capítulo anterior, é um recurso muito comum na filmografia ensaística de Farocki. Outro exemplo dessa prática é o filme *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (1988), em que ele sempre volta às mesmas imagens, muitas vezes recortando a imagem para dar ênfase em algum detalhe. Essa forma de ressignificação desperta modos de atenção para detalhes que passam despercebidos na leitura de imagem. Diante dos propósitos dos recursos usados, Lins (2011, p. 112) demonstra algumas dessas estratégias observadas no filme de Farocki:

Reutilizar uma imagem, congelá-la na tela, deixá-la mais lenta, fazê-la voltar, ou acelerar, dissociá-la do som são procedimentos utilizados por diferentes cineastas para imprimir uma distância entre a imagem e o mundo, entre a imagem e o espectador. Gestos que fazem o espectador experimentar as imagens como um dado a ser trabalhado, a ser compreendido, a ser relacionado com outros tempos, outras imagens, outras histórias e memórias e não como ilustração de um real preexistente.

Em outro momento do filme *A saída dos operários da fábrica*, essa reflexão é posta na seguinte frase dita pelo narrador: “uma imagem que vale por um termo que se pode usar em tantas situações. Uma imagem que vale por um termo, utilizada tantas vezes que a entendemos às cegas, e para a qual já nem deveríamos olhar” (A SAÍDA..., 1995).

Essa forma de questionar os arquivos através da montagem, associada à narração ensaística, revela ao espectador uma certa abertura da imagem para ser lida e interpretada, trazendo à tona questões que antes estavam invisibilizadas. Dessa forma, esse é um trabalho que traz possibilidades de configuração do passado, recolhendo pedaços do mundo, descobrindo associações fora do habitual e escovando a história a contrapelo, como diria Walter Benjamin (2012) nas “Teses sobre o conceito de história”.³⁵

Voltando à temática de *A saída dos operários da fábrica*, a narração do filme faz a seguinte observação: “O tema ‘fábrica’ não atraiu o cinema, chegando mais a causar-lhe repulsa. Se alinharmos imagens de saídas da fábrica em cem anos, parece que nestes cem anos se voltou sempre a gravar a mesma imagem” (A SAÍDA..., 1995). Farocki faz uma divagação sobre como o cinema tentou evitar o interior da fábrica e do trabalho, e por isso sua tarefa é dar visibilidade a esse tema, escavando imagens que tentassem montar a imagem do trabalho e do trabalhador, além de desvelar a relação entre indústria, sociedade e cinema. Dessa forma, Farocki vê essa cena como fadada a se repetir infinitamente nas cenas não apenas do cinema, mas de todo imaginário audiovisual. Na medida em que a narração comenta as imagens, fica claro que esse movimento da primeira saída do trabalho possui um peso gravitacional que faz com que outras representações do século XX orbitem sempre a mesma iconologia trabalho versus filme.

Após *A saída dos operários da fábrica* (1995), Farocki realiza *A expressão das mãos* (1997), que é um média-metragem de trinta minutos produzido pelo canal de TV WDR. O filme é constituído de uma antologia de cenas de ficções e documentários que enfatizam a ação das mãos. Essas cenas são exibidas de forma alternada em dois monitores de televisão em que a câmera se movimenta horizontalmente entre os dois. Esse processo de relação entre imagens é semelhante ao da videoinstalação *Interface* (1995). Dessa forma, o curta se distancia de um formato tradicional de filme de arquivo ao se comportar como uma performance e videoinstalação filmada. Os monitores estão separados por uma

³⁵ A expressão é retirada dessa citação de Walter Benjamin “E assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco o processo de transmissão de cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo” (BENJAMIN, 2012, p. 4).

escrivadinha que se torna a mesa de estudo onde se vê as mãos de Farocki manipular páginas de livros sobre gestualidade,³⁶ desenhar esquemas das cenas em blocos de notas e mimetizar ou destacar os gestos observados nos livros e filmes (Figura 4). Esse processo híbrido estabelece uma verdadeira dissecação das cenas, que constantemente são rebobinadas, pausadas, repetidas e recortadas pelas mãos de Farocki.³⁷ A narração é composta pela sua própria voz e envolve o espectador em uma análise compartilhada sobre o toque e a linguagem gestual das mãos, mas também aborda paralelamente as questões da ordem do cinematográfico ao discutir o desenvolvimento da escala de planos e atuação no cinema.³⁸

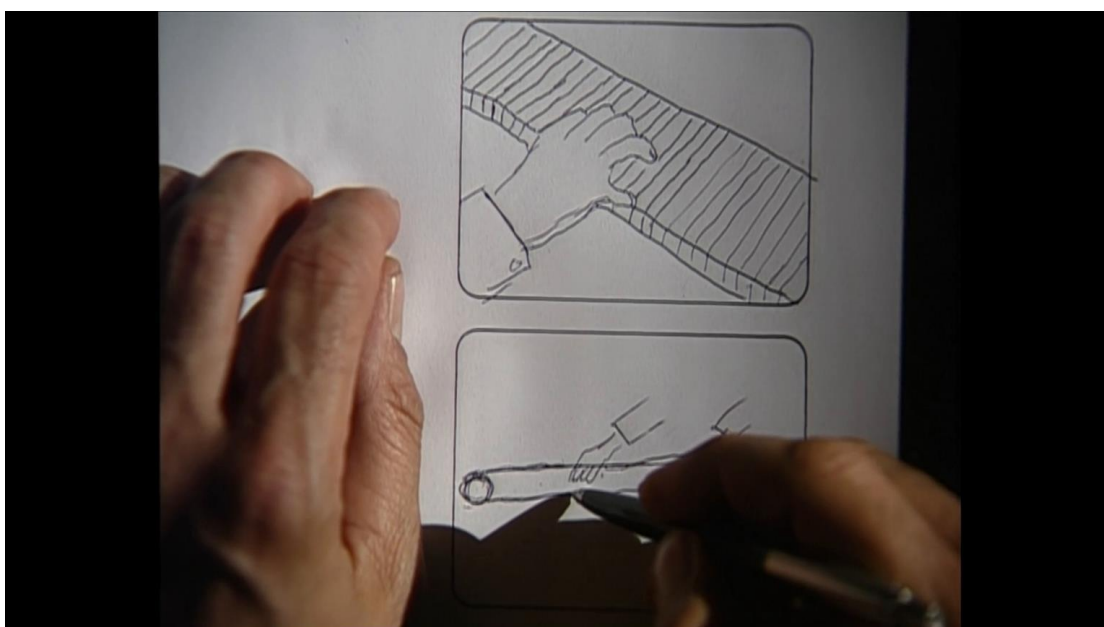


Figura 4 – Cena que exibe Farocki desenhando na mesa de trabalho do filme *A expressão das mãos* (1997)

³⁶ Um dos livros que Farocki utiliza é *Gestologie und filmspielerei* (“Gestologia e representação para atores de cinema”), escrito por Dyk Rudenski em 1927. Farocki comenta que o livro tinha como intenção sistematizar uma gramática de expressões de atuação para o cinema.

³⁷ Em algumas imagens, Farocki usa suas próprias mãos diante do monitor para fazer novos enquadramentos, destacando detalhes nas cenas analisadas. Essa performance já era utilizada em *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (1989) nas fotografias e filmes.

³⁸ Farocki faz uma discussão que retoma questões sobre os primórdios do cinema, momento em que se utilizava predominantemente planos mais abertos. Antes de se estabelecer definitivamente, o plano detalhe era utilizado para destacar eventos pontuais na narrativa que possivelmente se perderiam em planos gerais, ou seja, o recurso era uma forma de guiar o olhar do espectador. Entretanto, a escassez de planos fechados e a falta do som levaram os atores do primeiro cinema a desenvolver uma linguagem corporal específica que codificava visualmente a narrativa.

A reflexão inicial posta no filme é a contraposição entre os planos fechados da mão e do rosto, caminhando na contramão de certas teorias do cinema – como a de Bela Balázs – que canonizaram o primeiro plano e o close do rosto em detrimento das demais partes do corpo – essa escolha particularmente cinematográfica se deveria à capacidade do rosto de revelar o âmago das personagens.³⁹ Essa literatura enfatiza que a expressão facial renderia ao espectador a verdadeira janela da alma de uma pessoa, pois o rosto teria o poder de encarnar na tela os desejos, as intenções e a personalidade, além de transportar psicologicamente o drama para quem o assiste através da identificação. Farocki, entretanto, defende a capacidade da mão em ser um membro que comunica e visibiliza através do gesto, pois “cinema não é um meio de toque, mas deriva do sentido da visão. O cinema traduz a maioria das sensações do tato em olhar”. O primeiro exemplo visual mostrado é a cena de *Pickup on South Street* (1953), de Samuel Fuller. A cena inicia com um homem encarando uma mulher no metrô com intenção de seduzi-la pelo olhar. Enquanto a jovem hipnotizada corresponde ao flerte, as mãos do homem invadem sua bolsa e a roubam sem que a mulher perceba (figuras 5 e 6). O rosto e as expressões tendem a dissimular e esconder, enquanto as mãos materializam o sensorial em matéria fílmica visual e demonstram uma intenção mais instintiva e simbólica da linguagem corporal (SILVEIRA, 2018).⁴⁰ Outros filmes são citados e mostrados em monitores, entre eles *Betrayed by a Handprint* (1908), de D.W. Griffith, *North by Northwest*, (1959), de Alfred Hitchcock, *Un Chien andalou* (1929), de Luis Buñuel, e *The Beast with Five Fingers* (1946), de Peter Lorre, aos quais Farocki reage e faz comentários, da mesma maneira como em *Interface* (1995).

³⁹ Béla Balázs, em sua obra *Theory of the Film* (1930), argumenta sobre a especificidade da linguagem cinematográfica. Para o autor, o primeiro plano é a principal engrenagem pela qual o cinema descortina seu poder revelador, através do detalhe que o drama intensifica: “É o primeiro plano, disse, que dá ao cinema seu poder de revelar os movimentos secretos e as leis da natureza” (ANDREW, 1989, p. 88).

⁴⁰ Para uma análise mais aprofundada desse curta, recomenda-se a leitura do artigo de Rodolfo Anes Silveira (2018) intitulado “Breve aproximação ao significado de ‘O toque em cinema’ na sobrevivência do arquivo no filme de Harun Farocki: Der Ausdruck der Hände”.



Figura 5 – Cena de *A expressão das mãos* (1997)



Figura 6 – Cena de *A expressão das mãos* (1997)

Em resumo, *A expressão das mãos* (1997) é também um filme-ensaio no qual Farocki recorre ao arquivo do cinema e a outras mídias culturais para evidenciar noções como atuação, gestualidade e comunicação através da representação das mãos e suas potências interpretativas:

a mão pode ser virada, rodada, observada de todos os lados; é o único membro do corpo passível de admiração em todas as perspectivas. Pode ser poiso para os olhos como se fosse um espelho; pode ser uma superfície de escrita, um ecrã ou um palco para um mundo imaginário.

Para quem a vê, é muito mais do que uma mão, é o que os olhos conseguem imaginar (SILVEIRA, 2018, p. 95).

Nessa mesma perspectiva, também caminham o filme *Imagens da prisão* (*Gefängnisbilder*, 60 min., 2000) e sua versão videoinstalativa *Eu pensei estar vendo condenados* (*Ich glaubte Gefangene zu sehen*, 23 min., 2000), produzidos paralelamente, em mais um projeto proveniente dos estudos em torno de motivos visuais (Figura 7). O média-metragem também possui o ensaio enquanto forma narrativa, e o estilo da montagem varia entre imagens sucessivas e imagens sobrepostas lado a lado a fim de induzir comparações visuais entre duas imagens. A videoinstalação é uma versão reduzida que não possui todas as imagens da versão cinematográfica, porém as imagens são distribuídas em duas telas que propiciam o mesmo efeito.

Ambos têm como temática diferentes pontos de vista das instituições carcerárias a partir de suas representações imagéticas. Segundo Farocki, a pesquisa de *Imagens da prisão* não é apenas um estudo iconológico, mas também antropológico (IMAGENS..., 2000). Dessa forma inicia-se uma pesquisa que debate tanto o projeto arquitetônico da construção de prisões que tinham como base o panóptico⁴¹ quanto as variadas imagens que circulavam entre os muros altos dessas instituições. Farocki relata a experiência dessa pesquisa em um ensaio intitulado, na versão espanhola, “Miradas que controlan” (1999).⁴² Ele comenta que a busca de imagens começa nas prisões dos Estados Unidos, que têm uma quantidade alta de presidiários e altos índices de violência entre presos e agentes de segurança, acarretando mortes dentro das instituições. Diante dessa situação, famílias buscavam por justiça através de advogados. A partir de conversas com os defensores dos familiares, se inicia uma busca por imagens nos arquivos filmicos e nas penitenciárias de segurança máxima que conseguissem expressar a complexidade do tema prisão: “procurávamos imagens das câmeras de vigilância instaladas nas penitenciárias, filmes instrutivos para agentes penitenciários, documentários e longas-metragens cujo tema fosse a vida na prisão” (FAROCKI, 2020c, p. 203).⁴³

⁴¹ Termo cunhado pelo jurista Jeremy Bentham, o “panóptico” é um projeto arquitetônico carcerário com uma torre central que permite a observação dos presos individualmente, no interior de cada cela. Os confinados que ali permanecem não são capazes de ver quem os observa, mas se sentem vigiados, o que modifica o seu comportamento.

⁴² A publicação original foi feita em alemão, com o título “Kontrollblicke”, e publicada na *Jungle World* em 1999.

⁴³ “Buscábamos imágenes de las cámaras de vigilancia instaladas en las penitenciarias, películas de instrucción para guardiacárceles, documentales y largometrajes cuya temática incluyera la vida en prisión” (FAROCKI, 2020d, p. 203).

Diferentemente de projetos anteriores – *A saída dos operários da fábrica* (1995) e *A expressão das mãos* (1997), cujo material utilizado é proveniente de buscas no acervo cinematográfico ou televisivo –, *Imagens da prisão* (2000) recorre a outro tipo de acervo de produção imagética, que se torna crescente a partir dos anos 1980: o arquivo de imagens videográficas produzidas por câmeras de vigilância, câmeras acopladas em máquinas, sensores e computadores, entre outros. *Imagens da prisão* tem como motivação mostrar diferentes pontos de vista sobre a instituição carcerária através de imagens que tecem conexões entre isolamento, confinamento, violência, vigilância, imobilidade e resistência. Essas imagens são sobrepostas a imagens de documentários e filmes ficcionais, misturando realidade e representação. Dessa forma, Farocki amplia o conceito visual do projeto *Bilderschatz* adicionando, além de imagens cinematográficas, imagens de dispositivos que fazem registros de maneira processual, sem qualquer intencionalidade estética.



Figura 7 – Imagens de um documentário e de uma câmera de vigilância lado a lado no filme ensaio *Imagens da prisão* (2000)

O filme se inicia com o excerto de um documentário alemão intitulado *Abseits des Weges* (*À margem do caminho*, 1926) para começar uma discussão sobre confinamento dos corpos e todas as ordens que lhes são impostas em determinados espaços de reclusão. O filme inicialmente se passa em um asilo com crianças e jovens com deficiência, e em seguida mostra cenas de uma fábrica e de uma prisão. Farocki evidencia a organização em fila sob o signo da ordem, que tem como objetivo movimentar, uniformizar e alinhar

os corpos dessas pessoas que não se adequam à sociedade disciplinar.⁴⁴ Essa condição apresentada em imagens no filme alude às formulações de Michel Foucault em *Vigiar e punir* (1987), que analisa os mecanismos de vigilância e punição em várias instituições através dos capítulos “Suplício”, “Punição”, “Disciplina” e “Prisão”. A partir das variadas facetas do sistema prisional, Farocki mostrará, com sua curadoria de imagens, que a prisão não é só um lugar das proibições, mas também dos segredos, desejos, transgressões e resistência daqueles que não querem ser julgados, observados ou vigiados. A partir das cenas do filme *Um condenado à morte escapou* (1956), de Robert Bresson, que retrata o plano de fuga de um ativista da resistência francesa preso durante a ocupação nazista, Farocki mostra o ponto de vista daquele que resiste ao cárcere e tenta transformar o lugar e os objetos do cativo em ferramentas para alcançar a liberdade. Por outro lado, as cenas do filme *Uma canção de amor* (1950), de Jean Genet, passam-se em uma prisão francesa, onde prisioneiros que tentam se comunicar e trocar afeto entre si são vigiados por um guarda que sente prazer em observá-los. A vigilância é uma constante que invade os corpos e a intimidade dos condenados, além de se tornar um exercício da violência e do poder.



Figura 8 – Imagens de um circuito de segurança e de uma câmera de vigilância lado a lado no filme-ensaio *Imagens da prisão* (2000)

⁴⁴ Esta pesquisa não tem como objetivo se aprofundar na análise temática do curta-metragem *Imagens da prisão*. Dessa forma recomenda-se os artigos “Humanidade e crítica de Harun Farocki: uma análise dos temas recorrentes na montagem do documentário *Imagens da prisão*”, de Carlos Vargas Sant’Anna e Flávia Person (2020), e “Vigilância e controle na obra de Harun Farocki” (2018), de Jamer Guterres de Mello (2014).

Entretanto, com o desenvolvimento das novas tecnologias de captação de vídeo, o olho do vigia se transforma no olho da câmera de vigilância. Este equipamento é mais efetivo do que o olhar humano, pois a objetiva da câmera é programada para monitorar e reconhecer, e em alguns lugares o eixo visual e o eixo da mira coincidem. A partir dessa discussão, Farocki exhibe imagens de câmeras de vigilâncias que retratam a violência dentro das prisões, aparelhos de leitura de identidade (voz e rosto), aparelhos biométricos, computadores, scanners e detectores de metais. Todas essas novas imagens tecnológicas são combinadas lado a lado com imagens do imaginário fílmico para compor um novo olhar para esses arquivos que não foram feitos para fins estéticos ou narrativos da linguagem cinematográfica (Figura 8). Em uma determinada sequência (Figura 9), observam-se cenas da visita de companheiras dos prisioneiros e a câmera registra todo movimento dos casais, vigiando para que possa evitar qualquer suspeita de interação indevida entre os amantes. A narração diz: “sob vigilância, o amor tem que encontrar uma expressão particular [...] aqui homem e mulher só se podem tocar nas mãos” (IMAGENS..., 2000). A narração e a montagem de Farocki evidenciam outros detalhes despercebidos pela câmera mecânica, como na cena em que uma visita mostra ao prisioneiro uma moeda antiga e uma atual. Ambos ficam olhando as duas, e a narração diz “o mundo lá fora mudou, a moeda nova lembra a vida perdida” (IMAGENS..., 2000). Esses comentários elevam essas imagens a arquivos a serem imaginados, interrogados, analisados e ressignificados dentro do contexto do filme-ensaio. Essas são imagens descartáveis e que talvez apenas funcionários das instituições veriam, porém Farocki consegue nos fazer ver além do visível e banal que elas nos mostram.



Figura 9 – Imagem de um casal registrada por câmera de vigilância, no filme-ensaio *Imagens da prisão* (2000)

Em resumo, o filme propõe uma discussão ética sobre os mecanismos de aprisionamento do cárcere moderno. Farocki comenta que, diferentemente do que acontecia no passado, quando o castigo era a exposição e a execução pública, hoje as pessoas que cometem atos infracionais são excluídas da população, e sua punição é o isolamento em prisões cada vez mais distantes dos centros urbanos. Entretanto, Farocki (2020c, p. 208) ressalta a contradição que existe nesse movimento, pois, apesar da invisibilidade, “a prisão da modernidade busca reabilitar o preso e não mais o expõe publicamente, mas o olhar atento do guarda está sempre sobre ele”.⁴⁵ Esse olhar resulta em infinitas imagens, e Farocki as converte em agenciamento político e estético: “Se tivéssemos presentes todas as cenas em que um prisioneiro é posto em liberdade, podíamos compor uma imagem da libertação” (IMAGENS..., 2000).

Os arquivos utilizados nessas três obras comentadas anteriormente se comportam como fragmentos de um passado filmico que, justapostos a outras mídias – livros, anotações e comentários de Farocki –, são ressignificados no presente. Esse processo se dá através da leitura e releitura desses fragmentos que agregam e desagregam novas camadas interpretativas a esses arquivos. Farocki, ao extrair os excertos dos longas, trata o material filmico não em sua totalidade, mas em uma unidade que se desprende de uma lógica narrativa planejada e ganha outras vidas, encaixando-se em outros contextos. Esse processo é semelhante ao trabalho do arqueólogo, que, ao encontrar um caco perdido, reconstrói de forma imaginária aquilo que poderia ser um vaso ou qualquer louça. O que Farocki faz é construir uma relação anacrônica entre essas imagens do passado e do presente com outras mídias, abrindo a possibilidade de entendimento através de uma perspectiva mais ampla da cultura e memória visual. Sobre essa perspectiva, o pesquisador Jamer Guterres de Mello (2014, p. 21) escreve sobre a potencialidade do gesto de Farocki em montar essas imagens de fontes e tempos heterogêneos:

Nunca fomos tão expostos, cotidianamente e de maneira banal, a uma infinidade de imagens do passado como na contemporaneidade. Há uma coexistência de sinais que pertencem a várias épocas distintas e isso é característico de nosso tempo.

⁴⁵ Tradução livre do original: “La cárcel de la modernidad busca rehabilitar al prisionero y ya no lo expone públicamente, pero la mirada vigilante del guardia está siempre puesta sobre él” (FAROCKI, 2020c, p. 208).

3.4.2 A criação de um dicionário de expressões cinematográficas

Os filmes aqui citados estão relacionados com as discussões sobre arquivamento provocadas pela proliferação de novas mídias e suas formas cada vez mais rápidas de produção e armazenamento de imagens. Sobre o envolvimento de Farocki nesse contexto, Pantenburg (2010, p. 165) pontua:

Um possível pano de fundo desses trabalhos constrói a avaliação de Farocki de que a questão da acessibilidade das imagens e as possibilidades técnicas oferecidas pela conversão do arquivo de imagens analógico para digital poderiam fundar uma produtiva aliança com a ciência das imagens.

Como visto no capítulo anterior, intensificam-se nos anos 1990 algumas tendências dos estudos culturais que tinham como objetivo centralizar as pesquisas sobre a busca e o armazenamento de imagens, principalmente aquelas que pensam a teoria de arquivo a partir da ciência da imagem e da cultura (PANTENBURG, 2010). Abordando o paradigma das imagens criadas através de dados, essas pesquisas, que pensavam no destino do arquivamento das imagens de mídia digital, refletiram sobre cultura visual, algoritmo e arte e foram responsáveis por impulsionar, em 2001, o simpósio *Suchbilder* no *Kunst-Werke*. Como pontua Pantenburg (2010, p. 166), “o ambiente da arte nesse momento torna disponível uma área comum em que filme e ciência se encontram”. O autor enfatiza que isso se dá por duas vias: tanto pelo interesse crescente da arte contemporânea em absorver e atrair arquivos de imagem em movimento quanto pelos estudos das ciências sociais. De acordo com Pantenburg, esse ambiente se divide entre “semânticos” e “algorítmicos”; ele não entra em detalhes sobre as diferenças e peculiaridades de ambos, mas explica que o grupo dos semânticos não compartilha das mesmas opiniões que dos algorítmicos, e essa polaridade teria ficado evidente durante o evento no *Kunst-Werke*.

Esse encontro resultou no livro *Suchbilder: visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*, organizado por Wolfgang Ernst, Stefan Heidenreich e Ute Holl, que contou com contribuições textuais de teóricos da mídia como Hartmut Winkler e Wolfgang Ernst, mas também de artistas e especialistas em computação. A investigação desse grupo se pautou em como as técnicas de registro fotográfico e fílmico mudaram visualmente a história da arte e da cultura a partir do momento em que imagens passaram a ser gravadas por máquinas e produzidas por computadores, provocando questionamentos sobre quais

mudanças teriam ocorrido no armazenamento e na catalogação de arquivos. Para esses teóricos, um mundo onde reina um imenso banco de dados de imagens e que ambiciona criar “o desejo por um léxico imagético, cujos elementos possam eles próprios serem endereçados por imagens, só pode seguir as ideias que temos de uma forma, um formato, uma constelação visível”⁴⁶ (ERNST; HEIDENREICH; HOLL, 2003, p. 7). Esse desejo de uma enciclopédia instrumentalizada através da imagem tem o intuito de repensar a forma como a cultura ocidental cataloga a memória visual, que é principalmente “caracterizada pela palavra como instrumento de controle e meio de navegação: registro do conteúdo da imagem, titulação de autores e obras, gerenciamento de imagens de filmes por meio de roteiro e script”⁴⁷ (ERNST; HEIDENREICH; HOLL, 2003, p. 8). Ou seja, existe uma necessidade de organizar um sistema enciclopédico imagético que não seja precedido pela palavra, mas sim por imagens comentando imagens.

Um dos nomes evocados em *Suchbilder* é o do historiador da cultura Aby Warburg (1826-1929), que tentou até o final da sua vida colocar em prática uma nova visão para a disciplina da história da arte e seu arquivamento através de uma “ciência da cultura”. Essa abordagem pretendia deslocar o conceito de história da arte para uma história das imagens; nela, o saber visual é visto a partir de uma perspectiva mais transversal, “que reuniria aspectos da história, filosofia, psicologia, antropologia, arte e estética” (MACIEL, 2018, p. 192). Essa pesquisa resultou em uma biblioteca⁴⁸ e na construção de um atlas de imagens que pudesse se tornar “uma história da arte sem palavras” (SAMAIN, 2011), nomeado *Atlas Mnemosyne (Mnemosyne Bilderatlas)* em homenagem à deusa que personificava a memória na mitologia grega. Ele é constituído

⁴⁶ Tradução livre do original: “Der Wunsch nach einem Bild-Lexikon, dessen Elemente selbst nach Bildern adressiert werden könnten, kann den Vorstellungen, die wir von einer Form, einer Gestalt, einer sichtbaren Konstellation haben, nur folgen” (ERNST; HEIDENREICH; HOLL, 2003, p. 7).

⁴⁷ Tradução livre do original: “Übertragens und Verarbeitens aufgespeicherter Bildermengen vom Wort als Steuerungs instrument und Medium der Navigation geprägt: Verschlagwortung von Bildinhalten, Autoren- und Werkbetitelung, Verwaltung von Film-bildern durch Drehbuch und Skript” (ERNST; HEIDENREICH; HOLL, 2003, p. 8).

⁴⁸ A Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg (KBW) foi inaugurada em 1926 e possui uma proposta de organização baseada na ideia da “lei da boa vizinhança”, “devida à capacidade que os livros teriam de se relacionar uns com outros e, sobretudo, de despertar no leitor perspectivas, cumplicidades, conivências e correspondências heurísticas cada vez mais ricas” (SAMAIN, 2011, p. 35). A biblioteca não era dividida em disciplinas, mas sim em categorias como “imagem”, “ação”, “palavra” e “orientação”. Para maior entendimento recomenda-se a leitura do artigo “As ‘Mnemosyne(s)’ de Aby Warburg: entre antropologia, imagens e arte”, de Etienne Samain (2011).

de imensos painéis (63 pranchas) de fundo preto, nas quais são fixadas reproduções fotográficas de pinturas, gravuras, esculturas e objetos, entre outras manifestações visuais. A pesquisa de Warburg era principalmente sobre a herança da cultura visual do Renascimento e sua sobrevivência em imagens de tempos distintos da história da arte. As imagens selecionadas são organizadas em uma montagem não linear, como um mosaico. Em cada prancha, as fotografias não são fixas, mas presas com alfinetes, o que permite manipulá-las, retirá-las e trocá-las de lugar, reaproveitando-as em outras pranchas. Essa dinâmica contribuía para novas montagens e leituras. O antropólogo Etienne Samain (2011, p. 36) comenta que essa estrutura permitia

que as imagens pudessem entrar em diálogo, se pensar entre si, no tempo e no espaço de uma longa história cultural ocidental; para que pudessem também ser observadas, relacionadas, confrontadas na grande arquitetura dos tempos e das memórias humanas. A história da arte tradicional transfigurava-se em uma antropologia do visual.

Para Warburg, as imagens carregam a memória, são rastros de um tempo que sobrevive através do gesto. As reproduções ali fixadas são verdadeiros fragmentos de tempos, narrativas e formas que, juntas, compõem uma imagem sobre um tema específico. A escolha de uma perspectiva de montagem que foge da lógica teleológica da história da arte permite que o olhar faça um passeio livre pela justaposição desses objetos artísticos, sugerindo uma constelação de possibilidades de leituras e conexões entre elas.

No campo da filosofia, o trabalho inacabado de Walter Benjamin, *Passagens (Das Passagen-Werk, 1927-1940)* também projetou um estudo que visava a articulação de arquivos díspares para compor uma abordagem histórica sobre o passado:

O projeto das *Passagens* tem como foco interpretar os fenômenos da aparência social reificada do capitalismo avançado tendo como cenário a cidade de Paris durante o século XIX. A envergadura e o propósito de tal projeto seria elaborar uma crítica sociocultural da modernidade com base em fundamentos histórico-conceituais fornecidos pelo distanciamento que o presente do historiador proporciona, bem como elaborar, também, uma nova abordagem e uso dos documentos históricos (SAMPAIO, 2018, p. 39).

Passagens é um livro em forma de arquivo. Ele contém diversos fragmentos textuais (citações, esboços, descrições, ensaios) que estão organizados por eixos temáticos que vão de A a Z. Cada eixo agrupa textos que versam sobre a produção cultural, filosófica e econômica da modernidade parisiense. No arquivo de posição N, chamado também de “Teoria do conhecimento, teoria do progresso”, Benjamin escreve

sobre a construção de *Passagens* e afirma que “sua teoria está intimamente ligada à da montagem” (BENJAMIN, 2009, p. 500). Além disso, seu projeto visava uma concepção materialista da história através da imagem dialética.

De forma semelhante, Harun Farocki compreende a história do cinema dentro de uma perspectiva mais ampla das histórias das imagens e da cultura visual para pensar na criação de uma enciclopédia de motivos cinematográficos que possa conectar expressões visuais através de um meio que seja o próprio vocabulário visual (ERNST, HEIDENREICH, HOLL, 2003). No simpósio *Suchbilder*, Farocki contribuiu com o texto “Wie soll man das nennen, was ich vermisse?”,⁴⁹ no qual descreve como iniciou sua pesquisa através da análise e do processo de seleção das mídias de *A saída dos operários da fábrica* (1995). Farocki dá continuidade aos relatos sobre os resultados da sua pesquisa, dessa vez para o 3rd International Flusser Lecture, no texto “Bilderschatz” (2001), onde comenta a seleção de imagens, os filmes produzidos a partir do projeto e a necessidade de uma espécie de dicionário para o cinema que pudesse articular visualmente essas imagens:

Quando procurava uma encomenda para a minha coleção de material, pensei nos dicionários que documentam cronologicamente o uso de uma palavra ou expressão, e depois percebi que não há nada para um filme que corresponda a um dicionário. Como se deve chamar o que me falta? Podia chamá-lo “livro de imagens”, podia talvez chamá-lo “thesaurus” ou “tesouro de imagens”, podia talvez chamá-lo “arquivo de expressões cinematográficas” (FAROCKI, 2001, p. 38).⁵⁰

A proposta de Farocki não se limitava a construir uma coleção de arquivos das expressões cinematográficas, mas buscava transformar o *Bilderschatz* em uma organização correspondente à da gramática de um idioma, com regras e estruturas específicas para o aprendizado das funções das imagens. Analisando a composição do projeto e os filmes, Monika Wermuth (2011, p. 309) comenta que, “se considerarmos o

⁴⁹ Tradução livre: “Como você deve chamar o que estou perdendo?”.

⁵⁰ Tradução livre do original: “Beim Suchen nach einer Ordnung für meine Stoffsammlung dachte ich an die Wörterbücher, die den Gebrauch eines Wortes oder Ausdrucks chronologisch belegen, und da fiel mir auf, dass es für den Film nichts gibt, was einem Wörterbuch entspräche. Wie sollte man das nennen, was ich vermisse? Man könnte es „Bilderbuch” nennen, man könnte es vielleicht „Thesaurus” oder „Bilderschatz” nennen, man könnte es vielleicht auch „Archiv für filmische Ausdrücke” nennen (FAROCKI, 2001, p. 38).

filme como uma forma de linguagem, o vocabulário das imagens também poderia servir para compreender e traduzir expressões individuais”.⁵¹

No texto “Bilderschatz” (2000), Farocki também descreve a proposta dos filmes – já comentados nesta pesquisa – que foram produzidos para impulsionar o projeto e demonstrar como uma criação audiovisual pode ser desenvolvida para materializar a ideia da enciclopédia cinematográfica. É importante destacar a maneira como Farocki conduz os filmes que fazem parte desse projeto, principalmente no que tange ao tratamento do arquivo. Trata-se de filmes que possuem uma pulsão arqueológica em sua proposta, pois Farocki reconhece qualquer produção visual como um arquivo a ser investigado e engrenado dentro de um contexto ou tema. O material de arquivo desses filmes é heterogêneo e anacrônico, e por isso a articulação acontece pelo comentário e a montagem. Esse movimento é possível devido ao discurso ensaístico que Farocki produz sobre as imagens. Ademais, uma particularidade da poética deste cineasta, que também é artista e pesquisador, é evitar sentenças totalitárias ou rasas sobre os arquivos. Pelo contrário, seus comentários evidenciam o caráter lacunar das imagens e permitem que se abram mais possibilidades de interação entre elas:

além da montagem e coleção de motivos, Farocki também avalia e classifica as imagens através do comentário. Os motivos individuais são assim classificados não apenas de acordo com sua aparência histórica e presença, mas também em relação ao seu significado cultural, social e midiático (WERMUTH, 2011, p. 306).⁵²

Complementando Monika Wermuth no trecho supracitado, os comentários de Farocki colocam em evidência as relações entre representação e realidade, ademais desvelam os agenciamentos estéticos e políticos contidos em suas produções, independentemente de sua origem. Entretanto, o interesse maior da presente pesquisa é perceber o que acontece quando não há a orientação do comentário ensaístico tão característico da obra cinematográfica farockiana, de qual maneira os arquivos se

⁵¹ “Betrachtet man den Film als eine Form der Sprache, könnte der Bilderschatz außerdem dazu dienen, einzelne Ausdrücke verstehen und übersetzen zu können” (WERMUTH, 2011, p. 309).

⁵² “Über die Montage und Sammlung von Motiven hinaus vollzieht Farocki durch den Kommentar auch eine Bewertung und Einordnung der Bilder. Die einzelnen Motive werden somit nicht nur nach ihrem historischen Erscheinen und Vorhandensein, sondern auch im Hinblick auf ihre kulturelle, gesellschaftliche und mediale Bedeutung hin eingeordnet. Farockis Beiträge zeigen also zum einen die Verwendung einzelner Motive, reflektieren zum anderen aber auch deren Bedeutung” (WERMUTH, 2011, p. 306).

relacionam no formato da videoinstalação sem perder a sua capacidade crítica. Nesse caso, o exemplo da estrutura do *Atlas Mnemosyne* nos dá pistas de como a montagem aberta e espacial na galeria ressignifica e potencializa a proposta de *Bilderchatz* nas videoinstalações, como será visto adiante no caso de *A saída dos operários fábrica em 11 décadas* (2006).

3.5 A LIBERTAÇÃO DOS ARQUIVOS NA VIDEOINSTALAÇÃO *A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA EM 11 DÉCADAS* (2006)

A videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, produzida em 2006, possui a mesma proposta temática do filme-ensaio *A saída dos operários da fábrica* (1995), mas funciona como um remake a partir de uma nova estrutura que se configura em uma montagem aberta. Se no média-metragem de 1995 a narração ensaística atrelada à montagem tinha o papel de apontar reflexões e fabular ao relacionar as imagens do trabalho ao longo da história do cinema, na videoinstalação não há narração, e o filme se encontra literalmente desmontado. Nessa nova configuração, é como se o filme voltasse para a mesa de edição e os editores e ensaístas fossem os próprios espectadores. Farocki realiza nessa obra sua ideia de montagem suave, que proporciona relações dialéticas entre as imagens no espaço expositivo. São doze trechos de filmes distribuídos em doze monitores, seguindo uma ordem apenas cronológica, com cada monitor retratando uma década desde o surgimento do cinema. A instalação começa em 1895, com *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*, dos irmãos Lumière, e termina com o filme *Dançando no escuro* (2000), de Lars Von Trier (Figura 10).



Figura 10 – Videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, exibida na exposição Harun Farocki: *Quem é Responsável?*, no IMS Paulista, em 2019
Fonte: acervo da autora.

Diferentemente do filme-ensaio, na instalação os trechos dos filmes começam com um título indicando o ano de sua produção. Esta é uma das pistas que Farocki nos dá para que possamos construir nossa própria análise historiográfica. Apesar dos monitores estarem alinhados em uma fileira, nada impede o espectador de assistir os vídeos na ordem que lhe pareça mais adequada, afinal não há indicação de qual extremidade é o início ou o fim. Esse movimento parece trazer um tipo de equidade com a perspectiva anacrônica que Farocki estabelece no filme-ensaio ao embaralhar imagens do passado e do presente. Outro aspecto que permanece na videoinstalação é a heterogeneidade dos arquivos escolhidos para compor a obra: filmes, documentários e imagens de publicidade. Entretanto, não há indicação dessa diferença, o que contribui para a diminuição da fronteira que separa representação documental e ficcional, caso o espectador não conheça os filmes. Afinal, a ideia da videoinstalação é compor uma constelação mnemônica da imagem do trabalho na história do cinema.

3.5.1 Os doze monitores da videoinstalação

Os trechos são correspondente aos filmes: *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895), de Auguste e Louis Lumière, *Sortie de la briqueterie Meffre et Bourgoïn à Hanoi* (1899), de Gabriel Veyre, um filme do arquivo nacional de filmes de Moscou com autor desconhecido, *Intolerância (Intolerance)*, 1916, de D. W. Griffith, *Metrópolis (Metropolis)*, 1926, de Fritz Lang, *Tempos modernos (Modern times)*, 1936, de Charles Chaplin, *Frauenschicksale* (1952), de Sláta Dudow, *O deserto vermelho (Il deserto rosso)*, 1964, de Michelangelo Antonioni, *La Reprise du travail aux usines Wonder* (1968), de Jacques Willemont, *Cedo demais/tarde demais (Trop tôt/trop tard)*, 1981, de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, *Durchfahrtssperre* (1987), da Elkosta, e *Dançando no escuro (Dancer in the dark)*, 2000, de Lars Von Trier.

A curadoria feita por Farocki a partir dos filmes selecionados traz algumas dimensões que vão além dessas representações mais generalizadas. Os diferentes trechos dos filmes selecionados retratam mais o fora do que o chão da fábrica. São sempre pessoas saindo ou entrando, saindo para encontrar seus cônjuges ou separando-se deles para começar a jornada diária. São pessoas que aguardam nas portas das fábricas para conseguir emprego, ou pessoas que ficam do lado de fora determinando greve em defesa de melhores condições de trabalho. Existe a ideia de que há uma separação entre trabalho e vida social, como se a câmera só começasse a registrar a ação a partir do momento em

que aqueles indivíduos estão fora da fábrica, e por isso a pressa ao sair do local. Apesar de filmadas em lugares distintos, as imagens são muito semelhantes. A forma como a fábrica tem moldado o indivíduo em uma unidade faz com que a representação do operário se torne uma iconografia clássica, seguindo características totalizantes e massificantes, transformando a imagem em clichê. Sobre essa questão, Farocki aponta (2020e, p. 197):

A imagem está muito próxima do conceito e é por isso que essa imagem se tornou uma figura retórica. Nós a encontramos em documentários, em filmes de indústria ou de propaganda, por vezes acompanhada de música e/ou palavras, sempre representando noções como “explorado”, “proletariado industrial”, “primeiros trabalhadores” ou “sociedade de massas”.

As sequências de *La Sortie de l’usine Lumière à Lyon*, de *Sortie de la briqueterie Meffre et Bourgoïn à Hanoi* e do filme do arquivo nacional de filmes de Moscou trazem uma perspectiva do próprio nascimento e desenvolvimento do cinema em registrar a vida, entretanto, na sociabilidade do capital, o que vemos como primeiro registro documental é a vigilância da saída do trabalho (Figura 11).

Antes que a direção cinematográfica começasse a intervir para condensar a ação, já havia uma ordem industrial que sincronizava a vida dos indivíduos. Foi nessa ordem preestabelecida que eles saíram em um determinado horário e lá estavam os portões da fábrica para capturá-los como se estivessem dentro de um quadro (FAROCKI, 2020e, p. 197).⁵³

Uma das abordagens que revela uma outra face da fábrica que marcou a segunda metade do século XX é a militarização do trabalho (GENARO, 2018), que envolve diretamente os atravessamentos políticos na esfera trabalhista, visualmente representada na cena do filme *Metrópolis* (1926), de Fritz Lang, que em sua história ficcional distópica traz a ideia de uma massificação totalitária e escravista do ponto de vista do trabalho. Vemos trabalhadores andando de forma sincronizada como em uma coreografia fúnebre que os leva ao interior da fábrica. No contexto de sua criação, essa visão do trabalho surge como um presságio do que aconteceria anos depois através do regime nazista, que ceifou a humanidade de milhares de pessoas condenadas ao trabalho escravo sob a inscrição

⁵³ “Antes de que la dirección cinematográfica comenzara a intervenir para condensar la acción, ya existía un orden industrial que sincronizaba la vida de los individuos. Fue por este orden preestablecido que salieron en un momento determinado y allí estaban las puertas de la fábrica para capturarlos como dentro de un marco” (FAROCKI, 2020e, p. 197).

sádica *Arbeit macht frei* (“O trabalho liberta”) nos portões de entrada do campo de concentração de Auschwitz.

Entretanto, existe uma outra face do trabalho que surge como uma contrarresposta a essas tentativas de alienação ao trabalho: são movimentos de levante, que, “em relação a imagens sincrônicas-totalitárias, Farocki contrapõe com as imagens de resistências, contrassincrônicas, no portão da fábrica” (GENARO, 2018, p. 188). No filme *La Reprise du travail aux usines Wonder* (1968), de Jacques Willemont, e *Cedo demais/tarde demais* (1981), de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, as imagens mostram conflitos da ordem da luta de classes, o portão da fábrica sendo o palco dramático desses acontecimentos. Os trabalhadores são ativos, conscientes e reivindicam seus direitos, representando a histórica disputa entre os proprietários do meio de produção e os proletários. Os ideais revolucionários, as greves e o desemprego se tornam grandes protagonistas da luta de classes.

Além da violência trabalhador versus patrão e trabalhador versus trabalhador, existe a brutalidade estatal, como mostrado no filme *Intolerância* (1916), de D.W. Griffith, que, ao representar a violência do Estado capitalista ao reprimir uma greve, encena um terrível massacre em que a polícia armada atira no levante de trabalhadores grevistas ao lado da fábrica. Na perspectiva cômica de *Tempos modernos* (1936), a persona despreziosa de Charles Chaplin, por não se comportar como os outros trabalhadores na saída da fábrica, é reprimido violentamente por oficiais, demarcando os parâmetros rígidos que regem as instituições do trabalho (Figura 12). Já o filme soviético *Frauenschicksale*, de Slátan Dudow (1952), e *O deserto vermelho* (1964), de Michelangelo Antonioni, mostram uma visão estética e romântica da dimensão do trabalho ao se centralizarem na dramatização da figura feminina das estrelas do cinema (Figura 13).

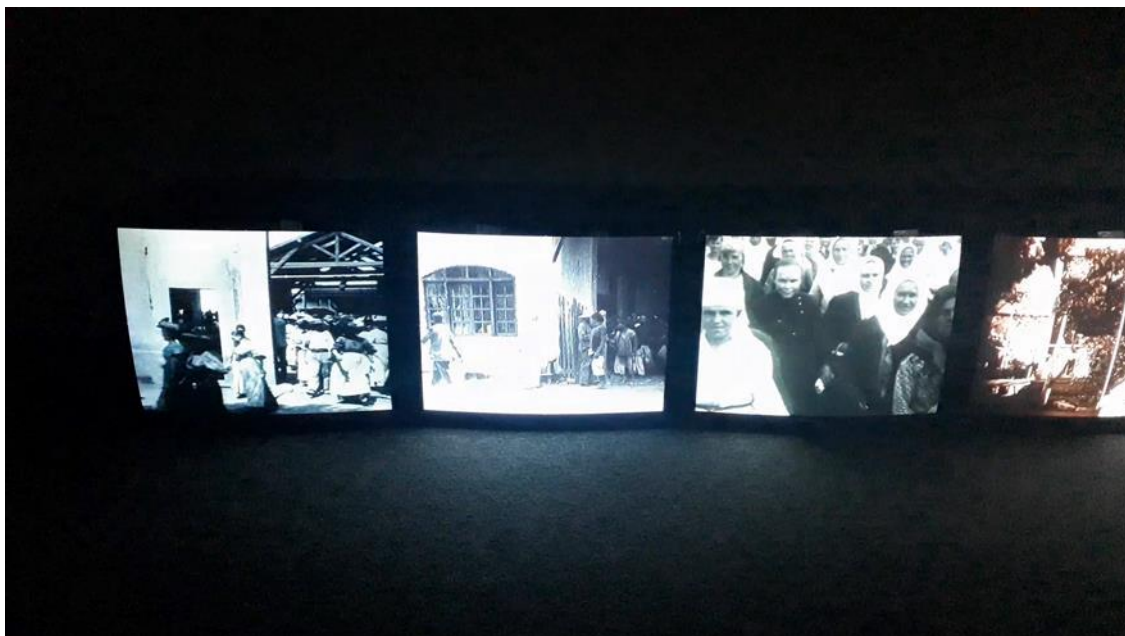


Figura 11 – Videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, exibida na exposição Harun Farocki: *Quem é Responsável?*, no IMS Paulista, em 2019
Fonte: acervo da autora.

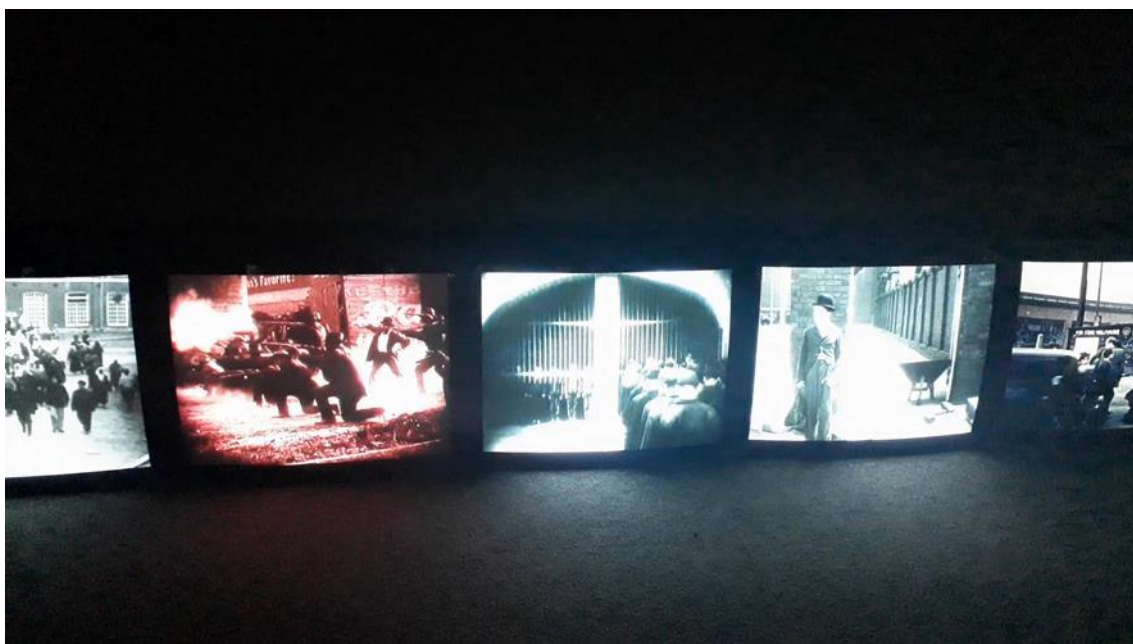


Figura 12 – Videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, exibida na exposição Harun Farocki: *Quem é Responsável?*, no IMS Paulista, em 2019
Fonte: acervo da autora.

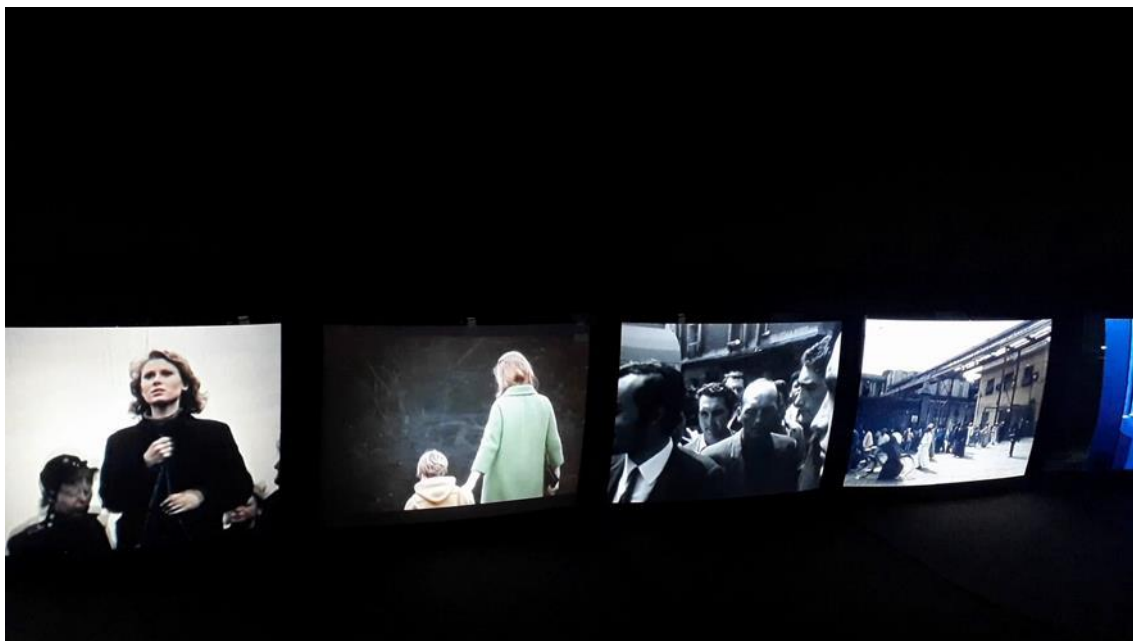


Figura 13 – Videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, exibida na exposição Harun Farocki: *Quem é Responsável?*, no IMS Paulista, em 2019
Fonte: acervo da autora.

No cinema, é comum dizer “enquadrar” quando se quer determinar o que será mostrado dentro do quadro que dispõe o visor da câmera, portanto é necessário colocar um limite do que será visível e do que será excluído do campo de visão do espectador. Esse jogo composto entre dentro e fora do campo, de que o enquadramento é o principal condutor, é um dos principais mecanismos que moldou a narrativa cinematográfica e alvo de muitos debates entre críticos e teóricos. “A janela do visível cinematográfico é, originalmente, um quadro que exclui. Ou melhor, é o limiar entre o que interessa e o que não interessa ver” (RANCIÈRE, p. 33, 2018). Jacques Rancière escreveu um pequeno texto sobre uma série de documentários projetados em razão da exposição *Face à l’Histoire*, organizada em 1996 no Centro Georges Pompidou – exposição de que o média-metragem *A saída dos operários da fábrica* fazia parte. Ao comentar as sequências do filme, ele enfatiza o papel político da escolha do enquadramento, que prefere filmar o fora da fábrica e quase nunca seu interior: “É nessa divisão essencial do visível e do invisível, do audível e do inaudível, que se destacam essas sequências históricas” (RANCIÈRE, p. 34, 2018).

Entretanto, Farocki parece nos dizer que a prática de enquadrar e moldar os gestos é algo que antecede o cinematográfico. O cinema aprisiona a imagem dentro do seu quadro, porém a fábrica aprisiona os corpos há muito mais tempo. Michel Foucault, ao analisar a sociedade disciplinar entre os séculos XVII e XX, percebe que o indivíduo, ao

longo da sua vida, passa por diversos espaços fechados, como família, escola, fábrica, hospital e prisão, regidos por suas próprias leis. Deleuze (1992, p. 219), ao escrever sobre Foucault, comenta que o autor aponta que o objetivo dessas instituições de confinamento é “concentrar; distribuir no espaço; ordenar no tempo; compor no espaço-tempo uma força produtiva cujo efeito deve ser superior à soma das forças elementares”. O que se percebe nas imagens do média-metragem é como essa formatação está atrelada ao mecanismo de exploração e alienação da sociedade capitalista.

Em um dos monitores é exibida uma cena rápida do que aparenta ser a imagem de um portão eletrônico. Essa curta aparição a princípio destoa das outras cenas, que em sua maioria são provenientes de filmes e documentários. Trata-se de uma propaganda que mostra a eficácia de um portão automático nos mais diversos tipos de choques. A associação dessa propaganda intitulada *Durchfahrtssperre* (1987), da Elkosta, com as sequências que exibem situações de greves, levantes e até assaltos em fábricas, ganha novas camadas interpretativas. Fica evidente o esforço da produção tecnológica para garantir a proteção da propriedade privada (Figura 14).

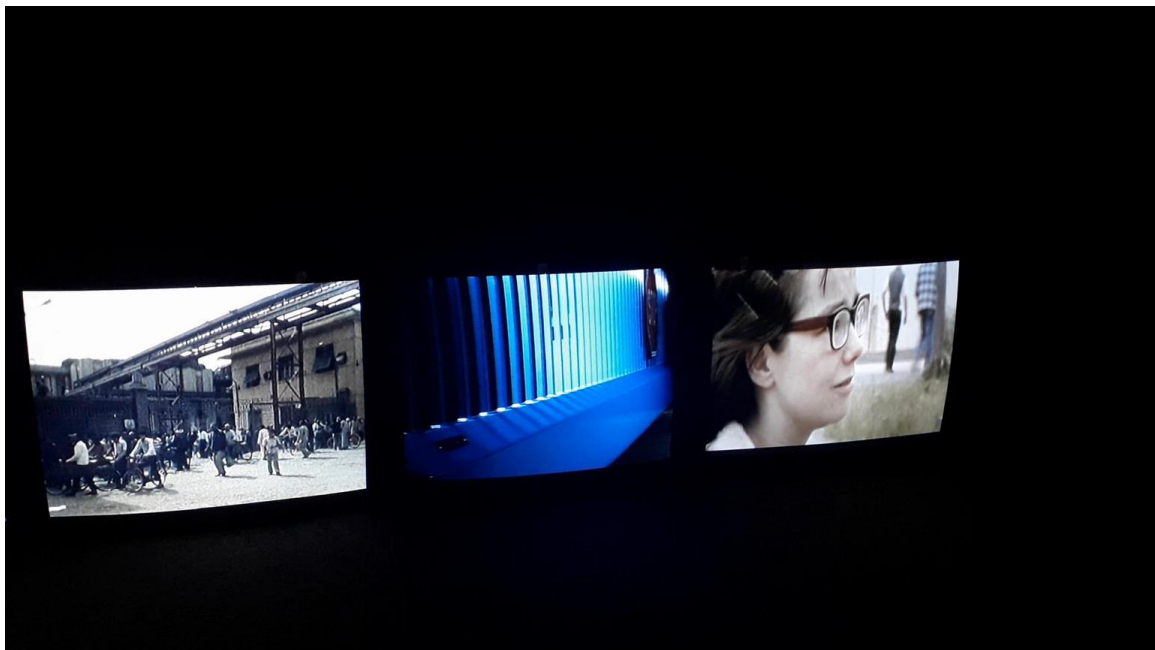


Figura 14 – Videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, exibida na exposição Harun Farocki: *Quem é Responsável?*, no IMS Paulista, em 2019

Fonte: acervo da autora.

Neste momento, a videoinstalação traça um paralelo entre imagens do passado e futuro de maneira anacrônica, para refletir que, apesar do avanço da sociedade e das tecnologias, os trabalhadores continuam sendo monitorados e controlados desde a

primeira câmera inventada. Essas questões mais atuais sobre as novas formas de organização do trabalho, ou seja, dos meios de produção e distribuição, que transformaram o ambiente da fábrica a partir do pós-fordismo, são comentadas por Mark Fisher (2020, p. 62), que pontua que “tanto emergiram de uma crescente ciberneticização do ambiente de trabalho quanto à exigem”. Portanto, o “fluxo de informação” crescente através desses circuitos se baseia na relação entre comunicação e controle.

Sobre essa transição, Deleuze (1992) escreve, no texto “Post-scriptum sobre as sociedades de controle”, que a sociedade disciplinar descrita por Foucault e todos seus aparatos de aprisionamento entraram em crise e passaram por reformas para dar lugar à sociedade do controle. Ele descreve que, diferentemente dos confinamentos que moldavam as massas, o controle é uma modulação que varia sempre. Um exemplo é a substituição da fábrica pela empresa em que prevalece a meritocracia como sistema de salários.

3.5.2 Arquivização do olhar e os efeitos da montagem espacializada

Como dito anteriormente, as imagens usadas são de variadas matrizes, documentais, ficcionais e comerciais. Independente da fonte original, na instalação elas recebem outra leitura, uma leitura “arquivizante”, pois todas ali estão com um propósito de analisar o que cada década produziu de imagem ou imaginário do ambiente de trabalho e suas implicações de sociabilidade histórica ou individual. Sejam ficcionais ou documentais, as cenas estão envolvidas em uma narração que as insere em uma análise da representação cultural e visual dos operários em locais de trabalho. Um dos autores que dialogam com essa tendência da leitura de arquivo, que ganha força com a digitalização generalizada de filmes, é André Gaudreault no livro *O fim do cinema* (2016), que defende que qualquer filmagem, ficcional ou não, pode se tornar um documento e agregar valor de arquivo:

Em tal caso, o espectador seria levado a desativar aquilo que Roger Odin chamou de “leitura ficcionante” (para a qual o filme foi, de fato, concebido) e a privilegiar outro regime de leitura, aquele da “leitura documentarizante”, da qual um dos modos seria, para nós, a “leitura arquivizante”. Assim, haveria pelo menos dois tipos de imagem gravada que permitiriam uma leitura arquivizante (GAUDREULT, 2016, p. 90).

Na medida em que, para compor a imagem do trabalho, Farocki mistura em sua videoinstalação diferentes tipos de cenas provenientes de documentários, filmes e propagandas, sem colocar distinções que separem o documental do ficcional, ele “propõe uma liquefação e nova cristalização da história do cinema, em que diferenças basilares paralisantes, como as existentes entre ficcional e documental não importam mais” (PANTENBURG, 2010, p. 165). Essa liquefação é possível devido à forma como Farocki lança o olhar para essas imagens, um olhar de arquivista que compreende que todo fragmento do real ou de representação do real pode ser uma forma de documento, ou melhor, arquivo (BELLOUR, 2010).

Os trechos de filmes, como arquivos a serem interrogados, adquirem um caráter mais lacunar ainda e se tornam passíveis de leitura livre pelo espectador, pois, de acordo com Lins, Rezende e França (2011, p. 57), esse trabalho com as imagens de arquivo se aproxima da ideia de Georges Didi-Huberman segundo a qual a imagem de arquivo é

uma imagem indecifrável e sem sentido enquanto não for trabalhada na montagem. Fotografias ou imagens em movimento dizem muito pouco antes de serem montadas, antes de serem colocadas em relação com outros elementos – outras imagens e temporalidades, outros textos e depoimentos.

Na introdução desta dissertação foi posta a principal pergunta que surge ao observar as videoinstalações de Farocki: como transferir a montagem bidimensional do cinema para o espaço tridimensional da sala de exposição? A resposta está justamente no papel da montagem aberta no espaço, que convida os espectadores a montar conceitualmente ao comparar duas ou mais imagens em contraposição e ver as relações que cada monitor faz sobre o mundo do trabalho na história do cinema.

Quando se deparam com os doze monitores da videoinstalação *A saída dos trabalhadores da fábrica em 11 décadas*, sem nenhuma narração ou montagem cinematográfica induzindo um direcionamento, as mentes e corpos dos espectadores tentam fazer as relações entre essas imagens, diferentemente do que ocorreria em um filme fechado em sua sequência linear, com intenções preconcebidas pelo montador. O *leitmotiv* da obra de Farocki, o processo de relacionar as imagens, é reforçado enquanto forma na medida em que só pode ser experimentado em um espaço-tempo proposto pela instalação, na maneira como o artista dispõe os vídeos no ambiente.

A videoinstalação pode ser compreendida como um espaço de percepção corporal, pois o espectador tem maior mobilidade ao andar pelas imagens e obter uma experiência

mais corporal do que apenas visual. Dessa forma, as obras são consideradas como um dispositivo em si, ou seja, se tornam um lugar autônomo de produção de sentido e subjetividade. Essa característica abre uma importante discussão acerca da especificidade da montagem especializada, que, como foi abordado no capítulo anterior, Farocki intitulou “montagem suave”:

ele mostra o material à maneira de arquivo aberto, antes da sua discussão na montagem e do comentário. Isso se adapta à metáfora central do “laboratório do cinema, mais uma sala de edição do que sala de aula”, com a qual Ehmann e Farocki descrevem a função pretendida da exposição (PANTENBURG, 2010, p. 174).

Seguindo a análise de Pantenburg no trecho supracitado, essa instalação de Farocki transfere parte do processo de montagem ao espaço da galeria em diversas telas, durante a própria exposição, permitindo que o espectador participe também desse processo de associação de imagens, como obra aberta. Ao se valer de diversas telas simultâneas, a exposição é apresentada de maneira mais aberta à interpretação pessoal dos espectadores, através de um formato que lhes possibilita criar diversos veios interpretativos próprios, sem fazer com que a obra fique sem sentido.

Diferentemente do que ocorre na produção e exibição tradicional de filmes, em que Farocki apresenta imagens montadas sequencialmente, na instalação os espectadores têm acesso ao material bruto, antes de passar pelo processo de montagem que originou o filme:

A montagem do filme teve sobre mim um efeito totalizador: assim que tive a montagem em vista, fiquei impressionado com a ideia de que o cinema trabalhou por cem anos sobre um único tema. Como se uma criança repetisse a primeira palavra que aprendeu a dizer por cem anos para eternizar a alegria de poder falar. Ou como se o cinema seguisse os passos dos pintores do Extremo Oriente que pintam sempre a mesma paisagem até atingirem a perfeição e incorporarem o artista. O cinema foi inventado quando não se podia mais acreditar naquela perfeição (FAROCKI, 2020e, p. 201).⁵⁴

⁵⁴ “El montaje del film tuvo sobre mí un efecto totalizador: una vez que tuve el montaje a la vista, me asaltó la idea de que el cine había trabajado durante cien años sobre un único tema. Como si un niño repitiera la primera palabra que aprende a decir durante cien años para inmortalizar la alegría de poder hablar. O como si el cine siguiera los pasos de los pintores del lejano oriente que siempre pintan el mismo paisaje hasta alcanzar la perfección e incorporar al artista. El cine se inventó cuando ya no se podía creer en esa perfección” (FAROCKI, 2020e, p. 201).

Sem dúvidas, imagens continuarão sendo produzidas. Sempre haverá aqueles que têm a ânsia do registro, repetindo e aperfeiçoando os mesmos temas da história do cinema, e aqueles que vão se voltar para o passado, escavando as imagens soterradas pela enxurrada do inédito, desvelando nelas o que ficou invisibilizado através da ressignificação nos filmes de arquivo.

Diante da prática de retomada das imagens do passado, o que elas podem dizer sobre o presente? Como pensar em uma escrita da história a partir das imagens no mundo? Como usar essas imagens do passado digitalizadas e incluídas em um imenso banco de dados cada vez maior e anacrônico?

Harun Farocki, como cineasta e artista videoinstalativo, contribui, através da sua videoinstalação *A saída dos trabalhadores da fábrica em 11 décadas*, a pensar uma nova forma de montagem, chamada por ele de montagem branda. Nessa montagem são expostas imagens simultâneas, que buscam estabelecer uma via de diálogo mais direto entre elas e o espectador. É na intersecção com a arte contemporânea, principalmente no espaço expositivo, que o espectador transita livremente e está envolvido em uma nova exploração questionadora do sentido das imagens. A maneira como elas lhe são oferecidas nesse novo espaço permite a escolha de novos modos de ver que possibilitarão vivências distintas, além da busca por uma sensação e uma experiência estética diferentes daquelas da sala de cinema. É essa forma de montagem que possibilita a ressignificação de imagens, ou seja, o estabelecimento de novos sentidos a partir da livre associação das imagens no espaço instalativo.

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal e contínua, a relação do ocorrido com o agora é dialética – não é uma progressão, e sim uma imagem, que salta. – Somente as imagens dialéticas são imagens autênticas (isto é: não-arcaicas), e o lugar onde as encontramos é a linguagem (BENJAMIN, 2009, p. 504).

4 A ARQUEOLOGIA VISUAL NA PRODUÇÃO DE IMAGENS PÓS-FOTOGRAFICAS DE VIDEO GAMES EM *PARALELO I-IV* (2012-2014)

O video game não é um texto a ser lido, mas um sonho a ser sonhado.

Alfie Brown (2021, p. 169)

Imagine atravessar uma galeria de arte, na ânsia habitual de ir ao encontro de pinturas, fotografias e esculturas milenares ou contemporâneas, entretanto, ao contrário do pressuposto, o que se descobre fixado nas paredes são monitores reproduzindo um compilado de trechos do seu jogo de video game favorito na infância ou adolescência, *The Legend of Zelda* (1983), *Assassin's Creed* (2007), *Grand Theft Auto V* (2013), entre outros. Apesar da comoção nostálgica e familiar, essa experiência pode beirar o estranhamento, afinal a questão que invade o pensamento é: qual o diálogo dessas imagens com o espaço expositivo, uma vez que circulavam exclusivamente dentro do nicho de entretenimento gamer de que fazem parte? Qual movimento crucial no grande tabuleiro das tendências artísticas contemporâneas abriu espaço para que elas adentrassem nas galerias? Farocki, como um assíduo estrategista da mídia, ao transformar games em arquivos a serem reciclados em filmes-ensaio, assimila-os ao impulso arquivístico tão caro aos museus e galerias?

Essas questões iniciais ambientam a temática que será analisada neste capítulo, cujo objetivo é apresentar algumas das discussões que permeiam a videoinstalação *Paralelo I-IV*, que foi produzida em um período de dois anos, iniciada em 2012 e concluída em 2014, sendo esta a última obra que Farocki concluiu em vida. *Paralelo I-IV* dá continuidade ao estudo arqueológico e enciclopédico de Farocki acerca das imagens, entretanto, neste caso específico, trata-se de imagens que emergem das novas configurações advindas das transformações tecnológicas e digitais, especificamente dos video games.

Formada por uma série de quatro vídeos expostos de forma simultânea, *Paralelo I-IV* desvela, através de uma narração em off de tom ensaístico, as construções imagéticas e narrativas do universo dos video games. Além de mostrar os bastidores da produção dessas imagens – programadores e designers em seus computadores –, a instalação investiga, ao longo dos anos, a relação estética dos jogos com a história da arte e do

cinema. A série aborda também temas mais filosóficos e existenciais sobre o universo do jogo, como limitações de personagens e a finitude do espaço virtual.

A partir de uma análise e escavação da história do video game, a obra abre uma gama de possibilidades que instigam discussões sobre o campo da programação de imagens como principal meio contemporâneo de produção visual. Este novo paradigma não se qualifica mais como um processo que depende da existência de um referencial do mundo concreto a ser captado de forma verossímil pelo dispositivo fotográfico, da maneira como se apresentam os arquivos visuais cinematográficos discutidos no capítulo anterior. Os arquivos visuais pós-fotográficos requerem um outro tipo de análise, que compreenda suas especificidades tanto em suas produções quanto em suas recepções. A questão que está em aberto é perceber o impacto na cultura visual dos aspectos estético-políticos das imagens pós-fotográficas, concebidas por programas de computadores, e que nas mãos de Farocki se tornam arquivos potenciais para discutir a imagem contemporânea, sem perder a essência da preocupação presente em toda a sua obra: a politização do olhar. Dessa forma, cabe a esta dissertação responder de que forma *Paralelo I-IV* se encaixa na pesquisa de ordem constelar dos arquivos visuais.

Em um primeiro momento, para compreender os aspectos contextuais que motivaram o interesse de Farocki pelas imagens pós-fotográficas, ou seja, produzidas por computadores, e que conseqüentemente culminaram na realização de *Paralelo I-IV*, será necessário retroceder na linha do tempo, quando o artista começa seu estudo das imagens técnicas. O próprio Farocki, em conversa na terceira edição do Berlin Documentary Forum, em 2014, comentou sobre a gênese da videoinstalação, declarando que o trabalho sobre a temática teve origem nos anos 1980, quando começou a se interessar por imagens produzidas em função de algum processo que não visa o entretenimento, mas sim a operação de uma atividade industrial ou bélica (registros de câmeras de segurança, vídeos e fotos produzidas por câmeras acopladas em mísseis, detectores de presença e simulações, entre outras imagens maquínicas). A discussão gira em torno especialmente sobre o que seriam e o que fazer com essas imagens que Harun Farocki denominava de imagens operativas e imagens fantasmas.

Em seguida, já partindo para imagens produzidas por computadores, apresentaremos a série *Jogos sérios (Serious Games, 2009-2010)*, videoinstalação em que Farocki esboça uma primeira tentativa de trabalhar com video games. As discussões por ele levantadas nesta videoinstalação vão ao encontro das análises que apontam a relação

intrínseca entre o início do video game e a indústria bélica. O conjunto de vídeos, que mescla documentário observacional e imagens de simulações virtuais, expõe experimentos militares que se utilizam de realidade virtual e simulações jogáveis, ora como treinamento, ora como terapia em casos de transtorno de estresse pós-traumático.

E, por fim, serão apresentadas as temáticas de cada vídeo da série *Paralelo I-IV*. São elas: em *Paralelo I*, a representação de elementos a partir dos três paradigmas de produção de imagem; em *Paralelo II* e *Paralelo III*, a construção do cenário programado e os limites dos espaços; e, em *Paralelo IV*, a liberdade do herói e o condicionamento do jogador programado.

4.1 FANTASMAGORIA TECNOLÓGICA

Ao longo da sua carreira como cineasta, antes mesmo de realizar videoinstalações no espaço expositivo, Farocki abriu espaço para a entrada de imagens produzidas sob contexto bélico, industrial e tecnológico em seus curtas e longas-metragens. Ele passou a reutilizar mídias captadas por equipamentos eletrônicos, máquinas e armas que se utilizam dos meios fotográficos ou videográficos acoplados para registro, como câmeras de reconhecimento em aviões, câmeras de vigilância, sensores e detectores de presença. Seu interesse em desvelar as relações intrínsecas entre guerra, economia e produção de imagens o levou a escavar e ressignificar esses arquivos residuais imagéticos que dificilmente saem das gavetas das instituições às quais eles pertencem.

Essas imagens são denominadas por Farocki de “operativas”, ou seja, imagens que são produzidas em consequência de uma operação realizada por máquinas programadas para fazer registros de forma automatizada e que não têm como objetivo o valor ou juízo estético do resultado, mas sim a efetivação daquela operação. De acordo com a pesquisadora Elizabeth Collingwood-Selby (2014, p. 64), as imagens operativas “formam parte do processo produtivo das fábricas, de vigilância e controle de movimento de zonas urbanas e rurais, de identificação, localização e perseguição de objetivos militares, etc.”.⁵⁵

Farocki abordou essa temática em uma conferência no Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe, na Alemanha, em 2003, denominada “Imagens fantasmas”, onde refletiu sobre

⁵⁵ Tradução livre do original: “imágenes que forman parte del proceso productivo en las fábricas, de vigilancia y control de movimiento en zonas urbanas y rurales, de identificación, localización y persecución de objetivos militares, etc.” (COLLINGWOOD-SELBY, 2014, p. 64).

a natureza dessas imagens com o aparecimento de armas inteligentes e mediatizadas durante a Guerra do Golfo (1990-1991). Ele inicia seu discurso descrevendo imagens aéreas da guerra do Iraque que registravam o lançamento de mísseis em direção aos alvos inimigos, e em seguida relaciona esse tipo de imagem com o conceito de imagens produzidas na indústria cinematográfica estadunidense na década de 1920 que eram nomeadas de “tomadas fantasmas”. Esse tipo de gravação partia de um ponto de vista que um ser humano não poderia ocupar, por exemplo a visão de uma câmera posicionada abaixo de uma locomotiva. Farocki (2015, p. 152) reitera que, “no filme narrativo, imagens tiradas da posição de uma pessoa são referidas como subjetivas. Podemos interpretar o filme que toma a perspectiva da bomba como uma imagem subjetiva-fantasma”. Ele prossegue pontuando que, na cultura visual, o ponto de vista de uma câmera que avança em direção ao seu alvo a fim de destruí-lo é facilmente imaginado no cinema de animação, muitas vezes materializando uma imagem que o próprio cinema no início do século XX não era capaz de executar, como a perspectiva de uma bala saindo de um canhão. Porém, com a tecnologia computadorizada sendo inserida no cinema, popularmente conhecida como CGI,⁵⁶ tornou-se possível e comum chegar a imagens antes impossíveis, como as referidas, que trazem um ponto de vista suicida, pois a imagem artificial não tem limites, como veremos adiante na gênese de *Paralelo I-IV*. Farocki (2015, p. 152) complementa que “as animações geradas de computador se apresentam como imagens exemplares capazes de representar o sexo e a morte”.

A naturalização dessas representações pelo cinema e a animação computadorizada pode tornar as imagens da guerra assimiláveis ao olhar do espectador. Farocki afirma que as formas como as imagens da guerra no Iraque foram veiculadas se assemelhavam a “um jogo de computador”, entretanto, diferente do faz de conta, a aniquilação produzida por um ponto de vista de um míssil não é reversível como em um desenho animado do Pernalonga ou Patolino. Acoplar uma câmera em uma arma é conceder olhos para os instrumentos inanimados da violência e destruição. Sobre essa atribuição, Farocki (2015, p. 155) comenta: “as imagens da ogiva dos mísseis de 1991, juntas com a expressão ‘armas inteligentes’, são tão angustiantes ou tão fascinantes, precisamente porque as balas não são mais cegas. E na guerra, a morte é sempre a morte de outro alguém”.

⁵⁶ Termo em inglês que abrevia a expressão “computer-generated imagery”, ou seja, “imagens geradas por computador”.

O fato é que esses registros de armas inteligentes são controlados pela própria instituição que os fabrica, sendo esta a responsável por decidir o que será midiático pela televisão ou não. Farocki comenta que, durante a Guerra do Golfo, foram veiculadas imagens que não exibem nenhum humano presente, apenas construções, quartéis e alvos inabitáveis. A desumanização presente nos registros feitos pelos mísseis contribui com a assimilação dessas imagens a partir de uma perspectiva ficcionalizante, afinal a violência contra os civis contida no resultado do bombardeamento não foi exibida.⁵⁷ Esse fenômeno da desumanização não é particular da imagem tecnológica computadorizada, mas comum a todas as imagens de guerra, desde os primeiros registros feitos por câmeras fotográficas acopladas em aviões, como mostrado no filme *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (1988). Uma série de artifícios visa transformar tais registros em imagens brandas para sua veiculação midiática. Entretanto, a tese defendida por Farocki, desde o referido filme, é que a imagem técnica fotográfica, na medida em que se relaciona com a indústria bélica, tem o desenvolvimento da sua tecnologia inerentemente associado à destruição de seres humanos. O caso particular da mediatização das imagens da Guerra do Golfo pelos meios de comunicação social foi amplamente discutido no âmbito teórico acadêmico, por pesquisadores como Jean Baudrillard e Paul Virilio, que escreveram sobre a influência dessas imagens técnicas no entendimento dos espectadores ocidentais sobre a guerra.⁵⁸ Baudrillard inclusive afirma que se a legitimidade da guerra for baseada nas imagens militares divulgadas sobre ela, então a guerra não passa de um simulacro:

É precisamente no contexto de um regime do visível sintético e espectral, onde as imagens mediatizadas para o público foram as mesmas que as máquinas usaram para matar pessoas e destruir cidades, que Jean Baudrillard afirma que a Guerra do Golfo nunca terá existido, pois a representação visual e mediatizada da guerra existia apenas dirigida à visão digital dos algoritmos informáticos. Imagens de uma guerra-fantasma que circulou abundantemente na esfera pública e no espaço doméstico, uma guerra pixelizada e higienizada, exibida sem vestígios de carne ou derramamento de sangue (MATOSO, 2016, p. 76).

⁵⁷ É importante destacar que a conferência ocorreu em 2003, e os eventos comentados aconteceram na década de 1990, momento em que o acesso à informação ainda dependia majoritariamente do aparelho midiático televisivo. Atualmente, no momento da escrita desta pesquisa, com a democratização de câmeras portáteis, smartphones e internet, ocorre o efeito contrário: durante a guerra circulam imagens, produzidas por civis, que explicitam a violência dos efeitos das bombas.

⁵⁸ Paul Virilio publicou o livro *Desert Screen: War at the Speed of Light* (2002), e Jean Baudrillard publicou *The Gulf War Did Not Take Place* (1991).

O pesquisador Rui Matoso (2016) comenta que, para Farocki, as imagens operativas produzidas durante a guerra, ao mesmo tempo que são as causadoras do aniquilamento de pessoas, são também as produtoras dos vestígios e testemunhos visuais desta ação, porém, apesar de “não haver imagens que não apontem para o olho humano” (FAROCKI, 2015, p 159), os verdadeiros receptores dessas imagens técnicas são as próprias máquinas, que codificam e decodificam a informação para manter seus processos.

Farocki transformou essas reflexões em tema de alguns de seus filmes. Em *Imagens do mundo e inscrição da guerra* (1989), ele comenta sobre as imagens aéreas do campo de concentração produzidas por aliados na Segunda Guerra Mundial e que só foram compreendidas enquanto campo de extermínio anos depois. Em *Imagens da prisão* (2006), sugere que as câmeras de vigilância que monitoram os detentos compartilham do mesmo campo de visão da mira do *sniper* da prisão. A influência das pesquisas de processamento de imagens através da tecnologia computadorizada como estratégia militar em outras esferas da sociedade, entre elas a produção industrial, é amplamente discutida no filme *Reconhecer e perseguir* (2003). A videoinstalação seriada *Eye Machine I-III* (2000-2003) parte das imagens da Guerra do Golfo para discutir como a imagem computadorizada tem se nivelado simbolicamente às imagens fotográficas, nas quais o olho humano era o principal testemunho por trás da objetiva da câmera. Entretanto, não há mais humanos atrás das câmeras, e sim máquinas e programas. Ao falar sobre essa mudança de paradigma, Farocki (2015) evoca o papel das imagens operativas: “em meu primeiro trabalho neste assunto, *Eye/Machine* (2001), chamei tais imagens, feitas nem para entreter nem para informar, de ‘imagens operativas’. São imagens que não representam um objeto, mas antes são parte de uma operação”.

O cineasta experimental canadense Michael Snow, em seu filme *La Région centrale* (1971), nos mostra uma perspectiva diferente das imagens operativas. Snow projetou um dispositivo com um braço robótico com câmeras acopladas que registrou imagens a partir de seus movimentos programados por 24 horas em uma montanha deserta no norte de Quebec. O filme se torna uma composição de imagens selvagens que imaginam uma paisagem vislumbrada pelo protótipo do robô longe de qualquer interferência humana, um mundo sem pessoas, onde as máquinas sonham com a natureza. De certa forma, o filme de Michael Snow fabula um futuro após o aniquilamento dos

seres humanos pelas próprias máquinas, que, na ausência do seu alvo, registram infinitamente de forma algorítmica aquilo que resta, a paisagem desértica.

Da mesma forma, Harun Farocki, na sua videoinstalação *Eye/Machine* (2001), convida o espectador a refletir sobre o que poderiam desejar essas máquinas inteligentes, que não só produzem imagens operativas, mas são capazes de memorizar e reconhecer padrões. Como aponta Rui Matoso (2016, p. 77):

esta novidade no campo da produção e recepção representa um novo marco na história social das imagens técnicas, bem como na história da cultura visual, pois as imagens-operativas não são produzidas para o olhar humano como até aqui tinham sido as imagens técnicas convencionais produzidas para fins científicos, estéticos, educativos ou de entretenimento, etc. Forma-se assim um novo regime escópico-maquinico, no qual as imagens se rematerializam desejando tornar-se operacionais e proativas, e não apenas superficiais e passivas.

Obviamente não saberemos o que de fato as máquinas desejam como produtoras e receptoras de imagens, mas, segundo a pesquisadora Elizabeth Collingwood-Selby (2014), diferentemente da imagem cinematográfica, a produção e a circulação da imagem operativa não visa à representação de algo. A função representativa sempre esteve atrelada à função de imagem, porém a finalidade das imagens operativas está relacionada a parâmetros técnicos como “reconhecer, medir, calcular objetos, relações, distâncias, movimentos, a partir de padrões leves, lineares, angulares, digitais que escapam aos paradigmas clássicos de representação e da mimese” (COLLINGWOOD-SELBY, 2014, p. 65).⁵⁹ Ademais, são imagens que estão fora do campo da contemplação e exibição.

Entretanto, na medida em que utiliza essas imagens como arquivo em seus filmes e videoinstalações, exibindo-as no circuito de cinema ou expondo-as no circuito de arte contemporânea, Farocki atribui a essas imagens um valor estético e político que lhes é negado em sua produção. Ao converter essas imagens em arquivos a serem trabalhados na montagem, através da comparação e associação, essas imagens são reimaginadas a partir do comentário, como aponta Collingwood-Selby (2014, p. 65):

se algo neste filme interrompe a racionalidade tecnomilitar que rege os processos de produção, circulação e recepção destas imagens, não são as imagens em si, mas a forma como elas, numa operação de montagem

⁵⁹ Tradução livre do original: “reconocer, medir, calcular objetos, relaciones, distancias, movimientos, a partir de patrones lumícos, lineales, angulares, digitales que escapan los paradigmas clásicos de la representación y de la mimeses” (COLLINGWOOD-SELBY 2014, p. 65).

audiovisual, são interceptadas pelas questões que o próprio filme coloca através de uma narração e das questões que efetivamente suscita em quem enfrenta esta montagem.⁶⁰

Ao teorizar e reutilizar esses arquivos imagéticos que inauguram um novo regime visual protagonizado pela inteligência artificial, Farocki acrescenta a essas imagens uma camada daquilo que talvez seja a maior qualidade humana, inalcançável pelas máquinas: uma legibilidade que se orienta através da imaginação e da criticidade diante daquilo que se vê. Afinal, “‘saber ler a imagens’, saber ler nelas um saber que nos oculta de uma forma inteiramente nova frente a um sistema automatizado e crescente de produção de imagens, é um assunto-chave em toda a produção de Farocki” (FERNÁNDEZ H., 2014, p. 30).⁶¹

4.2 AS IMAGENS TÉCNICAS DE VILÉM FLUSSER

Vilém Flusser caminha na mesma direção de Farocki ao refletir sobre as imagens técnicas em sua obra *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Flusser defende que o fator principal no processo de produção e legibilidade das imagens é a imaginação, ou seja, a imagem se origina do exercício imaginativo de abstrair duas das quatro dimensões em uma superfície plana. Sobre essa questão, Flusser (2009, p. 7) afirma: “a imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas”. Desta forma, a abstração é necessária tanto para conceber uma imagem em sua dimensão plana quanto para reconstituir aquilo que ela tem como pretensão representar no espaço-tempo, sendo esse o potencial de deciframento de uma imagem. Aliás, as imagens possuem em sua superfície “um espaço interpretativo” em que o olhar do receptor vai compondo “relações significativas”, em um tempo circular e da ordem do mágico. Flusser (2009, p. 8) explica o tempo de magia das imagens: “o significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis. O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão

⁶⁰Tradução livre do original: “Si algo en este film interrumpe la racionalidad tecnomilitar que gobierna los procesos de producción, circulación y recepción de estas imágenes, no son las imágenes mismas, sino el modo en que ellas, en una operación de montaje audiovisual, son interceptadas por las interrogantes que el film mismo plantea a través de una voz en off y por las interrogantes que eficazmente suscita en quienes se enfrentan a ese montaje” (COLLINGWOOD-SELBY, 2014, p. 65).

⁶¹Tradução livre do original “‘Saber leer las imágenes’, saber leer en ellas un saber que se oculta de una forma enteramente nueva frente a un sistema automatizado y creciente de producción de imágenes, es un asunto clave en toda la producción de Farocki” (FERNÁNDEZ H., 2014, p. 30).

das suas mensagens. Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas”. É através desse processo que a imagem se torna a mediação entre os seres humanos e o mundo, entretanto, na medida em que tais imagens buscam representar o mundo, elas acabam se sobressaindo e ocultando o mundo real da nossa visão. Nas palavras de Flusser (2009, p. 8): “seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos”. Dessa forma, os seres humanos esquecem que as imagens são apenas instrumentos para compreender o mundo e vivem em função das imagens, como se elas fossem a própria realidade. Flusser (2009, p. 9) conclui: “podemos observar, hoje, de que forma se processa a magicização da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função imagética e remagicizam a vida”.

De acordo com o autor, as imagens técnicas são aquelas produzidas por aparelhos. Elas são produto direto dos textos, que também são mediações entre o homem e o mundo, e nesse ponto é necessário distinguir a imagem técnica da imagem tradicional. A imagem tradicional surge antes dos textos, e a imagem técnica surge a partir dos textos. Diante do risco da idolatria, os textos foram criados pelos seres humanos como uma forma de explicar as imagens. Textos, porém, têm uma decodificação mais conceitual, que é mais abstrata que a imagética. Flusser (2009, p. 13) explica: “ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo”. Ou seja, por ser produzida por aparelhos, a imagem técnica é produto indireto dos textos, e não parte do mesmo deciframento da imagem tradicional, pois a imagem técnica e o mundo aparentam estar no mesmo nível, afinal “o mundo a ser representado reflete raios que vão sendo fixados sobre superfícies sensíveis, graças a processos óticos, químicos e mecânicos, assim surgindo a imagem” (FLUSSER, 2009, p. 14). Este caráter objetivo na forma como a realidade é impressa na superfície de uma fotografia, por exemplo, transforma a imagem técnica em uma janela direta para a realidade. O meio fotográfico se torna uma mediação transparente do mundo, que aparentemente pode ser interpretado pelo espectador sem necessidade de decodificação, já que o mundo aparece da mesma forma que os olhos veem. Entretanto, Flusser alerta que esta suposta objetividade das imagens técnicas é dissimulada, e que elas precisam ser decifradas tanto quanto as imagens tradicionais. Ele afirma: “o que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é o ‘mundo’, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem” (FLUSSER, 2009, p. 15). Dessa forma, as imagens técnicas são imagens como qualquer

outra, o que as diferencia é a codificação dos textos em imagens; o deciframento tem um grau maior de complexidade.

As imagens denominadas pelo autor de “tradicionais”, ou seja, as pré-fotográficas, são mais facilmente identificadas como símbolos, pois existe um agente humano que elabora mentalmente sua codificação do mundo e manualmente a transfere para a superfície imagética. A codificação se torna uma relação entre visão, mão e estilo. Todavia, as imagens técnicas têm o aparelho entre o agente e o significado do mundo. Apesar de ser manipulado pelo agente, o aparelho é uma caixa preta, à qual se tem acesso apenas por meio de inputs e outputs, e não por meio do processo codificador em seu interior. Sobre essa problemática, Flusser (2009, p. 15) alerta: “toda crítica da imagem técnica deve visar ao branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-la”.

A importância de abrir a caixa preta a fim de compreender seu processo de codificação da realidade é um trabalho que Harun Farocki realiza ao convocar as imagens operativas em seus filmes e videoinstalações. Na medida em que reutiliza as imagens gravadas por mísseis na videoinstalação *Eye/Machine* (2001), Farocki sugere um caminho para decifrá-las ao desvelar os símbolos conceituais dessas imagens. O artista demonstra que as imagens operativas, mesmo produzidas de forma automatizada, materializam conceitos sobre o mundo e são permeadas de concepções ideológicas e discursivas inseridas na programação do aparelho que codifica essas visões de mundo em imagens – imagens que servem ao controle, ao poder e à destruição dos próprios seres humanos. Os filmes de Farocki entram em confluência com as ideias de Flusser⁶² sobre o papel das imagens técnicas e os aparelhos que as produzem.

Para Flusser, os aparelhos são objetos projetados por seres humanos e fazem parte de determinadas culturas que lhes atribuem características específicas. Os aparelhos se distinguem dos instrumentos, que são criados pelo ser humano com a função de transformar objetos da natureza em forma de trabalho, enquanto os aparelhos, objetos do mundo pós-industrial, têm como objetivo modificar a vida dos homens no sentido de

⁶² É importante destacar que essa confluência teórica não é apenas indireta. Farocki tem uma ligação estreita com as ideias de Flusser. Em 1986, Farocki produziu o curta *Frases de impacto, imagens de impacto: uma conversa com Vilém Flusser*, que registra uma conversa entre os dois. Farocki pede para que Flusser comente e analise a primeira página da revista alemã *Bild Zeitung*. Ao analisar as imagens e textos da revista, Flusser se embasa nos diversos conceitos da sua publicação *Filosofia da caixa preta*, que foi lançada em 1985.

produzir, manipular e produzir símbolos (FLUSSER, 2009). Esses aparelhos dominam, programam e controlam a sociedade:

se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o *estar programado* é que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, “pré-escritas”) por aqueles que o produziram. As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho (FLUSSER, 2009, p. 23).

O fotógrafo manipula o aparelho, brinca com ele. Essa relação é permitida pela interface do programa da câmera. Entretanto, não é o fotógrafo o idealizador do software, e sim a indústria fotográfica e informática, os proprietários da programação do aparelho que codifica os símbolos. O que Flusser parece querer dizer é que o software exerce poder e influência em seu usuário. Apesar de dominar o hardware, o fotógrafo depende dos parâmetros de quem os cria. A liberdade de criação é de certa forma limitada pelos códigos criados pelas corporações tecnológicas.

Apesar de Flusser, em sua obra, se concentrar na fotografia, é possível visualizar um caminho do que aconteceria futuramente. O autor anuncia que a escolha do aparelho fotográfico para análise deve-se ao fato de ser o mais simples e transparente entre todos os aparelhos, viabilizando o entendimento de sua proposta. Entretanto, suas características servem como base para os demais aparelhos, pois contém “todas as virtualidades do mundo pós-industrial” (FLUSSER, 2009, p. 23). Na categoria de aparelho, também podemos incluir os computadores, e diante dessa perspectiva caminhamos para o novo interesse de Farocki, importante para a análise da videoinstalação *Paralelo I-IV*: as imagens produzidas por meio de programas de computadores.

As imagens técnicas, nesse caso, envolvem tanto o paradigma fotográfico como o pós-fotográfico. Como visto anteriormente, a história da produção de imagens, de acordo com os teóricos Lucia Santaella e Winfried Nöth (2001), envolve três paradigmas. Atualmente, as formas de exteriorizar e simular o mundo real dos aparelhos pós-fotográficos se intensificam. Arlindo Machado (1997, p. 222), outro pensador importante das imagens técnicas do cinema e pós-cinemas, pontua que “o computador parece hoje marcar bem a diferença das imagens técnicas em relação a todas as outras imagens até então conhecidas, na medida em que conduz essa diferença aos seus limites mais extremos”. As imagens produzidas por computador se baseiam em uma simulação e em

uma codificação numérica. O teórico Edmond Couchot (1993, p. 42) demonstra que, diferentemente da composição fotográfica,

a realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de microimpulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual.

O interesse crescente de Harun Farocki nas imagens operativas o levará a investigar imagens de video games e de realidade virtual a fim de pesquisar as imagens computadorizadas e suas potencialidades, às quais a tecnologia e a ideologia estão relacionadas. Além disso, as imagens processadas por computador estão sendo cada vez mais inseridas no cotidiano, superando as imagens fotográficas:

Talvez eu devesse esclarecer que são as imagens de animação computadorizadas que me interessam, ao invés de video games. Estas imagens estão à beira de se tornar a norma, fazendo as imagens com base em fotografia começar a se mostrar anacrônicas. Porque aquelas geradas por computador não são apenas uma cópia do mundo – elas são uma nova criação de mundo (FAROCKI, 2012 apud GENARO, 2015 p. 136).

4.3 JOGOS QUE SÃO MUITO SÉRIOS

A primeira obra de Farocki inteiramente dedicada a imagens de video games é o projeto que começou a ser produzido em 2009, a série videoinstalativa *Jogos Sérios I-IV* (*Serious Games I-IV*, vídeo, 2009-2010), que é composta por quatro vídeos dispostos no espaço expositivo: *Serious Games I: Watson is Down*, *Serious Games II: Three Dead*, *Serious Games III: Immersion* e *Serious Games IV: A Sun without Shadow*. O conjunto de vídeos da série examina a finalidade do uso de imagens computadorizadas de video games pelo exército americano, que as usam tanto para treinamento quanto para fins terapêuticos. Farocki descreve a motivação da obra:

na terapia eles assistem a cenários virtuais que simulam algumas das situações vividas no Iraque. A ideia é que as imagens virtuais ajudem os soldados a lembrar os acontecimentos que causaram seus traumas. A partir de pesquisas anteriores, sabíamos que ambientes virtuais semelhantes estavam sendo usados para treinar tropas para o combate. As imagens que preparam a guerra assemelham-se às que ajudam a

processá-la. Nasceu a ideia de um projeto (FAROCKI, 2014, p. 89).⁶³

As imagens da videoinstalação são intercaladas com imagens de simulação virtual e imagens documentais de observação de militares operando tais dispositivos. No texto autobiográfico “Trailers escritos”, Farocki conta (2010) que parte das filmagens para um dos vídeos da série, *Serious Games III: Immersion*, foi realizada na base militar de Fort Lewis, em Washington, com o objetivo de registrar um workshop em que terapeutas apresentavam para o exército o Iraque Virtual (Virtual Iraq), desenvolvido para ser usado no tratamento de soldados com transtorno de estresse pós-traumático. Esse programa é um simulador que utiliza animação computadorizada para recriar cenários de acordo com a experiência traumática do paciente e permite a imersão para reviver e tratar o trauma. Farocki comenta que, durante a palestra ministrada pelos terapeutas que trabalham para a companhia que distribui o sistema do Iraque Virtual, ocorreu uma encenação para mostrar o funcionamento do equipamento. Nessa encenação, o terapeuta se sentou ao lado do paciente, que colocou na cabeça o dispositivo head-mounted display (HMD): óculos com monitores de realidade virtual que permitem a imersão do paciente nas imagens. Esses óculos mostram os cenários do Iraque Virtual, que devem ser escolhidos (Figura 15). Farocki (2010, p. 96) faz o seguinte comentário: “o paciente escolhe um dos caminhos e o terapeuta seleciona os incidentes. O terapeuta pode levar o paciente a armadilhas virtuais ou fazer com que testemunhe assassinatos terríveis. Pode escolher entre sons de helicópteros, almuadéns e explosões de todos os tipos” (FAROCKI, 2010, p. 96). A encenação sobre o procedimento do Iraque Virtual atinge seu ápice quando um dos pacientes relata uma situação de trauma que, de forma convincente, aparenta ser uma experiência real. Farocki (2014, p. 92) comenta que muitos veteranos se sentem envergonhados por ter que verbalizar para seus companheiros que frequentam a terapia devido a problemas de saúde mental, mas, “quando dizem que vão jogar video game, todo mundo quer ir também”.

Durante os vinte minutos de *Serious Games III: Immersion*, assistimos os pacientes-jogadores⁶⁴ relatando suas experiências de trauma enquanto as imagens de

⁶³ Tradução livre do original: “In therapy they watch virtual scenarios that simulate some of the situations they experienced in Iraq. The idea is that the virtual images will help the soldiers to remember the events that caused their trauma. From previous research we knew that similar virtual environments were being used to train troops for combat. Images that prepare the war resemble those that help process it. The idea for a project was born” (FAROCKI, 2014, p. 89).

⁶⁴ Expressão utilizada por Harun Farocki para descrever os participantes o workshop.

simulações por eles relatadas são exibidas ao lado. A série possui um formato de exibição *split screen*, ou seja, a tela é dividida em duas partes, e o que vemos é um paralelismo entre as imagens. *Serious Games III: Immersion* se propõe a ser um típico documentário observacional, mas, mesmo sem emitir nenhum comentário, Farocki, através da montagem associativa, nos faz refletir sobre as relações entre indústria de tecnologia militar, inconsciente e cultura visual. Devido aos jogos de video game serem assimilados à cultura estadunidense, a Virtual Reality Exposure Therapy se torna uma opção gamificada de psicoterapia. Entretanto, aspectos colonialistas são invisibilizados nesse processo, principalmente no aspecto visual do que a sociedade estadunidense materializa como inimigo nos gráficos do Iraque Virtual.

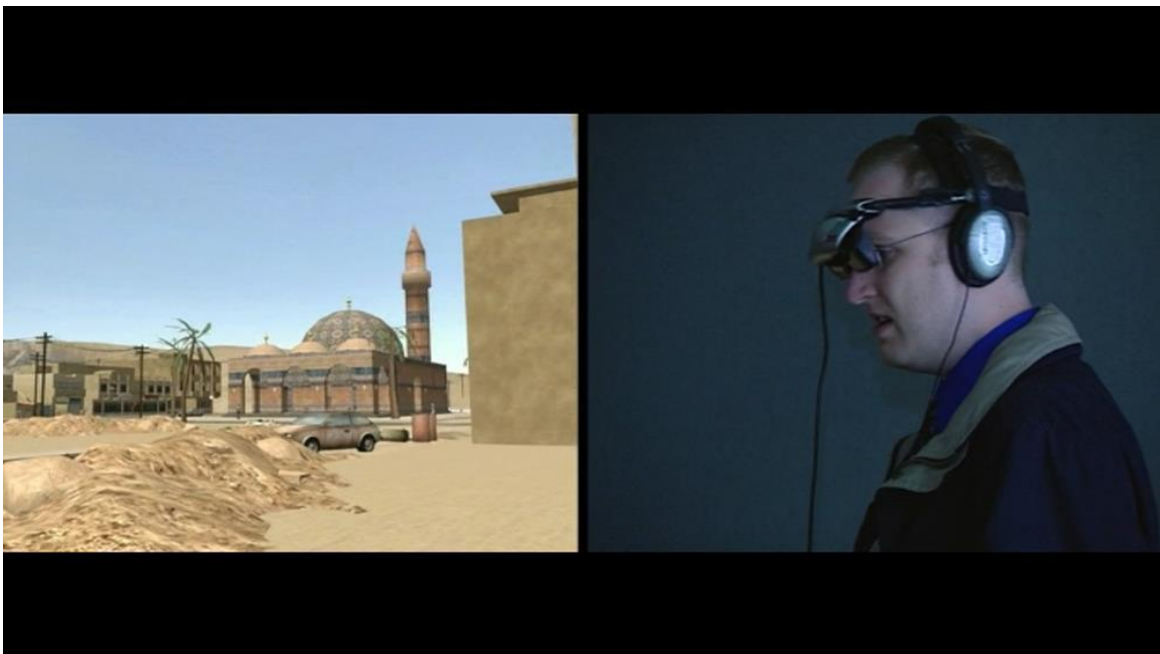


Figura 15 – Screenshot da videoinstalação *Serious Games III: Immersion*

Por outro lado, em *Serious Games I: Watson is Down*, Farocki filmou o treinamento de fuzileiros navais em uma sala na base militar com o Battle Simulation Center, um programa de computador que simula virtualmente territórios do Afeganistão. O cenário da simulação virtual é criado através de animação computadorizada e se baseia em dados geográficos do país para construir a ambientação, ou seja, trata-se de recriações reais da paisagem e das ruas do Afeganistão. Farocki registra como funciona o treinamento dos soldados a partir dessa simulação virtual. Dessa forma, a videoinstalação exhibe um grupo de jovens fuzileiros que estão sentados lado a lado diante dos seus

laptops. Ao acessar a simulação, eles começam a conduzir tanques, atirar em alvos e identificar dispositivos explosivos colocados pelo instrutor responsável pelo simulador virtual. A montagem de *Serious Games I: Watson is Down* também é configurada em uma dinâmica *split screen*. De um lado, é possível ver os fuzileiros focados em seus laptops e interagindo entre si, em uma imagem do grupo de jovens militares que, não fossem as fardas, poderia ser facilmente interpretada como uma reunião de gamers em alguma lan house (Figura 16). Do outro lado, são exibidas as imagens que eles estão vendo em seus laptops, que poderiam ser interpretadas como uma variação da série de jogos de tiro Counter-Strike,⁶⁵ pois a dinâmica de eliminação da equipe e o sistema de plantar e desarmar bombas são bem semelhantes. Entretanto, longe de ser apenas um jogo, essa simulação tem objetivos bem mais alinhados com a realidade do que uma série de tiros em primeira pessoa. Há um momento em que um dos fuzileiros-jogadores, chamado Watson, é baleado por um atirador e acaba sendo eliminado. Com a derrota, o jovem decepcionado encosta em sua cadeira. A morte em um jogo pode ser frustrante, mas em pouco tempo você pode retornar e tentar novamente. A morte na realidade é incontornável. O treinamento a partir de games parece tornar a ideia da morte, real no campo de batalha, algo ficcional.

Outro ponto importante que Farocki destaca é a identificação e personificação do inimigo. É possível escolher as roupas e adereços dos insurgentes, e os personagens criados pela interface da simulação carregam uma imagem estereotipada, que reflete o sadismo, o racismo e a ideologia de dominação colonizadora e imperialista em relação aos personagens que representam a população árabe (Figura 17). Farocki (2014, p. 95) comenta:

Há um instrutor colocando IEDs e inimigos, a pé ou motorizados. O instrutor tem um enorme arsenal à sua disposição: explosivos, veículos, sinalização de trânsito, barreiras de todos os tipos, além de pessoas. Nós o gravamos clicando no arsenal. Parecia vestir personagens para um filme de gênero ou inspecionar adereços de palco em um estúdio especializado nesse tipo de filme. Homem vestindo um cafetã com alburno; homem vestindo um cafetã com capacete; homem com artefato explosivo amarrado no peito; mulher de burca azul; mulher de burca preta.⁶⁶

⁶⁵ A série de jogos Counter-Strike iniciou-se em 1999. Trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa e de multijogador em que combatem duas equipes, contraterroristas e terroristas. O objetivo é eliminar todos os jogadores do time oposto. É possível plantar e desarmar bombas, utilizar armas e coletes à prova de balas.

⁶⁶ Tradução livre do original: “There is an instructor placing IEDs and enemies, on foot or motorised. The instructor has a huge arsenal at his disposal: explosives, vehicles, traffic signs,

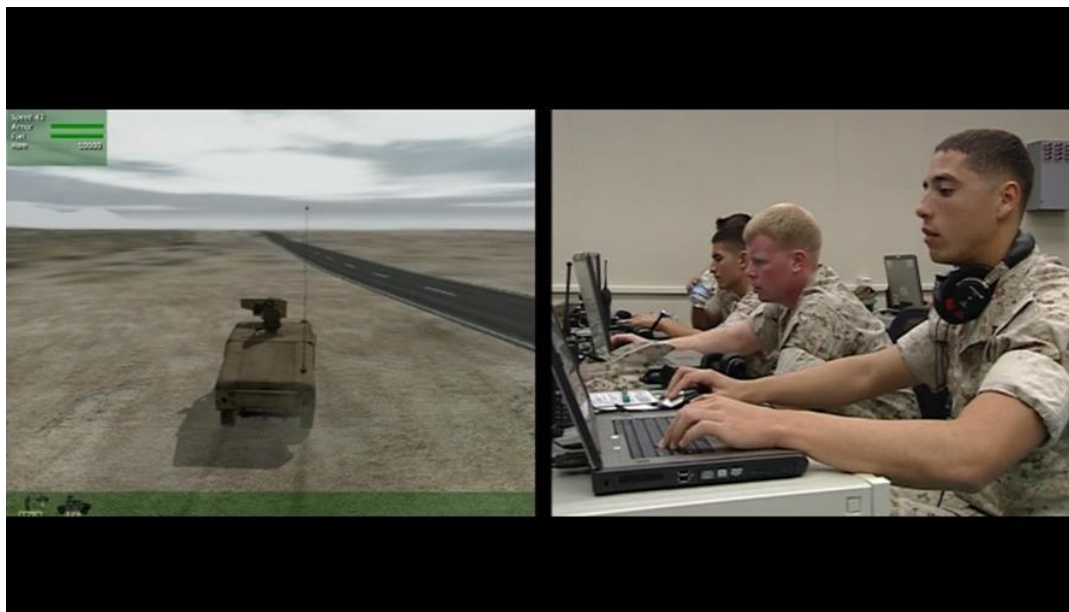


Figura 16 – Screenshot da videoinstalação *Serious Games I: Watson is Down*



Figura 17 – Screenshot da videoinstalação *Serious Games I: Watson is Down*

Em *Serious Games II: Three Dead*, Farocki filma o Military Operations in Urban Terrain (MOUT), um exercício realizado pelos militares em uma cidade cenográfica no deserto com cerca de trezentos figurantes vestidos em trajes tipicamente árabes para

barriers of all kinds, as well as people. We recorded him clicking through the arsenal. It looked like dressing characters for a genre film, or like inspecting stage props in a studio specialising in these kinds of films. Man wearing a caftan with burnoose; man wearing a caftan with hard hat; man with explosive device strapped on his chest; woman in blue burqa; woman in black burqa” (FAROCKI, 2014, p. 95).

representar a população afegã e iraquiana. Diferentemente dos outros vídeos da série, que retratam cenários e avatares digitais, esse é o único entre eles que demonstra uma situação de encenação em um cenário real com pessoas reais atuando, não há nada de virtual. O treinamento é parecido com o set de algum filme hollywoodiano sobre guerra. Os fuzileiros navais transitam com suas fardas e armas pela estrutura urbana com edifícios feitos de contêineres, esperando as encenações para que possam agir. Farocki (2014, p. 95) comenta:

Durante três dias e três noites, a cidade-contêiner foi habitada por trezentos figurantes: homens e mulheres em trajés nativos – mas sem crianças. Os figurantes eram imigrantes do Iraque, Afeganistão, Irã e Paquistão. O roteiro (sem o conhecimento dos figurantes) previa um assalto a banco às quatro da manhã. Às cinco da manhã o roteiro exigia que os figurantes se aproximassem e pressionassem os guardas norte-americanos. Os guardas, que não entendiam pashto ou árabe, fizeram um esforço para se comunicar e permanecer amigáveis. Árbitros vestindo coletes laranja observavam a cena.⁶⁷

Durante a encenação do roteiro, tiros são disparados, e os figurantes, que estavam se alimentando, correm fugindo e gritando. Uma perseguição ocorre e acaba dentro de uma mesquita, onde ocorre uma encenação de massacre. O treinamento foi realizado para lembrar que as tropas não deviam entrar em uma mesquita em nenhuma hipótese. Farocki (2014, p. 96) comenta que os treinos se tornam muito parecidos com as simulações do video game no modo como as encenações ocorrem, de maneira ficcional e cinematográfica:

os exercícios de treino na cidade cenográfica com os seus figurantes não são muito diferentes dos video games. Pelo contrário, parece que o mundo real está imitando o mundo dos video games. Os locais do MOUT são cenários, como uma cidade em um faroeste de Hollywood.⁶⁸

⁶⁷ Tradução livre do original: “For three days and three nights the container city was inhabited by 300 extras: men and women in native dress – no kids though. The extras were immigrants from Iraq, Afghanistan, Iran, and Pakistan. The script (unbeknownst to the extras) called for a bank robbery at 4 in the morning. At 5 in the morning the script required the extras to approach and pressure the U.S. guards. The guards, who did not understand Pashto or Arabic, made an effort to communicate and remain friendly. Arbitrators wearing orange-colored vests were observing the scene” (FAROCKI, 2014, p. 95).

⁶⁸ Tradução livre do original: “The training exercises in the mock-up city with its extras are not that much different from the video games. On the contrary, it seems as though the real world is imitating the world of video games. MOUT sites are set pieces, like a city in a Hollywood Western” (FAROCKI, 2014, p. 96).

Entretanto, mesmo se tratando de um treinamento, durante o alvoroço e disparo de balas, é possível observar o desespero e o terror no rosto daqueles figurantes que estão ali à mercê de soldados estadunidenses fardados.

No último vídeo da série, *Serious Games IV: A Sun without Shadow*, Farocki faz uma reflexão sobre as diferenças gráficas entre os dois programas de simulação apresentados. Ao editar o filme, ele percebe que as imagens criadas para treinar e preparar os fuzileiros para a guerra apresentam maior qualidade gráfica e realismo, inclusive com o uso e movimentação de sombra em relação à posição real do sol do Afeganistão. As imagens geradas no Iraque Virtual, que fazem lembrar os traumas da guerra, aparentam ter um orçamento mais barato, com gráficos bem inferiores e sem sombras. O financiamento para melhoria da imagem de um projeto que incentiva a violência e a dominação capitalista imperialista é maior do que aquele que tenta corrigir seus efeitos colaterais a longo prazo.

A relação entre tecnologia, capitalismo e a ideologia é bem articulada por Alfie Brown no livro *Política, desejos e video game*. A questão que permeia a obra é a possibilidade de existirem jogos que sejam subversivos e tentem projetar outros mundos possíveis diante do “realismo capitalista” – sobre o qual refletiu Mark Fisher (2020), tomando como ponto de partida a frase atribuída a Fredric Jameson: “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo”. Alfie Brown comenta que, apesar das perspectivas serem baixas – pois o video game é um grande aliado deste modo de produção exploratória e seus ideais conservadores –, existem alternativas e exceções. Ele é enfático ao dizer que “o mundo dos video games é um espaço que constrói e transforma nossos sonhos e desejos” (BROWN, 2021, p. 23). Ele ainda usa um conceito de Gilles Deleuze⁶⁹ ao citar que as máquinas são técnicas, mas antes são sociais e conseqüentemente políticas.

Por essas razões, a análise dos video games em uma perspectiva psicanalítica é um caminho possível para Brown, se considerarmos o jogo como um sonho projetado para ser sonhado por alguém que o controla no piloto automático, pois, “também como um sonho, grande parte dessa aparente diretriz é ilusória, e um jogador não pode de fato controlar nem o ambiente nem a trama. Até os próprios movimentos de um jogador parecem ser controlados de outro lugar” (BROWN, 2021, p. 69). É possível observar essa

⁶⁹A obra de Gilles Deleuze citada é *Foucault*, livro de 1986.

condição em alguns trechos da série *Serious Games*, quando observarmos os instrutores customizando bombas e inimigos para serem inseridos na simulação em que os jovens fuzileiros estão imersos. Entretanto, a programação desses objetos e personagens é criada por outras pessoas que não estão expostas nas filmagens. Afinal, o jogo é um sonho idealizado e materializado por uma equipe dos mais diversos profissionais – produtores, roteiristas, designers, programadores –, por uma empresa que os financia e por uma cultura em que se espelham.

Essa noção permeia de modo oblíquo a série *Serious Games I-IV* e aparece mais explicitamente em *Serious Games IV: A Sun without Shadow*, em que Farocki observa a diferença gráfica entre os dois simuladores e atribui o detalhe quase que despercebido da sombra a uma questão ideológica. Outro fator ideológico é a caracterização estereotipada dos personagens inimigos e de cenários, que dissemina uma imagem pejorativa da população de determinado país que não seja estadunidense. Essa problemática não se limita apenas aos simuladores do exército, mas também a jogos de video games que circulam no mercado. Para Brown, os jogos são a idealização de um grupo de pessoas e materializam suas visões, desejos e vontades a fim de serem experimentados, mesmo que inconscientemente, pelo jogador em condição de prazer. É exatamente essa condição que Brown (2021, p. 83) identifica como o potencial de perigo ou subversão dos jogos:

os padrões de diversão encontrados no mundo dos sonhos dos video games tendem à aplicação de valores tradicionalistas e conservadores que apoiam os valores centrais do capitalismo contemporâneo ou os movem ainda mais para a direita política. Isso acontece menos pelo fato de a estrutura dos video games ser inerentemente conservadora ou reacionária per se e mais porque o mundo dos sonhos é um reflexo e até mesmo uma antecipação das tendências políticas e sociais que estão por vir.

Para o autor, essa capacidade de controle das emoções é algo que outras mídias já faziam. Entretanto, ele defende que os jogos têm um papel específico na naturalização dos sonhos de outros devido à capacidade de programar as emoções dos seus jogadores e transformar o desejo em algoritmo. Porém, Alfie Brown afirma que, da mesma forma que os jogos têm a potencialidade de naturalizar ideologias, eles também têm a capacidade de desconstruí-las, tornando visíveis as estruturas que programam os desejos e desvelando os pressupostos estético-políticos que os criaram:

o reconhecimento da natureza programável do desejo – uma realização psicanalítica – perturba essa forma tradicional de ver o desejo que serve

aos interesses corporativos, de modo que o jogo, em todo o seu conformismo, adquiriu o potencial de desfazer essa lógica por dentro (BROWN, 2021, p. 82).

É possível perceber certa aproximação dessa perspectiva progressista na iniciativa de Farocki em observar e colocar em crise as aplicações das simulações em *Serious Games I-IV* em função de uma politização do olhar. Entretanto, a construção imagética e narrativa de jogos de video game será retomada na obra de Farocki na videoinstalação *Paralelo I-IV*, que propõe uma abordagem mais analítica acerca da imagem pós-fotográfica, como será visto a seguir.

4.4. PARALELO I-IV

A videoinstalação *Paralelo I-IV* foi exibida pela primeira vez no Brasil em 2016, na exposição Programando o Visível, no Paço das Artes, em São Paulo. Na ocasião, a instalação foi apresentada juntamente com outras duas obras, *Interface* (1995) e *Frases de impacto, imagens de impacto: uma conversa com Vilém Flusser* (1986), com o objetivo de refletir sobre como os paradigmas da produção de imagens técnicas codificam a visualidade contemporânea, tanto as que se baseiam na captação fotográfica como as geradas por computadores, temática já introduzida nesta pesquisa. A obra retornou ao Brasil em 2019, no Rio de Janeiro, na exposição Harun Farocki: Quem é Responsável?, produzida pelo Instituto Moreira Salles.

Paralelo I-IV pode ser considerada uma continuação do projeto arquivístico de Harun Farocki, pois ela é construída a partir de trechos de jogos populares de video game desde a década de 1980 até 2010. Diferentemente da temática da guerra e da violência abordada em *Serious Games I-IV*, a proposta de *Paralelo I-IV* é transformar games em arquivos para fazer uma análise arqueológica da evolução da imagem computadorizada em relação a outras mídias, especificamente a pintura e o cinema, como aponta a pesquisadora Jane de Almeida (2017, p. 39):

durante as projeções de *Paralelo I-IV*, uma narradora nos leva através das quatro instalações artísticas, discutindo a tradição grega de questionar a mimesis na pintura, mencionando a história de Zêuxis e também o debate cinematográfico sobre a ontologia do cinema, conforme explorado por André Bazin. Farocki produz um “arco da história” para interrogar o mais recente dispositivo, o computador e a natureza das imagens que produz.

Dessa forma, a série propõe um passeio iconológico ao longo da breve história da imagem computadorizada do video game, relacionando-a com aspectos da fotografia e da arte. Perguntado sobre o título da obra em uma entrevista com a pesquisadora Erika Balsom, Farocki responde: “Com *Second Life*, nós tínhamos uma vida paralela. É a simples ideia de que os jogos são algo paralelo ao nosso mundo. O título não diz se eles são um modelo, um espelho, ou uma janela para a realidade – apenas chama atenção para dizer que eles são paralelos” (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 116). Entretanto, podemos perceber, ao longo dos vídeos, que *Paralelo I-IV* não se resume a comparar a vida virtual com a vida real, mas traz também paralelos da imagem virtual com o cinema e a pintura. A série aponta relações entre as imagens pós-fotográficas de video games com a história da arte, principalmente as teorias que envolvem as imagens pré-fotográficas e as imagens cinematográficas produzidas pelo aparelho de registro fotográfico.

A obra é composta por quatro vídeos e utiliza os princípios de montagem branda a partir da disposição dos vídeos distribuídos pelo espaço expositivo de forma simultânea e cruzada. Como foi abordado ao longo dessa pesquisa, desde que Farocki migrou para o espaço expositivo de arte contemporânea, o uso da montagem branda o acompanhou até suas últimas obras devido à possibilidade de fazer montagens comparativas. Quando questionado sobre o uso do formato da dupla projeção, Farocki comenta:

Para ser mais modesto, deve haver sempre uma razão legítima para usar uma tela dupla. Em alguns casos, era porque eu tinha que comparar duas imagens. Em *Paralelo III*, era a ideia de que a cena final deveria mostrar tanto a abordagem quanto o distanciamento do mundo do jogo. Eu precisava de duas telas para isso e, depois, precisei encontrar outros motivos para o uso delas. Tem a ver com a copresença, que é uma abordagem interessante, e ela também pode se tornar bastante estranha e perigosa. Logo você percebe que faz uso dessas duas telas como faria uso de plano/contraplano, como a maneira mais fácil de estruturar uma sequência ou um discurso (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 118).

Fica evidente que Farocki incorpora essa nova montagem no próprio processo criativo de montagem da obra e na forma como ele analisa e narra tais imagens. Em cada vídeo somos guiados por uma narração em off feminina em tom ensaístico, que podemos pensar ser a própria materialização da voz de Farocki. Essa narradora comenta as imagens apresentadas em duas telas⁷⁰ e traz diversos questionamentos estéticos e políticos ao

⁷⁰ Com exceção de *Paralelo IV*, todos os outros vídeos da série, I, II e III, são editados para acontecerem em duas telas.

estabelecer um estudo de arqueologia da mídia. As imagens que vemos são trechos de jogos conhecidos, como *The Legend of Zelda* (1986), *Assassin's Creed* (2007), *Far Cry 3* (2012) e *Grand Theft Auto V* (2013), entre outros jogos.

Cada vídeo possui uma temática própria. *Paralelo I* faz uma análise, através da história do video game, da criação dos elementos naturais constituintes dos jogos (fogo, água, árvore e nuvens), elementos que no início se materializam em formas simplificadas, como pontos, linhas e formas geométricas, e que em um curto espaço de tempo chegam a construções mais complexas, que tentam alcançar uma ilusão de tridimensionalidade. Farocki apresenta um universo minuciosamente arquitetado por programadores e designers que dependem cada vez menos do referencial do mundo real em suas produções. Além disso, Farocki compara as imagens dos jogos com as teorias da pintura e da fotografia cinematográfica. *Paralelo II* e *Paralelo III* se referem à exploração do mundo virtual que coloca em contradição os limites, os deslocamentos e a expansividade do espaço dos jogos. Farocki questiona a suposta infinitude dos mapas que aparentam ser abertos para o jogador, apontando que, na realidade, nem todo o espaço é acionável e existem barreiras estabelecidas. *Paralelo IV* se detém nas liberdades e limitações dos personagens jogáveis e não jogáveis dos jogos, principalmente apontando as contradições no arco narrativo do herói.

O debate apresentado nessa obra caminha para a discussão da história das representações das imagens pós-fotográficas em diálogo com os paradigmas das imagens pré-fotográfica e fotográfica. Para a pesquisadora Erika Balson, o objetivo de Farocki em *Paralelo I-IV* é “compreender como eles criam seus mundos, que lugar o corpo humano pode ter em relação a eles, e qual tipo de relação eles têm com outras formas de mídia” (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 106). Dessa forma, Farocki explora uma outra possibilidade de analisar essas imagens, sob um novo construtivismo, propondo novas relações entre homem e imagem no mundo contemporâneo.

4.4.1 *Paralelo I*: a representação de elementos a partir dos três paradigmas de produção de imagem

Paralelo I, o primeiro vídeo da série, foi produzido em 2012. O vídeo é composto por uma montagem de duas telas; em cada tela são mostradas imagens de jogos em uma progressão histórica, dos mais antigos, criados na década de 1980, aos mais atuais, criados

em meados de 2010. Farocki comenta que utilizou os arquivos do acervo de um museu do jogo de computador em Berlim, e complementa que

lá, eles são muito bem informados e têm dispositivos que você pode usar para jogar games que deixaram de estar tecnicamente acessíveis. Eles dispõem de emuladores que você pode usar para gravar sequências. Pedimos para eles nos oferecerem coisas e, então, nós escolhemos entre elas de acordo com a ideia de desenvolver como as nuvens e as folhas foram representadas (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 122).

Paralelo I começa com uma cena de *Mystery House* (1980), que a narração diz ser um dos primeiros jogos de computador com gráficos. Nessa cena, é mostrada uma casa com uma árvore ao lado, entretanto a narradora nos alerta que a casa pode ser acessada, mas a árvore não teria função (Figura 18). Os primeiros jogos exibidos contêm elementos gráficos com baixa jogabilidade e interação. Além disso, os gráficos são rudimentares e constituídos por linhas horizontais e verticais de aspecto bidimensional ou por quadrados pixelados. A partir dessa informação, vemos em uma ordem cronológica a representação gráfica da árvore em jogos de video game como *Pitfall!* (1982), *King's Quest* (1984), *The Legend of Zelda* (1986), *Archipelagos* (1989), *Secret of Mana* (1993), *The Elder Scrolls: Arena* (1994), *Anno 1602* (1998) e *Anno 1701* (2006). Inicialmente as árvores apenas faziam parte da paisagem, porém, ao longo dos anos, elas foram ganhando função, dinâmica de movimento, volume e incidência da luz. Se, em 1980, como demonstrado no jogo *Mystery House*, a representação gráfica da árvore era simplificada e rudimentar, em 2006, no jogo *Anno 1701*, ela alcança aspectos realistas de movimentação, sombra e profundidade.



Figura 18 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo I*

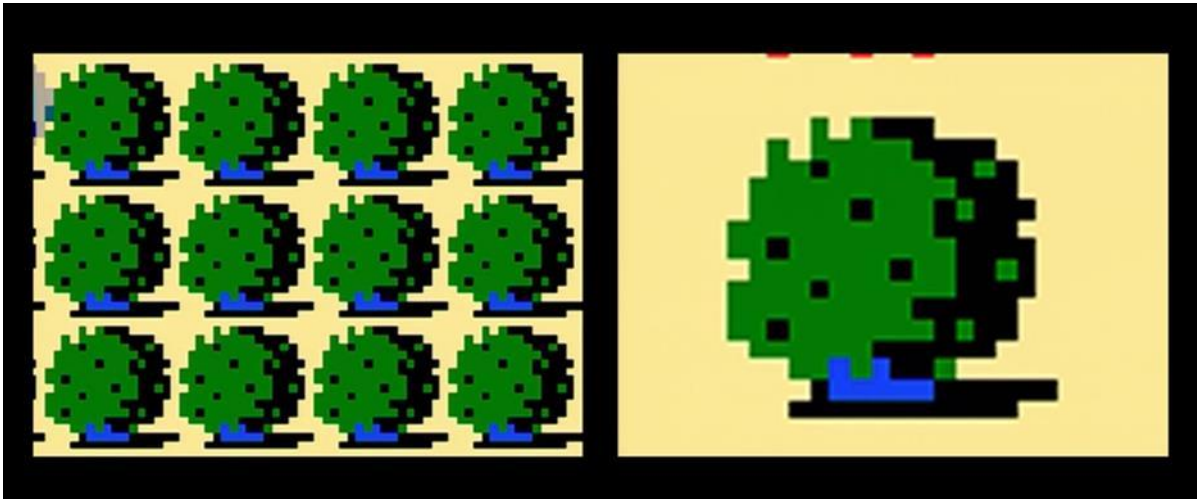


Figura 19 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo I*

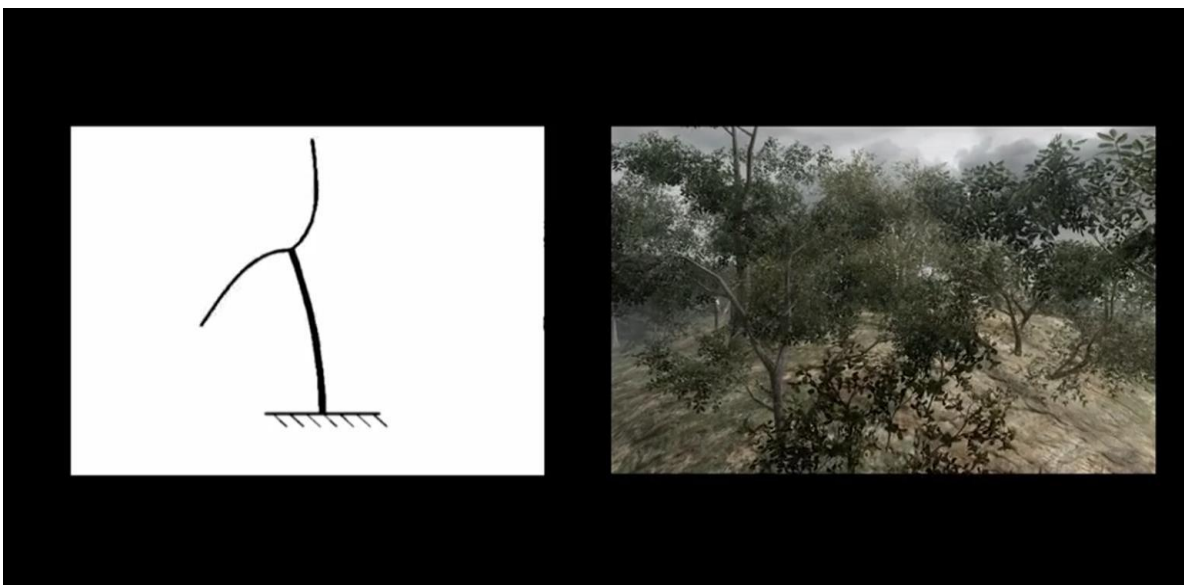


Figura 20 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo I*

Nesse breve histórico é dito que, em trinta anos, uma imagem completamente elementar, feita através de linhas horizontais e verticais ou formas geométricas, se transformou em uma imagem complexa e quase cinematográfica, superando talvez a mimese de uma imagem fotográfica (figuras 19 e 20). Esse é um dos temas basilares de *Paralelo I*, que podemos organizar em dois eixos: o primeiro é a relação que Farocki estabelece entre imagens técnicas produzidas por computador e imagens produzidas por aparelhos fotográficos; e o segundo é a relação dessas imagens com a evolução da imagem pré-fotográfica diante das técnicas de perspectiva do Renascimento. Como comenta o próprio Farocki: “no geral, *Paralelo I* não é tanto sobre os jogos. É mais sobre

imagens, estilo e sobre ‘história da arte’, entre aspas mesmo, do retratar” (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 109).

Acerca do primeiro eixo, após encerrar a retrospectiva das imagens de árvores, a narradora nos coloca uma questão sobre o vento que move os galhos e folhas das árvores produzidas digitalmente: afinal, como funcionaria um vento digital? A narração então diz: “No cinema, tem o vento que sopra e tem o vento que sopra através de uma máquina de vento. Com imagens de computador, tem só um tipo de vento”. É a partir dessa comparação que *Paralelo I* inicia uma análise das imagens técnicas, ou melhor, das relações estéticas que tanto separam como unem a imagem computadorizada e a imagem fotográfica. Para o teórico Thomas Elsaesser (2017), essa frase sobre o vento evidencia as sensações de fascínio e espanto dos espectadores causadas pela novidade do movimento, sensações parecidas com as provocadas pela imagem cinematográfica no primeiro cinema. Essa relação estabelecida por Farocki revela como a imagem pós-fotográfica, que supostamente nasce para superar e enterrar a imagem cinematográfica, possui muitos paralelos com o início do cinema:

Se associada à anedota bem conhecida de que os espectadores de filmes dos irmãos Lumière ficavam mais assustados com o movimento das folhas de uma árvore, a ondulação de uma fumaça, nuvens passageiras ou ondas quebrando na praia, do que com o movimento de pessoas e cavalos, então já podemos vislumbrar que um paralelo esboçado por *Paralelo* é entre o início do cinema e o da animação por computador, entre as origens do cinema e as da suposta morte do cinema (ELSAESSER, 2017, p. 150).

Entretanto, é importante destacar as diferenças entre esses diferentes paradigmas de produção de imagem. A partir das comparações feitas em *Paralelo I*, Farocki demonstra como a imagem fotográfica depende do referencial real que é o próprio vento, mesmo que produzido por algum aparelho mecânico. Entretanto, no computador, isso não é possível, já que o vento produzido é uma simulação que parte de uma matriz de cálculos para gerar o comando de um possível vento, ou seja, uma construção conceitual de modelo de vento (Figura 21). Como Couchot (1993, p. 42) aponta, nas imagens produzidas por computador,

não se trata mais, então, de fazer a imagem representar um real reorganizado pela superfície do espelho, pelo orifício da câmera escura ou pela varredura da câmera eletrônica. Não se trata mais de figurar o que é visível: trata-se de figurar aquilo que é modalizável.



Figura 21 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo I*

Para o teórico Thomas Elsaesser, o debate potencial de *Paralelo* não é tanto o discurso evolutivo e teleológico da história da computação gráfica, mas sim a reflexão sobre as possibilidades de representação gráfica na história da arte, que variam das mais abstratas às mais figurativas.

A narradora continua a falar da representação dos elementos orgânicos nos games a partir da construção da imagem do fogo e da água. Ela diz que essas construções imagéticas começam com uma representação praticamente chapada, com uma superfície, um bloco sólido ou pontos e linhas. Em seguida, a narradora mostra diversos arquivos visuais com aspecto cada vez mais realista e fluido. E, nesse momento, é apresentado o segundo eixo da temática, pois Farocki traça uma relação entre a imagem pré-fotográfica, no caso a pintura e a perspectiva, com a imagem pós-fotográfica.

Farocki compara os primeiros jogos chapados com os antigos desenhos dos egípcios, indicando que as representações pré-Renascimento tinham limitações por não conceberem ainda as técnicas de perspectiva. Entretanto, a falta de perspectiva não era uma barreira para que fossem inventados outros códigos de linguagem que trouxessem variáveis capazes de traduzir as visões hierárquicas, políticas, sociais e religiosas de uma civilização. Como diz a narradora, “os criadores de imagens de computador não tiveram que esperar milhares de anos pelo Renascimento”. Nesse comentário, Farocki retoma a pintura no Renascimento a partir das técnicas de perspectiva, que foram as primeiras tentativas, antes da fotografia, de garantir uma objetividade para a imagem a partir do cálculo. Pois, como apontam Santaella e Nöth (2001, p. 164), a fotografia “é a filha mais

legítima da *camara obscura*, tão popular no *Quattrocento*, cujo aperfeiçoamento permitiu estender a automatização até a própria inscrição da imagem, afastando do pintor a tarefa de nela colocar sua mão”. Arlindo Machado (1997, p. 224) também comenta sobre essas características das imagens técnicas:

De fato, imagens técnicas *stricto sensu* começaram a aparecer pela primeira vez no Renascimento italiano, quando os artífices da matéria plástica se põem a construir dispositivos técnicos destinados a dar “objetividade” e “coerência” ao trabalho de produção de imagens.

Como síntese, *Paralelo I* estabelece uma questão que foi preocupação tanto dos pintores da Renascença como dos fotógrafos, e também vem sendo de muitos designers gráficos e programadores: trazer certa objetividade, verossimilhança e realismo para as imagens sintéticas. Em determinado momento de *Paralelo I*, a narradora evoca o famoso pintor grego Zêuxis para refletir sobre as representações ultrarrealistas das imagens computadorizadas. A narração diz: “De acordo com a lenda, Zêuxis poderia fazer desenhos de frutas tão realistas que as aves migravam para bicá-los”. Se, ao longo da história da arte e do cinema, o efeito mimético foi uma preocupação de pintores e cineastas, essa também tem sido uma preocupação para programadores e designers de games.

Em *Paralelo I*, Farocki mostra como atualmente o trabalho intelectual, conceitual e técnico dos programadores e designers, operando sistemas e programas mediados pelo computador, é o que cria as imagens dos jogos. Há uma cena no vídeo dividido em tela dupla em que observamos, de um lado, um homem digitar em um teclado e clicar com o mouse e, do outro lado, formas geométricas, linhas, gráficos, números e códigos que trabalham a fim de executar o cenário de nuvens criado pelo programador e designer de games (Figura 22). O produto de céu sobre o qual o programador tem total controle, configurando a imagem através de camadas (*layers*), aparenta ser tão real quanto uma fotografia do céu. E assim é encaminhada a proposição de Farocki de um novo construtivismo,⁷¹ na medida em que as imagens são concebidas como construções, como na pintura do Renascimento. Sobre isso, Arlindo Machado (1997, p. 224) complementa: “depois dele [Renascimento] a imagem se torna cada vez mais calculada, arquitetada, conceitualizada, construtiva, encarnando a própria utopia de um total controle do visível”.

⁷¹ Para o construtivismo, a pintura e a escultura são pensadas como construções – e não como representações –, guardando proximidade com a arquitetura em termos de materiais, procedimentos e objetivos.

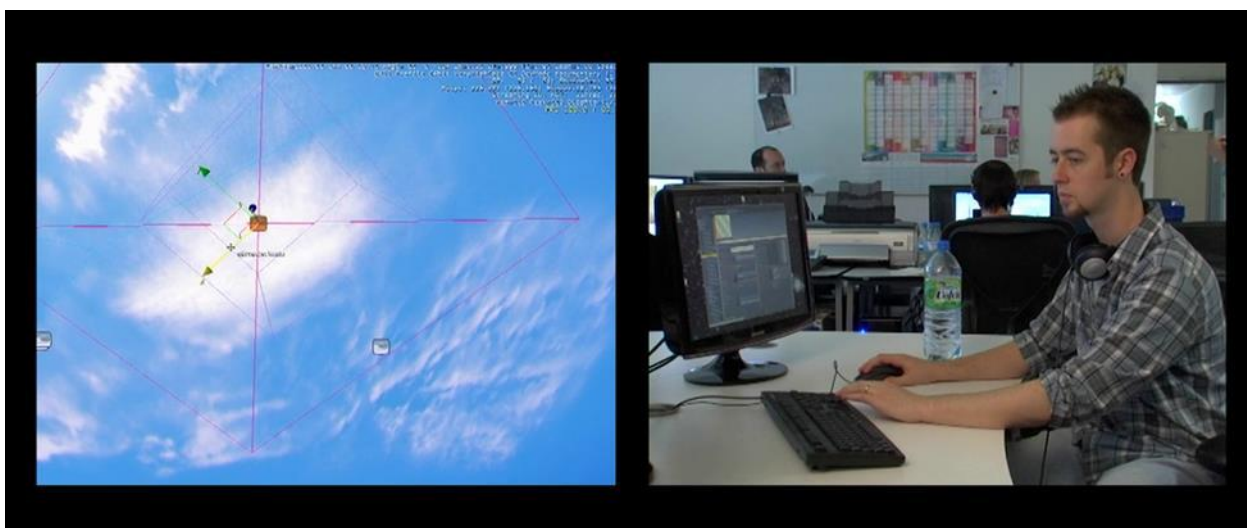


Figura 22 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo I*

Ambas as imagens, pinturas ou computadorizadas, demonstram o desenvolvimento de uma forma simbólica para construções mais complexas. Essas imagens partem da conceitualização e abstração matemática para o concretismo. Sobre as possíveis relações entre o computador e a imagem cinematográfica, a narradora finaliza *Paralelo I* com a seguinte frase: “Talvez as imagens do computador assumam funções que antes eram realizadas pelo filme. Talvez isso libere o filme para outras coisas”.

4.4.2 *Paralelo II* e *Paralelo III*: a construção do cenário programado e os limites dos espaços

Se no primeiro filme, *Paralelo I*, o tema era a construção de elementos de composição do cenário, como árvores, fogo, água e nuvem, no segundo e terceiro vídeo da série, produzidos em 2014, Farocki expõe certas questões sobre o espaço e o deslocamento dos jogadores dentro dos limites dos cenários.

Em *Paralelo II* (2014), as primeiras frases indagativas se tornam o fio condutor de diversos questionamentos sobre o espaço construído nos jogos: “O mundo existe se eu não estiver assistindo?” e “Onde esse mundo termina?”. A partir dessas questões é possível formular outras que não são ditas nos jogos, mas que tangem à problemática desenhada. São elas: esse mundo digital teria um fim ou é infinito? A criação desse cenário seria ilimitada ou limitada? Vemos cenas de diversos games, principalmente cenas em que os personagens estão andando por cenários que parecem não ter limites,

como no jogo *Red Dead Redemption* (2010) e outros jogos de mundos aparentemente abertos.

Entretanto, a narradora comenta que há, sim, limites, e em seguida são mostradas cenas de mapas de jogos com bordas invisíveis e bloqueios imperceptíveis programados para impedir que algum personagem chegue a determinado limite gráfico ou jogável do mapa. Para isso, existem certas barreiras físicas que impedem o personagem de seguir naquele caminho, como pedras, muros, barragens ou o som de alertas que sinalizam que é proibido prosseguir. Trata-se de fronteiras impossíveis de atravessar, apesar de o gráfico simular a continuidade e a infinitude da paisagem ou cenário na tela. São mostrados trechos de alguns jogos em que personagens que passam desses limites morrem.

Todas essas barreiras mencionadas são estratégias programadas para que os personagens não cheguem ao que seria o fim do mundo do jogo. A narração diz: “este programa deve proteger as figuras do jogo de cair da borda do mundo” (Figura 23). É exemplificado como cada game cria estratégias narrativas para não tornar a experiência antidiegética quando o jogador atravessa a borda do jogo. Os mapas se configuram como uma superfície plana, que a narradora compara com a visão pré-helênica do mundo. Essa característica não é visível durante a imersão no jogo. Como se trata de programas e códigos, existem alguns modos ativáveis em que é possível quebrar essas barreiras invisíveis, tornando possível o trânsito de personagens nesses lugares inacessíveis no mapa do jogo. A narradora exemplifica essa configuração com um trecho do jogo *SKATE 3* (2010) em que o personagem atravessa os limites e pula em direção à borda do jogo, caindo infinitamente nesse fim de mundo abismal (Figura 24).

Nesses jogos, há esse desejo sem fim de continuar e explorar cada vez mais. Sabe-se mais ou menos que o mundo não é realmente acessível, mas se tem um desejo muito forte de explorá-lo. É uma espécie de escopofilia compulsiva da qual gosto profundamente, em especial, no cinema. Filmes permitem-me alimentar esse desejo, mas há também uma presença forte disso nesses jogos (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 117).

A limitação do espaço tem uma relação paralela com o cinema. Geralmente o filme disfarça a finitude do cenário, trazendo ao espectador a sensação de que o mundo diegético existe e continua apesar de escondido pelo enquadramento que é feito dele.



Figura 23 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo II*

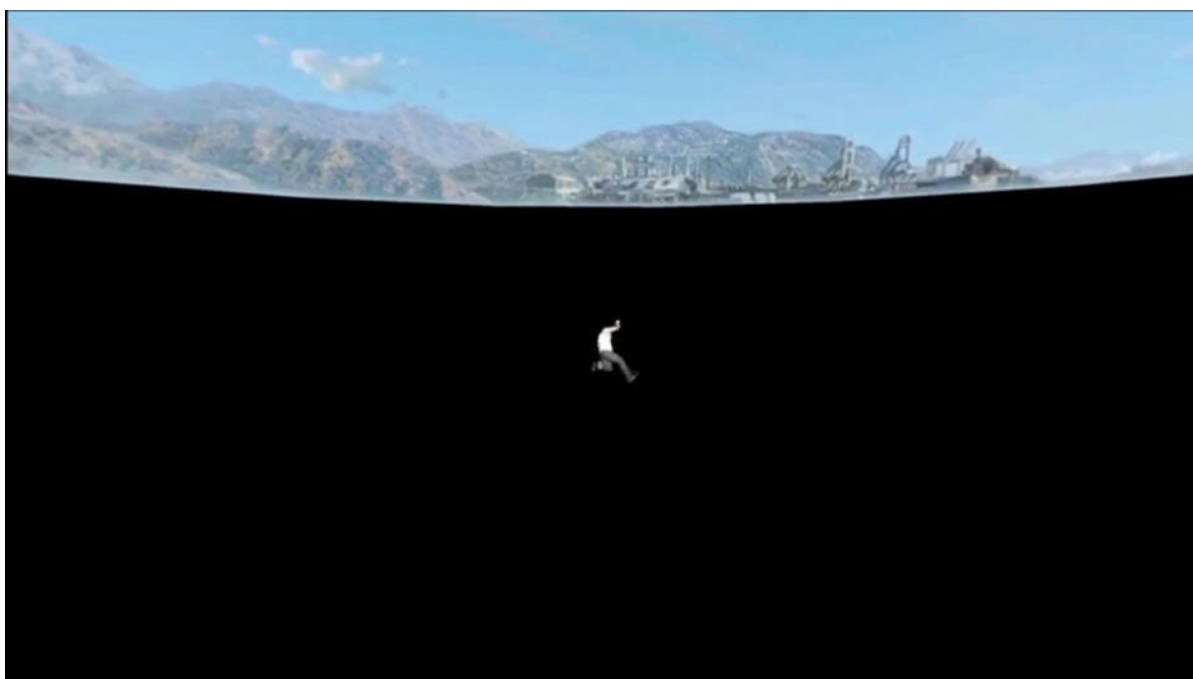


Figura 24 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo II*

Paralelo III (2014) é uma continuação dos temas abordados em *Paralelo II*. O vídeo mantém a discussão sobre as formas de deslocamento no jogo, mas possui como recorte principal as representações das bordas e superfícies de seus conteúdos gráficos.

Ao ativar outros modos de espetatorialidade e jogabilidade, em que a câmera do jogo pode atravessar objetos sólidos, podemos ver os objetos dos jogos de diferentes maneiras. O vídeo mostra como existe a possibilidade de atravessar barreiras e passar por

objetos sólidos (por exemplo, atravessar um pedestal de mármore ou o interior de uma montanha). Sobre essa abordagem em *Paralelo II*, o pesquisador Ednei Genaro (2015, p. 140) pontua: “observamos, pois, a fluidez extraordinária do construtivismo virtual dos games. A imagem rompe a relação entre forma e matéria, salientando uma aproximação/distanciamento hiper-real dos eventos e espaços”.

Através desses outros modos de visão ativáveis nos jogos, é possível visualizar os aspectos gráficos do interior dos elementos compostos nos cenários. O que podemos perceber é que a construção dos espaços e dos objetos, aparentemente tridimensional, é apenas um efeito, uma ilusão da matriz numérica, assim como na pintura o efeito tridimensional era uma ilusão configurada pela perspectiva e o *trompe l'oeil*.⁷² O que se mostra visível é que esses objetos são ocios, planos e bidimensionais. Vazios por dentro. São superfícies (Figura 25).

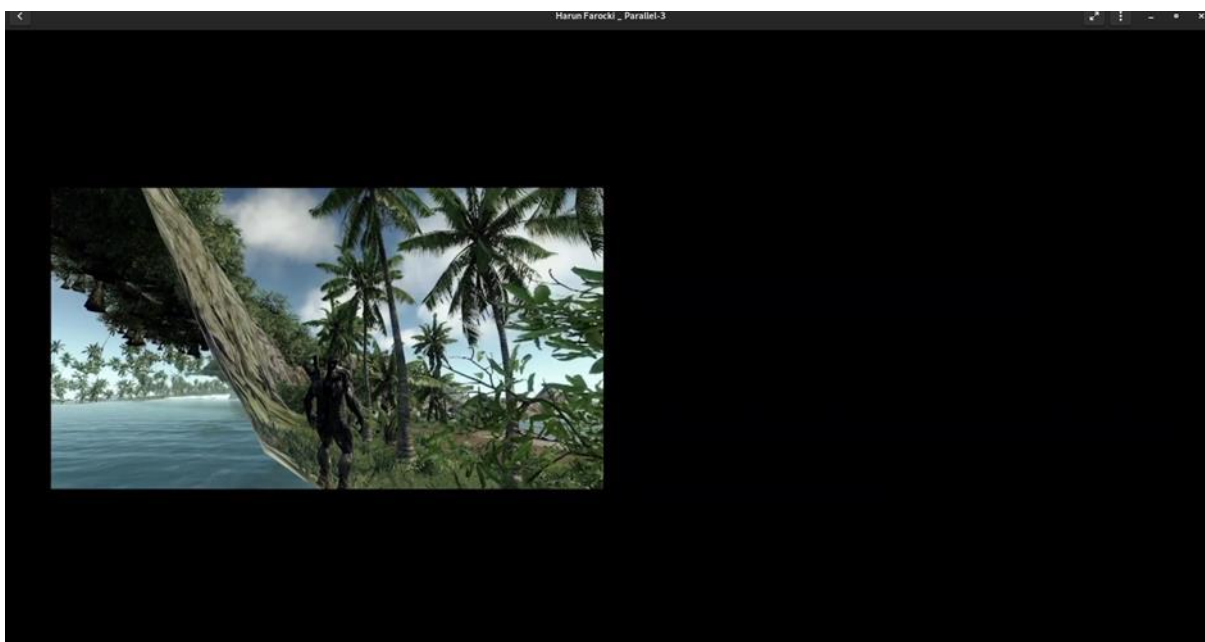


Figura 25 – Screenshot da videoinstalação *Paralelo III*

⁷² Técnica artística que tem a intenção de criar uma ilusão de ótica, como indica o próprio sentido do termo em francês: *tromper*, “enganar”, e *l'oeil*, “o olho”. Com auxílio da perspectiva, a imagem bidimensional representada pelo *trompe l'oeil* cria no observador a ilusão de que ele está vendo um objeto tridimensional.

4.4.3 *Paralelo IV*: a liberdade do herói

Em *Paralelo IV* (2014), o problema se volta ao personagem principal, aquele que controlamos no jogo e que a narradora denomina de “herói”. São mostradas imagens de interações entre o herói e outros NPCs⁷³ em cenas de jogos como *Assassin's Creed* (2007), *Far Cry 3* (2012) e *Grand Theft Auto V* (2013).

Observamos nas imagens que existem limites nas interações entre os personagens jogáveis e não jogáveis. Essa relação pode ser resumida em dois grupos de possíveis interatividades: há aqueles personagens de que nos aproximamos para cumprir alguma função no jogo – seja para matar, conseguir itens ou fazer alianças –, e aqueles com os quais não é possível interagir e que apenas fazem parte do cenário ou universo narrativo do jogo. Sobre essa problemática, afirma Genaro (2015, p. 141):

Além de questões estético-políticas sobre os estereótipos criados, tais contextos dos video games vêm criando *dimensões diegética e extra-diegética* inéditas, em que os personagens aparecem de maneira antagonica: como ativos (podem ser vistos sob a ótica de suas destrezas, “liberdades”) e passivos (podem ser vistos sob a ótica dos papéis sociais e comportamento já bastante pré-definidos).

Da mesma forma, *Paralelo IV* analisa quão limitadas, circulares e condicionadas são as narrativas e os comportamentos dos NPCs, que sempre realizam as mesmas coisas, como se tivessem uma breve memória. O exemplo que a narradora mostra é a cena de uma NPC funcionária de uma loja que, ao ser assaltada, se assusta e sai da loja. Porém, sua narrativa está condicionada a permanecer na loja e, segundos depois de sair, ela deve retornar à loja novamente. Sobre tal circularidade, a narradora comenta: “esta trágica constelação revela ao herói as limitações da liberdade de ação humana”.

A pesquisadora Erika Balsom levanta a questão de que *Paralelo IV* se baseia em personagens de jogos que codificam o gesto humano, transformando em algoritmo as relações, os diálogos e as reações humanas diante das mais diversas situações: “em *Paralelo I*, ficamos com a ideia de cálculo aplicado para o mundo natural: árvores e água. Em *Paralelo IV*, ficamos com a ideia de cálculo articulado em relação ao gesto humano” (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 120).

⁷³ NPC, em inglês, é a abreviação de *non-player character*. O termo, que em português pode ser traduzido como “personagem não jogável”, refere-se àqueles personagens de video game que são não controláveis por jogadores, mas pela programação do jogo.

4.5 REPROGRAMAR A VISÃO, DECODIFICAR AS IMAGENS

Thomas Elsaesser (2017), ao analisar as obras videoinstalativas que foram apresentadas, *Serious Games I-IV* e *Paralelo I-IV*, descreve-as como tentativas de Farocki de realizar um trabalho de investigação em andamento, um *work-in-progress*. Elsaesser esboça essa denominação devido ao fato de Farocki realizar uma análise em aberto acerca das imagens computadorizadas.

Tal análise remonta ao interesse de Farocki pelas imagens operativas, essa gama de imagens heterogêneas produzidas por consequência de múltiplos processos não artísticos, mas que são transformadas em arquivos e inseridas em documentários, filmes-ensaio e videoinstalações. Essas imagens podem ser consideradas como material *found footage*, pois são sequências gravadas de forma anônima e encontradas por cineastas e artistas para serem ressignificadas em obras audiovisuais. Entretanto, Elsaesser (2017, p. 155) atesta que o caráter político de Farocki está em desvelar a origem dessas imagens: “Farocki é cauteloso ao não tratar tais imagens como ‘encontradas’ e, geralmente, esforça-se ao máximo para indicar como e por que esses filmes foram feitos, por quem e em que dispositivo institucional”. Essas imagens não foram produzidas para serem contempladas esteticamente; elas são imagens de processamento tecnológico, imagens para serem analisadas. Essa ideia é o centro do pensamento imagético de Farocki, que, ao longo da sua trajetória como artista e cineasta, se esforçou em relevar o caráter materialista das imagens, sejam elas cinematográficas, pinturas, simulações computadorizadas etc. Patrícia Moran (2017, p. 187) escreve que, em sua abordagem, Farocki

trata todo e qualquer objeto representativo de um estado da arte ou da sociedade como passível de debate, matéria a ser pensada. Nesta acepção, inexistem imagens banais ou pobres, seja materialmente ou em termos de sentido. Farocki as relaciona à complexidade das tensões sociais e discursos políticos e ideológicos sobre a guerra, o consumo, o trabalho, enfim, aos enfrentamentos verbais e físicos e às distintas condições de responder a ele. Além desta vinculação, mais ou menos direta, ao contexto social, os objetos e representações como produtos da cultura são exemplo material de continuidades e de repetições, de analogias com a organização e funcionamento do mundo cotidiano, social e político.

Por esse motivo, Farocki consegue agregar as mais diversas categorias de imagens em suas análises, que envolvem relações entre o passado e o presente das construções visuais. Como aponta Elsaesser (2017, p. 156):

Em suma, trazer essas imagens operacionais – um conceito que deriva do teórico da mídia Vilém Flusser – para a história do cinema, como uma das genealogias negligenciadas do cinema, deve-se contar entre as mais significativas contribuições de Farocki à arqueologia da mídia, bem como a uma parte essencial da pré-história das imagens digitais.

As imagens operacionais revelam que nem todas as imagens se enquadram dentro da narrativa da história do cinema e da arte, mas vão abrindo paralelos dentro da cultura visual. Dessa forma, as contribuições da pesquisa de Farocki para a teoria da mídia, que caminharam até chegar em *Paralelo I-IV*, podem ser observadas na medida em que a série questiona as relações entre as imagens técnicas, principalmente estabelecendo as particularidades das imagens produzidas por computadores e mostradas a partir dos arquivos dos jogos selecionados. Na videoinstalação supracitada, são experimentados outros modos de ver e analisar essas imagens, que se configuram tanto nos elementos e objetos de cena construídos como nas possibilidades de interação desses mesmos objetos com os personagens no espaço. Farocki ainda desmistifica conceitos como verossimilhança e liberdade, que podem ser armadilhas no mundo das imagens.

Fica evidente que, em *Paralelo I-IV*, Farocki está mais preocupado com o caráter jogável do jogo, ou seja, a exploração de seu espaço, objetos e personagens, em detrimento da narrativa e do desenvolvimento da história:

Às vezes a gente faz a diferença entre jogo e jogar. Acho que estou mais interessado no jogar. O milagre de jogar tem mais a ver com imaginar, com preencher vazios. Provavelmente, nós não sabemos o que realmente acontece. Se você observar crianças jogando, você nunca vai saber o que se passa na imaginação delas. Eu tentei construir algo em que você pudesse imaginar alguns aspectos do que acontece durante o jogar (FAROCKI; BALSOM, 2017, p. 122).

As novas imagens e novos mundos resultantes desse aparelho complexo, pensado pela perspectiva de Flusser, acabam criando uma cultura visual em que é necessário pensar maneiras de decodificar ou reprogramar as imagens computacionais com que nos deparamos. Afinal, Farocki, através de *Paralelo I-V*, nos mostra que, nesse campo de disputa entre os diferentes paradigmas de produção de imagem, a imagem computadorizada tem ganhado maior espaço, conseqüentemente se tornando a imagem-padrão. Sobre esse aspecto, Thomas Elsaesser (2017, p. 154) argumenta que Farocki parece indicar “que houve uma mudança de valores padrão, de tal forma que a imagem

digital se tornou agora o ponto de referência principal para todos os tipos de imagens, incluindo as imagens analógicas”.

Essas imagens ideais são simulações, representações baseadas em modelos matemáticos ou construções algorítmicas que têm pautado a realidade. Tais construções visuais imagéticas atualmente se encontram cada vez mais complexas pela interferência das tecnologias digitais de manipulação de imagem e inteligência artificial, principalmente nos contornos do *deepfake*⁷⁴ e seus desdobramentos. Como aponta Felipe Muanis (2023, p. 38) na publicação “Imagens, Inteligência artificial e a incontornabilidade da metacrítica”:

o que se verifica hoje é uma nova realidade das imagens trazida, sobretudo, pelas novas possibilidades da inteligência artificial, em que a quebra do referencial do objeto físico representado em uma imagem técnica passa a não ser mais uma condição determinante para a existência da imagem como ela se apresenta.

Essa reflexão de Muanis atualiza as questões levantadas por Farocki em *Paralelo I-IV* e por Flusser em *Filosofia da caixa preta* acerca da imagem técnica e computadorizada. Se, para Flusser, a câmera fotográfica é a demonstração simplificada de aparelhos mais complexos, as imagens de video games apresentadas por Farocki se tornam a antecipação de um futuro não tão distante em que imagens são inteiramente produzidas por algoritmos. É importante destacar que os dois autores não presenciaram o fenômeno contemporâneo imagético propiciado pela popularização das tecnologias de produção de imagem associadas à inteligência artificial, que levaram às últimas consequências a perda de referencial, tão importante para a imagem fotográfica na credibilidade da existência do objeto representado. Diferentemente do paradigma fotográfico, a imagem digital não depende exclusivamente de um referente físico⁷⁵ para existir. Além disso, sua natureza permite uma intensificação do processo de manipulação que gera estranhamento no observador e instabilidade quanto à veracidade e à confiabilidade do conteúdo apresentado nessas imagens, pois

⁷⁴ Junção dos termos *deep learning* e *fake*. Trata-se de uma técnica baseada na inteligência artificial que modifica imagem e som para produzir conteúdo audiovisual e fotográfico falso, porém de aparência realista e verossímil. Nesse caso, é possível trocar a fala de qualquer pessoa no vídeo por outra, trocar rostos e expressões, colocar pessoas em situações que elas nunca estiveram etc.

⁷⁵ O referente físico que se torna indispensável é o objeto em frente a uma câmera ou observador em determinado tempo e espaço, como é o caso do aqui e agora da imagem fotográfica. Pois, para a criação de uma imagem digital, é possível partir de um referente mental.

as imagens digitais, em diversas mídias, como o cinema, a televisão, as fotografias ou vídeos de internet, trabalhados em manipulações de filtros, apagamentos, distorções, complementos e mesmo imagens integrais – criadas, por exemplo, pela inteligência artificial –, favorecem o crescimento e o desenvolvimento de um olhar crítico sobre elas (MUANIS, 2023, p. 38).

Atualmente existe uma profusão de aplicativos e softwares que se utilizam da tecnologia de inteligência artificial para produzir e manipular imagens e textos. Na medida em que essas imagens produzidas por inteligência artificial estão cada vez mais inseridas no cotidiano, é necessária uma postura crítica em relação à banalização dessas imagens e suas intencionalidades políticas, éticas e estéticas. Dessa forma, é preciso desmontar os conceitos dessas imagens, a fim de abri-las, decifrá-las e aprender a jogar com elas. Assim, é possível especular que a discussão que Farocki produz em *Paralelo I-IV* é um alerta prévio do simulacro potencial dessas imagens, uma preocupação em apresentar a nós, observadores, uma pista sobre como desvendá-las, sobre como devemos cada vez mais ativar modos para ler e experimentar a nova realidade proposta pelas imagens digitais.

5 CONCLUSÃO

Farocki mostrou repetidas vezes que as imagens não são apenas algo para ser contemplado, para se imergir, para ser olhado ora com admiração, ora com desinteresse, porém, agora, de um modo geral, funcionam como instruções para a ação, ou com conjunto de dados para processamento e tradução em ações.

Thomas Elsaesser (2017, p. 12)

Ao longo dessa pesquisa, foi possível compreender a decisão de Farocki em adentrar no espaço expositivo de arte contemporânea para expandir tanto o alcance do seu público quanto expandir as possibilidades estéticas que suas futuras obras exigiam. Seus estudos caminhavam para a experimentação em montagem simultânea, reciclagem de arquivos, paradigmas de produção de imagem, imagens operativas e simulações computadorizadas. No contexto em que se deu a grande virada espacial da sua obra, essas temáticas e práticas não se enquadravam dentro dos moldes das estruturas formais e narrativas do dispositivo cinematográfico convencional, porém encontraram abrigo dentro das intenções cada vez mais desterritorializadas da arte contemporânea.

Essa mudança de estratégia posicionou-o no meio de um debate entre a instituição cinema (sala escura) e a instituição arte (cubo branco) que ganhou força durante os anos 1990. Nesse cenário, artistas, cineastas, críticos e teóricos estavam tentando compreender e denominar as experiências híbridas desse fenômeno, apontando limites entre fronteiras que atestam as especificidades dos meios artísticos e cinematográficos. Enquanto isso, Farocki estreia com a videoinstalação *Interface* (1995), um ensaio sobre suas próprias obras, que se torna um verdadeiro rompimento com a prática cinematográfica clássica e propõe outras formas de trabalhar e compreender as imagens. Farocki medita sobre as diferenças entre as formas de montagem em película e videográfica, mostrando como a mudança de paradigma de produção afeta o sentido das imagens. É nesse momento que a obra de Farocki propõe uma revisão e sobrevida ao cinema através de dois pontos. O primeiro é a expansão do conceito de imagem audiovisual enquanto teoria da mídia, fato devido à transformação dos processos de captação e edição de imagens, que se tornam cada vez mais virtuais e maquinizados. O segundo é a proposta de uma montagem expandida e espacial, que ele denominou de montagem branda. Ambas as concepções

perpassam a habitual prática de Farocki em utilizar a imagem como arquivo em suas obras.

Esses dois pontos são visivelmente articulados nas duas videoinstalações analisadas nessa pesquisa, *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* e *Paralelo I-IV*. A escolha das duas obras foi pensada justamente por apresentarem como resultado a materialização dessas concepções de Farocki em favor de uma crítica das imagens.

Na análise da videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas*, pode-se perceber como a montagem branda potencializou o trabalho arquivístico de Farocki ao trazer uma possibilidade de montagem aberta, concomitante e simultânea ao projeto enciclopédico sobre a história das imagens do trabalho no cinema. A partir do projeto *Bilderschatz*, no qual Farocki propõe uma sistematização de arquivos imagéticos audiovisuais, ou seja, a criação de uma espécie de dicionário de expressões filmicas, são realizados alguns filmes que pretendem reunir arquivos visuais em torno de um tema. Os filmes são: *A saída dos operários da fábrica* (1995), *A expressão das mãos* (*Der Ausdruck der Hände*, 1997) e *Imagens da prisão* (*Gefängnisbilder*, 2000) – que também possui a versão videoinstalativa *Eu pensei estar vendo condenados* (*Ich glaubte Gefangene zu sehen*, 2000). A videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2016) é o projeto experimental em que Farocki desmonta o filme-ensaio em doze sequências e o remonta no espaço expositivo, exibindo cada trecho em um monitor a partir dos preceitos da montagem branda. Esse gesto de libertar os arquivos em uma montagem aberta possibilita ao espectador uma outra experiência, mais autônoma, de produção de sentido, resultando em um posicionamento mais crítico do sujeito diante das imagens.

A videoinstalação *Paralelo I-IV*, última obra que Farocki concluiu em vida, também é um esforço de continuar sua pesquisa de análise e sistematização de arquivos visuais acerca de um tema. Porém, o destaque dessa obra deve-se ao fato de que ela se apresenta como um *work-in-progress* sobre a produção das imagens computadorizadas. Se a videoinstalação *A saída dos operários da fábrica em 11 décadas* (2016) tem como objetivo mostrar a representação cronológica do trabalhador ao longo de cem anos da história do cinema, *Paralelo I-IV*, série composta por quatro vídeos, se detém em mostrar a representação gráfica dos video games durante os trinta anos de sua existência, comparando-a com a fotografia e a pintura. A obra abre, portanto, possibilidades diversas para discutir essa diferente forma de produzir imagens, que não é mais um processo de captação que necessita de uma referência real, como no cinema, mas um processo

construtivista de criar imagens a partir de conceitos, através de programas de computadores. A pesquisa de Farocki sobre as imagens digitais remonta a seu interesse pelas imagens operativas, imagens produzidas através de processos industriais, bélicos e tecnológicos que não visam a representação estética do mundo, mas seu controle e processamento. A pesquisa por essas imagens o levou ao encontro de diversas imagens produzidas por armas inteligentes, câmeras de vigilância e simulações virtuais.

O debate apresentado em *Paralelo I-IV* caminha para a discussão da relação entre homem e imagem virtual no mundo contemporâneo, que acaba por criar uma cultura visual em que é necessário decifrar essas imagens técnicas, desvelar sua caixa preta, assim como alertou Vilém Flusser. Assim, Farocki, em sua análise das imagens, afirma uma posição política ao propor que o espectador deve enxergar as imagens digitais de um modo crítico, e não simplesmente aceitá-las em sua superfície.

Harun Farocki é um articulador das imagens do contemporâneo, como foi visto nesta pesquisa. A essência do seu trabalho explora dois eixos convergentes: de um lado, seu interesse em refletir sobre a produção de imagem e, de outro, as relações políticas e sociais intrínsecas a esse processo. É importante destacar que, em vez de recorrer apenas à escrita teórica, Farocki, enquanto ensaísta, concretiza uma análise de imagens através da própria produção de seus filmes e de suas videoinstalações. Durante a experiência videoinstalativa, o artista pôde experimentar uma nova forma de trabalhar com as mídias audiovisuais, apresentando novas visões sobre a montagem e o arquivo, o que potencializou o caráter dialógico entre imagens, produzindo um mecanismo de comparação simultânea que possibilita análises mais complexas, entre imagens e por meio delas, do que na experiência cinematográfica. Esta pesquisa não esgota as possibilidades de análise de suas obras videoinstalativas, abrindo espaço para estudos futuros sobre os desdobramentos da obra farockiana, principalmente no campo de sua metodologia de análise, comparação e arquivamento de imagens. Dessa forma, é possível pensar em Farocki como teórico da mídia materializando seus ensaios sobre a produção de imagens a partir da sua própria poética, ou seja, ele analisa imagens ao combiná-las, montá-las e compará-las em filmes e videoinstalações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A EXPRESSÃO das mãos (Ausdruck der hände). Berlim: Harun Farocki Filmproduktion, 1997. Vídeo (30 min), cor e p&b.
- A SAÍDA dos operários da fábrica (*Arbeiter verlassen die Fabrik*) Berlim: Harun Farocki Filmproduktion, 1995. Vídeo (36 min), cor e p&b. 36 min.
- ALMEIDA, Jane de. Programando o visível. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia (org.). *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017. p. 13-42.
- ALTER, Nora M.; CORRIGAN, Timothy. *Essays on the essay film*. New York: Columbia University Press, 2017.
- ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- BARON, Jaime. The archive effect: archive footage as an experience of reception. *Projections*, v. 6, n. 1, p. 102-120, 2012.
- BELLOUR, Raymond. A foto-diagrama. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (org.). *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. p. 134-148.
- BENJAMIN, Walter. *O anjo da história*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.
- BLÜMLINGER, Christa. Harun Farocki: estratégias críticas. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (org.). *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. p. 148-162.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BROWN, Alfie. *Política, desejos e videogames: The Playstation Dreamworld*. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2021.
- COLLINGWOOD-SELBY, Elizabeth. Reconocer y perseguir de Harun Farocki: el dominio de la imagen operativa. In: FERNÁNDEZ H., Diego (ed.). *Sobre Harun Farocki: la continuidad de la guerra a través de las imágenes*. Santiago: Metales Pesados, 2014.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 37-48.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.

- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Quando as imagens tomam posição*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Remontagens do tempo sofrido*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.
- DUBOIS, Philippe. Um “efeito cinema” na arte contemporânea. In: COSTA, Luiz Claudio (org.). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009. p. 179-216.
- EHMANN, Antje; ESHUN, Kodwo. HF de A a Z ou: 26 introduções a Harun Farocki. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (org.). *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. p. 188-203.
- ELSAESSER, Thomas. Farocki: imagens e convenções no jogo e na arte. In: ALMEIDA, Jane de; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia (org.). *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017.
- ELSAESSER, Thomas. Harun Farocki: an introduction. *Senses of Cinema*, Melbourne, n. 21, jul. 2002. Disponível em: https://www.sensesofcinema.com/2002/harun-farocki/farocki_intro/. Acesso em: 14 jul, 2022.
- ELSAESSER, Thomas. Harun Farocki: cineasta, artista, teórico da mídia. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (org.). *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. p. 99-132.
- ELSAESSER, Thomas. *O cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Edições Sesc, 2018.
- ERNST, Wolfgang; HEIDENREICH, Stefan; HOLL, Ute (org.). *Suchbilder: Visuelle Kultur zwischen. Algorithmen und Archiven*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2003.
- FAROCKI, Harun. Bilderschatz. In: VILÉM FLUSSER ARCHIV (ed.). *3rd International Flusser Lecture*. Cologne: Buchhandlung Walther König, 2001.
- FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020a.
- FAROCKI, Harun. Imagens fantasmas. *Revista Eco-Pós*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 151-160, 2015. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/2664. Acesso em: 13 maio 2024.
- FAROCKI, Harun. Influencia cruzada/montaje blando. In: FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020b. p. 111-119.
- FAROCKI, Harun. Miradas que controlan. In: FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020c. p. 203-212.

- FAROCKI, Harun. Qué es un estudio de edición. *In: FAROCKI, Harun. Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020d. p. 79-83.
- FAROCKI, Harun: Serious games. *NECSUS*, Amsterdam, v. 3, n. 2, p. 89-97, 2014.
- FAROCKI, Harun. Trabajadores saliendo de la fábrica. *In: FAROCKI, Harun. Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020e. p. 193-203.
- FAROCKI, Harun. Trailers escritos. *In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (org.). Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. p. 66-97.
- FAROCKI, Harun. Wie sollte man das nennen, was ich vermisse? *In: ERNST, Wolfgang; HEIDENREICH, Stefan; HOLL, Ute (org.). Suchbilder: Visuelle Kultur zwischen. Algorithmen und Archiven*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2003. p. 17-30.
- FAROCKI, Harun; BALSOM, Erika. O novo construtivismo: Harun Farocki e Erika Balsom conversam sobre Parallel I-IV. *In: ALMEIDA, Jane de; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia (org.). Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017. p. 104-125.
- FAROCKI, Harun; ERNST, Thomas. Towards an archive for visual concepts. *In: ELSAESSER, Thomas (ed.). Harun Farocki: working on the sight-lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004. p. 261-286.
- FERNÁNDEZ H., Diego. Harun Farocki, la imagen que falta o el punto crítico de las imágenes. *In: FERNÁNDEZ H., Diego (ed.). Sobre Harun Farocki: la continuidad de la guerra a través de las imágenes*. Santiago: Metales Pesados, 2014.
- FISHER, Mark. *Realismo capitalista*. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- FISKE, John. *Television culture*. London: Routledge, 1989.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume, 2011.
- FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. Petrópolis: Vozes, 1987.
- GAUDREAULT, André; MARION, Phillipe. *O fim do cinema?: uma mídia em crise na era digital*. Campinas: Papirus, 2016.
- GENARO, Ednei de. *Harun Farocki*. Curitiba: CRV, 2018.
- GENARO, Ednei de. Imagens operativas e pós-fotográficas: um estudo a partir de Farocki. *Revista Eco-Pós, Rio de Janeiro*, v. 18, n. 2, p. 134-150, 2015.
- GENARO, Ednei de; CALLOU, Hermano A. “A máquina sempre quer algo de você”: entrevista com Harun Farocki. *Devires, Belo Horizonte*, v. 12, n. 1, p. 188-201, 2015.

- HÜSER, Rembert. Nine minutes in the yard: a conversation with Harun Farocki. *In: ELSAESSER, Thomas (ed.). Harun Farocki: working on the sight-lines.* Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004. p. 297-314.
- IMAGENS da prisão (Gefängnisbilder). Direção e roteiro de Harun Farocki. Berlim: Harun Farocki Filmproduktion, 2000. Vídeo (60 min), cor e p&b.
- INTERFACE (Schnittstelle). Produção e direção de Harun Farocki. Berlim: Harun Farocki Filmproduktion, 1995. Vídeo (23 min), cor.
- LERMAN, Ricardo Terdiman. *Harun Farocki e a (des)montagem do olhar.* Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- LINS, Consuelo. Processos de criação no documentário contemporâneo: diferentes usos de imagens de arquivo. *In: RUMOS cinema e vídeo: linguagens expandidas.* São Paulo: Itaú Cultural, 2011. p. 106-115.
- LINS, Consuelo. A voz, o ensaio, o outro. *In: FURTADO, Beatriz (org.). Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games...* São Paulo: Hedra, 2009.
- LINS, Consuelo; REZENDE, Luiz A.; FRANÇA, Andréa. A noção de documento e a apropriação de imagens de artigo no documentário ensaístico contemporâneo. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 21, p. 54-67, jun. 2011.
- LOPATE, Phillip. In search of the centaur: the essay-film (1992). *In: ALTER, Nora M.; CORRIGAN, Timothy. Essays on the essay film.* New York: Columbia University Press, 2017.
- MACHADO, Arlindo. As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. *In: MACHADO, Arlindo. Pré-cinema & pós-cinema.* Campinas: Papius, 1997. p. 220-236.
- MACHADO, Arlindo. O cinema e a condição pós-midiática. *In: MACIEL, Katia (org.). Cinema sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões.* São Paulo: Itaú Cultural, 2008. p. 65-72.
- MACIEL, J. Atlas mnemosyne e saber visual: atualidade de Aby Warburg diante das imagens, mídias e redes. *Ícone*, Recife, v. 16, p. 191-209, 2018.
- MATOSO, Rui. Imagem-operativa/imagem-fantasma: a percepção sintética e a industrialização do não-olhar em Harun Farocki. *In: ENCONTRO ANUAL DA AIM*, 5., 2016, Lisboa. *Atas [...]*. Lisboa: AIM, 2016. p. 66-78.
- MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo.* São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- MELLO, Jamer Guterres. O arquivo como sintoma: anacronismo das imagens na obra de Harun Farocki. *Passagens*, Fortaleza, v. 5, n. 1, p. 20-34, 2014.

- MENDE, Doreen. The many Haruns: a timeline through books and hand gestures from 18,000 BC-2061. *E-Flux*, New York, n. 59, nov. 2014. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/59/61102/the-many-haruns-a-timeline-through-books-and-hand-gestures-from-18-000-bc-2061/>. Acesso em: 14 jun. 2022.
- MORAN, Patrícia. Farocki: imagens e convenções no jogo e na arte. In: ALMEIDA, Jane de; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia (org.). *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017. p. 179-219.
- MUANIS, Felipe. Imagens, inteligência artificial e a incontornabilidade da metacrítica. *Rumores*, São Paulo, v. 17, n. 33, p. 35-57, 2023.
- MUANIS, Felipe. O pintor, o montador, o cineasta e seu amante. *Sessões do Imaginário*, Porto Alegre, n. 17, p. 24-34, jul. 2007.
- PANTENBURG, Volker. Sobre o passado do cinema no presente da arte: instalações de Harun Farocki. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (org.). *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. p. 162-186.
- RANCIÈRE, Jacques. *Figuras da história*. São Paulo: Editora Unesp, 2018.
- SAMAIN, Etienne. As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg: entre antropologia, imagens e arte. *Revista Poiésis*, Niterói, n 17, p. 29-51, jul. 2011.
- SAMPAIO, Abrahão Antonio Braga. *Imagens em fuga de um mundo em miniatura: a constelação do despertar nas Passagens de Walter Benjamin*. Porto Alegre: Fi, 2018.
- SANT’ANNA Antonio Carlos Vargas; PERSON, Flávia. Humanidade e crítica de Harun Farocki: uma análise dos temas recorrentes na montagem do documentário *Imagens da prisão*. *ARS*, São Paulo, v. 18, n. 38, p. 79-105, 2020.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. Os três paradigmas da imagem. In: SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001. p. 157 -186.
- SILVEIRA, Rodolfo Anes. Um breve aproximação ao significado de “O toque em cinema” na sobrevivência do arquivo no filme de Harun Farocki: *Der Ausdruck der Hände*. *Eikon*, Covilhã, n. 3, p. 93-99, 2018.
- STAM, Robert. Pós-cinema: a teoria digital e os novos meios. In: STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2003. p. 345-357.
- WERMUTH, Monika. Zwischen Datenbank und Bilderschatz: Harun Farocki und sein Archiv filmischer Ausdrücke. In: REICHE, Ruth *et al.* (ed.) *Transformationen in den Künsten: Grenzen und Entgrenzung in bildender Kunst, Film, Theater und Musik*. Bielefeld: Transcript, 2011. p. 305-316.