

HARUN

O VISÍVEL

PROGRAMANDO

ORGANIZAÇÃO
JANE DE ALMEIDA
PATRÍCIA MORAN
PRISCILA ARANTES

FAROCKI

HARUN

O VISÍVEL

PROGRAMANDO

ORGANIZAÇÃO
JANE DE ALMEIDA
PATRÍCIA MORAN
PRISCILA ARANTES

FAROCKI

CINUSP



COLEÇÃO CINUSP
PRÓ-REITORIA DE CULTURA E
EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
2017

HARUN

O VISÍVEL

PROGRAMANDO

ORGANIZAÇÃO
JANE DE ALMEIDA
PATRÍCIA MORAN
PRISCILA ARANTES

FAROCKI

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
REITOR**

Dean

Marco Antonio Zago

VICE-REITOR

Vice Dean

Vahan Agopyan

PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO

Undergraduate School Dean

Antônio Carlos Hernandez

PRÓ-REITOR DE PÓS-GRADUAÇÃO

Graduate School Dean

Carlos Gilberto Carlotti Junior

PRÓ-REITOR DE PESQUISA

Dean Of Research

José Eduardo Krieger

**PRÓ-REITORIA DE CULTURA
E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA**

Culture And Extension Program Division

**PRÓ-REITOR DE CULTURA
E EXTENSÃO**

Culture And Extension Program Dean

Marcelo de Andrade Romero

PRÓ-REITORA ADJUNTA DE CULTURA

Adjunct Dean Of Culture

Ana Cristina Limogni-França

ASSISTENTE DE GABINETE

Staff Assistant

Karen Regina de Casas Castro Marins

CINUSP

DIRETORA

Director

Patricia Moran Fernandes

VICE-DIRETOR

Vice Director

Cristian Borges

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO

Production Coordinator

Thiago Afonso de André

ESTAGIÁRIOS

Interns

Flora Correia, Henrique Casimiro, Joyce Rossi, Maria Carolina Gonçalves, Renato Trevizano, Sabrina Santos, Thiago Pereira Viera, Thomás Ceschin, Vitor Sepinho, Carolina Tiemi, Dharla Soares, Larissa Castilho, Victor Sousa, Yasmin Canabrava

ASSISTENTE CONTÁBIL E FINANCEIRO

Finance And Accounting Assistant

Moises Santana

ANALISTA ADMINISTRATIVO

Administrative Analyst

Rodolfo Ferronato de Souza

AUXILIAR ADMINISTRATIVA

Administrative Support

Maria Aparecida Santos

PROJECIONISTA

Projeccionist

Fransueldes de Abreu

HARUN FAROCKI
PROGRAMANDO O VISÍVEL
Programming The Visible

COLEÇÃO CINUSP
CINUSP COLLECTION – VOLUME 10

COORDENAÇÃO GERAL
Coordination
Patrícia Moran

ORGANIZAÇÃO
Organization
Jane de Almeida, Priscila Arantes,
Patrícia Moran

PRODUÇÃO EDITORIAL
Editorial Production
Carolina Ferreira, Thiago de André

PREPARAÇÃO DE ORIGINAIS E REVISÃO
Revision And Proofreading
Adriano C. A. e Sousa

DESIGN GRÁFICO
Graphic Design
Guilherme Falcão

TRADUÇÃO
Translation
Brian Mier, Helena Prates

Almeida Jane; Arantes, Priscila; Moran, Patrícia
(Orgs.)
Harun Farocki: Programando o Visível
São Paulo
Pró-Reitoria de Cultura e Extensão
Universitária – USP
2017
344p; 21 x 15,9 cm
ISBN 978 85 62587 22 1
1.Cinema 2.Harun Farocki 3.Videoinstalação
I.Arantes, Priscila II.Moran, Patricia III.Almeida,
Jane IV. Nesteriuk, Sérgio V.Elsasser Thomas
VI. Suppia, Alfredo
CDD 791.43092
CDU 791

8
APRESENTAÇÃO
Foreword
PRISCILA ARANTES
+ PATRÍCIA MORAN

10
APRESENTAÇÃO
Acknowledgements
JANE DE ALMEIDA

12
PROGRAMANDO O VISÍVEL
Programming the Visible
JANE DE ALMEIDA

74
PROGRAMANDO O VISÍVEL:
CONVERSAS ENTRE VILÉM
FLUSSER E HARUN FAROCKI
Programming the Visible:
Conversations between
Vilém Flusser and Harun Farocki
PRISCILA ARANTES
+ SERGIO NESTERIUK

104
O NOVO CONSTRUTIVISMO:
HARUN FAROCKI E ERIKA
BALSOM CONVERSAM SOBRE
PARALLEL I-IV
The New Constructivism :
Harun Farocki and Erika Balsom
Discuss Parallel I-IV

146
SIMULAÇÃO E O TRABALHO
DA INVISIBILIDADE:
PARALLEL I-IV DE
HARUN FAROCKI
THOMAS ELSAESSER

178
FAROCKI: IMAGENS
E CONVENÇÕES NO JOGO
E NA ARTE
Farocki: Images and Conventions in
the Game and Art
PATRÍCIA MORAN

220

**SOBRE UMA POSSÍVEL
FOTOGENIA NOS VIDEOGAMES:
A PROPÓSITO DE PARALLEL I-IV
(2012-2014), DE HARUN FAROCKI**
**On a Possible Photogenic in Video
games: The Proposal of Parallel I-IV
(2012-2014), by Harun Farocki**
ALFREDO SUPPIA

294

INTERFACE
HARUN FAROCKI

336

COLABORADORES
Collaborators

342

FICHA TÉCNICA

APRESENTAÇÃO

Promover exposições de artistas fundamentais no cenário artístico nacional e internacional é uma das estratégias que o Paço das Artes vem desenvolvendo há 46 anos. Foi dentro deste contexto que a instituição recebeu a exposição *Programando o visível*, de Harun Farocki, com curadoria de Jane de Almeida.

O CINUSP por seu lado, objetiva com suas mostras manter viva a dimensão ensaística do cinema, seu lugar de produtor de pensamento. Convidados pelo Paço e por Jane de Almeida para curar e acolher uma mostra sobre Harun Farocki, realizada concomitantemente à exposição, de bom grado integrou-se ao evento. O cineasta e artista alemão Farocki expressa nossos anseios de reflexão, unir esforços institucionais engrandece ambas as partes.

Para complementar e ampliar as discussões levantadas pela exposição e mostra, o CINUSP e o Paço das Artes lançam esta publicação, com textos de pesquisadores fundamentais sobre a obra de Harun Farocki, possibilitando, assim, um mergulho na obra do artista que soube transitar como ninguém entre o cinema e a arte contemporânea.

O leitor poderá, ainda, ter acesso ao texto produzido por Farocki para *Interface* (1995), trabalho que integrou a mostra no Paço das Artes, em conjunto com a série *Paralelo I-IV* (2014), e *Frases de impacto, imagens de impacto: Uma conversa com Vilém Flusser*.

Com esta publicação, esperamos ampliar a bibliografia em língua portuguesa sobre a obra de Farocki, além de contribuir com uma reflexão nacional. Com Farocki encontramos uma oportunidade de cruzar as fronteiras do cinema e da arte canônicos, pensando a criação contemporânea para além de sua materialidade e de seu suporte final. A união CINUSP e Paço neste projeto expressa o salutar atravessamento de fronteiras.

PRISCILA ARANTES, Diretora artística e curadora do Paço das Artes
PATRÍCIA MORAN, Diretora do CINUSP

FOREWORD

The Paço das Artes has developed the strategy of promoting exhibitions by fundamental artists on the national and international scenes over the course of the past 46 years. It was within this context that the institution received the exhibition of work by Harun Farocki, *Programming the Visible*, curated by Jane de Almeida.

CINUSP, the film programming entity within the University of São Paulo, has helped keep the essayistic dimension of cinema alive as part of its role as a producer of knowledge. CINUSP was invited by the Paço das Artes and by Jane de Almeida to curate and host a film series devoted to Farocki that coincided with the exhibition and that could be integrated with the event. The German filmmaker and artist Farocki expresses our yearning for reflection, and joining institutional forces enriched both sides.

To complement and widen the discussions raised by the exhibition and the series, CINUSP and the Paço das Artes jointly organized this publication of texts by important researchers on Harun Farocki's work, thus enabling a dive into the production of an artist who knew how to navigate between cinema and contemporary visual art like no one else could.

The reader can further see the text produced by Farocki for *Interface* (1995), a work that formed part of the exhibition at the Paço das Artes together with the installation series *Parallel I-IV* (2014) and the work *Catch Phrases – Catch Images: A Conversation with Vilém Flusser* (1986).

With this publication, we hope to expand the body of literature available in Portuguese and in English about Farocki's work. In Farocki, we find an opportunity to cross the canonical lines between cinema and the visual arts, and to consider contemporary creation in a way that goes beyond its materiality and its medium of completion. The union between CINUSP and the Paço das Artes on this project expresses the beneficial crossing of frontiers.

PRISCILA ARANTES, Artistic director and curator of Paço das Artes
PATRÍCIA MORAN, Director of CINUSP

AGRADECIMENTOS

Este livro é resultado da Exposição *Harun Farocki: Programando o Visível* que ocorreu no Paço das Artes, em São Paulo, no período de 28 de janeiro a 28 de março de 2016. Eu quero agradecer vários colegas e amigos que me encorajaram a realizar estes dois trabalhos: a exposição e o livro. A ideia de uma exposição com trabalhos de Farocki teve início em 2009, durante as discussões do grupo de pesquisa Cinema e a Experiência do Conhecimento, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Agradeço aos meus colegas Miguel Chaia, Maria Amélia da Silva e Mauro Perón pelo apoio e oportunidade de apresentar as primeiras questões sobre a obra de Farocki.

Aos colegas e amigos do Labcine (Laboratório de Artes Cinemáticas) da Universidade Presbiteriana Mackenzie que se envolveram com traduções, revisões de termos, além de inúmeras discussões sobre a exposição e o livro, agradeço imensamente e em especial a Michelle Antunes, Adriano C.A. e Sousa, Helena Prates, André Olzon e Cicero Inácio da Silva.

Agradeço à Sabine Himmelsbach e a David Rodowick pelos gentis contatos com importantes participantes da exposição e do livro. Agradeço aos autores Priscila Arantes, Sérgio Nesteriuk, Erika Balsom, Alfredo Suppia, Thomas Elsaesser e Patrícia Moran pela confiança de participar desta coletânea e a Matthias Rajmann pela paciência dedicada ao projeto inicial, além da abertura e liberdade que nos concedeu para realizar a exposição.

Agradeço especialmente à Antje Ehmman pela generosidade e confiança com que acolheu este projeto, sem hesitação, além das palavras de incentivo durante o percurso.

As revisões de traduções foram apoiadas pelo Fundo Mackpesquisa da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

JANE DE ALMEIDA, Curadora da exposição *Programando o visível*

ACKNOWLEDGMENTS

This book is the result of the exhibition *Harun Farocki: Programming the Visible*, which took place at the Paço das Artes in São Paulo from January 28 to March 28, 2016. I would like to thank several colleagues and friends who encouraged me to take on these two projects: The exhibition and the book. The idea of an exhibition of Farocki's works was born in 2009, during conversations within the research group Cinema and the Experience of Knowledge, at the Catholic Pontifical University of São Paulo. I would like to thank my colleagues Miguel Chaia, Maria Amélia da Silva, and Mauro Perón for their support and for the opportunity to raise the first questions about Farocki's work.

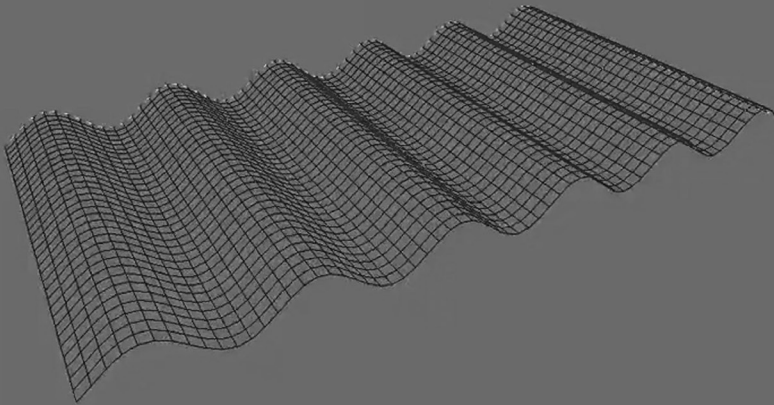
I would like to express my immense gratitude to my colleagues and friends from LabCine (the Cinematic Arts Laboratory) of Mackenzie Presbyterian University who worked on translations and revision of terms and who partook in innumerable conversations about the exhibition and the book, especially Michelle Antunes, Adriano C.A. e Sousa, Helena Prates, André Olzon, and Cicero Inácio da Silva.

I would like to thank Sabine Himmelsback and David Rodowick for their help with contacting important participants in the exhibition and the book. I would like to thank the authors Priscila Arantes, Sérgio Nesteriuk, Erika Balsom, Alfredo Suppia, Thomas Elsaesser, and Patrícia Moran for their trust in participating in this collection, and Matthias Rajmann for his patience dedicated to the initial project, as well as for the opportunity and freedom that he conceded us in creating the exhibition.

I would like to give special thanks to Antje Ehmann for the generosity and trust with which she unhesitatingly welcomed this project, as well as for her motivating words during its course.

The revisions to the translations were supported by Mackenzie Presbyterian University's Mackpesquisa Fund.

JANE DE ALMEIDA, Curator of *Harun Farocki: Programming the Visible*



**PROGRAMANDO
O VISÍVEL
JANE DE
ALMEIDA**

ALIENAÇÃO PSÍQUICA E ALIENAÇÃO POLÍTICA

Há uma conhecida passagem na história de Sigmund Freud na qual ele descreve uma determinada “sensação de estranhamento” (em alemão, *Entfremdungsgefühl*) que pode também ser traduzida por “sentimento de alienação” ou *desrealização*¹. Em 1936, Freud escreve uma carta ao seu amigo Romain Rolland contando um episódio que teria lhe ocorrido em 1904, episódio que não consegue esquecer. Trata-se de sua primeira primeira visita à Acrópole de Atenas, sobre a qual escreve as seguintes palavras: “Quando, finalmente, na tarde de nossa chegada, eu me achava na Acrópole e lançava o olhar sobre a paisagem ao redor, veio-me subitamente este singular pensamento: ‘Então tudo isso existiu realmente, tal como nós aprendemos na escola!’”²

Para melhor explicar este pensamento, Freud acrescenta a imagem de uma pessoa que, diante do Loch Ness é surpreendida pelo famoso Monstro e chega a admitir que ele existe, uma “serpente na qual jamais acreditamos”. Freud assume certo exagero no seu exemplo, afirmando que não seria verdadeiro o fato de que teria duvidado da existência de Atenas na época da escola. Mas aborda o evento psíquico a partir de uma divisão da mente entre uma parte que duvida da realidade para comprová-la e outra que apenas admira a Acrópole, pois nunca duvidou de tal realidade.

Freud acredita que a sua reação neste episódio se deve a um sentimento de culpa por ter superado as expectativas familiares de uma posição intelectual que ultrapassa a de seu pai, que não tinha completado o ensino secundário. Freud apresenta dois motivos para o psiquismo produzir a “sensação de estranhamento”: 1) a resistência de uma vitalidade contínua de experiências dolorosas anteriores e reprimidas; e 2) a produção de um

.....
1 S. Freud, *O mal-estar na civilização*, p. 444.

2 *Ibidem*, p. 443.

mecanismo de defesa que desenvolve uma denegação. Ao ressaltar que nunca duvidou da existência de Atenas, Freud afirma que seu sentimento foi provocado por um deslocamento sobre o fato de que não podia imaginar que chegaria “tão longe”. Este sentimento, segundo ele, proveniente de sua pobreza e condições de vida.

Há várias interpretações sobre este evento, mas evoca-se aqui o fenômeno em que a narrativa da realidade impede a experiência subjetiva no lugar de justamente incentivá-la. Transportando este efeito para o cinema, pode-se apontar as várias teorias filmicas que se preocupam com a produção de um efeito narrativo alienador, que ultrapassa a própria realidade ou é inferior a ela. Evidentemente, o filme não corresponde ao tamanho exato da realidade, mesmo quando aspira a isto, como por exemplo pela simulação. Neste caso, o cinema poderia ser comparado a um professor que narra a história de Atenas de forma absolutamente impactante de maneira a reprimir a Atenas real das possibilidades de seus alunos. No caso de Freud, foi preciso que ele tivesse 48 anos, que fosse praticamente “empurrado” para Atenas e se sentisse muito mal durante o dia no qual deveria realizar a sua viagem, perseguido por um sentimento de que não conseguiria chegar a Atenas. Aliás o estado psíquico que Freud diz ter acompanhado sua incredulidade sobre o fato de poder ir a Atenas é o de depressão. Ele especula sobre o que teria havido na época: “Vamos ver Atenas? Está fora de questão; há muitas dificuldades”. Finalmente, Freud associa o “fora de questão” ao referente inverso: “bom demais pra ser verdade”.

Esta perturbação da memória na Acrópole revela como o mecanismo de denegação da realidade pode induzir à passividade de um estado de não-pertencimento – que poderia, com efeito, ser produzido pelo cinema. Esta parece ter sido a preocupação de vários teóricos do cinema. Ou, ao contrário, o cinema poderia exercer o papel de libertador deste modelo de passividade, ajustando o ponto de vista crítico do receptor em relação

ao sentimento de não-pertencimento. Sobre tais efeitos do cinema escreveram Theodor Adorno, Walter Benjamin, Siegfried Kracauer, Jean-Louis Baudry, Christian Metz, Laura Mulvey. Estes são apenas alguns exemplos e a lista poderia continuar com muitos outros nomes, mas o propósito aqui é apenas referir-se ao “universo” em questão.

Lembrando que a desalienação sugerida por Freud não está associada especificamente ao universo político, porém o cinema e sua teoria que buscam o método libertário inspirados por Bertolt Brecht e Victor Schklóvski estão envolvidos com o problema da alienação de acordo com a teoria marxista. A influência de ambos os autores é assumida por vários cineastas e foi analisada por inúmeros críticos e teóricos.

A *Entfremdung* (alienação) de Marx, refere-se a um estranhamento psicológico do trabalhador em relação à produção decorrente de seu trabalho e o valor que lhe é pago pelo trabalho proveniente da lógica do capitalismo. “Estranhamento”, “distanciamento”, “quebra da quarta parede” fazem parte dos métodos mais conhecidos da cartilha brechtiana que foi reelaborada pelos cineastas libertários com envolvimento políticos, mas com significados singulares em cada uma de suas obras. Jean-Luc Godard faz reverência a Brecht pelo menos a partir de *Le mépris* (Contempt, 1963) quando BB, de Brigitte Bardot se desloca para Bertolt Brecht³. Fica mais evidente a influência brechtiana quando Godard se une a Jean-Pierre Gorin para formar o Grupo Dziga Vertov, a partir de 1968 e ambos assumem um Brecht radical, com um pensamento fílmico que envolve não apenas a sua linguagem, mas todo o sistema ou aparato.

.....
 3 T. Elsaesser, Political Filmmaking after Brecht: Farocki, for Example, em T. Elsaesser (ed.), *Harun Farocki: Working on the Sightlines*.

FAZER POLITICAMENTE O FILME POLÍTICO

Parte do “fazer politicamente o filme político” contava com a estratégia de combate ao filme político melodramático de estética hollywoodiana que promove a catarse pública em vez da revolução e que, portanto, no lugar de promover a consciência política, leva à passividade. Um dos parâmetros deste tipo de filme político nos anos de 1960 era *A batalha de Argel* de Gillo Pontecorvo (1966), que foi inspirado pelo neorealismo italiano e venceu o prêmio de melhor filme em Veneza. O filme retrata a luta de movimentos populares contra a colonização francesa na Argélia. Pontecorvo costuma dizer sobre o filme: “As pessoas praticamente jamais vivenciam os grandes eventos da história com seus próprios olhos”. Por sua vez, para o cineasta japonês Nagisa Oshima⁴, trata-se mais de um filme dramático que político, dado que é eficiente ao perseguir as emoções do espectador, por exemplo, ao associar a morte da personagem heroica (no filme, Ali) ao levante revolucionário argelino. A personagem Ali não delata seus amigos e por isso os soldados da repressão explodem o prédio onde ele se esconde com mais três pessoas, inclusive um bebê. O silêncio de Ali leva ao levante em uma conexão melodramática da ficção sentimentalista que serve a propósitos (ou à manipulação) políticos. A sequência de eventos é arranjada de acordo com os sistemas fílmicos hollywoodianos, com música sincronizada de forma a romantizar o filme. Como resultado, a obra se torna um filme manipulador, como uma propaganda ideológica. O ponto de vista de Oshima pode ser associado ao que Walter Benjamin chama de a “estetização da política”⁵.

Resgatando o episódio freudiano, o filme político de Pontecorvo seria mais encobridor de desejos subjetivos e manipulador que emancipador.

.....
 4 N. Oshima, *Cinema, Censorship, and the State*

5 W. Benjamin, A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica, em L.C. Lima (org.), *Teoria da cultura de massa*.

O filme provocaria uma espécie de deslocamento do espectador ingênuo para um lugar cujo destino passa a ser traçado pelo cinema em processo manipulador: não fale e morra! Uma boa revisão deste sistema pode ser visto em *Tout va bien* (1972) de Godard e Gorin através do qual fazem uma clara homenagem a Brecht.

Ao longo do tempo que este debate envolveu a política, também ficou evidente que no processo de desalienação do meio, os métodos praticados, no caso do cinema poderiam se tornar eles mesmos um “fetiche”, facilitando a reificação dos sujeitos ao serem conduzidos por um discurso de farsa. Estranhamentos sem propósito, distanciamentos esperados e câmeras surgindo na tela como elemento de quebra foram realizados à exaustão e facilmente percebidos como filmes feitos “à maneira” de Godard, por exemplo. Mais grave que o aspecto mais comercial e estético resultantes dos métodos é o fato de que as imagens se esva- ziam do sentido político e se tornam mais uma vez espetáculo – será então necessário reinventar o método e os artistas do cinema o fazem com semelhanças e diferenças.

Coincidentemente, ou como consequência, o conceito de dispositivo⁶ adentra a teoria e a prática filmicas na medida em que incorpora o “todo” do cinema e deverá ser pensado como a parede a ser demolida: a filma- gem sem as tradicionais hierarquias de funções, o autor que deixa de ser o “artista” e passa a ser um coletivo sem nomes definidos, a distribuição alternativa além, claro, dos procedimentos de linguagem, com radical e deliberada contraposição entre som e imagem. Godard e Gorin fizeram filmes experimentais que não apenas buscavam o posicionamento liber- tador do espectador, mas também sua cumplicidade em atos que na época eram vistos como revolucionários.

.....
⁶ O conceito se torna conhecido na teoria do cinema devido ao artigo de J.-L. Baudry, *Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, *Communications*, n. 23.

A demolição da quarta parede vai se deslocar na direção da denúncia do “aparato” do cinema⁷, um “dispositivo” que integra todas as particularidades do filme, para além da mensagem e da linguagem: a sala escura, o projetor, a cadeira, a programação, o tempo do filme. Nesta linhagem surgem as críticas às chamadas “imagens operacionais” produzidas pela caixa fotográfica, ou seja a própria máquina está em questão⁸ e às “imagens técnicas”⁹, chamando a atenção para a produção de imagens médicas, industriais e de treinamento.

Em certo sentido, seria preciso reinventar Brecht ou mesmo procurar uma compreensão desse “ir além de Brecht” repensando e produzindo outros efeitos condizentes com o contexto mais recente, com diferentes perspectivas. Autores acabaram por retomar Benjamin¹⁰ para iniciar então uma releitura de Brecht a partir de seu texto sobre o gesto, que escrevera sobre o teatro chinês¹¹ quando viu a Ópera de Pequim em Moscou, por exemplo.

KLUGE EM FAROCKI

Na perspectiva do Novo Cinema Alemão, o premiado cineasta e intelectual Alexander Kluge é um legatário da teoria brechtiana que propõe um tipo de montagem com a conexão de imagens contraditórias, ou mesmo imagens sem conexão imediata com o objetivo de proporcionar ao espectador uma associação particular. Propõe assim a condução da narrativa para um tipo de relação ativa da mente do espectador diante das imagens, evitando ao máximo o processo manipulador¹². Kluge é um

7 L. Althusser, *Aparelhos ideológicos de Estado*; e J.-L. Baudry, op. cit.

8 Ver V. Flusser, *Filosofia da caixa preta*.

9 Ao comentar os conceitos de Kittler e de Flusser, Elsaesser observa que as imagens operacionais ou técnicas chamam a atenção de Farocki antes que elas apareçam de forma mais elaborada na obra desses teóricos. Ver T. Elsaesser, *The Future of “Art” and “Work” in the Age of Vision Machines*: Harun Farocki, em R. Halle; R. Steingröver (eds.), *After the Avant-garde*, p. 37

10 W. Benjamin, *Que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht, Magia e técnica, arte e política*, p. 89.

11 B. Brecht, *Um Homem é um Homem*, *Teatro completo 2*.

12 M. Langford, “Alexander Kluge”, *Senses of Cinema*.

cineasta alinhado com as preocupações brechtianas, mas prosseguiu pesquisando seus próprios métodos no sentido de alimentar a participação intelectual do espectador. A partir dos anos de 1980, os trabalhos de Kluge passam a ser mais fortemente construídos com uma variedade de fragmentos imagéticos compostos por fotografias, filmes de arquivos, ilustrações e livros infantis, desenhos, material de televisão, intertítulos, além de documentários e episódios ficcionais filmados especialmente para os filmes. Segundo Stuart Liebman, “em vez de juntar esses fragmentos com um ‘significado ideal’ final, Kluge coloca a ênfase no papel do espectador na produção do significado. Quanto mais solta a conexão lógica, ou mais ampla a lacuna entre imagens consecutivas, mais espaço é deixado ao espectador para ativar sua própria *Phantasie*”¹³. Em *A garota de ontem*, (1966), Kluge já faz uso de materiais heterogêneos como desenhos e maquetes, ainda de forma inibida. Este procedimento ganha contornos ensaísticos em *O poder dos sentimentos* (1986) quando se pode perceber o seu uso intenso e impactante. A importância política do procedimento não está apenas no fato de que as imagens remetem o espectador a novos sentidos, mas também no fato de que a historicidade dos meios fica evidenciada na montagem que não ambiciona a homogeneidade visual. Mirian Hansen inclusive associa a montagem de Kluge com narrativas curtas e intertítulos aos filmes dos primeiros cinemas, da época dos Nickelodeons¹⁴.

Além do uso de material heterogêneo, Kluge também adota a performance realista com elementos documentais e fictícios em suas narrativas fragmentadas. Um exemplo de documentário e performance muito co-

.....
 13 S. Liebman, “Why Kluge?”, On New German Cinema, Art, Enlightenment, and the Public Sphere: An Interview with Alexander Kluge, *October*, n. 46.

14 M. Hansen, Reinventando os nickelodeons: Considerações sobre Kluge e o primeiro cinema; R. Stollmann, A realidade não é realista: Alexander Kluge, o cinema alemão e europeu, em J. de Almeida (org), *Alexander Kluge: o quinto ato*.

mentado é o quadro de *A patriota* (1987), no qual a personagem Gabi Teichert, professora de história vai à convenção do partido social-democrata SPD (Sozialdemokratische Partei Deutschlands) e conversa com os políticos reais para reivindicar uma “história alemã que vale a pena ensinar”. A professora de história da Alemanha, personificada pela atriz Hannelore Hoger, deixa os delegados da convenção perplexos e irritados. Estes procedimentos são elementos de construção de linguagem e não dizem respeito ao aparato diretamente. Porém a heterogeneidade material fílmica denuncia um aparato em sua composição, tornando-se assim uma escolha ética do cineasta, pois a história do cinema e suas invenções se apresentam nos filmes, assim como suas narrativas. Kluge, depois desta época, praticamente para de fazer filmes com propósitos cinematográficos e vai trabalhar com documentários para a televisão e escrever livros.

A partir deste enquadramento é que são feitas neste artigo as deduções sobre o nascimento da obra de Harun Farocki. O cineasta e posterior videoartista assume sua influência do Grupo Dziga Vertov e de Godard (além da conhecida admiração por Huillet e Straub), mas fala pouco sobre a influência da obra de Alexander Kluge¹⁵. Autores que abordam sua obra, costumam lembrar que Farocki necessitou se diferenciar da geração anterior de cineastas da Alemanha, no caso, justamente da geração de Alexander Kluge¹⁶. Em rara ocasião, em entrevista a Thomas Elsaesser, Farocki defende Kluge de acusações a respeito de sua voz condutora nos filmes, dizendo que “Kluge tem essa maravilhosa, saxônica e feminina melodia das palavras!” e continua ‘quando Kluge fala, não é tão fácil com-

.....
¹⁵ Ver C. Pavsek, *Harun Farocki's Images of the World*, em que o autor assume que Kluge é uma influência maior na obra de Farocki, mas que também há a de Huillet.

¹⁶ Ver comentário de N. Alter, *The Political Im/perceptible: Images of The World...* em T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 229. Ver também J. Becker, *Images and Thoughts, People and Things, Materials and Methods* em T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 58, que afirma: “Neles, excursões e investigações históricas em, e o exame de, um tema visual dado estão misturados com filmagens atuais para criar uma teia sincrônica e diacrônica, uma estrutura fílmica que está relacionada intimamente em suas numerosas aberturas, suas linhas principais e paralelas, com o trabalho de Alexander Kluge”.

preender o que ele diz, há ainda muito trabalho para o espectador”¹⁷. Mas também acusa: “Kluge é megalomaniaco demais para tornar a cooperação possível”¹⁸. Como ambos são alemães e produziram obras políticas, pode parecer que estas sejam as relações mais importantes entre os artistas. No entanto, há uma profunda relação também, e talvez mais afinada, entre os procedimentos fílmicos dos dois cineastas: uso de imagens de diferentes procedências, a voz condutora do filme-ensaio (mesmo que Farocki tenha escolhido outras vozes, além da sua), despreocupação com o tempo fílmico e grande preocupação com o intervalo entre as imagens na montagem.

Farocki inicia sua carreira com apoio da televisão, com produtos em formato 16mm para serem transmitidos pela televisão¹⁹, pois nos anos 1960 e 70, a televisão é que vai acolher a vanguarda fílmica na Alemanha Ocidental²⁰. Segundo o site com banco de dados que abriga a sua obra, só em 1970, depois de realizar onze filmes, é que seu *A divisão de todos os dias* vai participar de um festival de cinema, em Oberhausen²¹. Seus primeiros filmes, considerados já ensaísticos, contam com sua participação como ator e com performances filmadas. Estes ensaios tratam de questões efervescentes do momento como greves, guerras e debates, o que pode ser associado a uma natureza televisiva de produção. A televisão naquele momento era um evento bastante novo e só em 1963 a Zweites Deutsches Fernsehen – ZDF (Second German Television) vai dar início à transmissão

17 T. Elsaesser, Making the World Superfluous: An Interview with Harun Farocki, em T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 188.

18 R. Hüser, Nine Minutes in the Yard: A Conversation with Harun Farocki, em T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 311.

19 WDR (Westdeutscher Rundfunk) ver: 1. Original title *Jeder ein Berliner Kindl*, Director Harun Farocki Cinematographer Gerd Delp Production DFFB, Berlin-West Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 4 min. 2. Original title *Zwei Wege Director*, Scriptwriter Harun Farocki Cinematographer Horst Kandler Production SPB, Berlin-West TV-producer Hanspeter Krüger Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 3 min. First broadcast 31.03.1966, Nord 3 Note commissioned for the TV series *Berliner Fenster* 3. Original title *Die Worte des Vorsitzenden Director* Harun Farocki Assistant director Helke Sander Scriptwriter Harun Farocki, based on texts by Lin Piao Cinematographer Holger Meins Production DFFB, Berlin-West Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 3 min. First broadcast 27.06.1969, ZDF 4. Original title *Die Worte des Vorsitzenden Director* Harun Farocki Assistant director Helke Sander Scriptwriter Harun Farocki, based on texts by Lin Piao Cinematographer Holger Meins Production DFFB, Berlin-West Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 3 min. First broadcast 27.06.1969, ZDF.

20 N. Alter, Two or Three Things I Know about Harun Farocki, *October*, n. 151, p. 24.

21 Ver <<http://www.harunfarocki.de/home.html>>.

centralizada de televisão com programação contínua. Este contexto indica no seu nascimento um tipo de produção sem a expectativa de um reconhecimento cinematográfico tradicional, pautado pela materialidade cinematográfica (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 16mm, 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. Lembrando aqui que ambos, Godard e Kluge também acabam se deslocando para um tipo de cinema impuro, com obras financiadas por canais de televisão, mas após terem sido reconhecidos por festivais europeus importantes que lhes asseguravam espaço para experimentações ousadas e recepção.

FILMES DE ARQUIVO

No curta *Natal branco* (1968) Farocki usa imagens de diferentes fontes materiais²², podendo ser considerado um “proto” filme de arquivo de sua extensa obra. Com cerca de 3 minutos, o filme é uma colagem de fotos e imagens de diferentes fontes sincronizadas com trilha de Bing Crosby para fazer crítica da imagem inocente do natal branco enquanto as pessoas morrem na guerra do Vietnam. Um ano depois, Farocki realiza um filme sobre o mesmo tema – talvez o mais comentado de todos – chamado *O fogo inextinguível* (1969), fazendo uso de performance, mas não de material de arquivo.

.....
 22 Ver H. Steyerl, Beginnings: Harun Farocki, 1944–2014, *E-Flux*, n. 59, onde se lê: “Os lendários trabalhos de Harun Farocki – como diretor, escritor e organizador – são repletos de começos exemplares. De curtas agitprop para filme-ensaios e além. De ficção didática para o *cinema vérité*. Do *single channel* a múltiplas telas. Do Kodak ao .avi, de Mao para o *mashup*. Do cinema silencioso a conversas acaloradas. Do *close reading* ao comentário distanciado. Da entrevista à intervenção, da colaboração à corroboração. Em 30 de julho, Harun Farocki faleceu.”

Farocki retorna ao procedimento ensaístico marcado por imagens múltiplas e de diferentes origens materiais em *O problema com imagens* (1973)²³, que foi montado a partir de cenas da televisão. Este foi seu primeiro filme inteiramente feito com imagens de arquivo. No ano anterior ele havia realizado *A linguagem da revolução* (1972) com grande parte de material fílmico de terceiros, mas ainda com excertos filmados por ele. Sobre *O problema com imagens*, Farocki afirma o seguinte: “Eu quero demonstrar que a maior parte dos filmes é de um tipo que faz as pessoas perder seu interesse e apetite pelo mundo real.”²⁴ Eis um ponto nodal da produção de Farocki em seus mais distintos estilos de filmes (filmes-ativistas, filmes observacionais²⁵ ou filmes-ensaio), somando-se o fato de que a frase corresponde com muita justeza à inibição sobre a qual dissertara Freud.

FILMES DE OBSERVAÇÃO: NENHUM DOS DOIS, NEM ENTRE OS DOIS, MAS ALÉM DOS DOIS

Quem conhece um pouco a obra de Harun Farocki reconhecerá facilmente seus filmes ativistas (*O fogo inextinguível*, etc.) e a coleção de filmes-ensaio ou filmes de compilação²⁶. Já os seus filmes mais recentes os denominados “filmes de observação”, segundo Pavsek, têm início com *Um imagem* (1983): um documentário com planos longos em que a câmera se coloca na posição de *voyeur* diante de uma sessão de fotos de uma mulher nua para a revista *Playboy*. O filme tem 25 minutos e foi encomendado pela televisão para a série *Projektionen '83*.

.....
23 Segundo V. Siebel, *Painting Pavements*, em T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 45: “O objetivo era expor suas maquinações. O WDR (Transmissões da Alemanha Ocidental) ofereceu-lhe uma plataforma para isso. Em 1973, para as séries *Telekritik* (tele-crítica), Farocki realizou *O problema com imagens*, um metafilme crítico no qual ele marcou pontos tendo o noticiário televisivo como formato, destacando o uso excessivo de imagens insignificantes.”

24 < <http://www.harunfarocki.de/films/1970s/1973/the-trouble-with-images-a-critique-of-television.html> >

25 Ou Filmes de Observação. C. Pavsek, op. cit., afirma que Tilman Baumgärtel chama a fase fílmica de Farocki de “filmes de observação”.

26 A teoria tem debatido sobre a precisão e a nomenclatura de procedimentos fílmicos que surgem com o uso de material reciclado do cinema e da televisão. *Compilation Film* refere-se a uma tradição primeiramente teorizada por J. Leyda, *Film Beget Films*. Mais tarde surgem os *Found Footage* e mais recentemente os *film-essay* ou *essay films*.

O fato de a câmera se demorar na imagem deixando o espectador como um atento participante ou o fato de que os filmes conduzem à desnaturalização das imagens²⁷ são elementos importantes, porém é singular e estratégico o mal-estar provocado pelo posicionamento das partes envolvidas nos filmes observacionais: a posição da televisão que “encomenda” o filme, buscando a crítica da imagem publicitária de consumo e a posição dos fotógrafos que acreditam estar sendo filmados para serem publicizados. Farocki, no entanto, não opta por nenhum dos lados e afirma querer ir além destes lugares²⁸. A duplicidade de posicionamentos é melhor compreendida se o espectador conhece o posicionamento de Farocki, um autor militante e pensador das imagens. Além do mais, Farocki não se posiciona jamais fora da cena. O espectador fica preso na armadilha fantasmática entre os dois lugares, na espera de que o cineasta escolha um deles, entre o lugar do gozo da imagem da mulher nua e o da crítica do sistema de exploração da imagem. Entre o espectador desavisado (o Testadura, como diria o filósofo Arthur Danto a respeito do espectador ingênuo diante da arte contemporânea²⁹) e o espectador cúmplice da política crítica, Farocki justamente procura outro caminho.

Em *Still Life*, realizado em 1997, o cineasta retorna ao tema da fotografia de consumo, desta vez mostrando objetos sendo meticulosamente preparados para a publicidade, em filme mais longo que teve sua estreia em exposição de arte. Novamente Farocki coloca o espectador diante da contradição que por um lado espera cumprir o lugar de crítico da cultura de consumo e que, por outro, espanta-se com a dignidade com que o trabalho

.....
 27 Efeitos assinalados por C. Pavsek, op. cit.

28 “Este filme, *Uma imagem*, é parte de uma série que estou trabalhando desde 1979. A estação de TV que encomendou supõe que nesses casos estou fazendo um filme que é crítico de seu tema de interesse, e o proprietário ou empresário da coisa que está sendo filmada supõe que meu filme é uma propaganda para ele. Eu tento fazer nenhum deles. Nem quero fazer algo entre, mas além de ambos.”, sinopse do filme escrita por Harun Farocki, ver <<http://www.harunfarocki.de/films/1980s/1983/an-image.html>>.

29 A.C. Danto, *O mundo da arte, Artefilosofia*, n. 1.

publicitário é retratado, mostrando a persistência, esmero e obsessividade com detalhes da imagem que é construída. Neste caso, a solução de Farocki ultrapassa o fantasma do duplo lugar ao relacionar surpreendentemente a fotografia publicitária com a pintura flamenga do século XVII. A hipótese se apresenta como um terceiro conciliador, mas também perturbador. A pintura flamenga que descreve os objetos surge durante o nascimento do sistema capitalista na região, assim como a imagem publicitária que, por sua vez, serve ao sistema capitalista de consumo da nossa época. A *pronkstilleven* ou a “natureza morta ostensiva” descrevia a abundância de objetos e comidas – ou animais a serem comidos, da época. Estima-se que tenham sido produzidas de 5 a 10 milhões de pinturas durante a era dourada holandesa com o objetivo de serem vendidas, diferentemente do sistema europeu italiano que apadrinhou sua produção pictórica por meio dos interesses da Igreja ou dos banqueiros. Assim, por associação, surge também o espectro de que a imagem publicitária seja a iconicidade reconhecida como aquela que representará nossa época, ultrapassando a fotografia de arte ou o cinema. Ao final do filme, Farocki, mantendo sua preocupação humanista, argumenta que as pessoas que fabricam os objetos não podem ser vistas nas imagens e resultam não serem imagináveis, assim, as pessoas que vêm os objetos tornam-se também não imagináveis e este é um novo “ponto de partida para uma nova visão do ser humano”. Os *Sketches* documentais de fotógrafos publicitários de caráter observacional se juntam a imagens de pinturas flamengas, com voz *over* amarrando as associações ou produzindo contrastes associativos.

Seus filmes observacionais são compostos de poucos movimentos de câmera, poucos ângulos de posicionamento – são quase vídeos de vigilância. No caso de *Still Life*, há muitos planos próximos e em primeiro lugar percebe-se a particular estratégia de conceder tempo para que o espectador retenha seu olho na imagem. O próximo passo será procurar um sentido para esta escolha do cineasta, pois durante algum tempo o

espectador fica diante de planos longos, sem as esperadas conexões com outros planos, poucos cortes, nenhuma fusão, quase sem “montage”. Resta ao espectador questionar o autor sobre suas intenções e fazer associações, geralmente a partir de referências históricas – seja com o tema, seja com a linguagem, seja com o meio em sua especificidade. Este procedimento sugere um deslocamento significativo da carreira de Farocki, que aos poucos se ausenta do cinema para adentrar o mundo da arte em sua perspectiva contemporânea.

O exemplo mais recente deste procedimento é a série de videoinstalações *Jogos Sérios*, iniciada em 2009. O primeiro trabalho da série, chamado *Imersão* é composto por uma instalação com projeções em duas telas com imagens captadas em um centro de treinamento de militares americanos, na Califórnia. A tela da esquerda mostra um game computacional de treinamento e na tela da direita vê-se um sujeito com máscara de realidade virtual. Nenhuma novidade na linguagem de cada filme, a não ser a divisão da imagem que levanta questões e associações intelectuais a respeito da divisão mesma do sujeito ao qual a imagem se remete. Porém, quando o soldado manifesta sua crise traumática em surto, a tela da esquerda fica perturbadoramente preta³⁰. Trata-se de um jogo terapêutico para veteranos de guerra com Posttraumatic Stress Disorder (PTSD), que em português significa “transtorno de estresse pós-traumático”. Durante quase a totalidade dos 20 minutos da obra, o soldado refaz seu percurso traumático na guerra, agora percorrendo o espaço simulado no videogame e acompanhado por uma psicóloga em ação supostamente terapêutica. A situação “game” para

.....
 30 L. Chinen, At Our Expense: Harun Farocki's Images at War. *Rhizome*. “Inicialmente, eu não estava ciente de que o exercício na parte dois era encenado; um deslize similar entre realidade e simulação ocorreu na terceira parte, *Imersão*. Em uma sessão de terapia, um soldado reconta uma experiência traumática de combate ao mesmo tempo usando um *headset* que transmite um ambiente simulado que reproduz a memória. O soldado parece cada vez mais vulnerável à medida que a sessão prossegue, revelando sentimentos desconexos em relação aos seus colegas soldados e a visão do corpo mutilado de seu parceiro. Quando a sessão termina, entretanto, o soldado sorri, uma plateia aplaude e vemos que esse grande cenário era a demonstração do software usado para recriar ambientes de guerra para tratar o transtorno de estresse pós-traumático.”

curar “trauma de guerra” é em si anedótica, se levarmos em conta a relevância teórica do tema nos campos da psicanálise, psicologia e literatura, principalmente. O trauma é um conceito teórico que Freud e Lacan reelaboraram a partir da psiquiatria em nome de uma abordagem complexa e importante na psicanálise e nos estudos sobre o psiquismo em geral. Mais recentemente, os estudos literários adotaram o conceito de trauma para falar sobre o evento do holocausto. Ou seja, a teoria do trauma carrega uma carga intelectual nas humanidades que contrasta imediatamente com o uso dos games para fins terapêuticos. Esta questão se apresenta como subtexto diante da curiosidade de entender como o campo visual e o psíquico podem ser afetados pelas tecnologias computadorizadas de imagem. Mais uma vez o espectro do duplo se coloca e é causado justamente pela ausência de um cinema de montagem associativo e pela presença de um cinema “direto”, mas um cinema direto contemporâneo que aguarda o julgamento do espectador que não mais acredita na verdade da câmera crua. A narrativa avança e o soldado “revive” o trauma de forma contundente – ampliando ainda mais o fantasma que habita o espaço entre a imagem que quer se mostrar (Farocki alega que foi super fácil obter permissão para filmar o centro de pesquisa militar³¹, inclusive imagina que o centro queria ser publicizado) e aquela que investiga (da parte do cineasta) e que não pode cair como presa fácil na armadilha baudrillardiana do simulacro como imagem de cópia da realidade. Conduzir o filme nesta tensão até o ponto em que o soldado se revela como demonstrador de vendas do software é um ato de grande perícia de Farocki. Uma estratégia de dobra retórica que se desloca do método da metalinguagem dos anos anteriores. Tal deslocamento permite também pensar em uma preocupação de Farocki com a alienação psíquica, talvez como antecedente à alienação política.

.....
31 Ibidem.

PASSAGEM PARA O ESPAÇO

No meio deste percurso de criação, que vai de 1983 a 2009 é conhecida a passagem do cineasta para a condição de artista, com grande aceitação crítica. Sua primeira instalação artística *Interface*, foi feita sob encomenda para o Museu de Arte Moderna de Lille, na França em 1995. A encomenda visava um trabalho do artista sobre sua obra e Farocki inaugura esta passagem com a questão sobre o que significa fazer trabalhos com obras de outras pessoas. A cineasta soviética Esther Schub fez filmes de outros filmes a partir de 1927 e é o exemplo introdutório de um tipo de filme, se não um gênero, que é constituído de outros filmes provenientes de arquivos³². A partir deste ponto, há inúmeros outros filmes sendo feitos com o uso de materiais distintos. No contexto da Segunda Guerra Mundial, foi realizado o infame filme *O judeu eterno* (1940), composto basicamente com imagens de terceiros para manipular o público alemão e justificar os crimes cometidos pelo regime nazista. Mais tarde, foi feito o comentado *Noite e neblina* (1956) de Alain Resnais que justamente faz uso da linguagem do arquivo de filmes para conscientizar o espectador de seu compromisso com uma política das imagens e que Farocki assume tê-lo inspirado³³. Ambos os casos trazem a questão ética complexa do holocausto, o primeiro usado para propaganda nazista e o segundo com o objetivo de pensar o absurdo das atrocidades do evento. As imagens do holocausto representam um ponto crucial sobre a verdade da imagem no século XX e a discussão sobre o assunto pode ser acompanhada por meio do debate proposto por Claude Lanzmann em *Shoá* (1985). Um exemplo curioso é o fato de que o primeiro filme de ficção a usar as cenas do material registrado nos campos de concentração foi *O estranho* (1946) de Orson Welles. O filme é sobre o resgate

.....
 32 Ver J. Leyda, op. cit. Pode-se considerar que mesmo os filmes dos irmãos Lumière são de arquivo, já que muitas cenas não foram filmadas por eles próprios, mas com câmeras enviadas para "trazer o mundo ao mundo".

33 T. Elsaesser, *Political Filmmaking after Brecht: Farocki, for Example*, op. cit.

de um nazista fugitivo e, para convencer a personagem sobre a verdade da identidade de seu marido, o investigador usa as cenas reais do holocausto como forma de garantir a veracidade dos fatos. No entanto, em *Interface*, o problema que Farocki aborda apesar de tocar na margem da questão sobre a verdade da imagem, se dirige para o problema da apropriação de imagens que foram feitas para um contexto e ganharem outro com a remontagem.

Com *Interface*, Farocki também inaugura em sua carreira o modo de apresentar um filme por meio de duas telas para dialogar com o espectador da galeria de arte, um circuito bem diferente daquele dos cineclubes. Além das diferenças sociais básicas provenientes do mero fato de que uma obra de arte custa bastante caro e é geralmente feita com materiais baratos – com exceções, claro – um filme necessita de muito dinheiro para ser feito, mas requer pouco para ser assistido, os dois mundos intelectuais produziram teorias inerentes aos seus campos³⁴. Algumas vezes as teorias e produções se encontraram, mas nem sempre. Um exemplo é justamente a preocupação com a alienação do espectador que foi um emblema do cinema político do pós-guerra, movimentando um debate robusto e duradouro, e que não impulsionou a discussão da arte com a mesma força. Não é o que se viu no debate sobre a forma e o realismo nas artes, sobre os objetos gerais e específicos, ou mesmo sobre o fim da história da arte. A política nutriu vários movimentos, mas não se apresentou como o assunto primeiro. Hoje em dia, uma das demandas do “discurso político” da arte contemporânea é diminuir o espaço entre a arte e a vida, devido ao fato de que a arte dos últimos tempos ter produzido um discurso intelectual her-

.....
³⁴ Seria um erro dizer que não houve preocupação política nas artes plásticas no século XX, mas grandes discussões da arte envolvendo Clement Greenberg, Arthur Danto, Aby Warburg tocam em política de forma tangencial. Giulio Carlo Argan, no entanto, foi um exemplo de historiador e ativista político. Os artistas-celebridades, comentados intelectualmente como Duchamp, Picasso ou Warhol não são reconhecidos pela suas performances políticas. No cinema, a divisão pode ser considerada outra: entre o cinema hollywoodiano e o europeu. No universo europeu, uma parte significativa dos grandes nomes fez filmes com preocupações e plataformas políticas: Eisenstein, Vertov, Godard, Resnais, Marker, Fassbinder, Pasolini, Visconti, Oshima, Marker – para falar alguns clássicos.

mético e pouco acessível ao iniciante ou a classes sociais que não foram introduzidas a ela.

Quando Farocki apresenta *Interface* no museu faz também uma passagem de linguagem, para além da ousadia do olhar dividido em duas telas para o espectador acostumado a ver as pinturas nas paredes. A curadora e teórica alemã Doreen Mende chama este momento de sua obra de “vira-da espacial”³⁵. 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. Ou seja, o espectador das instalações de arte vai encontrar o “filme” em qualquer parte da narrativa e o artista entende que será necessário pensar uma linguagem adequada a este fenômeno.

Tematicamente, *Interface* se propõe a pensar a prática artística de Farocki que recupera seus filmes produzindo uma metalinguagem que reflete sobre sua obra acionando uma autorreferencialidade coincidente com a passagem de uma carreira que se afasta do cinema e se aproxima das artes de museus e galerias. Em 1997, o filme *Still Life* teve sua estreia na Documenta de Kassel, mas em mostra de filmes da exposição, não como instalação. *Interface*, no entanto, depois de Lille teve carreira extensa em museus de arte e foi acolhida ironicamente por duas facções críticas rivais no debate da arte do fim do século XX e início do século XXI: a que exprime o chamado “fim do cubo branco”, cuja representante é a francesa Catherine David; e a que encarna a luta pela importância da “especificidade do meio”, cuja defensora é a crítica americana Rosalind Krauss.

O MOVIMENTO DO CAVALO: DUPLO ATAQUE

Catherine David, uma assumida cineclubista, foi a primeira mulher

.....
 35 D. Mende, *The Many Haruns, E-Flux*, n. 59.

curadora da Documenta e responsável pela encomenda do filme *Still Life* de Farocki na edição X da gigantesca mostra. Decretando o “fim do cubo branco”, entendido como o espaço neutro concebido para garantir atemporalidade e sacralidade às obras em exposições de arte, a curadora também rompe com uma representação da ideologia do modernismo pela inferência de que o cubo branco favorece as aspirações de uma metanarrativa. David, conseqüentemente, alega que as práticas contemporâneas não correspondem mais aos propósitos de um espaço considerado “neutro”³⁶. Com apelo interdisciplinar e multicultural, a exposição vai extrapolar espacial e conceitualmente o ambiente esperado do museu se expandindo para além da cidade de Kassel e para além das paredes de algum galpão, com instalações, performances e conferências (a famosa “100 days, 100 guests”) com manifestações políticas, além de estéticas.

Do outro lado, a crítica americana e editora do influente periódico de arte *October* não concorda com o fim do cubo branco, acusando a Documenta X de ser precisamente o modelo de uma fraude da arte contemporânea com a ubiquidade das chamadas “instalações” de arte. Para Krauss, os meios, transformados em instalação criam espetáculos que “engolem e oprimem seus espectadores” induzidos pelas grandes feiras de arte³⁷. Para levar adiante seu ponto de vista, Krauss usa Harun Farocki³⁸ como exemplo, desafiando o ponto de vista de David a respeito de suas obras “perversamente [...] referidas sempre como instalação”. Levando adiante a provocação, lembra que as obras do cineasta são justamente “projetadas em uma parede branca do cubo”. Depois de alguns parágrafos explicando a relação entre o método de edição de Farocki e seu meio, Krauss argu-

.....
 36 Ver R. Storr, Kassel Rock: Interview with Curator Catherine David, *Artforum*, v. 35, n. 9, p. 77.

37 R. Krauss, *The Power Of The Specific Image*. “The media, translated as video installations, which create vivid spectacles that engulf and overwhelm their viewers are now, indeed, the contemporary work elicited by the international exhibition or art fair.”

38 *Ibidem*.

menta que em *Interface*, ao contrário de uma instalação de feira de arte, “o espectador de Farocki é obrigado a perder tempo com o filme de forma a analisar sua *raison d’être*”. E, “nesta tarefa, o espectador entra na *Schnittstelle* (Interface em alemão) para se identificar com o artista”.

Farocki que foi então convidado por Catherine David pela primeira vez para participar deste ambiente concorrido da arte contemporânea, alguns anos depois caiu nas graças de Rosalind Krauss que afirma ter visto *Interface* no Jeu de Paume, em Paris, provavelmente em 2009³⁹. Farocki é por ela considerado um “knight of the medium” definido como um daqueles que “estão fazendo o que têm de fazer, que é reinventar o meio ao inventar ou emprestar de um suporte técnico novo”. A lista dos *knight*s inclui os artistas William Kentridge, James Coleman, Ed Ruscha, Sophie Calle e Chris Marclay. Na sua obra mais recente, *Under Blue Cup* (Sob uma xícara azul), Krauss faz uma interessante articulação teórica com a implicação da palavra *knight* – que em português é também o cavalo do tabuleiro de xadrez, para explicar *Interface* de Farocki.

No capítulo chamado “Knight’s Move” (O movimento do cavalo), há o subtítulo “Farocki’s Fork” (O garfo de Farocki) inspirado no movimento do cavalo cuja referência é a obra de Viktor Schklóvski, publicada em 1923. *Knight’s Move* acolhe uma coleção de artigos curtos, escritos para um jornal de teatro em anos anteriores e Schklóvski a inicia afirmando que há muitas razões para a “estranheza do movimento do cavalo”, sendo que “a principal é a convencionalidade da arte”. Afirma que a segunda razão reside no fato de que o cavalo (*knight*) não está livre, “ele se move em forma de L porque lhe é proibido tomar a estrada em linha reta.” Antes de tudo é preciso lembrar que “estranheza” refere-se ao famoso conceito *Ostranenie*, em português traduzido como estranhamento.

.....
 39 Y.-A. Bois, In Conversation: Rosalind Krauss with Yve-Alain Bois, *The Brooklyn Rail*, Feb 1st, 2012.

Para explicar sua hipótese, Krauss descreve a operação de Farocki que apresenta a transposição para o universo digital das imagens fílmicas da película que pode ser tocada com as mãos, mostrando que a materialidade fílmica desaparece sem deixar traços. Esta transposição é associada ao processo do Enigma, máquina de cifragem nazista cujas primeiras versões tinham um modelo com máquina de escrever incorporada no dispositivo. A maioria dos modelos de Enigma usou 3 ou 4 rotores com um refletor para permitir que as mesmas configurações fossem usadas para codificar e decodificar as mensagens. *Interface*, que em alemão é *Schnittstelle*, significa também “mesa de edição”. Nas palavras de Farocki “Seria esta mesa de edição uma codificadora ou decodificadora?”⁴⁰ Trata-se de decodificar um segredo, ou de mantê-lo? Farocki com sua projeção de dupla imagem (no caso da versão mencionada por Krauss, duas televisões em cima de pedestal), apresenta em uma tela as imagens brutas a serem editadas e na outra aquelas já montadas.

Krauss então elabora o seguinte argumento: “O duplo duplicado como celebração da especificidade de Farocki está inscrito como meio – o duplo do “garfo” do cavalo – segurando o rei “instalação” em xeque. Como cavaleiro da sala de edição, ele diz “xeque” à demanda da arte da instalação pelo fim do meio e do cubo branco. Seus trabalhos podem ser chamados instalações, mas isto ultrapassa o problema.”⁴¹

O garfo no tabuleiro do xadrez representa uma jogada de duplo ataque com bifurcação pela qual o cavalo é colocado estrategicamente em posição para atacar ao mesmo tempo duas peças importantes do adversário que perderá uma delas, pois não pode defender as duas ao mesmo tempo. Quando a tática é muito eficaz, o cavalo pode colocar o rei em xeque. Outras peças podem fazer o duplo ataque, mas o cavalo é o mais co-

.....
40 R. Krauss, op. cit.

41 R. Krauss, *Under Blue Cup*, p. 114.

nhecido por esta tática por causa de seu movimento singular no xadrez. O garfo de um rei ou rainha é algumas vezes chamado de “garfo real”. No caso de Schklóvski, o movimento do cavalo evocado parece ter relação com seu artigo anterior “A arte como procedimento” de 1925 através do qual apresenta a necessidade da técnica da desfamiliarização na arte para liberar as imagens solidificadas e não percebidas pelo seu uso contínuo e sem reflexão. Mas também o Movimento do cavalo é uma metáfora do caminho tortuoso que Schklóvski afirma preferir ao movimento “obediente do peão e do rei”.

Entre dois universos teóricos e críticos, Farocki empresta à Documenta a discussão política necessária para o momento, mas persiste no jogo modernista cuja ética exige a “invenção de um meio”, como diria Stanley Cavell⁴². O livro *Art Since 1900*, um compêndio sobre a história da arte dos séculos XX e XXI, editado por Krauss e outros historiadores ligados à *October*, incluiu na sua terceira edição de 2016 uma entrada sobre Harun Farocki entre os proporcionalmente poucos exemplos de arte depois do ano 2000⁴³, argumentando que o artista apresenta “uma série de trabalhos sobre a guerra e a visão [...] demonstrando a relação entre as formas populares de entretenimento das novas mídias, como os videogames e as condutas da guerra.”⁴⁴ Duplo ataque no cânone da arte – o movimento do cavalo é o movimento dos bravos, diz Schklóvski. É fato que Harun Farocki nunca deixou de fazer filmes, mas é um dos cineastas mais conhecidos como artista da arte contemporânea.

.....
42 S. Cavell, *The World Viewed*, p. 104. “Eu caracterizei a tarefa do artista moderno como não sendo a de criar uma nova instância de sua arte, mas um novo meio dentro dela.”

43 O compêndio apresenta apenas vinte artistas de 2000 a 2016.

44 H. Foster et. al., *Art Since 1900*, v. 2.

COMPUTADOR, UM MEIO. ENFIM

Durante a exposição *Programando o visível*, no Paço das Artes, o Brasil estava sofrendo sua maior crise política dos últimos vinte anos. O Partido dos Trabalhadores estava sendo acusado de ser responsável por uma gigantesca corrupção e a presidente do país sofria um processo de impeachment, que irá se efetivar alguns meses depois. Os grupos de amigos e colegas se dividiam a respeito de suas posições e a mídia estava sendo acusada de manipular a opinião pública sobre o impeachment, que era chamado de “golpe”. As obras de Farocki expostas nortearam um espaço público muito peculiar e efervescente de estudantes de graduação de mídias, cinema, arquitetura, artes plásticas, sociologia, educação etc., além de professores e pesquisadores destas áreas. Eu acolhi centenas de estudantes em conversas informais sobre a obra de Farocki que sempre resvalavam para as questões da imagem da mídia referentes à política local. Eu tenho a impressão de que Farocki teria gostado de participar daqueles debates com pessoas tão próximas das imagens de games de *Paralelo*. Muitas ficavam felizes em reconhecer os games que lhes são familiares nas obras expostas, em formato de grandes projeções. Alguns percorriam atentamente as instalações ouvindo com cuidado o que as imagens tinham a lhes dizer. Eu pensava comigo mesma sobre o fato de que as imagens locais da mídia não tinham impedido as pessoas de irem à rua em manifestações contra ou favor do governo, porém os intelectuais pró-governo afirmavam que na realidade a mídia estava manipulando os ingênuos. Esta é realmente uma linha muito tênue, entre as imagens que manipulam e as imagens que inibem. Além do mais, aquelas pessoas, jovens e conhecedoras dos games não tinham vivido o debate do século XX sobre o estatuto da imagem na política ou da imagem política.

No caso do debate brasileiro sobre a imagem, vinha-me sempre à mente a proposta de Glauber Rocha diante de uma suposta provocação de Godard

sobre chamado “cinema do terceiro mundo”, que o francês acreditava que deveria ser destruído (penso que revolucionariamente)⁴⁵. Glauber, por outro lado, argumentava que o cinema brasileiro sequer havia sido construído: “em todos os níveis, na linguagem, na estética, na técnica...”. Este provável *gap* entre o debate europeu sobre o cinema político e o debate brasileiro implicava em que tipo de leitura da obra de Farocki? É difícil mensurar, mas há um interesse acadêmico bastante significativo pelo seu cinema em cinematecas e cineclubes, sempre associado ao âmbito político.

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). Mais tarde, em 2010, suas instalações *Jogos Sérios* foram exibidas na 29a. Bienal de São Paulo, quando houve uma mostra extensiva de seus filmes na Cinemateca Brasileira. Desde então, várias mostras e exposições aconteceram no Brasil, destacando-se a mostra do MAR (Museu de Arte do Rio) chamada *Harun Farocki e a Política das Imagens* com sua presença e da artista Antje Ehmman, sua parceira, com a proposta de curso e oficina, em 2012. Eu entrei em contato com Farocki propondo uma exposição extensiva à Bienal de São Paulo que aconteceria em 2010 e ficamos de conversar sobre este possível projeto que não aconteceu naquele momento. Naquele mesmo ano tivemos um contato diante da oportunidade de uma conversa em Johannesburgo por ocasião da exibição de sua obra excepcional *Jogo profundo*, sobre a copa

.....
 45 G. Rocha, *Revolução do cinema novo*, p. 201-202. “Falei [...] com Godard, que me disse: ‘Você, brasileiros, devem destruir o cinema’. Eu não concordo. Vocês, na França, na Itália, podem destruí-lo. Mas nós ainda o estamos construindo em todos os níveis, na linguagem, na estética, na técnica...”; p. 151-152: “Nos dias passados falei com Godard sobre a colocação do cinema político. Godard sustenta que nós no Brasil estamos na situação ideal para fazer um cinema revolucionário, e ao invés disso, fazemos ainda um cinema revisionista, isto é, dando importância ao drama, ao desenvolvimento do espetáculo, em suma. Na sua concepção, existe hoje um cinema para quatro mil pessoas, de militante a militante. Eu entendo Godard. Um cineasta europeu, francês, é lógico que se ponha o problema de destruir o cinema. Mas nós não podemos destruir aquilo que não existe. E colocar nestes termos o problema é sectário e, portanto, errado. Nós estamos em uma fase de liberação nacional que passa também pelo cinema, e o relacionamento com o público popular é fundamental. Nós não temos o que destruir, mas construir. Cinemas, Casas, Estradas, Escolas etc.”

do mundo de futebol de 2006⁴⁶. Naquele ano estava ocorrendo a copa do mundo na África do Sul, mas Farocki não pode comparecer ao evento que anunciava sua presença.

Conversando com Priscila Arantes sobre este projeto frustrado de exposição, surgiu a oportunidade generosa de expor parte da obra de Farocki no Paço das Artes em 2015, adiada para 2016. *Interface* foi a obra primeiramente selecionada por ser seminal e dar eixo à exposição. Além do fato de nunca ter sido mostrada no Brasil, o obra corresponde a um deslocamento não apenas de um artista, mas de todo um aparato de pensamento que o cinema do século XX representou. Farocki não foi o primeiro cineasta 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 fílmicas para ambientes artísticos. Há várias críticas a esta reorganização⁴⁷, mas o espaço expositivo tem acolhido filmes de forma sistemática, permutando obras com cinematecas e festivais. E, se Farocki é um grande cineasta que conseguiu a façanha de ser também um reconhecido artista, *Interface* é a obra paradigmática deste cruzamento.

Interface também é paradigmática porque neste cruzamento oferece um *point-de-capiton*, ou um ponto nodal (conforme terminologia freudiana), para possíveis significados dos meios (medium) diante do enigma da máquina computadorizada que hoje domina tanto as instalações de arte quanto as mostras de cinema. Sobre este assunto observa-se que, ironicamente, ainda hoje, os filmes apresentados em instalações costumam a ser descritos como “vídeo”. Trata-se de uma herança da “videoarte” ou

.....
⁴⁶ Nora Alter relata que Farocki adorava futebol e que era a única arena na qual ele expressava orgulho nacional. Ela também descreve que ele teria assistido aos jogos da copa que ocorreu no Brasil. Seria interessante saber qual foi a reação dele diante do vergonhoso 7 a 1, placar do jogo que a Alemanha venceu o Brasil. Como teria compreendido as imagens de uma profunda ferida do orgulho nacional brasileiro?

⁴⁷ Ver R. Bellour, *La querelle des Dispositifs*.

simplesmente uma submissão ao universo computacional, onde o filme é sempre “vídeo” – “vídeo do youtube”, formato do vídeo, etc.? E é justamente este debate que a sua outra obra selecionada *Paralelo I-IV* trata. Trata-se de uma instalação quadripartida que reflete sobre jogos computadorizados e que foi iniciada em 2012 e terminada em 2014, acabando por ser a última obra do artista que faleceu naquele ano. São apresentados excertos de jogos populares como *Minecraft*, *Grand Theft Auto* e *Assassin's Creed*, mas estes jogos falam mais da história da arte e do cinema, do que de games ou dos problemas geralmente relacionados a eles como a violência. Um questão que intriga Farocki é o fato de que os games em idade relativamente avançada não conseguiram produzir uma teoria significativa como o cinema: “Quando o cinema tinha 35 anos de idade, já contava com Arnheim, Balázs e Eisenstein entre seus teóricos.”⁴⁸. E continua: “alguém tinha de começar. Com toda modéstia. Eu não estou teorizando, mas de alguma forma eu tentei abrir o campo para reflexão”⁴⁹.

Para problematizar o lúdico da imagem gerada por computador o artista baseou-se de modo geral nas noções culturais sobre a reproduzibilidade técnica e as histórias culturais da pintura, lembrando que ambas as trajetórias incluem a questão da imagem e sua relação com o real. Durante as projeções de *Paralelo I-IV*, uma narradora nos leva através das quatro instalações artísticas, discutindo a tradição grega de questionar a *mímesis* 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. O artista apresenta com cuidado a trajetória histórica e cultural que envolve o debate, recusando-se a inclinar tanto para a noção de imagem gerada por

.....
 48 Ver “The New Constructivism: Harun Farocki and Erika Balsom Discuss Parallel I-IV”, *infra*.

49 *Ibidem*.

computador como progresso, quanto como fonte irreversível de alienação. À primeira vista, Farocki parece desconfortável com a falta de perspectiva em jogos de computador, bem como a típica violência de que os jogos são frequentemente acusados. A narração de *Paralelo II* diz que “o mundo neste jogo é uma planície achatada como a Terra na visão pré-Helênica do mundo.” Também parece incomodado com o aspecto de simulacro destas obras quando afirma que “nos filmes, há o vento que sopra e o vento que é produzido por uma máquina de vento. As imagens de computador não têm dois tipos de vento”. Porém o próprio fato de estabelecer a historicidade das imagens de jogos sugere que Farocki está elevando estas imagens à condição de “primeira imagem”, como já aconteceu com a imagem da perspectiva renascentista, assim como com a fotografia e o cinema.

Observa-se no entanto que as imagens de jogos são apenas algumas das inúmeras imagens geradas e co-produzidas pelo computador. Outras imagens, amplamente propagadas, incluem animações de computador para o domínio médico e científico, às quais podem ser atribuídas uma crença ainda maior no “realismo” e que deveriam também ser pensadas com o mesmo escrutínio e cuidado da análise que Farocki concede às imagens de jogos de computador. Nas recentes imagens de exploração da Nasa, o contracampo para os participantes que comemoram o sucesso de seus projetos de exploração astronômica é frequentemente uma imagem ou animação gerada por computador que poderia ser considerada uma imagem técnica em busca de narrativa. Assim como há uma crença imperiosa na imagem médica – da radiografia, do ultrassom – tem havido uma naturalização crescente da animação computadorizada a serviço da ciência como imagem estabelecida. É desta perspectiva que a mostra foi denominada *Programando o visível*.

BIBLIOGRAFIA

- ALTER, Nora. Two or Three Things I Know about Harun Farocki. *October*, n. 151, Winter 2015.
- _____. The Political Im/perceptible: Images of The World... In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos ideológicos de Estado*. São Paulo: Graal, 1992.
- BALSOM, Erika. A World Beyond Control. Disponível em: <<http://www.lafuriaumana.it/index.php/56-archive/lfu-23/358-erika-balsom-a-world-beyond-control>>.
- BALSOM, Erika; FAROCKI, Harun. Parallel I-IV: Conversation. Conversation between Erika Balsom, Harun Farocki, and the Public. Disponível em: <https://hkw.de/en/programm/projekte/veranstaltung/p_103694.php>
- BAUDRY, Jean-Louis. Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité. *Communications*, n. 23, 1975.
- _____. Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base. *Cinématique*, n. 7/8, 1970.
- BECKER, Jörg. Images and Thoughts, People and Things, Materials and Methods. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- BELLOUR, Raymond. *La querelle des dispositifs: Cinéma – installations, expositions*. Paris: POL, 2012.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- _____. Que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht. *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, v. 1).
- BOIS, Yve-Alain. In Conversation: Rosalind Krauss with Yve-Alain Bois. *The Brooklyn Rail*, Feb 1st, 2012. Disponível em: <<http://brooklynrail.org/2012/02/art/rosalind-krauss-with-yve-alain-bois>>. Acesso em: 12 mar. 2017.
- BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (orgs.). *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. Disponível em: <<http://cinemateca.gov.br/farocki/catalogo.php>>. Acesso em: 21 nov. 2016.
- BRECHT, Bertolt. Um Homem é um Homem. *Teatro Completo 2*. Trad. de Fernando Peixoto. São Paulo: Paz e Terra, 1991.
- CAVELL, Stanley. *The World Viewed*. Cambridge: Harvard University press, 1995.
- CHINEN, Lucy. At Our Expense: Harun Farocki's Images at War. *Rhizome*. Disponível em: <<https://rhizome.org/editorial/2014/jul/25/harun-farocki/>>.
- DANTO, Arthur C. O Mundo da Arte. *Artefilosofia*, Ouro Preto, n. 1, jul. 2006.
- ELSAESSER, Thomas. The Future of “Art” and “Work” in the Age of Vision Machines: Harun Farocki. In: HALLE, Randall; STEINGRÖVER, Reinhill (eds.). After the Avant-garde: Contemporary German and Austrian Experimental Film. Rochester, N.Y. Camden House 2008.
- _____. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- FOSTER, Hal et. al. *Art Since 1900, v. 2: 1945 to the Present*. 3 ed. New York: Thames & Hudson, 2016.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FREUD, Sigmund. *O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias e outros textos (1930-1936)*. Trad. P.C. de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2010.
- HANSEN, Miriam. Reinventando os Nickelodeons: Considerações Sobre Kluge e o Primeiro Cinema. In: ALMEIDA, Jane (org.). *Alexander Kluge: o quinto ato*. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- HARUN Farocki e a política das imagens. Catálogo da mostra, Rio de Janeiro: MAR, 2012. Disponível em: <https://harunfarockieapoliticadasimagens.files.wordpress.com/2012/11/farocki_programa.pdf>.
- HÜSER, Rembert. Nine Minutes in the Yard: A Conversation with Harun Farocki. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- KRAUSS, Rosalind. The Power Of The Specific Image. Disponível em: <<http://www.doppiozero.com/materiali/saggi/power-specific-image>>. Acesso em: 11 mar. 2017.
- _____. *Under Blue Cup*. Cambridge: MIT press, 2011.
- _____. Reconfigurações no sistema da arte contemporânea. In: ARANTES, Priscila; BOUSSO, Daniela (orgs.). São Paulo: Paço das Artes, 2010.
- LANGFORD, Michelle. “Alexander Kluge”. *Senses of Cinema*, July, 2003. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/kluge/>>
- LIEBMAN, Stuart. “Why Kluge?”. On New German Cinema, Art, Enlightenment, and the Public Sphere: An Interview with Alexander Kluge. *October*, n. 46, 1988
- LEYDA, Jay. *Film Beget Films: A Study of the Compilation Film*. New York: Hill and Wang, 1971.
- MENDE, Doreen. The Many Haruns: A Timeline Through Books and Hand Gestures from 18,000 BC–2061. *E-Flux*, n. 59, Nov., 2014 Disponível em: <<http://www.e-flux.com/journal/59/61102/the-many-haruns-a-timeline-through-books-and-hand-gestures-from-18-000-bc-2061/>>. Acesso em: 11 mar. 2016.
- OSHIMA, Nagisa. *Cinema, Censorship, and the State: The Writings of Nagisa Oshima*. Editado por Annette Michelson. Cambridge and London: The MIT Press, 1992.
- PAVSEK, Christopher. Harun Farocki's Images of the World. Disponível em: <<http://www.rouge.com.au/12/farocki.html>>.
- RODOWICK, David N. A consciência liberada de Harun Farocki. In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre (org.). *Cinemas em redes: tecnologia, estética e política na era digital*. Campinas: Papiрус, 2016.

- ROCHA, Glauber. *Revolução do cinema novo*. São Paulo: Cosacnaify, 2004.
- SIEBEL, Volker. *Painting Pavements*. In: ELSAESSER, Thomas (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- STEYERL, Hito. *Beginnings: Harun Farocki, 1944-2014*. *E-Flux*. n. 59, Nov., 2014. Edição especial dedicada a Farocki. Disponível em: <<http://www.e-flux.com/announcements/30738/beginnings-harun-farocki-1944-2014/>>. Acesso em: 11 mar. 2017.
- STOLLMANN, Rainer. *A realidade não é realista: Alexander Kluge, o cinema alemão e europeu*. In: ALMEIDA, Jane de (org). *Alexander Kluge: o quinto ato*. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- STORR, Robert. *Kassel Rock: Interview with Curator Catherine David*. *Artforum*, v. 35, n. 9, May 1997.

ENTREVISTAS E VÍDEOS

- Erika Balsom – *Serious Games*.
- Harun Farocki On Materiality – Cine-fils. Disponível em: <http://marocservers.com/mp3/video/YuVLO-zW3J-k/Harun_Farocki_On_Materiality_-_Cine-fils.html>. Acesso em: 11 mar 2016.

**PROGRAMMING
THE VISIBLE
JANE DE
ALMEIDA**

PSYCHIC AND POLITICAL ALIENATION

There is a well-known passage in the history of Sigmund Freud in which he describes a determined “sense of disassociation” (in German, *Entfremdungsgefühl*) that could also be translated as a feeling of alienation or disaffection¹. In 1936, Freud wrote a letter to his friend Romain Rolland telling of an episode, which occurred in 1904, that he was unable to forget. It was during his first visit to the Acropolis in Athens, of which he wrote the following: “When finally, on the afternoon after our arrival, I stood on the Acropolis and cast my eyes on the landscape, a surprising thought suddenly entered my mind: ‘So all of this really does exist, just as we learned in school!’”²

To better explain this thought, Freud added the image of a person who, facing Loch Ness, was surprised by the famous monster and forced to admit that it existed, a “sea-serpent we’ve never believed in!” Freud admitted to a certain exaggeration in his example, affirming that it was not true that he had doubted the existence of Athens during his school years. With that said, he approached the psychic event starting from a division of the mind between the part that doubted reality and the other that merely admired the Acropolis, because it had never doubted its reality.

Freud believed that his reaction to this episode was due to a feeling of guilt over having transcended his family’s expectations of an intellectual position that surpassed that of his father, who had not completed high school. Freud presented two motives for his psyche to produce his “sensation of defamiliarization”: 1) The continually active appearance of repressed past painful experiences; and 2) The production of a defense mechanism that developed denial. In reserving that he never doubted the existence of Athens, Freud affirmed that his feeling was provoked by a dis-

.....
 1 S. Freud; A. Zweig, *The Letters of Sigmund Freud and Arnold Zweig*, p. 119.

2 Ibidem.

placement in relation to the fact that he had not imagined that he would make it “that far”. This feeling, according to him, came from his poverty and from his life conditions.

There are various interpretations of this event, but here it evokes the phenomenon that the narrative of reality impedes the subjective experience in place of motivating it. When transposing this effect to the cinema, one can point to various instances of film theory that concern themselves with the production of an alienating narrative effect that either surpasses reality or is inferior to it. Evidently, a film does not correspond to the exact size of reality even when it aspires to do so, for example, through simulation. In this case, cinema could be compared to a professor who narrates the history of Athens in an absolutely impactful way in order to repress the real Athens from his students’ reach. In the case of Freud, it took until he was forty-eight years old for him to be practically “pushed” to Athens and to feel very bad during the day on which he should have made his trip, hounded by a feeling that he would not be able to arrive at the city. The psychic state of Freud accompanied his incredulity about the fact that he could arrive in Athens and feel depressed. He speculated about what had happened at the time: “We’re going to see Athens? Out of the question! – It will be far too difficult!” Finally, Freud associated “out of the question” with its inverse reference: “Too good to be true”.

This disturbance of memory at the Acropolis reveals how the mechanism of denial of reality can passively induce a state of non-belonging – an effect that can also be produced by cinema. This appears to be a concern for various film theorists. Or, to the contrary, cinema could exercise the role of liberator from this model of passivity, adjusting the critical point of view of the receiver in relation to the sensation of non-belonging. Theodor Adorno, Walter Benjamin, Siegfried Kracauer, Jean-Louis Baudry, Christian Metz, Laura Mulvey – these are just some examples and the list

could continue with other names, but the proposal here is only to refer to the “universe” in question.

The dis-alienation suggested by Freud is not specifically associated with the political universe, yet cinema and its accompanying theoretical side which seeks a libertarian method inspired by Bertolt Brecht and Viktor Shklovsky are both concerned with the problem of alienation, according to Marxist theory. The influence of both authors has been acknowledged by various film directors and analyzed by numerous critics and theorists.

Marx’s *Entfremdung* (alienation) refers to the psychological disassociation of the worker in relation to the production resulting from his labor and the monetary value that he is given for his work according to the logic of capitalism. “Defamiliarization”, “distancing”, and “breaking the fourth wall” are some of the best-known methods from the Brechtian playbook that have been elaborated by politically engaged filmmakers, albeit with singular meanings on display in each of their works. Jean-Luc Godard makes reference to Brecht beginning at least with *Le Mépris* (*Contempt*, 1963) in which Brigitte Bardot’s BB moves into Bertold Brecht³. The Brechtian influence becomes more evident once Godard unites with Jean Pierre Gorin to form the Dziga Vertov Group. Beginning in 1968, both filmmakers assume the position of a radical Brecht, with a line of investigation that involves not only language, but the entire system or apparatus of filmmaking.

.....
³ T. Elsaesser, “Political Filmmaking after Brecht: Farocki, for Example”, in T. Elsaesser (ed.), *Harun Farocki: Working on the Sightlines*.

MAKING THE POLITICAL FILM POLITICALLY

Part of “making the political film politically” depended on the strategy of fighting the melodramatic political film of the Hollywood aesthetic that offered public catharsis in the place of revolution, and that, therefore, promoted passivity over political consciousness. One of the parameters of this type of political film of the 1960s is Gillo Pontecorvo’s *The Battle of Algiers* (1966), which was inspired by Italian Neorealism and which won the Golden Lion at the Venice Film Festival. The film depicts the popular struggle against French colonization in Algeria. Pontecorvo would state in defense of his film, “People practically never experience the great events of history with their own eyes.” But, for the Japanese filmmaker Nagisa Oshima⁴, *The Battle of Algiers* was more of a dramatic film than a political film due to its efficient pursuit of the spectators’ emotions – for example, through associating the death of a heroic character (that of Ali) with the stirring of the Algerian revolution. The character Ali does not report on his friends, and for this reason, the repressive French soldiers blow up the building where he is hiding with three other people, including a baby. Ali’s silence creates a melodramatic connection between the uprising and sentimental fiction that serves the film’s political purpose (or manipulation). The sequence of events is arranged in accordance with Hollywood codes, including with synchronized music to romanticize the film. As a result, the work becomes a manipulative film and ideological propaganda. Oshima’s point of view could be associated with that which Walter Benjamin calls the “aestheticization of politics”⁵.

Returning to the Freudian episode, Pontecorvo’s political film would be more of a concealer of subjective and manipulative wishes than an emancipator. The film would provoke a kind of delocalization of the naive

.....
⁴ N. Oshima, *Cinema, Censorship, and the State*.

spectator to a place whose fate becomes traced by cinema through a manipulative process: Don't talk, and die! A good revision of this system can be seen in Godard and Gorin's *Tout va Bien* (1972), within which the filmmakers stage a clear homage to Brecht.

During the time in which the debate has involved politics, it has also become clear that in the process of the disalienation of the medium, the cinematic methods practiced could transform themselves into a fetish, facilitating the reification of the subjects conducted by a discourse of farce. Estrangements without purpose, awaited distanciations, and cameras appearing onscreen as elements utilized to break the fourth wall have all been used to the point of exhaustion and are easily perceived as in films made "after the manner" of Godard, for example. Even worse than the commercial and aesthetic results of these methods is the fact of how the images become emptied of political meaning and again turn into spectacle – it will therefore be necessary to reinvent the method and film artists will do it with similarities and differences.

Coincidentally, or as a consequence, the concept of the mechanism⁵ penetrates film theory and practice in the sense that it incorporates the "all" of cinema and should be thought of as a wall to be demolished: Film-making without its traditional hierarchies of functions, the author that ceases to be the "artist" and becomes a collective without attributed individual names, the alternative distribution system, and, of course, not to mention linguistic procedures that juxtapose sound and image in deliberately radical fashion. Godard and Gorin made experimental films that sought not only a liberating position for their spectators, but also those spectators' complicity in acts that, at the time, were seen as revolutionary⁶.

.....
⁵ The concept became known in cinema theory due to the article by J.-L. Baudry, "Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité", *Communications*, n. 23.

⁶ Today, they can be decodified as terrorists. For example, when they offer a manual about how to make a domestic bomb in *Wind from the East* (1968).

The demolition of the fourth wall moves towards the direction of denouncing the cinematic “apparatus”⁷, a “mechanism” that integrates all of the particularities of a film beyond its message and aesthetic technique: The dark room, the projector, the chair, the programming, the duration of the film. This line of thinking fueled the criticisms of so-called “operational images” produced by the photographic box, placing the very machine⁸ and its “technical images”⁹ in question and drawing attention to the production of medical and industrial images as well as images of training.

In a certain sense, it would be necessary to reinvent Brecht or even search for a comprehension of “going beyond Brecht”, rethinking and producing other effects proper to a more recent context with different perspectives. Authors have ended up going back to Benjamin¹⁰ in order to commence a rereading of Brecht, beginning with Benjamin’s text about the gesture, which he wrote in relation to Chinese¹¹ theater when he saw the Peking Opera in Moscow, for example.

KLUGE IN FAROCKI

Within the perspective of the New German Cinema, the prize-winning filmmaker and intellectual Alexander Kluge is a torchbearer of Brechtian theory who proposes a kind of editing made through connecting contradictory images, or even images with no immediate connections between them, with the goal of providing particular associations for his audiences. He thus proposes the guidance of narrative towards a place in

.....
7 L. Althusser, *Ideology and Ideological State Apparatuses*; e J.-L. Baudry, op. cit.

8 See V. Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*.

9 In commenting on Kittler’s and Flusser’s concepts, Elsaesser observes that the operational or technical images, according to Flusser and Kittler, drew Farocki’s attention before they appeared in better-developed form in the work of these theorists. See T. Elsaesser, “The Future of ‘Art’ and ‘Work’ in the Age of Vision Machines: Harun Farocki”, in R. Halle; R. Steingröver (eds.), *After the Avant-garde*, p. 37.

10 W. Benjamin, “Que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht”, *Magia e técnica, arte e política*, p. 89. (PT)

11 B. Brecht, *Man Equals Man*.

which spectators' minds can be active in response to images and avoids a manipulative process as much as possible¹². Kluge is a filmmaker aligned with Brechtian concerns, but he has proceeded by researching his own methods in the sense of fostering his spectators' intellectual participation. Beginning in the 1980s, Kluge's works became more strongly built with a variety of image fragments composed of photographs, archival footage, illustrations from children's books, drawings, material from television, and intertitles, in addition to documentary footage and fictional episodes recorded especially for the films. According to Stuart Liebman, "Instead of putting these fragments together as an 'ideal meaning', Kluge puts the emphasis on the role of the spectator in the production of meaning. The more loose the logical connection is, or the wider the gap is between consecutive images, the more space is left to the spectator to activate his own *Phantasie*."¹³

In *Yesterday Girl* (1966), Kluge already uses heterogeneous materials like drawings and models, albeit in inhibited form. This procedure gains essayistic meanings in *The Power of Feelings* (1986), in which one can perceive its intense and impactful usage. The political importance of the procedure is not merely in the fact that the images refer the spectator to new sentiments, but also in the fact that the historicity of the mediums and materials used is evidenced through an editing scheme that does not provide visual homogeneity. Mirian Hansen has associated Kluge's constructions of short narratives with intertitles to early films made in the era of nickelodeons¹⁴.

In addition to a usage of heterogeneous material, Kluge adopted a

.....
12 M. Langford, "Alexander Kluge", *Senses of Cinema*.

13 S. Liebman, "On New German Cinema, Art, Enlightenment, and the Public Sphere: An Interview with Alexander Kluge," *October*, n. 46.

14 M. Hansen, "Reinventando os nickelodeons: Considerações sobre Kluge e o primeiro cinema"; R. Stollmann, "A realidade não é realista: Alexander Kluge, o cinema alemão e europeu", in J. de Almeida (org), *Alexander Kluge: o quinto ato*. (PT)

realistic representation of performance with documentary and fictional elements in his fragmented narratives. One example of documentary and performance that is frequently commented upon is the frame in *The Female Patriot* (1987), in which the character of the history professor Gabi Teichert goes to the convention of the Social Democratic Party (*Sozialdemokratische Partei Deutschlands*) and speaks with real politicians to vindicate a “German story that is worth teaching.” The German history teacher, played by the actress Hannelore Hoger, leaves the convention delegates perplexed and irritated. These procedures are elements of linguistic construction and are not directly connected to the apparatus. However, the filmic material’s heterogeneity denounces an apparatus through its very composition, thus turning itself into an ethical choice of the filmmaker, since the history of cinema and its inventions presents itself in films themselves as well as in their narratives. After this era, Kluge practically stopped making films with cinematographic proposals and began working with television documentaries and writing books.

Starting from this framework, this article will make deductions about the beginning of Harun Farocki’s work. The filmmaker and subsequent video artist made public the influences of the Dziga Vertov Group and Godard on his practice (as well as his known admiration for Straub-Huillet), but spoke little about the influence of Alexander Kluge¹⁵. Authors that approached Farocki’s work typically noted that he needed to differentiate himself from members of the previous generation of German filmmakers, which, in this case, was precisely the generation of Alexander Kluge¹⁶. On a rare occasion, in an interview with Thomas Elsaesser, Farocki defended Kluge from accusations made in respect to the guiding presence of his

.....
 15 See C. Pavsek, “Harun Farocki’s Images of the World”, one of the few articles to present Kluge as an influence on Farocki’s work.

16 Ibid.

voice in films, saying, “Kluge has such a wonderful feminine Saxon word-melody!” He then continued, “When Kluge speaks it’s not at all easy to understand what he says – there is still plenty of work for the spectator”¹⁷. But Farocki also accused: “Kluge is just too much of a megalomaniac to make co-operation possible”¹⁸. Since both artists were German and produced political works, it could appear that these are the most important connections between them. Nevertheless, there is also a deep relationship, that is perhaps more defined, between the filmmaking procedures of the two directors: The usage of images from different sources, the conductive narrating voice of the essay film (even though Farocki chose various voices in addition to his own), the lack of concern with filmic time, and the great concern with the intervals between images in montage.

Farocki began his career with the support of television by making works in 16mm to be transmitted through the medium¹⁹, since during the 1960s and 1970s, television was what welcomed the cinematic vanguard in West Germany²⁰. According to the filmmaker’s website, it was only in 1970 – after he had made 11 films – that Farocki’s film *The Division of All Days* (1970) became his first work to participate in a film festival (in Oberhausen)²¹. His early films, already considered to be essayistic, counted with his participation as an actor and with filmed performances. These film essays explored

.....
17 T. Elsaesser, “Making the World Superfluous: An Interview with Harun Farocki”, in T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 188.

18 R. Hüser, “Nine Minutes in the Yard: A Conversation with Harun Farocki”, in T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 311.
19 WDR (Westdeutscher Rundfunk) see: 1. Original title *Jeder ein Berliner Kindl*, Director Harun Farocki Cinematographer Gerd Delp Production DFFB, Berlin-West Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 4 min. 2. Original title *Zwei Wege Director*, Scriptwriter Harun Farocki Cinematographer Horst Kandler Production SFB, Berlin-West TV-producer Hanspeter Krüger Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 3 min. First broadcast 31.03.1966, Nord 3 Note commissioned for the TV series *Berliner Fenster* 3. Original title *Die Worte des Vorsitzenden Director* Harun Farocki Assistant director Helke Sander Scriptwriter Harun Farocki, based on texts by Lin Piao Cinematographer Holger Meins Production DFFB, Berlin-West Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 3 min. First broadcast 27.06.1969, ZDF 4. Original title *Die Worte des Vorsitzenden Director* Harun Farocki Assistant director Helke Sander Scriptwriter Harun Farocki, based on texts by Lin Piao Cinematographer Holger Meins Production DFFB, Berlin-West Format 16mm, b/w, 1:1,37 Length 3 min. First broadcast 27.06.1969, ZDF.

20 N. Alter, “Two or Three Things I Know about Harun Farocki”, *October*, n. 151, p. 24.

21 See <<http://www.harunfarocki.de/home.html>>.

effervescent issues of his time such as strikes, wars, and ongoing public debates, and they can be associated with a style of production typical to television. The medium at that time marked a very new event, and it was only in 1963 that Zweites Deutsches Fernsehen – ZDF (Second German Television) began centralized transmission of television with continual programming. This context indicates, in Western German television’s birth, a type of production work undertaken without the expectation of traditional cinematographic recognition, characterized by the usage of filmic material (16mm and 35mm), content directed towards reception within a cinema theater, and duration that fell within festival range (short films, up to 15 minutes, and long films, over 60 minutes). From the beginning, Farocki’s films did not make use of well-known actors, nor of pre-established durations, and despite being filmed in 16mm, they debuted on television. For these reasons, Farocki began his career as a filmmaker who was considered to be an extreme outsider, one who failed to meet the basic requirements for a successful career at the time with an aim to screen work in reputed European festivals. It is worth remembering that both Godard and Kluge ended up dislocating themselves towards a type of impure cinema made up of works financed by television, but that they did so after they had received recognition from important European festivals that assured them space for daring experiments and guaranteed reception.

FOUND-FOOTAGE FILMS

In the short film *White Christmas* (1968), Farocki uses images from different material sources²² to make what can be considered a “proto” found-

.....
 22 See H. Steyerl, “Beginnings: Harun Farocki, 1944–2014”, *E-Flux*, n. 59, which says: “Harun Farocki’s legendary works – as filmmaker, writer, and organizer – are full of exemplary beginnings. From agitprop shorts to film essays and beyond. From didactic fiction to cinema vérité. From single channel to multi-screen. From Kodak to .avi, from Mao to mashup. From silent films to hyperventilating talkies. From close reading to distanced comment. From interview to intervention, from collaboration to corroboration. On July 30, Harun Farocki died.”

footage film within his extensive body of work. This film of around three minutes in length is a collage of photos and images from different sources, all synchronized to a soundtrack of music by Bing Crosby, that criticizes the innocent image of a white Christmas offered while people die in the Vietnam War. One year later, Farocki made a film on the same subject – perhaps the most commented-upon of all his works – called *The Inextinguishable Fire* (1969), which makes use of performance, but not of archival material. Farocki returns to the essay procedure marked by multiple images from different origins in *The Trouble with Images* (1973)²³, which was compiled from television scenes. This was his first film made entirely with archival footage. During the previous year he had made *The Language of Revolution* (1972) with a great part of the material filmed by third parties, but still with some excerpts filmed by him. About *The Trouble with Images*, Farocki offered the following: “I want to demonstrate that most feature films are of the sort that make people lose their interest and appetite for the real world.”²⁴ This is a nodal point of production in his most distinct styles of filmmaking (activist, observational, or essayistic), adding to the fact that the phrase rightly corresponds well with the inhibition about which Freud wrote.

OBSERVATIONAL FILMS: NEITHER OF THE TWO, NOR BETWEEN THE TWO, BUT BEYOND THE TWO

Whoever knows a little about the work of Harun Farocki easily recognizes his activist films (*The Inextinguishable Fire*, etc.) and the grouping of

.....
 23 See V. Siebel, “Painting Pavements”, in T. Elsaesser (ed.), op. cit., p. 45: “The aim was to expose their machinations. The WDR (West German Broadcasting) offered him a platform for this. In 1973, for the series *Telekritik* (tele-criticism), Farocki made *Der Ärger mit den Bildern* (*The Trouble with Images*), a critical meta-film in which he settled scores with the television news feature as a format, by pointing out the systematic over use of meaningless images.”

24 <<http://www.harunfarocki.de/films/1970s/1973/the-trouble-with-images-a-critique-of-television.html>>.

essay films or compilation films²⁵. His most recent films are denominated as “observational films” and, according to Pavsek, had their start with the film *An Image* (1983): A documentary with long takes in which the camera puts itself in the position of voyeur during a session of photos taken of a nude woman for *Playboy Magazine*. The film is 25 minutes long and was made for television for the series *Projektionen '83*.

The fact that the camera takes its time in residing on the image – thus leaving the spectator in the place of an attentive participant – and the fact that these films steer towards denaturalizing images²⁶ are important elements, since a singular and strategically used discomfort is provoked by the positioning of the parts involved in observational films: The position of television that “commissioned” the film, aiming for criticism of the advertising image of consumption, and the position of photographers that believe they are being filmed in order to be publicized. Farocki, however, does not opt for any of the sides and affirms that he wants to go beyond these places²⁷. The duplicity of positioning is better understood if the spectator knows of Farocki’s standpoint as a militant author and contemplator of images. Furthermore, Farocki does not ever position himself out of the scene. The spectator is imprisoned in the ghostly trap between two places, with the hope that the filmmaker chooses one of them – the place of enjoying the image of a naked woman, and that of the critic of the system of image exploitation. Between the uninformed spectators (the Testadura, as philosopher Arthur Danto said in respect to the naive spec-

.....
 25 The theory contains debates about the precision and the nomenclature of filming procedures that arose with the usage of recycled material in film and television. *Compilation Film* refers to a tradition first theorized by J. Leyda, *Film Beget Films*. Later the term *Found Footage* arose, and more recently, *Film-Essay* or *Essay Films*.

26 Effects marked by C. Pavsek, op. cit.

27 “This film, *An Image*, is part of a series I’ve been working on since 1979. The television station that commissioned it assumes in these cases that I’m making a film that is critical of its subject matter, and the owner or manager of the thing that’s being filmed assumes that my film is an advertisement for them. I try to do neither. Nor do I want to do something in between, but beyond both.” Synopsis written by Farocki, see <<http://www.harunfarocki.de/films/1980s/1983/an-image.html>>.

tator facing contemporary art²⁸⁾ and the accomplice-spectator of political criticism, Farocki looks for another path altogether.

In *Still Life*, made in 1997, the filmmaker returns to the subject of photography of consumption, this time showing objects being meticulously prepared for publicity purposes, in a longer film that had its debut within an art exhibition. Once again, Farocki places the spectator in front of the contradiction that, on one hand, waits to fulfill the place of the cultural critic of consumption and, on the other, frightens him with the dignity with which the advertising work is treated, showing the persistence, dedication, and obsession with details through which an image is constructed. In this case, Farocki's solution surpasses the ghost of double place in surprisingly associating the advertising photographer with 17th-century Flemish paintings. The hypothesis presents itself like a third-party conciliator, but is also disturbing. Flemish painting, which describes objects, arose during the birth of the capitalist system in the region, just as the advertising image, in its way, serves the capitalist consumption system in our time. The *pronkstilvenen* or the "ostensible still life" would describe the abundance of objects and food items – or animals to be eaten, at that time. It is estimated that, during the Dutch golden age, between five and ten million paintings were produced with the aim of being sold, different from the Italian system that sponsored pictorial production through the Church or through bankers. In this way, by association, the specter also emerges that the advertising image is the recognized iconicity that represents our age, surpassing art or film photography. At the end of the film Farocki, maintaining his humanistic concerns, argues that the people who build the objects cannot be seen in the images and therefore cannot be imaginable, just as how the people who view the object also become unimaginable, all of which leads to

.....
28 A.C. Danto, "The Artworld", *Artefilosofia*, n. 1. (PT)

a new “starting point for a new vision of the human being”. Documentary sketches of advertising photographs with an observational character join with images of Flemish paintings, with voiceover narration making associations between them or else producing associative contrasts.

Farocki’s observational films are composed with few camera movements and few positioning angles – they are almost security videos. In the case of *Still Life*, there are many extended close shots, and at first, their usage appears to be a particular strategy to concede time so that the spectator may retain his view of the image. The next step is to find a reason for this choice of the filmmaker, since for some time the spectator stays in front of long shots without the expected connections to other shots, no cuts, no fusion, almost no “montage”. It is left to the spectator to question the author’s intentions and make associations, generally starting from historical references – whether from the theme, or from language, or from the medium in its specificity. This procedure suggests a significant dislocation in Farocki’s career, which, little by little, removes itself from cinema to enter the world of art in its contemporary perspective.

A more recent example of this procedure is the series of video installations, *Serious Games*, begun in 2009. The first work of the series, called *Immersion*, is composed of a two-screen installation filmed in an American military training center in California. The left-hand screen shows a computer training game and the right-hand screen shows a person wearing a virtual reality mask. There is nothing new in the language of either film, if not the division of the image that raises intellectual questions and associations related to the very division of the subject from what the image represents. However, when the soldier suddenly makes manifest his traumatic collapse, the left screen turns disturbingly black²⁹. What is being shown is a

.....
 29 L. Chinen, “At Our Expense: Harun Farocki’s Images at War”. *Rhizome*: “Initially, I wasn’t aware that the exercise

therapeutic game for war veterans who have Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD). For nearly the entirety of the 20-minute-long film, the soldier retraces his traumatic warpath, now within a simulated space in the video game and accompanied by a psychologist in a supposedly therapeutic activity. The game situation employed to cure war trauma is itself anecdotal if we take into account the theoretical relevance of the theme in the fields principally of psychoanalysis, psychology, and literature. Trauma is a theoretical concept that Freud and Lacan recreated in psychiatry to name a complex and important approach in psychoanalysis and in studies about the psyche in general. More recently, literary studies adopted the concept of trauma to speak about the Holocaust. This is to say that the theory of trauma carries an intellectual weight in the humanities, which immediately contrasts with the usage of games for therapeutic ends. This issue presents itself as a subtext to the curiosity in understanding how the visual field and the psyche can be affected by computerized image technologies. Once again, the specter of the double appears, willed into place precisely by the absence of a cinema of associative montage and by the presence of a “direct” cinema, but a contemporary kind of direct cinema that awaits the judgment of the spectator who no longer believes in the raw truth of the camera. The narrative proceeds and the soldier “relives” the trauma in a blunt manner – making ever-larger the ghost that inhabits the space between the image that wants to show itself (Farocki alleges that it was very easy to obtain permission to film inside the military training center³⁰, and it is imaginable that the center wanted to be publicized) and that which

in part two was staged; a similar slippage between reality and simulation occurred in the third part, *Immersion*. In a therapy session, a soldier retells a traumatic combat experience while wearing a headset streaming a simulated environment which replicates the memory. The soldier seems more and more vulnerable as the session proceeds, revealing feelings of disconnect toward his fellow soldiers and the sight of the mutilated body of his partner. When the session ends, though, the soldier smiles, an audience claps, and we see that this whole scenario was a demonstration of the software used to recreate war environments to treat post-traumatic stress disorder.”
30 Ibidem.

investigates (on the part of the filmmaker) without being able to fall easy prey to the Baudrillardian trick of the simulacrum as an image of the copy of reality. Conducting the film along this line of tension towards the point in which the soldier reveals himself as a software salesman is an act of great expertise on Farocki's part – a rhetorical doubling strategy that dislocates itself from the method of meta-language used in earlier years. Such a dislocation also enables consideration of Farocki's concern with psychic alienation, perhaps as a predecessor of political alienation.

PASSAGE TO SPACE

This creative trajectory, which occurred between 1983 and 2009, is known as the journey of the filmmaker towards the condition of artist, which met with great critical acclaim. Farocki's first art installation, *Interface*, was commissioned by the Lille Modern Art Museum in France in 1995. The commission envisioned a piece by the artist about his work, and Farocki inaugurated this stage with a question about what it meant to use works from other people. The Soviet filmmaker Esfir Shub made films with material from other films beginning in 1927 and is the introductory example of a type of film, if not genre, constituted from archival material³¹. Starting from this point, there have been innumerable other films made with various materials. In the context of the Second World War, the infamous film *The Eternal Jew* (1940) was composed primarily from third-party images in order to manipulate the German public and justify the crimes committed by the Nazi regime. Later, Alain Resnais's renowned film *Night and Fog* (1956) made use of archival footage to raise the spectator's awareness of his commitment to a politics of images, a usage that Farocki has

.....
³¹ See J. Leyda, op. cit. Once can consider that even the films of the Lumière brothers are made of archival material, since many scenes were not filmed by them, but with cameras sent out to "bring the world to the world".

said inspired him³². Both cases bring to bear the complex ethical issue of the Holocaust, with the first case used for making Nazi propaganda and the second with the goal of considering the absurdity of the event's atrocities. Images of the Holocaust represent a crucial point in the discussion of the truth of the image in the 20th century, and this discussion can be followed through the debate proposed by Claude Lanzmann in *Shoah* (1985). A curious example is the fact that the first fiction film to use scenes of material registered in the concentration camps was *The Stranger* (1946), directed by Orson Welles. The film is about the postwar hunt to capture a fugitive Nazi. In order to convince the character of the Nazi's wife about the true identity of her husband, the investigators use real scenes from the Holocaust to guarantee the truthfulness of their position. However, in *Interface*, the problem that Farocki approaches – despite touching on the margin of the question of the truth of the image – directs itself to an appropriation of images that were initially made for one context and that then gained another through subsequent reassembly.

With *Interface*, Farocki also inaugurated a mode of presenting a film by means of two screens to enter into dialogue with the viewer in an art gallery, operating in a very different circuit from that of the film club. In addition to the basic social differences generated by mere facts – a work of art is expensive and generally made with cheap materials (with exceptions, of course), while a film needs a great deal of money to be made but very little to be watched – the two intellectual worlds each produced theories that are inherent to their fields³³. Sometimes theory and production meet,

.....
 32 T. Elsaesser, "Political Filmmaking after Brecht: Farocki, for Example", op. cit.

33 It would be an error to say that there is no political concern in 20th-century fine arts, but great conversations involving Clement Greenberg, Arthur Danto, and Aby Warburg touched on politics in a tangential manner. Giulio Carlo Argan was an example of a historian and political activist. The celebrity-artists who have been discussed in intellectual circles, such as Duchamp, Picasso, and Warhol, are not recognized for their political performances. In cinema, the division can be considered another: Between Hollywood cinema and European. In the European universe, a significant portion of great names made films with political concerns or platforms: Eisenstein, Vertov, Godard, Resnais, Marker, Fassbinder, Pasolini, Visconti, Oshima, and Marker – to name a few of the classics.

but not always. One example is precisely the concern with the alienation of the spectator, which was emblematic of postwar political cinema and fueled by a robust and lasting debate, and which did not provoke a discussion of art at the same level. It is not that the debate was seen as being over form and realism in the arts, over general and specific objects, or even over the end of art history. Politics fomented various movements, but did not present itself as the primary subject. Today, one of the demands of “political discourse” in contemporary art is to diminish the space between art and life, due to the fact that art in recent times has produced a hermeneutic intellectual discourse deemed inaccessible to novitiates and to social classes that have not been introduced to it.

When Farocki presented *Interface* in a museum, he also made a linguistic passage towards an eye divided between two screens for the viewer accustomed to seeing paintings on walls. The German curator and theoretician Doreen Mende called this moment of his work a “spatial turn”³⁴. Together with the divided space, the “film” was exhibited in continual looping, without the old need of the apparatuses of cinema and television to program the time of the exhibitions. The audience of art installations would therefore encounter the “film” in any part of its narrative and the artist would understand that it would be necessary to conceive of an adequate language for this phenomenon.

Thematically, *Interface* prompts one to think of Farocki’s artistic practice that recuperated his films in order to produce a meta-language that reflected on his work, triggering a self-referential process that coincided with the trajectory of a career as it withdrew from cinema and approximated museum and gallery art. In 1997, the film *Still Life* had its debut in documenta in Kassel, but within a series of films connected to the exhibi-

.....
 34 D. Mende, “The Many Haruns”, *E-Flux*, n. 59.

tion, not as an installation. *Interface*, however, had an extensive career in art museums following its Lille premiere and was ironically welcomed by two rival critical factions within the debate over art during the end of the 20th and beginning of the 21st centuries: Those that proposed the “end of the white cube”, whose chief proponent was the French curator Catherine David, and those who represented the struggle for the importance of the “specificity of the medium”, whose chief defender was the American critic Rosalind Krauss.

THE MOVEMENT OF THE HORSE: DOUBLE ATTACK

Catherine David, an enthusiastic frequenter of film clubs, was the first female curator of documenta and was responsible for commissioning Farocki’s film *Still Life* for edition X of the gigantic exhibition. Decreeing the “end of the white cube”, understood as a neutral space conceived to guarantee an atemporal quality and sanctity to the works in art exhibitions, the curator also broke with a representation of the ideology of modernism by inferring that the white cube favors the aspirations of a meta-narrative. David consequently alleged that contemporary practices no longer corresponded to the proposals of a space considered “neutral”³⁵. With interdisciplinary and multicultural appeal, the exhibition spatially and conceptually extrapolated the environment expected of the museum by expanding beyond the city of Kassel and beyond the walls of a warehouse with installations, performances and conferences (the famous “100 days, 100 guests”) featuring political manifestations as well as aesthetic ones.

On the other side, the American editor and critic from the influential journal *October* did not agree with the end of the white cube and accused documenta X of being precisely the model of a fraud in contemporary art with its ubiquity of so-called “art installations”. For Krauss, the artis-

.....
35 See R. Storr, “Kassel Rock: Interview with Curator Catherine David”, *Artforum*, v. 35, n. 9, p. 77.

tic means and materials, when transformed into installations, created spectacles that “swallow and oppress their spectators”, induced by large art fairs³⁶. To advance her point of view, Krauss used Harun Farocki³⁷ as an example, challenging David’s point of view in respect to his works, which were “perversely [...] always referred to as installation”. Furthering her provocation, she recalled that the works of the filmmaker were indeed “projected on the white wall of the cube”. After a few paragraphs explaining the relation between Farocki’s method of editing and his medium, Krauss argued that in *Interface*, contrary to in an art fair installation, “Farocki’s viewer is required to linger over his films so as to analyze their *raison d’être*”. And, she claimed, “in this task the viewer here enters the *Schnittstelle* [*Interface* in German] to identify with the artist”.

Farocki was invited by Catherine David to participate in this competitive environment of contemporary art for the first time, and some years afterwards, he fell into grace with Rosalind Krauss, who affirmed having seen *Interface* in *Jeu de Paume*, in Paris, probably in 2009³⁸. She considered Farocki a “knight of the medium”, defined as one of those who “are doing what they have to do, which is reinventing the medium by inventing or borrowing a new technical support”. The knight’s list included artists such as William Kentridge, James Coleman, Ed Ruscha, Sophie Calle, and Christian Marclay. In her most recent work, *Under Blue Cup* (2011), Krauss makes an interesting theoretical articulation with the implication of the word “knight” to analyze Farocki’s *Interface*.

There is a subtitle called “Farocki’s Fork” in the chapter called “Knight’s Move”, inspired by the knight’s movement, whose reference is

.....
36 R. Krauss, “The Power Of The Specific Image”. “The media, translated as video installations, which create vivid spectacles that engulf and overwhelm their viewers are now, indeed, the contemporary work elicited by the international exhibition or art fair.”

37 Ibidem.

38 Y.-A. Bois, “In Conversation: Rosalind Krauss with Yve-Alain Bois”, *The Brooklyn Rail*, Feb 1st, 2012.

the work of the same name by Viktor Shklovsky, published in 1923. Shklovsky's *Knight's Move* contains a collection of short articles written in previous years for a theater journal, and he begins by affirming that there are many reasons for a "strangeness of the movement of the knight", with "the first being the conventionality of art." He affirms that the second reason resides in the fact that the knight is not free, "he moves in the form of an L because it is prohibited for him to take the road in a straight line". Before going further, it is necessary to remember that "strangeness" refers to the famous concept of *Ostrannenie*, which is called "defamiliarization" in English.

To explain his hypothesis, Krauss describes Farocki's operation, which presents the transposition to the digital universe of filmed celluloid images that can be touched with the hands, showing that the filmic material disappears without leaving a trace. This transposition is associated with the process of Enigma, a Nazi encryption machine whose first versions had a model with a typewriter incorporated in the device. Most of the Enigma models used three or four rotors with a reflector to allow for the same configurations to be used to code and decode messages. *Interface*, which in German is *Schnittstelle*, also means "editing table". In the words of Farocki, "Might this editing station be an encoder or a decoder?"³⁹ Is it to decode a secret or to maintain one? Farocki, with his dual-image projection (in the case of the version mentioned by Krauss, two televisions on top of a pedestal), presents on one screen the raw material to be edited, and on the other, the edited footage.

Krauss then creates the following argument: "The double doubled as Farocki's celebration of specificity is enrolled as medium – the double of the knight's fork – holding the installation's king in check. As knight of

.....
39 R. Krauss, op. cit.

the editing room, he says ‘check’ to installation art’s demand for an end to the medium, as for the white cube. His works may be called installations, but this circumvents the question.”⁴⁰

On the chessboard, the fork represents a double attack move through a bifurcation by which the knight is strategically placed in position to attack two important pieces of the opponent at the same time. The opponent will lose one of them, since it is impossible to defend both simultaneously. When the tactic is very efficient, the knight can put the king in check. Other pieces can also make the double attack, but the knight is known best for this tactic because of its unique movement on the chessboard. The fork of a king or a queen is sometimes called the royal fork. In the case of Shklovsky, the evoked knight’s movement seems to relate to his 1925 article “Art as Technique” or “Art as Device”, in which he presents the need for the technique of defamiliarization in art to liberate the images that are solidified and not perceived by their continual usage without reflection. However, the knight’s movement is also a metaphor for the tortuous path that Shklovsky prefers to the “obedient movement of the pawn and the king”.

Between two theoretical and critical universes, Farocki lent the political discussion necessary for the moment to documenta, but persisted in the modernist game whose ethics demand the “invention of a medium”, as Stanley Cavell wrote⁴¹. The book *Art Since 1900* (2004), a summary of the history of art in the 20th and 21st centuries that was edited by Krauss and by other historians connected to *October*, included an entry on Harun Farocki in its third edition of 2016 among the proportionately few examples of art after 2000⁴², arguing that “Harun Farocki exhibits a range of

.....
40 R. Krauss, *Under Blue Cup*, p. 114.

41 S. Cavell, *The World Viewed*, p. 104. “I characterized the task of the modern artist as one of creating not a new instance of his art but a new medium in it.”

42 The compendium presents only twenty artists from 2000 to 2016.

works on the subject of war and vision at the Ludwig Museum in Cologne and Raven Row in London that demonstrate the relationship between popular forms of new-media entertainment such as video games and the conduct of modern war”⁴³. A double attack in the art canon – the movement of the knight is the movement of the brave, says Shklovsky. It is a fact that Harun Farocki never stopped making films, but he is one of the filmmakers most recognized as being an artist of contemporary art.

COMPUTER, A MEDIUM. ANYWAY

During the *Programming the Visible* exposition at the Paço das Artes, Brazil was suffering its greatest political crisis of the previous twenty years. The ruling Workers’ Party was being accused of responsibility for a gigantic corruption scheme and the President of the country suffered an impeachment process, whose result would be achieved some months later. Groups of friends and colleagues were divided in respect to their opinions and the media was accused of manipulating public opinion about the impeachment, which was called a *coup d’etat*. The exhibited works of Farocki guided a very peculiar and effervescent public space filled with graduate students in media studies, cinema, architecture, art, sociology, education, and other fields, as well as teachers and researchers in them. I welcomed hundreds of students for informal conversations about Farocki’s work, which always returned to questions of image and media in relation to local politics. I have the impression that Farocki would have liked to participate in those debates with people so close to the game images in *Parallel*. Many were happy to recognize the games they were so familiar with in the exhibited works in the format of large projections. Some attentively made their way through the installations while carefully listening to what the images had to say to them. I thought about the

.....
⁴³ H. Foster et. al., *Art Since 1900*, v. 2.

fact that the images in the local media did not prohibit people from going into the streets in protests in favor or against the government, although the pro-government intellectuals affirmed that, in reality, the media was manipulating the naïve. There is really a very tenuous line between images that manipulate and those that inhibit. Above all, these people, who are young and knowledgeable about games, did not experience the 20th-century debates about the status of the image in politics or the political image.

In the case of the Brazilian debate over the image, I always keep in mind Glauber Rocha's proposal made in reaction to a supposed provocation of Godard about the so-called "Third World Cinema", which the Frenchman believed should be destroyed (I think in revolutionary fashion)⁴⁴. Glauber, on the other hand, argued that Brazilian cinema had barely even been built, "on all levels, in language, in aesthetics, in technique". This probable gap between the European debate about political cinema and the Brazilian debate implicates what kind of reading of Farocki's work? It is difficult to measure, but there is a significant academic interest for his cinema in cinematheques and in film clubs that is always associated with the political realm.

Farocki's work was likely initially shown in Brazil around 2008 or 2009, with one or two films shown during film series in Itaú Cultural and CINUSP (Cinema of the University of São Paulo). Later, in 2010, his *Serious Games* installations were exhibited at the 29th São Paulo Art Biennial, during which time an extensive series of his films also took place at the

.....
 44 G. Rocha, *Revolução do cinema novo*, p. 201-202. "I spoke [...] with Godard, who told me: 'You, Brazilians, should destroy cinema'. I don't agree. You in France and Italy should destroy it. But we are still building it on all levels, in language, aesthetics and technique."; p. 151-152: "I recently spoke with Godard about political cinema. Godard insists that we in Brazil are in an ideal situation to make revolutionary cinema, and contrary to this, we still make revisionist cinema that is giving importance to drama and development of the spectacle. In his conception today there is a cinema for four thousand people, from militant to militant. I understand Godard. As a European, French filmmaker, it is logical that he would suggest the problem of destroying cinema. But we cannot destroy something that doesn't exist yet. And raising these issues is sectarian and therefore wrong. We are in a phase of national liberation that also passes through cinema, and the relationship with the popular public is fundamental. We don't have to destroy but build. Movie theaters, houses, roads, schools, etc."

Cinematheca Brasileira. Since then, various screenings and exhibitions have taken place in Brazil, with a highlight being a 2012 screening at MAR (Rio de Janeiro Art Museum) called *Harun Farocki e a Política das Imagens* (*Harun Farocki and the Politics of the Image*) that included the participation of the artist Antje Ehmann, his partner, who gave a course and workshop. I initially contacted Farocki to propose an extensive exhibition at the 2010 Biennial and we talked about this possible project that did not happen at that time. That same year, however, we had contact about the possibility of a conversation in Johannesburg on the occasion of the exhibition of his exceptional work *Deep Play*, about the World Cup of 2006⁴⁵. That year, the World Cup took place in South Africa, but Farocki was unable to attend the event that announced his presence.

During a conversation with Priscila Arantes about this frustrated exhibition project, the generous opportunity arose to exhibit part of Farocki's work at the Paço das Artes in 2015, a project that was postponed until 2016. *Interface* was the first work chosen for its seminal importance and as a way of giving an axis to the exhibition. In addition to the fact that it had never been shown in Brazil, the work corresponded to a displacement not only of an artist, but also of an entire apparatus of thought that 20th-century cinema represented. Farocki was not the first filmmaker to show in galleries, nor was he the first artist to produce films for museums. His trajectory, however, configured a significant reorganization of intellectual and critical thinking around programmatic cinema in the form of film installations for artistic environments. There are various criticisms of this reorganization⁴⁶, but the exhibition space has come to welcome films in

.....
 45 Nora Alter relates that Farocki adored football [soccer] and that it was the only arena in which he expressed national pride. She also said that he watched the Brazilian World Cup games in 2014. It would be interesting to know what his reaction was to the Brazilian team's embarrassing 7-1 loss to the German side. How would he have understood the images of a profound wound to Brazilian national pride?

46 See R. Bellour, *La querelle des Dispositifs*.

a systematic manner, even through swapping works with cinemathèques and festivals. And, if Farocki is a great filmmaker who achieved the feat of also becoming a recognized artist, *Interface* is a paradigmatic work representing this junction.

Interface is also paradigmatic because this junction offers a *point-de-capiton* or a nodal point (according to Freudian terminology) for possible meanings of medium in the face of the enigma of the computerized machine that today dominates art installations as much as it does film series. It can be observed that, ironically, even today, the films presented in installations tend to be described as “videos”. Could this be an inheritance of “video art” or simply a submission to the computational universe, where film is always called “video” – “YouTube video”, video format, etc? It is precisely this debate with which Farocki’s other selected work, *Parallel I-IV*, engages. The work is an installation in four parts that reflects on computerized games; it was begun in 2012 and finished in 2014 as what was ultimately the last work of the artist, who died that year. Excerpts from popular games like *Minecraft*, *Grand Theft Auto*, and *Assassin’s Creed* are presented, but these games speak more to art and film history than to gaming or to problems generally related to it, such as violence. One matter that intrigued Farocki was the fact that games, even at a relatively advanced age, had still not managed to produce a significant body of theory like cinema had: “When cinema was thirty-five years old, it had already its Arnheim, its Balázs, and its Eisenstein as theoreticians.”⁴⁷ And he continues: “So somebody had to start. In all modesty, I’m not theorizing it, but somehow I tried to open this field for reflection.”⁴⁸

In order to problematize the playful nature of the computer-generated image, the artist based himself in a general manner on cultural notions

.....
47 See “The New Constructivism: Harun Farocki and Erika Balsom Discuss Parallel I-IV”, *infra*.

48 *Ibidem*.

about the technical reproducibility and cultural histories of painting, remembering that both trajectories included the question of the image and its relationship with the real. During the projections of *Parallel I-IV*, a narrator takes us through the four artistic installations, while discussing the Greek tradition of questioning the *mimesis* in painting and mentioning the story of Zeuxis as well as the cinematographic debate about the ontology of film as explored by André Bazin. Farocki produced an “arc of history” to interrogate the most recent device, the computer, and the nature of the images it produces. The artist carefully presented the historical and cultural trajectory of the debate, refusing to incline neither towards the notion of the image generated by computer as progress, nor towards that of its being an irreversible source of alienation. At first glance, Farocki appears uncomfortable with the lack of perspective in computer games, as well as the typical violence of which the games are frequently accused. The narrator of *Parallel II* says that “the world in this game is a flat landscape, like the Earth in the pre-Hellenic vision of the World.” Farocki also appears bothered with the aspect of simulacrum of these works when he affirms that, “In films, there is the wind that blows and the wind that is produced by a wind machine. The computer images do not have two types of wind”. However, the very fact of establishing the historicity of game images suggests that Farocki is elevating these images to the condition of “first image”, as has happened with the images of Renaissance perspective, as well as with photography and cinema.

Observe, therefore, that game images are only some of the numerous images generated and co-produced by the computer. Other images, widely propagated, include computer animations for the medical and scientific fields, of which a still greater belief in realism can be attributed and which should be considered with the same scrutiny and analytic care that Farocki concedes to computer game images. In the recent exploration images recorded by NASA, the reverse shot for the participants who

commemorate the success of the astronomical exploration projects is frequently a computer-generated image or animation that could be considered a technical image in search of a narrative. Just as there is an imperious belief in the medical image – of radiography, of ultrasound – there is a growing naturalization of computerized animation as established images in the service of science. It is from this perspective that the Harun Farocki exhibition was denominated *Programming the Visible*.

BIBLIOGRAPHY

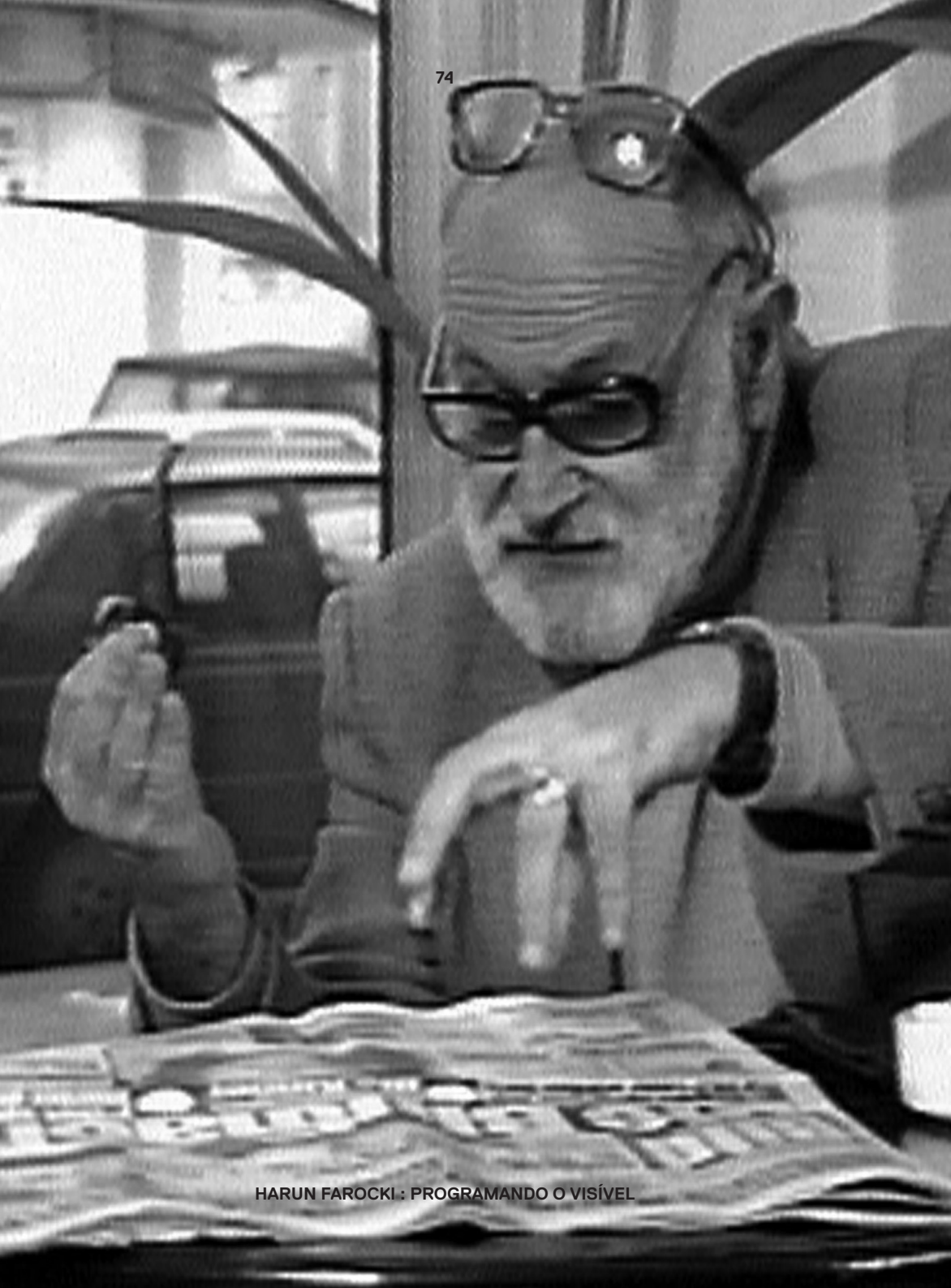
- ALTER, Nora. *Two or Three Things I Know about Harun Farocki*. October, n. 151, Winter 2015.
- . *The Political Im/perceptible: Images of The World...*. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos ideológicos de Estado*. São Paulo: Graal, 1992.
- BALSOM, Erika. *A World Beyond Control*. <<http://www.lafuriaumana.it/index.php/56-archive/ifu-23/358-erika-balsom-a-world-beyond-control>>.
- BALSOM, Erika; FAROCKI, Harun. *Parallel I-IV: Conversation. Conversation between Erika Balsom, Harun Farocki, and the Public*. <https://hkw.de/en/programm/projekte/veranstaltung/p_103694.php>
- BAUDRY, Jean-Louis. *Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*. Communications, n. 23, 1975.
- . *Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base*. Cinétique, n. 7/8, 1970.
- BECKER, Jörg. *Images and Thoughts, People and Things, Materials and Methods*. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- BELLOUR, Raymond. *La querelle des dispositifs: Cinéma – installations, expositions*. Paris: POL, 2012.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- . *Que é o teatro épico? Um estudo sobre Brecht*. Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura. 7ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, v. 1).
- BOIS, Yve-Alain. *In Conversation: Rosalind Krauss with Yve-Alain Bois*. The Brooklyn Rail, Feb 1st, 2012. <<http://brooklynrail.org/2012/02/art/rosalind-krauss-with-yve-alain-bois>>. Acesso em: 12 mar. 2016.

- BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (orgs.). Harun Farocki: Por uma politização do olhar. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. <<http://cinemateca.gov.br/farocki/catalogo.php>>.
- BRECHT, Bertolt. Um Homem é um Homem. Teatro Completo 2. Trad. de Fernando Peixoto. São Paulo: Paz e Terra, 1991.
- CAVELL, Stanley. The World Viewed. Cambridge: Harvard University Press, 1995.
- CHINEN, Lucy. At Our Expense: Harun Farocki's Images at War. Rhizome. <<https://rhizome.org/editorial/2014/jul/25/harun-farocki/>>.
- DANTO, Arthur C. O Mundo da Arte. Artefilosofia, Ouro Preto, n. 1, jul. 2006.
- ELSAESSER, Thomas. The Future of "Art" and "Work" in the Age of Vision Machines: Harun Farocki. In: HALLE, Randall; STEINGRÖVER, Reinhill (eds.). After the Avant-garde: Contemporary German and Austrian Experimental Film. Rochester, N.Y. Camden House, 2008.
- _____. (ed.). Harun Farocki: Working on the Sightlines. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- FOSTER, Hal et. al. Art Since 1900, v. 2: 1945 to the Present. 3 ed. New York: Thames & Hudson, 2016.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FREUD, Sigmund; ZWEIG, Arnold. The Letters of Sigmund Freud and Arnold Zweig. New York: Harcourt Brace & World, 1970.
- HANSEN, Miriam. Reinventando os Nickelodeons: Considerações Sobre Kluge e o Primeiro Cinema. In: ALMEIDA, Jane (org). Alexander Kluge: o quinto ato. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- HARUN Farocki e a política das imagens. Catálogo da mostra, Rio de Janeiro: MAR, 2012. <https://harun-farockieapoliticadasimagens.files.wordpress.com/2012/11/farocki_programa.pdf>.
- HÜSER, Rembert. Nine Minutes in the Yard: A Conversation with Harun Farocki. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). Harun Farocki: Working on the Sightlines. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- KRAUSS, Rosalind. The Power Of The Specific Image. <<http://www.doppiozero.com/materiali/saggi/power-specific-image>>.
- _____. Under Blue Cup. Cambridge: MIT press, 2011.
- _____. Reconfigurations in Contemporary Art System. In: ARANTES, Priscila; BOUSSO, Daniela (orgs). São Paulo: Paço das Artes, 2010.
- LANGFORD, Michelle. "Alexander Kluge". Senses of Cinema, July, 2003. <<http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/kluge/>>
- LIEBMAN, Stuart. "Why Kluge?" On New German Cinema, Art, Enlightenment, and the Public Sphere: An Interview with Alexander Kluge. October, n. 46, 1988
- LEYDA, Jay. Film Beget Films: A Study of the Complication Film. New York: Hill and Wang, 1971.
- MENDE, Doreen. The Many Haruns: A Timeline through Books and Hand Gestures from 18,000 BC-2061. E-Flux, n. 59, Nov, 2014 <<http://www.e-flux.com/journal/59/61102/the-many-haruns-a-timeline-through-books-and-hand-gestures-from-18-000-bc-2061/>>. Acesso em: 11 mar. 2016.
- OSHIMA, Nagisa. Cinema, Censorship, and the State: The Writings of Nagisa Oshima. Editado por Annette Michelson. Cambridge and London: The MIT Press, 1992.
- PAVSEK, Christopher. Harun Farocki's Images of the World. <<http://www.rouge.com.au/12/farocki.html>>. Acesso em: 11 mar. 2016.
- RODOWICK, David N. A consciência liberada de Harun Farocki. In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre (org.). Cinemas em redes: tecnologia, estética e política na era digital. Campinas: Papyrus, 2016.
- ROCHA, Glauber. Revolução do cinema novo. São Paulo: Cosacnaify, 2004.
- SIEBEL, Volker. Painting Pavements. In: ELSAESSER, Thomas (ed.). Harun Farocki: Working on the Sightlines. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- STEYERL, Hito. Beginnings: Harun Farocki, 1944-2014. E-Flux. n. 59, Nov, 2014. Edição especial dedicada a Farocki. <<http://www.e-flux.com/announcements/30738/beginnings-harun-farocki-1944-2014/>>. Acesso em: 11 mar. 2016.
- STOLLMANN, Rainer. A realidade não é realista: Alexander Kluge, o cinema alemão e europeu. In: ALMEIDA, Jane de (org). Alexander Kluge: o quinto ato. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- STORR, Robert. Kassel Rock: Interview with Curator Catherine David. Artforum, v. 35, n. 9, May 1997.

INTERVIEWS AND VIDEOS

Erika Balsom – Serious Games.

Harun Farocki On Materiality – Cine-fils. <http://maroc-servers.com/mp3/video/YuVLOzW3J-k/Harun_Farocki_On_Materiality_-_Cine-fils.html>. Acesso em: 11 mar 2016.



HARUN FAROCKI : PROGRAMANDO O VISÍVEL

**PROGRAMANDO
O VISÍVEL:
CONVERSAS
ENTRE VILÉM
FLUSSER E
HARUN FAROCKI
PRISCILA
ARANTES
SÉRGIO
NESTERIUK**

O questionamento sobre a natureza das imagens do século XXI foi o mote da exposição *Programando o visível*, apresentada no Paço das Artes, instituição da Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo entre os dias 28 de janeiro a 27 de março de 2016. A exposição reuniu uma série de obras do artista e cineasta Harun Farocki (1944-2014): *Paralelo I-IV* (2012-2014), *Interface* (1995) e *Frases de impacto, imagens de impacto: Uma conversa com Vilém Flusser* (1986).

Harun Farocki é conhecido internacionalmente por sua leitura crítica das imagens que constituem o mundo. Tendo realizado uma série de filmes, muitos deles inspirados em Bertolt Brecht e Jean-Luc Godard, o artista, nos últimos anos de sua vida, migra para o universo da arte contemporânea realizando filmes e instalações que discutem a relação do ser humano com o universo das imagens técnicas.

Em 2010, participa da 29^a. *Bienal Internacional de São Paulo* com a videoinstalação *Serious Games* em que propunha refletir sobre a animação computacional e o uso das imagens voltadas para debater violência, tomando como ponto de partida o processo terapêutico desenvolvido com soldados norte-americanos que haviam passado por situações traumáticas no Oriente Médio.

Programando o visível apresentou não somente parte do universo criativo de Farocki, mas abordou o deslocamento das imagens captadas por aparelhos ópticos para aquelas construídas por algoritmos computacionais. Por outro lado, a exposição não somente discutiu a natureza das imagens contemporâneas, mas também seu poder na construção da maneira como vemos e percebemos a realidade. O título da mostra, nesse sentido, não poderia ser mais apropriado. Aquilo que vemos não somente é criado por códigos de programação, mas nossa visibilidade é programada; vivemos envoltos em um mundo programável e manipulado pelos códigos das máquinas. A imagem computacional, portanto,

cria mundos paralelos, afeta trajetórias: a imagem é o próprio mundo-realidade que vivemos.

Paralelo I-IV, um dos trabalhos apresentados na mostra, é um filme instalação constituído por quatro partes que abordam a linguagem dos games refletindo sobre trechos de jogos populares, geralmente narrados por uma voz ensaística em *off*. Nesses filmes Farocki investiga os dispositivos utilizados para a construção das imagens ao longo da história da arte, tal como a perspectiva renascentista. A obra é um filme instalação sobre a história das imagens e as estratégias de representação ao longo da história.

No primeiro filme da série, realizado em 2012, Farocki analisa o estilo de computação gráfica dos games dos anos de 1980, que utilizavam imagens sem profundidade de campo e eram compostas por linhas horizontais, verticais e pontos. No segundo e terceiro filmes, ambos de 2014, o artista analisa as produções que se utilizam da perspectiva e profundidade de campo até chegarmos ao quarto filme, um dos últimos trabalhos criados pelo artista, em 2014, que tem como protagonista os heróis dos games inspirados na Los Angeles dos anos de 1940, nas imagens pré-apocalípticas e nos filmes de Western. Nesse filme, muitas das sequências são assustadoras e violentas; dão a ver sequências fílmicas de briga de rua, perseguições e ameaças a mão armada.

Farocki trata nesses filmes de uma questão fundamental: o fato de que vivemos mergulhados em um mundo de imagens que têm influência decisiva na maneira como vemos e nos comportamos frente à realidade. Discute a natureza da imagem do século XXI que, diversamente das imagens ópticas, se despregam da realidade criando sua própria realidade com regras e criaturas próprias. “O herói não teve pais, nem professores. Teve que aprender por si mesmo quais são as regras válidas”, diz uma voz em *off* em um dos filmes que fizeram parte da exposição.

A obra de Farocki, nesse sentido, parece assumir uma dimensão política à flor da pele em sintonia com as obras de Godard, mestre do cinema em criar planos de beleza terríficas mesmo que calcados no mal estar da vida contemporânea e em sua violência intrínseca.

Em seu ensaio “Como Abrir Los Ojos”, Georges Didi-Huberman diz que Farocki passou a vida inteira obcecado por uma mesma pergunta: “por que, de que maneira e como é que a *produção de imagens* participa da *destruição dos seres humanos*?”¹

Lidar com a violência do mundo devolvendo-lhe mais violência para re-fletirmos sobre o mal estar do mundo, talvez seja esta a estratégia de Farocki:

Elevar o próprio pensamento até o nível do enojar-se (o nojo provocado por toda a violência que há no mundo, essa violência à qual negamos estar condenados). Elevar o próprio enojar-se até o nível de uma tarefa (a tarefa de denunciar essa violência com toda a calma e a inteligência que sejam possíveis).²

FRASES DE IMPACTO, IMAGENS DE IMPACTO: UMA CONVERSA COM VILÉM FLUSSER

Interessante perceber como as questões de *Paralelo I-IV* ecoam em outro trabalho apresentado na exposição, referimos a *Frases de impacto, imagens de impacto: Uma conversa com Vilém Flusser*. Nele, Farocki pede para o filósofo Vilém Flusser analisar a primeira página do tabloide sensacionalista alemão *Bild Zeitung*. Realizada décadas antes da série *Paralelo*, a entrevista oferece respostas inquietantes para muitas das questões do mal

.....
¹ G. Didi-Huberman, Como Abrir Los Ojos, em H. Farocki (org.), *Desconfiar de Las Imágenes*, p. 28

² Ibidem, p. 14, tradução nossa.

estar contemporâneo. Aqui, imagens, textos e fontes reforçam-se mutuamente para gerar “impacto” de mídia e realidade.

Cabe sinalizar que muitas das questões colocadas na entrevista retomam discussões já desenvolvidas por Vilém Flusser na publicação *Filosofia da caixa preta*, lançada em 1985, um ano antes da entrevista.

Em *Filosofia da caixa preta* a fotografia é tomada como exemplo para se desenvolver uma crítica sobre as relações entre tecnologia e sociedade a partir do que Flusser nomeia de imagens técnicas. A fotografia é um modelo básico de dispositivo cujas características serão ressignificadas no cinema, no vídeo e na televisão até chegar às imagens computacionais de hoje em dia. Nesse sentido, *Filosofia da caixa preta* não é um livro sobre a fotografia apenas, mas sobre a produção de imagens tecnológicas que modificam nossa forma de nos relacionar com o mundo. Assim sendo, a fotografia funciona mais propriamente como um pretexto para, através dela, verificar o funcionamento de nossa sociedade marcada pelo colapso do texto e pela hegemonia das imagens midiáticas.

O advento das imagens técnicas marca o início de uma nova relação com o visível que se estrutura de modo distinto do modelo da linguagem escrita: as imagens técnicas se propõem como superfícies que aspiram ser representações do mundo, mas isso de fato oculta sua real dimensão, que não é outra que o de ser imagem.

O exercício proposto por Flusser é exatamente o de, ao perceber uma nova etapa da cultura contaminada pela explosão das técnicas e das mídias, lançar um olhar crítico aos aparelhos entendendo-os como *caixas pretas*, dispositivos cujo interior programado é completamente opaco e incerto.

Dentro deste contexto, o sujeito tende a se converter, pela ação de programas tecnossociais, em um funcionário programado e programável, de quem se espera respostas às questões colocadas pelo aparato técnico. Em outras palavras: o que vemos realmente, em um mundo dominado pelas

imagens técnicas, não é o mundo, mas determinados conceitos relativos ao mundo impregnados na estrutura midiática.

A entrevista, portanto, resgata pontos importantes da discussão flusseriana: a hegemonia do mundo das imagens e seu poder na programação de nossa visibilidade.

Interessante perceber que, diferentemente dos demais textos do filósofo, Flusser desenvolve nesta entrevista uma “filosofia aplicada”. Realiza um exercício minucioso de leitura das relações subliminares entre texto e imagem da primeira página do jornal sensacionalista alemão, desvendando a maneira como os códigos expressivos se inter-relacionam na criação de slogans e discursos demagógicos.

O tema da violência, que é um dos tópicos colocados na primeira página do jornal, mais propriamente a respeito de uma pessoa baleada, são reforçados pela maneira como o texto e a imagem se interpenetram, criando uma forma subliminar de tratar a violência como se fosse algo banal. Diz Flusser em um dos trechos da entrevista:

O texto diz: “Ela teve que se ajoelhar.” “Baleada na nuca.” E aqui a imagem quebra o texto. Então, se alguém olha aqui, uma poderosa indicação é obtida. Muito importante, quero dizer [...] até mesmo antes de quebrarmos nossas cabeças para entender o que essa página realmente está querendo dizer [...]. Aqui, a situação construída é deliberadamente caótica, com a intenção de irromper em nossa consciência. Sua intenção é eliminar nossa consciência. Sua intenção é eliminar nossa consciência, para que supostamente absorvamos a mensagem em um nível baixo

de consciência, onde não a percebamos corretamente. Estamos contemplando aqui, de modo aparentemente transcendente, essa “kitschificação”, brutalização e redução da dignidade humana por tamanha demagogia.

Ao final do vídeo Flusser chama atenção para o fato de que a entrevista também é uma imagem – já que a entrevista está sendo filmada – e que, nesse sentido, o espectador deve ter uma visão crítica e reflexiva em relação ao que vê: “Acho que honestamente quando alguém nos assiste na TV, isso deve ser dito. Devemos fazer um apelo ao espectador agora e dizer: ‘use essa habilidade crítica por que estamos usando a palavra contra nós mesmos’”.

Esse é o ponto em que a *filosofia* de Flusser quer intervir: produzir uma reflexão sobre as possibilidades de criação e visão crítica, bem como de liberdade em uma sociedade cada vez mais programada e dominada pelas imagens tecnológicas. Dessa forma, é preciso também que desconfiemos das imagens, uma vez que elas são códigos e, como tais, programáveis.

DESIGN DE GAMES: ENTRE VILÉM FLUSSER E HARUN FAROCKI

Em *O mundo codificado*, Flusser define o design como uma área em estreita sintonia com o mundo da comunicação. Longe de ver o design como uma área separada da linguagem, ambas são codificações do mundo:

O design, como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não aparece (é inaparente), a não ser que seja informada e, assim, uma vez informada, começa a se manifestar, a tornar-se fenômeno. A matéria no design, como qual-

quer outro aspecto cultural é o modo como as formas aparecem³.

Ou seja, para Flusser, diferentemente de uma visão modernista do design em que a forma deve seguir a função, a forma de algo, o artefato carrega consigo o sentido de in+formar, ou seja, de dotar algo com intenção:

Todo objeto manufaturado, por sua vez, tem como meta transformar as relações do usuário com seu entorno de modo a tirar dele algum proveito. Ao concretizar uma possibilidade de uso, o artefato se faz modelo e informação. Por exemplo, depois que se vê uma alavanca em operação e se compreende o princípio empregado, não é mais possível olhar para qualquer vara de madeira ou metal sem reconhecer seu potencial de aplicação à mesma finalidade. O que antes era um simples pedaço de pau adquire uma função e significado específico pela existência de um conceito, ou seja, informar também é fabricar.⁴

Diante de um artefato massivo de entretenimento, uma das principais intenções de um game designer é projetar e implementar estratégias e recursos diversos que favoreçam a ubiquidade e a imersão do jogador. Desta forma, é possível manter o jogador naquilo que Mihaly Csikszentmihalyi⁵ denominou de *flow*: um estado de concentração (ou absorção) extremo na

.....
³ V. Flusser, *O mundo codificado*, p. 28.

⁴ *Ibidem*, p. 13.

⁵ M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.

atividade *per se*, como se o próprio ego se desfizesse diante de um fenômeno autotélico.

Entretanto, o que a literatura da área parece desconsiderar são justamente os limites que estas (e outras) questões de game design revelam. O *flow* destituiria o sujeito-jogador, sua “suspensão da descrença”, de um distanciamento crítico em relação a obra (o “jogo praticado”), assim como de uma ampliação de experiências potenciais que os games podem oferecer, justamente por estar confinado entre certos parâmetros desejáveis.

E é justamente nesse interstício que Farocki pensa os games: entre o real, o imaginário e o simbólico, para se valer dos registros psíquicos propostos por Lacan. Ao se apropriar, mediatizar e subverter a lógica dos games, o artista os posiciona em uma espécie de não lugar digital, um palimpsesto em que se revelam outros textos; o invisível por trás daquilo que chamou de “imagens operativas”: imagens que partem de uma operação técnica com o objetivo de restituir ou criar uma dada realidade.

Diferentemente do que havia feito com *Serious Games*, em que abordou um game criado pelo próprio exército americano, na instalação *Paralelo*, composta por quatro vídeos, Farocki utiliza diferentes games lançados comercialmente para explorar questões relevantes as quais escapam não apenas aos jogadores, como também aos críticos de videogame.

No primeiro vídeo, elementos da natureza, como fogo, água e árvores servem de referência para mostrar uma espécie de salto em apenas trinta anos de representação da imagem digital, de poucos pontos na tela para linhas até chegar ao tridimensional, o 3D. Como é dito no vídeo, os criadores de imagens 3D não tiveram que esperar a Renascença, pois o digital permitiu à imagem sair de sua dimensão simbólica para o que Farocki convencionou chamar de um novo construtivismo. O registro de um designer intercalando seu olhar entre dois monitores para criar nuvens em um cenário 3D é emblemático: em uma das telas, ele opera a interface de um

software enquanto na segunda o resultado de sua manipulação forma um céu virtual, composto por diferentes camadas de nuvens. Diferentemente do pintor grego Zêuxis, que teria pintado uvas tão perfeitas que chegavam a atrair pássaros, as imagens de computador pretendem atrair seres criados pelo seu próprio design. Farocki acredita que, da mesma forma que a fotografia liberou a pintura para os movimentos de vanguarda, as imagens tridimensionais irão assumir as funções do cinema, liberando-o para outras possibilidades.

O segundo vídeo tangencia a espacialidade: o espaço, suas superfícies, seus limites e o vazio. A partir da colocação de um pressuposto ontológico de que “o mundo não existe se não o estou observando”, Farocki oferece uma reflexão para se tentar compreender a (in)finitude dos espaços criados por estas imagens operativas. “Até quão longe pode chegar?”, pergunta a voz no vídeo enquanto as imagens mostram tentativas de se ultrapassar fronteiras inescaláveis ou mesmo invisíveis programadas pelos jogos.

O terceiro vídeo da instalação explora questões sobre o deslocamento, mostrando o controle de uma câmera em uma espécie de grande *zoom in / zoom out* que permite sair de uma visão quase microscópica dentro da cena de um combate de guerra até um afastamento que revela um cenário sem sons e suspenso em uma espécie de grande vazio: “O mundo termina como um tabuleiro”, nos diz agora a voz no vídeo. Por meio da manipulação do código de programação do game é possível fazer a câmera penetrar objetos e superfícies sólidas mostrando-os como se fossem ocos por dentro. A ausência de colisão proporciona outras formas de experienciar a espacialidade nesse “novo construtivismo”. Ao romper as relações imediatas entre matéria e forma, o artista reforça o hiper-real⁶ nas manifestações de tempo e espaço proporcionadas pela manipulação direta do joga-

.....
6 J. Baudrillard, *Simulacres et simulations*.

dor, estimulando assim novas formas de cognição e imaginação: “Como a criança que rasga um boneco para conhecer os mistérios da representação”, complementa a narração no vídeo.

No quarto vídeo, Farocki investiga situações limite envolvendo personagens controladas pelo jogador e suas interações com *npcs* (*non-player characters*) orientados pela programação de um algoritmo de inteligência artificial. Além da violência gratuita, um dos artifícios usados é o de permanecer imóvel com a personagem controlada pelo jogador diante de um *npc*, isto é, de não agir ou buscar formas de interação que um *gamer* normalmente buscaria. Esse distanciamento adotado reforça o estranhamento do público diante de algo que se apresenta simultaneamente familiar e estranho (*unheimlich*)⁷. Desta forma, coloca-se diante de nós uma *diegese* intrínseca que nos indaga não apenas sobre a simulação ou mimese do comportamento humano, mas sobre as próprias limitações da liberdade humana. Ou seja, até que ponto a própria vida em sociedade também não poderia ser considerada programada ou programável? Até que ponto o jogador possui o controle de sua própria vida? Até que ponto sua própria vida pode ser considerada um grande jogo?

CONSIDERAÇÕES FINAIS: (RE)PROGRAMANDO O (IN)VISÍVEL

Podemos ponderar que ao propor novas formas de codificação e decodificação do mundo, Farocki atribui diferentes possibilidades de uso de um artefato valorizando não apenas o seu modelo, mas, sobretudo, a potencialidade de sua informação.

Todavia, podemos expandir esta consideração se tivermos por base outros aspectos presentes no termo “design”, tanto em seu uso como

.....
⁷ Um dos paradoxos observados nos games é um fenômeno conhecido como *uncanny valley*, em que quanto mais próximo a uma representação absoluta da figura humana uma personagem virtual fica, maior é o seu estranhamento e menor se torna sua empatia com os jogadores.

substantivo quanto como verbo. Para Flusser, mesmo as acepções mais ordinárias do termo evocam uma dimensão “pérfida e artilosa”, pois, segundo ele: “A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas.”⁸

Assim, os artefatos dos quais Farocki se apropria podem ser entendidos como processos de maquinações, dispositivos de enganação e, nesse sentido, a própria alavanca, exemplo utilizado por Flusser, possui como mecânica principal enganar a gravidade. Da mesma forma, o filósofo acredita que o designer provoca o aparecimento da forma e que, por isso, deva ser considerado como um impostor que seduz o homem a considerar ideias “deformadas”.

A separação dicotômica promovida pelo Iluminismo entre o mundo das artes e o da técnica, das máquinas, portanto, mostrou-se insustentável ainda no século XIX, junto com o surgimento das imagens técnicas. Para Flusser, é justamente o design moderno que irá ocupar este hiato, como um elo de ligação entre aqueles dois mundos ao explicitar suas conexões internas e tornar viável uma nova forma de cultura:

Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está por trás de toda a cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.⁹

.....
⁸ V. Flusser, *O mundo codificado*, p. 182.

⁹ *Ibidem*, p. 184.

Assim, também é possível pensar a obra de Farocki, como um facilitador do entendimento de que uma fotografia, um filme ou um game chega ao seu público de forma cada vez mais mediada e mediatizada, desvendando, manipulando ou ocultando muitas vezes seus segredos, seus códigos invisíveis. E que, quanto mais esse processo se repete, mais evidente ele fica. Por isso mesmo, tal qual o jogador de um game, o sujeito contemporâneo talvez possa ser entendido como um enganador que é ao mesmo tempo enganado, ainda que esta visibilidade esteja oculta sob outros códigos.

BIBLIOGRAFIA

ARANTES, Priscila. Post-History, Technical Images And Freedom in Times of Barbarism. *Flusser Studies*, n. 18, Nov., 2014.

_____. Media, Gestures And Society: Dialogues Between Vilém Flusser And Fred Forest. *Flusser Studies*, n. 8, May., 2009.

_____. *Reescrituras da arte contemporânea: História, arquivo e mídia*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulations*. Paris: Galilée, 1981.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics, 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Como Abrir Los Ojos. In: FAROCKI, Harun (org.). *Desconfiar de Las Imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: Por Uma Filosofia do Design e da Comunicação*. Organização de Rafael Cardoso, tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

**PROGRAMMING
THE VISIBLE:
CONVERSATIONS
BETWEEN VILÉM
FLUSSER AND
HARUN FAROCKI
PRISCILA
ARANTES
SÉRGIO
NESTERIUK**

The Programming the Visible exposition, presented at the Paço das Artes, a São Paulo State Culture Ministry institution, from January 28th to March 27th in 2016 focused on questioning the nature of images from the 21st Century. The exposition united a series of works by the artist and film maker Harun Farocki (1944-2014): Parallel I-IV (2014), Interface (1995) and Catch Phrases, Catch Images: A Conversation with Vilém Flusser (1986).

Harun Farocki is internationally known for his critical reading of the images that make up the World. He made a series of films, many inspired by Bertolt Brecht and Jean-Luc Godard, and during his last years of life migrated to the contemporary art universe, making films and installations about the relationship between being human and the universe of technical images.

In 2010 he participated in the 29th São Paulo Biennial with the video installation, Serious Games, which proposes reflection about computer animation and the use of images focusing on debating violence. It's starting point comes from a therapeutic process developed with North-American soldiers who have had traumatic experiences in the Middle East.

Programming the Visible presented not only part of Farocki's universe but compared image dislocation captured by optical apparatus with those built by computer algorithms. The exposition did not only discussed the nature of contemporary images but their power to build the way we perceive reality. In this case the title of the exposition ("Programming the Visible" in English) could not be more appropriate. That which we see is not only created by programming codes, but our visibility is programmed. We live surrounded by a programmable world and manipulated by machine codes. The computer image, therefore, creates parallel worlds and affects trajectories: the image is the very world-reality in which we live.

Parallel I-IV, one of the works presented in the show, is a four-part film installation that looks at the gaming language, reflects about segments of popular games and is generally narrated by an off-screen voice-over. In

these films Farocki investigates the devices used for making images during the history of art, such as the use of perspective in the Renaissance. The work is a film installation about image history and representation strategies through history.

During the series' first film, released in 2012, Farocki analyzes the style of computer graphics in 1980s computer which used images composed by horizontal and vertical lines and dots without depth of field. In the second and third films, both from 2014, the artist analysis productions that use perspective and depth of field until we arrive at the fourth film, one of the last works made by the artist, in 2014, which features game heroes inspired by Los Angeles during the 1940s, in pre-apocalyptic images and Western movies. Many of the sequences in this film are scary and violent; with sequences from street fights, persecution and armed threats.

Farocki presents fundamental question in these films: the fact that we live immersed in a world of images that have a decisive influence over the way we see and behave confronted with reality. The work looks at the nature of the image in the 21st Century which, diverging from optical images, disconnects from reality, creating its own reality with its own rules and creatures. "The hero had no parents or teachers. He had to learn what the valid rules are himself," says an off camera voice in one of the films in the exhibition.

In this sense Farocki's work seems to take on a political dimension close to the surface in synch with Godard, the cinematic master of creating terrific plans of beauty even when dressed in the unease and intrinsic violence of contemporary life.

In his treatise, "Como Abrir los Ojos" (how to open the eyes), Georges Didi-Huberman says Farocki passed his entire life obsessed with the same question: "why, in what way and how is it that the production of images participates in the destruction of human beings"¹.

.....
 1 G. Didi-Huberman, Como Abrir Los Ojos, em H. Farocki (org.), *Desconfiar de Las Imágenes*, p. 28.

Maybe Farocki's strategy was to cope with the violence of the world by giving it back with more violence and reflect on the malaise of the world:

Elevate thought to the level of disgusting oneself (the disgust provoked by all of the violence in the world, this violence to which we deny we are condemned to). Elevate and disgust oneself to the level of a task (the task to denounce this violence with all the calm and intelligence possible).²

CATCH PHRASES, CATCH IMAGES: A CONVERSATION WITH VILÉM FLUSSER

It is interesting to think how the questions raised in Parallel I-IV echo with another work presented at the exposition, *Catch Phrases, Catch Images: A Conversation with Vilém Flusser*. In it, Farocki asks the philosopher Vilém Flusser to analyze the first page of the German sensationalist tabloid *Bild Zeitung*. Conducted before the Parallel series, the interview provides disturbing answers to many of the questions about contemporary malaise. Images, texts and sources mutually reinforce themselves to generate media and reality impact.

It is important to note that many of the questions posed during the interview build on ideas that were already developed by Vilém Flusser in the publication *Towards a Philosophy of Photography* in 1985, one year before the interview.

In *Towards a Philosophy of Photography*, photography is used to develop criticism about the relationship between technology and society starting from what Flusser calls technical images. Photography is a basic

.....
² Ibidem, p. 14.

device whose characteristics are re-signified in cinema, video and television until we arrive at today's computer images. In this sense, Towards a Philosophy of Photography is not only about photography but about the production of technological images that modify our form of relating to the world. In this sense, photography functions more as a pretext for verifying our society's functioning marked by the collapse of text and the hegemony of media images.

The advent of technical images marks the beginning of a new relationship with the visible that is structured in a distinct model of written language: the technical images propose themselves as surfaces that aspire to represent the world, but this in fact hides their real dimension which is that they are nothing other than images.

Flusser proposes the perception of a new stage of culture contaminated by the explosion of techniques and media, launching a critical eye on the gadgets and understanding them as black boxes – tools whose programmed interior is completely opaque and uncertain.

Within this context, the subject tends to covert itself, by the techno-social programs' actions, into a programmed and programmable functionary who waits for the answers and questions posed by the technical apparatus. In other words what we really see, in a world dominated by technical images, is not the world but determined concepts relative to the world impregnated in the media structure.

The interview, therefore, recuperates important points in the Flusserian discussion related to the world of images' hegemony its power in programming our visibility.

It is interesting to perceive that, unlike other philosophy texts, Flusser developed an applied philosophy in this interview. To conduct a miniscule exercise of reading the subliminal relationships between text and image on the first page of a sensationalistic German paper, unraveling the way

in which the expressive codes interrelate in the creation of slogans and demagogic discourses.

The theme of violence, which is one of the topics on the paper's front page, specifically about a person who was shot, is reinforced by the way in which the text and image penetrate themselves, creating a subliminal form to treat violence as if it were something banal. Flusser says about one of the passages from the interview:

The text says, "She had to kneel". "Shot in the head". And here the image breaks the text. So if someone looks here a powerful suggestion is obtained. It is very important. I want to say [...] that even before we broke our heads to understand what this page was really trying to say [...], the constructed situation is deliberately chaotic with the intention of interrupting our consciousness. Its intention is to eliminate our consciousness. Its intention is to eliminate our consciousness so that we supposedly absorb the message on a low level of consciousness where it is not perceived correctly. We are contemplating here, in an apparently transcendent manner, this "kitchification", brutalization and reduction of human dignity to a demagogic level.

By the end of the video Flusser calls attention to the fact that the interview is also an image – since it is being filmed – and that, in this sense, the spectator should have a critical and reflective relationship with what he sees: "I think that honestly, when someone sees us on TV, it should be

said. We should make an appeal to the spectators and say, ‘use this critical ability because we are using the word against our very selves’.”

This is the point with which Flusser’s philosophy wants to intervene – to produce a reflection about the possibilities of creation and visual criticism as a society’s freedom is more and more programed and dominated by technical images. In this manner, it is important to not trust images, since they are codes and, in such, programmable.

GAME DESIGN: BETWEEN VILÉM FLUSSER AND HARUN FAROCKI

In *The Shape of Things: Philosophy of Design*, Flusser (2007) defines design as an area in direct harmony with the world of communication. Far from viewing design as a separate area of language, both are codifications of the world:

Design, like all cultural expressions, shows that the material does not appear (is unapparent), if it is not informed and, therefore, once informed, starts to manifest and turns itself into a phenomenon. Like any cultural aspect the material in design the way in which forms appear.³

For Flusser, differently than a modernist vision of design in which the form should follow the function, the form of something – the artifact – carries the feeling of in+form, or to provide something with intention:

.....
³ V. Flusser, *O mundo codificado*, p. 28.

Every manufactured artifact, in its way, aims to transform the users relationship with his surroundings in a way to take some kind of advantage. To solidify the possibility of use, the artifact turns into an information model. For example, after you see a lever in operation and understand the principle used, it is no longer possible to see any wooden or metal beam without recognizing its potential of application towards the same goal. What was once a simple piece of wood acquires a new function and specific meaning for the existence of a concept, in other words inform is also to fabricate.⁴

Faced with a massive entertainment artifact, one of the main intentions of a game designer is to project and implement strategies and diverse resources that favor ubiquity and the immersion of the player. In this manner, it is possible to maintain a player in what Mihaly Csikszentmihalyi⁵ denominates as a flow: a state of extreme concentration (or absorption) in the activity per se, as if the very ego takes itself apart in front of the autotelic phenomenon.

Meanwhile, the literature in the area appears to ignore the very limits which are (among others) questions that the game design reveals. The flow relieves the subject-player in his suspension of disbelief, of a critical distance in relation to the work (the played game), and this increases the potential experiences that the games can offer, exactly because it is confined within certain wished parameters.

.....
⁴ Ibidem, p. 13.

⁵ M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.

It is exactly in this interstitial zone that Farocki thought about games: between the real, the imaginary and the symbolic, in order to value the psychic registers proposed by Lacan. In appropriating, mediating and subverting the logic of games, the artists position themselves in a species of digital non-places, a palimpsest in which other texts are revealed; the invisible behind that which is called “operative images”- images that start from a technical operation with the objective of restituting or creating a given reality.

Differently Serious Games, in which a game created by the US army was examined, in the Parallel installation, made up of four videos, Farocki utilizes different commercially launched games to explore relevant questions that escape video game players and critics.

In the first video elements of nature like fire, water and trees serve as references to show a kind of jump in only 30 years of digital image representation, from a few points on the screen to the three dimensional images, 3D. As it is says in the video, the creators of 3D images did not have to wait for a Renaissance because the digital permits that the image leaves its symbolic dimension to what Farocki agreed to call a new constructivism. The register of a designer inter-laying his eye between two monitors to create 3D clouds is emblematic. On one of the screen he operates an interface with software while on the second the results of his manipulation form a virtual sky, composed by different cloud layers. Differently from the Greek painter Zeuxis, who painted such perfect grapes that they attracted birds, the images of the computer intend to attract beings created by the very design. Farocki believes that, in the same manner that a photographer liberates painting for the movements of the vanguard, the three-dimensional images will assume the functions of cinema, freeing it for other possibilities.

The second video tangent is spatiality- space, its surfaces, its limits

and the void. Starting with the placement of a proposed ontology that “the world does not exist if it is not being observed”, Farocki offers a reflection to try to understand the infinitude of created spaces by these operative images. “How far can we go?”, asks a voice in the video which the images show attempts to pass unscalable or invisible borders programmed by the games.

The third video of the installation explores questions about displacement showing the control of a camera and a form of of great zoom in/ zoom out that permits a nearly microscopic vision within a war combat scene until pulling back reveals a scenario without sound that is suspended in a kind of great void: “The world ends with a board”, the voice in the video tells us. Through the means of manipulation of the game’s programming code it is possible to make the camera penetrate objects and solid surfaces showing them as if they were hollow inside. The absence of collision provides other forms of experience and spatiality in this “new constructivism”. In breaking with immediate relations between material and form, the artist reinforces the hyper-real⁶ (Baudrillard: 1981) in the manifestations of time and space proportioned by the manipulation of the player, stimulating new forms of cognition and imagination: “Like the child who rips up a doll to know the mysteries of representation,” says the video narrator.

In the fourth video, Farocki investigates situation limits involving characters controlled by the player and their interactions with npcs (non-player characters) oriented by algorithm programming of artificial intelligence. In addition to gratuitous violence, one of the artifices used is to keep the character controlled by the player immobile in front of an NPC, that is, to not act or seek forms of interaction that a gamer would

.....
6 J. Baudrillard, *Simulacres et simulations*.

normally look for. This adopted distancing reinforces the estrangement of the public in front of something that presents itself as simultaneously familiar and strange (*unheimlich*)⁷. In this form, it puts itself in front of us as an intrinsic diegesis that asks us not only about the simulation or miming of human behavior, but about the very limits of human freedom. In other words to what point the very life in society can also be considered programmed or programmable? To what point does the player control his own life? To what point will his own life be considered a great game?

FINAL CONSIDERATIONS: (RE)PROGRAMMING THE (IN)VISIBLE

We can ponder that in proposing new forms of codification and decodification in the world, Farocki attributes different possibilities of use of an artifice adding value not only to its model but, above all, the potentiality of its information.

However, we can expand this consideration if we have other aspects presented in the term “design” as a base, as much in its use as a substantive as a verb. For Flusser, even with the most ordinary acceptance of the term evokes an “evil and cunning” dimension because, according to him, “design occurs in a context of tricks and fraud. The designer is, therefore, a malicious conspirator who is dedicated to building traps.”⁸

In this way the artifacts that Farocki appropriates can be understood as processes of intrigue, devices of trickery and in this sense, the very lever, example used by Flusser, has the tricking of gravity as its main mechanical principle. In the same manner the philosopher believes that the designer provokes the appearance of form and because of this should be

.....
7 One of the paradoxes observed in the games is the phenomenon known as uncanny valley, in which the closer a representation of a character becomes to the human figure the greater its estrangement and less empathy it gains from players.

8 V. Flusser, *O mundo codificado*, p. 182.

considered an imposter who seduces man and considers ideas as “deformed”.

The dichotomous separation promoted by the Enlightenment between the world of arts and technique, of machines, therefore, shows itself unsustainable by in the 19th Century, together with the advance of technical images. For Flusser (2007) it is exactly modern design that will occupy this hiatus, as a connective axis between these two worlds, making its internal connections explicit and enabling a new form of culture:

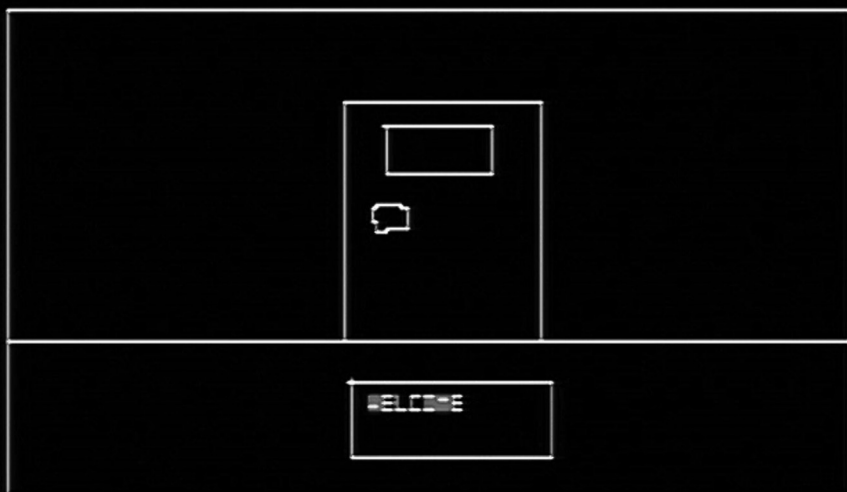
This is the design which is at the base of every culture: tricking nature by means of technique, substituting the natural for the artificial and building machines where a god rises up that is ourselves. To summarize, the design that is behind everything a culture consists of, with cunning, transforms us from simple mammals conditioned by nature into free artists.⁹

In this way it is also possible to think of Farocki’s work, as a facilitator of understanding about how a photograph. A film or a game arrives to its public in a manner that is increasingly mediated and mediatized, unraveled, manipulated or hiding its secrets and invisible codes. The more this process repeats itself the more clear it becomes. For this reason, like the player of a game, the contemporary subject may be understood as a trickster who at the same time is being tricked because this visibility is hidden under other codes.

BIBLIOGRAPHY

- ARANTES, Priscila. *Post-History, Technical Images And Freedom in Times of Barbarism*. Flusser Studies, n. 18, Nov., 2014.
- _____. *Media, Gestures And Society: Dialogues Between Vilém Flusser And Fred Forest*. Flusser Studies, n. 8, May, 2009.
- _____. *Reescrituras da Arte Contemporânea: História, Arquivo e Mídia*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulations*. Paris: Gallilée, 1981.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics, 2008.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Como Abrir Los Ojos*. In: FAROCKI, Harun (org.). *Desconfiar de Las Imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.
- FLUSSER, Vilém. *O Mundo Codificado: Por Uma Filosofia do Design e da Comunicação*. Organização de Rafael Cardoso, tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.





```
----- ENTER COMMAND?UP  
YOU ARE ON THE PORCH. STONE STEPS LEAD  
DOWN TO THE FRONT YARD  
----- ENTER COMMAND?
```

**O NOVO
CONSTRUTIVISMO
HARUN FAROCKI
E ERIKA BALSOM
CONVERSAM
SOBRE PARALELO
I-IV**

Por muitos anos, Harun Farocki se interessou pela ascensão de imagens computáveis. Em *Eu pensei que estava vendo convictos* (2000) e na trilogia *Olho/máquina* (2001-2003), ele avaliou as tecnologias de vigilância, ao passo que em *Jogos sérios* (2009-2010), analisou a forma como os militares americanos utilizam simulações de animação computadorizada para educação, treinamento e fins terapêuticos.

Com *Paralelo I-IV* (2012-2014), essa linha de raciocínio continua em um ensaio reflexivo sobre videogames. Farocki renuncia a qualquer abordagem sociológica que questionaria se os jogos seriam “bons” ou “maus”, em vez disso, faz uma análise de seus sistemas representacionais. Procura 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. *Paralelo* renuncia à obsessão pela novidade que está sempre presente em discussões sobre games – e, certamente, está presente no próprio termo “novas mídias” – para, em seu lugar, inserir os jogos ao longo da história da representação, de uma maneira a levar a todos nós de volta aos conceitos pré-helênicos sobre o mundo. Farocki faz uma referência implícita à teoria clássica do cinema a fim de construir um quadro comparativo que conteste qualquer narrativa sobre a transformação dos suportes como uma progressão linear.

Paralelo pergunta o que constituiriam as ramificações do crescente domínio dessas imagens geradas por computador. É importante ressaltar que Farocki começa voltando-se aos temas do mundo natural – como o vento, as árvores e as nuvens – que estão intimamente ligados à contingência e historicamente foram aliados ao poder mimético do cinema.

Farocki encontra nesses temas intersecções onde o empenho das animações de computador pela verossimilhança é mais profundo. A voz *over* em *Paralelo I* nos diz: “No cinema, há o vento que sopra e o vento soprado por uma máquina de vento. Em imagens de computador, existe apenas um tipo de vento: um novo construtivismo.”

Esta noção de um novo construtivismo e a melhor forma de caracterizá-la estão no centro de *Paralelo*: é a maneira com a qual Farocki descreve um mundo completamente planejado, desprovido de contingência, tão central para o fascínio cinematográfico e despreendido de um referencial da realidade física.

Porém, nem tudo é sobre a perda: este é um mundo de espaço acionável, aberto ao controle e à manipulação do jogador, pelo menos dentro dos parâmetros estabelecidos pelo jogo. Torna-se muito claro ao longo de *Paralelo* que, para Farocki, o prazer e o interesse nos jogos encontra-se na exploração do mundo e de seus limites, de preferência a qualquer narrativa ou objetivo.

Isso fica especialmente visível nos últimos capítulos de *Paralelo*, que sondam as limitações, fracassos e falhas desses mundos dos games. Por um lado, serve para inflar suas promessas de expansividade e liberdade. Por outro, contudo, ao desvencilhar elementos do jogo orientados a transmitir a progressão para, ao contrário, comemorar defeitos aparentes ou falhas, Farocki encontra oportunidades inesperadas para o jogar dentro do jogo, momentos lúdicos que residem dentro e ao lado de não importa qual narrativa esteja em andamento.

Paralelo precisa habilmente especulação e rigor, combinando um modo poético com uma força analítica sutil, levando seu espectador para um espaço de conexões, comparações e contradições produtivas, com uma perceptível generosidade.

Esta conversa aconteceu em 31 de maio de 2014, no cenário da terceira edição do Berlin Documentary Forum, produzido por Haus der Kulturen der Welt. A ocasião marcou a estreia de *Paralelo I-IV*, que foi instalado no auditório em quatro projeções separadas que foram vistas pelo público em intervalos ao longo da conversa.

Erika Balsom Talvez possamos começar falando sobre a gênese de *Paralelo*. Como você passou a se interessar em trabalhar com games? Foi em consequência de seu trabalho anterior, *Jogos sérios*?

Harun Farocki Começou antes disso. Acho que meu trabalho sobre esse tema é mais velho do que o gênero. Nos anos de 1980, comecei a pensar em quantas vezes as imagens técnicas, muitas vezes, têm a ver com a mensuração. Há todas estas formas de cálculo que criam uma ferramenta para além da imagem. Esses são os antecessores e precursores do processamento de imagens. Eu estava interessado nessas coisas e tinha lidado com elas em vários filmes sobre as chamadas “armas inteligentes”, em que as imagens podem ser processadas de modo que o destino ou a finalidade seja encontrado automaticamente. Ocorreram muitos testes durante a Guerra do Iraque em 1991. Mais tarde, fiquei sabendo que animações de computador são utilizadas para fins educacionais, como a formação de soldados, mas também para fins terapêuticos. Agora, esse gênero de animação por computador tem 35 anos de idade. Há jogos sérios e os jogos não tão sérios. Mesmo nestes jogos não tão sérios, um monte de tecnologias e ideologias estão envolvidas. Quando o cinema tinha 35 anos de idade, já contava com Arnheim, Balázs e Eisenstein entre seus teóricos. Então, alguém tinha que começar. Com toda a modéstia, eu não estou teorizando os games, mas de alguma forma eu tentei abrir esse campo para a reflexão.

EB É realmente surpreendente que os temas que você usa para desenvolver essas ideias de cálculo no *Paralelo I* tendem a ser temas do mundo natural que são frequentemente associados com a contingência. Nós temos a chama, a nuvem, o vento e a água. É notável que a água é uma das coisas que os animadores da computação têm encontrado mais dificuldade em

renderizar. O vento nas árvores, é claro, tem uma longa história no cinema; aparentemente, era o que mais fascinava os primeiros espectadores. Em se tratando de temas que são tão intimamente ligados à teorização do cinema, você está tentando estabelecer um quadro comparativo entre cinema e videogames?

HF Sim. 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. É uma história da arte muito idiossincrática, não independente, mas que está relacionada com a história da arte oficial que a rodeia. Ela não pode ser lida de uma forma darwinista, como muitas vezes a história da arte é lida. Este aspecto da contingência, o que acrescenta um sabor de verossimilhança, é o que eu acho que nós precisamos analisar. Você sente essa força muito estranha desde o início nessas imagens que estão em concorrência com as imagens cinematográficas/fotográficas. Assim como o socialismo queria derrotar o capitalismo, eles querem derrotar estas imagens e provavelmente eles estão prestes a derrotá-las agora. Acho que as imagens animadas por computador estão se tornando as imagens padrão.

EB Relacionado a essa questão de as imagens animadas por computador se tornarem padrão, na narração de *Paralelo I*, você faz o que eu acho uma referência implícita ao “A Ontologia da Imagem Fotográfica”, de André Bazin. Você diz que assim como o advento do cinema libertou a pintura da tarefa de reproduzir a semelhança, é provável que o atual advento desse modo digital de apreensão de mundo permitirá ao cinema fazer outras coisas. Você tem uma noção de que outras coisas o cinema pode ser capaz de fazer a partir de agora?

HF É muito controverso. Eu preciso voltar um pouco atrás na história: quando a cinematografia surgiu, ela nasceu do interesse científico, como Étienne-Jules Marey e até mesmo Muybridge. Embora fosse um showman, Muybridge ainda estava fazendo uma pesquisa sobre os movimentos do cavalo. Depois de dez ou vinte anos, essa relação foi perdida e o cinema se tornou entretenimento, educação e assim por diante. Isso não é bom! É melhor se ter trabalho a fazer. Sabemos que a libertação está muitas vezes ligada a se ter trabalho. Muitas pessoas trabalharam sem terem sido pagas, ou sem terem tido reconhecimento por isso. Mas se o trabalho é reconhecido, muda alguma coisa. Essa libertação do cinema é comparável ao que aconteceu na história da modernidade, quando o objetivo da pintura não era mais retratar as posses de uma pessoa burguesa. Em uma espécie de analogia, o mesmo pode ser dito sobre o cinema.

EB É realmente admirável que se faça uma longa perspectiva da história da representação neste trabalho. Em alguns dos escritos que existem sobre videogames há um foco, ou até mesmo uma obsessão, pela novidade. Aqui, porém, você olha para trás, muito distante no passado, até mesmo para os antigos egípcios. Você pode falar um pouco por que isso era importante para você?

HF Ah, sim. A ideia que eu tive nunca foi a de procurar pela novidade. Eu sou um pouco estranho. Pode-se imaginar que eu tenha lido mais livros ou que eu jogue videogames...

EB Você não joga videogame?

HF Não, eu não jogo. Mas posso te entreter com o fato de que em Peenemünde, antes de eu nascer, eles já dispunham de um joystick para dirigir o V-2. É uma invenção alemã. Não só o cinema foi inventado aqui, mas também o joystick. Eu não sou um jogador, mas eu tive a ideia de olhar para a forma como esses jogos retratam coisas. Isso tem a ver com o meu interesse em saber como essas imagens tornaram-se uma espécie de padrão. Minha hipótese é que a ideia do construtivismo é muito importante para a animação por computador. Estamos recriando o mundo. As questões de referência e verossimilhança são muito fortes. Mas nós criamos esse mundo e nos sentimos tão inteligentes por tê-lo feito! Nós compartilhamos deste sentimento ao vermos um filme, jogarmos um jogo, ou assistirmos televisão. É por isso que eu analisei como animações de computador retratam as coisas e como se desenvolveram.

EB Sobre o que você chama de um “novo construtivismo”: parece que uma grande parte dele é uma derrota da contingência. Contingência tem sido uma parte significativa de como as pessoas têm historicamente teorizado o fascínio do cinema. Se o elemento da fascinação foi perdido agora, onde está a fascinação pelo videogame? Você acha que está na ideia de uma onipotência, em nossa sensação de termos criado inteiramente um mundo?

HF Talvez. Mas quando analisamos games em geral, eles têm um forte senso de limitação. Mas quando olhamos para bons jogos – como aqueles jogados com dados – eles ainda têm um forte sentido de contingência. É uma contingência muito guiada e sintética, mas ainda existente. Os jogos são um campo de representação. Por que não deveria ser o caso de a contingência agora acontecer dentro dos limites do jogo?

EB Então, talvez, poderíamos dizer que a contingência geralmente era localizada no momento da captura da imagem, registrando um traço do mundo físico, mas agora reside nas ações do jogador que pode intervir dentro de um determinado conjunto de parâmetros. Há um elemento de acaso na forma como o jogador irá controlar o seu avatar.

HF Sim. E, eu mostro muitas falhas nesses mundos. A contingência não pode ser excluída. Mesmo dentro de um conjunto limitado de opções, nem tudo pode ser calculado. Algo ainda pode ser experimentado como inesperado.

Hito Steyerl [da plateia]: Obrigada, Harun, por apresentar esse trabalho maravilhoso. Eu tenho duas perguntas, talvez até sejam apenas comentários. A primeira é a questão de saber sobre se você em um determinado momento considerou referir-se à animação como um precursor para estas imagens geradas por computador. Parece-me que são as precursoras lógicas do que você está mostrando. Em termos de ideias como gênese, geração, a criação de um novo mundo, e assim por diante, elas parecem muito mais relacionadas, para mim, do que as imagens feitas por lentes. Talvez esta seja uma grande mudança em relação às imagens feitas por lentes como tais. Talvez a gente não precise mais da lente. O segundo comentário é sobre contingência e construtivismo. Parece-me que, pelo menos na última geração de jogos, você tem tamanha liberdade em incluir a física ficcional, em mudar completamente as leis da física e os conjuntos de possibilidades dentro de universos. Eu tenho praticamente zero problema com isso, porque remove as limitações fundamentais que de certa forma condicionam o cinema. As coisas que podemos imaginar agora são muito maiores e eu considero isso um grande benefício.

HF Não posso avaliar isso. Eu diria que é como um gênero literário: muitas regras são definidas, e você pode não ser surpreendido, mas você *pode* ser surpreendido, mesmo por um romance policial. No caso de seu primeiro comentário, eu só queria manter tudo nos jogos de computador e não introduzir outras coisas. Mais ou menos, a animação feita à mão tinha um estilo próprio. Claro, havia diferentes gêneros para retratar, vindos de gráficos e assim por diante. Mas se você analisar Walt Disney ou qualquer outra animação, não houve nenhuma tentativa de imitar a linguagem cinematográfica ou os filmes *live-action*. De alguma forma, eles procuraram um estilo que fez das limitações uma qualidade. É um pouco surpreendente que animações de computador não façam isso. Eles são arrogantes o suficiente para se tornar a nova burguesia. Eles não dizem, “É maravilhoso que temos um trabalho nesta sociedade!”

Participante da Plateia: Você sugeriu uma relação entre representação realista e comércio, que as imagens burguesas são o oposto da pintura abstrata e que há um fundo financeiro para isso. Quais você pensa que seriam as conexões entre representação realista e poder ou finanças?

HF De uma forma muito simples, eu diria que o formato de filmes cinematográficos – hoje, infelizmente, é 16:9, outrora, 4:3 – é o formato ideal para mostrar uma família e suas posses. Você pode incluir um carro e uma empregada doméstica ou qualquer outra coisa, mas será sempre um modo de dizer: “Esse é o meu prédio, essa é a minha família”. Ou “meus empregados”, no caso dos Lumière. Claro, existem outras opções e você pode lê-las de forma diferente. Mas, quando se pensa sobre o poder, acho que essa relação ao mostrar, ou esse aspecto do domínio simbólico na tomada de uma imagem, às vezes, é negligên-

ciado. Eu queria voltar a isso, porque assistir esses jogos por um tempo torna impossível não pensar sobre o domínio do simbólico.

EB Em *Paralelo II*, a organização espacial desses mundos do jogo se torna muito importante. Parece cumprir uma tensão entre, por um lado, os sentimentos de mobilidade e liberdade do jogador e, por outro, as invisíveis – ou às vezes visíveis – barreiras que existem dentro do jogo para limitar essa mobilidade e liberdade. Você vê essas barreiras como uma limitação simples ou há uma sensação de que elas são necessárias para o jogo? Elas podem se tornar produtivas? Elas podem se tornar uma fonte de humor, como vemos no caso do skatista que cai para fora no espaço em *Paralelo II*?

HF Os tabuleiros de xadrez têm que ter limites; caso contrário, só *nerds* iriam jogar o jogo e levariam nove anos para fazê-lo. O jogador é introduzido em *Paralelo II* sem ser mostrado como ele ou ela. A ideia aqui do que Galloway chama de “espaço acionável” ou “acionabilidade” é muito importante¹. Eu não queria me concentrar tanto na manutenção de pessoas, por isso, acho mais interessante essa questão de se descobrir um mundo em que se vive. É um pouco como as crianças na puberdade tentando descobrir o que rodeia a casa de seus pais ou a sua escola – e que provavelmente é um shopping center. Há uma palavra alemã maravilhosa, *Streifradius*, que significa o raio de alcance que é acessível a uma criança. A sociologia diz que, no momento atual, está se tornando cada vez menor. As crianças já não exploram mais o mundo; elas só andam por mais cinco metros até a próxima loja ou estação de metrô. Aqui você vê esse raio novamente no impulso de explorar

.....
¹ Alexander Galloway é autor de: *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, MIT Press, 2004. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006. E, em coautoria com Eugene Tracker, *The Exploit: A Theory of Networks*. University of Minnesota Press, 2007, entre outros.

o mundo e no aspecto da falta de limites. Há jogos que colocam suas figuras em espaços do tamanho da Grã-Bretanha. Pode ser muito chato, mas você pode navegar por dias.

EB Você mencionou o trabalho de Alex Galloway sobre games. Penso que outra parte importante do seu trabalho que se apresenta em *Paralelo II* é a predominância da perspectiva da primeira pessoa, que é anormal no cinema. Enquadramentos de ponto de vista são, naturalmente, comuns, mas muitas vezes eles não compartilham a visão real da personagem. Eles acontecem por cima do ombro e são justificados muito pelas regras de edição de continuidade. Com efeito, enquadramentos em subjetiva são bastante raros e muitas vezes estranhos no cinema. Eles são, por vezes, utilizados em estados alterados das personagens como estupores alcóolicos ou alucinações induzidas por drogas, e também em algumas experiências fracassadas de famosos filmes *noir* como *A Dama do Lago* e no primeiro terço de *Prisioneiro do Passado*. Mas em videogames, o ponto de vista em primeira pessoa é muito comum. O que você acha que permite aos videogames usarem este dispositivo, de modo eficiente, e de uma forma que o cinema não tem sido capaz de fazer?

HF Acho que é bastante óbvio. A “acionabilidade” pode compensar uma representação pré-determinada. De forma bem simples, quando somos capazes de navegar, mesmo que de forma limitada, isso nos permite muito mais do que apenas visualizar uma sequência de cenas, mesmo quando editada pelos mestres da cinematografia. Talvez isso possa ser comparado a ler e escrever. Se você pudesse imaginar que alguém só conseguisse ler e nunca escrever por si próprio e, de repente, esta pessoa tem a atividade da escritura, por algumas décadas ela poderia então preferir a escritura, porque seria uma expe-

riência maravilhosa que o indivíduo era incapaz de realizar até então. Nos últimos vinte ou trinta anos, as cenas no cinema tornaram-se cada vez menores. Na época clássica, você tinha dez cortes por minuto e hoje em dia você tem uma nova imagem a cada três segundos ou até mesmo a cada 1,5 segundos. Não há crianças aqui, então, posso dizer: há muitas crianças que são incapazes de assistir um filme com cenas superiores a três ou dez segundos. Elas pensam que vão morrer quando as assistem! Mas elas são capazes de jogar esses jogos. Obviamente, a atuação simbólica desses jogos compensa um filme bem ou atraentemente editado.

EB A capacidade de agir de acordo com o espaço também permite que o corpo do avatar desapareça, para que possamos ter um acesso direto ao mundo na tela.

HF Sim, e quebrar as regras é uma parte de todo jogo. Tentando descobrir se você pode quebrar as regras e que tipo de punição isso implicaria. Esse é um estado experimental que você tem em toda relação com autoridade.

EB Eu tenho uma pergunta muito simples, uma cuja resposta estou interessada em ouvir. Trata-se do título desse trabalho. Eu posso pensar em muitos paralelos potenciais que possam estar presentes em *Paralelo*, mas eu gostaria de ouvir suas considerações sobre como você chegou a esse título.

HF Tenho uma resposta muito simples. 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 espe-

lho, ou uma janela para a realidade – apenas chama atenção para dizer que eles são paralelos.

EB Parece também que a análise comparativa entre o cinema e os jogos poderia ser outro paralelo importante. É interessante que você não os coloca um contra o outro, e com razão. Em vez disso, você mostra que os jogos estão herdando do cinema uma certa ideia de criação do mundo.

HF Sim, essa ideia de que o quadro esconde algo que continua para além dele, é fortemente visível aqui. É uma ideia que Bazin elabora em um texto bem curto, “Pintura e Cinema”. Há uma expressão em inglês que não é usada em alemão: técnicos não falam em quadro, mas em “janela” de um projetor ou de uma câmera. Para mim, esta é uma boa metáfora, porque uma fenestra comprime algo. Pode-se ir um pouco mais longe e dizer que no primeiro filme, *Workers Leaving the Factory* (Trabalhadores deixando a fábrica), você só vê que eles são trabalhadores, porque estão comprimidos por esse elemento de possível abertura. Se você tem um curral, você pode quantificar o número de bovinos que você possui apenas por enviá-los através deste espaço estreito. 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.

EB Queria perguntar a você sobre sua escolha em expor seu trabalho como uma instalação, como você fez no passado com *Jogos sérios*. Para deixar bem claro, gostaria de perguntar: por que não apenas mostrá-lo em um cinema?

HF Às vezes eu mostro! Mesmo em espaços de arte, às vezes eu apenas mostro esses trabalhos em duas telas, se não há espaço. Mas se há uma opção para fazer essas referências cruzadas entre as diferentes partes, eu gosto de fazê-las. Editamos movimentando entre as telas.

EB Essa simultaneidade de comparação é algo que acontece mesmo apenas em *Paralelo III*, na sua utilização do formato de dupla projeção. Eu sei que você escreveu sobre a projeção dupla como algo que permite não só uma montagem de sucessão, mas também uma montagem de simultaneidade.

HF 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/contra-plano, como a maneira mais fácil de estruturar uma sequência ou um discurso.

Hito Steyerl [da plateia]: Fiquei completamente fascinada pelo jeito como você usou a superfície em *Paralelo III*. Isso me lembra algo que Siegfried Kracauer escreveu sobre a aparência da superfície, um termo que ele chama em alemão de *Oberflächenerscheinung*. Para ele, a aparência da superfície era basicamente uma imagem documental de relações sociais que seriam condensadas na superfície. De fato, é uma questão genérica e eu não espero que você responda por completo, mas para mim a ideia realmente fascinante é que esses jogos são documentários no sentido de que

eles são aparências superficiais. Mas do quê? Eles são um documentário sobre o quê? Que as relações sociais estão sendo condensadas neles?

HF O aspecto mais surpreendente é que às vezes não existe nem mesmo superfície em ambos os lados. Muitas vezes a superfície é apenas visível de um único lado, que é algo novo na geometria pós-Euclidiana e para além da nossa experiência. Talvez seja esse tipo de mentalidade que esteja documentado, como o xadrez tridimensional. Eu também queria acrescentar: meu colaborador Matthias Rajmann descobriu que você pode comprar um dispositivo por 150 euros para gravar o seu desempenho em qualidade HD. As crianças nem sempre podem dizer: “Mãe, olha o que eu fiz!”. Eles têm de gravar isso, colocar o vídeo no YouTube, e assim esperar uma reação. 150 euros é muito, mas se você fizer um trabalho em um tipo de instalação como esta, é realmente uma oportunidade maravilhosa. Essa ideia de que as pessoas estão fazendo filmes ao jogarem um jogo está de fato acontecendo. Achei tão surpreendente que no “Theater Mode”² você pode efetivamente programar uma pequena câmera para se mover. Agora, qualquer pessoa de doze anos pode filmar. Isso também pode ser uma força libertadora para o verdadeiro cinema – ninguém aguenta mais tanto Steadicam.

EB Essa capacidade de gravar o jogo também realmente altera a temporalidade dos videogames. Ela passa de algo que tem uma espécie de vivacidade e uma mobilidade voluntária a algo que é reprodutível e distribuível.

.....
² Alguns jogos oferecem a funcionalidade “Theater Mode” em que é possível gravar o jogo, para depois assisti-lo com várias opções de pontos de vista, com diversos movimentos e posicionamentos de câmera. Ou seja, o jogador pode fazer um filme de suas jogadas, exportá-lo e compartilhá-lo de diversas formas e formatos (N. da T.).

Participante da Plateia: Eu queria perguntar a você mais sobre as implicações políticas. Você disse que jogar um jogo é mais parecido com escrever do que ler. Mas o único escritor que há nesse processo é o construtor do jogo. É de fato uma ilusão perfeita, a de que estamos escrevendo, mas não estamos. Somos impotentes, quando pensamos que somos onipotentes.

HF Por um lado, você está certo. Por outro, pense em todas essas teorias sobre a escritura na década de 1970, quando esses jogos estavam em seus estágios iniciais. Muitas pessoas teorizaram que sempre que você escreve, você é escrito pela linguagem. Este tipo de mediação é limitado, não só pelas estruturas da linguagem e pelo gênero. Você está certo – eu não quero negar, é claro que não é a mesma atividade da escritura. Mas, talvez você possa escrever coisas novas ao jogar estes jogos.

EB Há uma sensação de que a parte final de *Paralelo* volta para a primeira parte. 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. Comecei a pensar lá atrás como isso foi uma parte importante da formação de atores na década de 1920 na URSS. Havia a noção de que o movimento humano poderia ser absolutamente codificado, com cada gesto ligado a um significado específico. Mas, mesmo neste tipo de formação de ator, há uma sensação perceptível de personificação que permanece. Em videogames, isso desaparece por completo. Quero saber como podemos conceituar o corpo do avatar do videogame. É algo mais do que um conjunto programável de ações?

HF Podemos ler nestes jogos todas aquelas coisas que são tão importantes na puberdade: como se posicionar, onde mexer e onde não me-

xer, e assim por diante, todos esses movimentos. É muito elaborado. Quando se trata do registro do diálogo, é mais limitado. Nunca entendi por que a mulher em *Paralelo IV* às vezes vai para a direita, por vezes, para a esquerda. Talvez seja uma falha. A questão da contingência volta em escala menor e estranha. É como se ideias programadas estivessem se contradizendo, o que você também pode encontrar na narração clássica de filmes de gênero.

EB Parece que há uma lacuna ou, para ser mais preciso, “despsicologização” desses avatares. Pergunto-me se isso é necessário para que o jogador sinta que ele ou ela possa habitar plenamente ou controlar essa figura.

HF Essa é uma boa ideia. É, talvez, como o que se chama de pensamento positivo. Eu tenho que retornar àquela ideia sobre a escritura e leitura. Talvez deva-se comparar este tipo de mediação mais à da cultura do carro, do que à mediação de dirigir. Soa um pouco como crítica cultural, mas há um sentido extraordinário conferido a se ter engrenagens e pedais. Agora que a cultura do carro está terminando – ela em breve chegará ao fim aqui [em Berlim] –, vemos os aspectos surpreendentes que ela promete. Mas é óbvio que ela não cumpre o que promete. Ok, você não se molha quando chove e você não tem que esperar na parada do ônibus, mas ela nunca te levará para a Riviera e lindas mochileiras nunca entrarão no seu carro. Há todas estas promessas não cumpridas, e ainda assim essa cultura tem funcionado tão fortemente por cem anos. Com esta mediação, não se vê muito. Mas o que significa *realmente ver* uma coisa? Significa que ela pertence a você? Que você tem, pelo menos, acesso a ela? O que você deve fazer neste mundo pelo qual passa? A cinematografia, muitas vezes abordou este tema em seus *road movies*, especialmente, nos filmes *undergrounds* a partir dos anos

de 1970 com sua música e suas articulações maravilhosas. É uma coisa estranha, essa promessa sem fim.

EB Uma vez que nós temos os créditos nesta última sessão, eu queria perguntar-lhe sobre a sua coletânea. Como você chegou à escolha destes jogos específicos para seu trabalho? Você disse que você não joga videogames, portanto, quais foram os critérios que utilizou para selecioná-los? É notável que muitos dos jogos com os quais você trabalha têm uma relação com os gêneros cinematográficos clássicos.

HF No caso de *Paralelo I*, é muito simples, especialmente para as pessoas aqui em Berlim. Há um museu do jogo de computador aqui. 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. Neste caso, há muitos gêneros de jogos. Eu queria mostrar algo sobre a exploração do mundo, porque esse aspecto da exploração – ou tentar descobrir o que acontece se eu acertar alguém ou se eu cruzar uma determinada linha –, é uma forma de interpretação inerente. Então, nós olhamos para certos tipos de imagens e para as configurações que têm a ver com a cinematografia, especialmente, com o gênero “pós-apocalíptico”. É um gênero maravilhoso que possui todos esses aspectos de negligência e solidão.

EB Você diria que o prazer essencial dos videogames está nessa exploração do mundo no lugar de, digamos, vencer? Muitos jogos são empresas orientadas para os objetivos. Eu sei que em debates iniciais sobre

os videogames, havia duas escolas de pensamento: os ludologistas e os narratologistas. Os ludologistas privilegiavam o jogar, enquanto os narratologistas estavam, como o próprio nome deles sugere, interessados na orientação narrativa dos jogos. Quando você fala sobre o seu interesse em explorar o mundo do jogo, parece para mim que você está se colocando do lado dos ludologistas.

HF Sim, 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.

EB Sim, em alguns casos você pega elementos do jogo que são explicitamente orientados para a progressão prospectiva e os desvia de modo a descobrir o potencial para o jogar dentro do jogo. Eu também queria perguntar a você sobre outra coisa que se refere não só a *Paralelo*, mas a sua prática como um todo: o que você acha que está em questão ao se produzir análises de imagem através da produção de imagens em movimento, em vez de através, por exemplo, de texto? Isso é algo que tem sido a essência de seu trabalho por muitos anos. Eu venho de uma formação acadêmica, por isso, muitas vezes eu encontro textos escritos que impulsionam ideias que são em algumas instâncias semelhantes às que encontramos em *Paralelo*, mas acho que algo pode ser gerado por este trabalho que não está disponível para a escritura. Portanto, gostaria de saber como você descreveria o seu investimento neste tipo de prática.

HF Eu não posso dar um relato sistemático de uma abordagem a isso, mas eu tento não fazer algo como palestras com PowerPoint, embora isso também possa ser maravilhoso. Nos últimos vinte anos, muitas coisas sobre o cinema, que costumavam ser totalmente inacessíveis, puderam ser debatidas. Quando começamos a analisar filmes, gostávamos de nos sentar nos cinemas e secretamente contar quantos cortes havia em um determinado filme ou sequência. Mais tarde, queríamos nos sentar em um café e argumentar se estávamos certos ou errados. Em seguida, encontramos um livro afirmando que, em *À bout de souffle* (Acosado) havia nove cortes secos, quando ele está dirigindo o carro, mas tínhamos certeza de que eram sete. Não se tinha o DVD naquela época, ao passo que, agora, se pode verificar através dele. Você pode reeditar a sequência, ou mostrar dois assuntos em paralelo. Esse é um campo maravilhoso que me influencia, claro, esse tipo de trabalho que pode ser feito analítica e sinteticamente no campo da investigação e da educação. Mas aqui eu tentei fazer pequenas narrações, pequenas composições em que as coisas estão inscritas e que se pode interpretá-las e, portanto, esperamos conduzir a uma contextualização de ideias. Espero que elas proponham questões sobre o que se tratam estes jogos.

Tradução de Helena Prates

BIBLIOGRAFIA

BAZIN, André. A Ontologia da Imagem Fotográfica. In: XAVIER, Ismail. (org.). *A Experiência do Cinema*. São Paulo: Graal, 1991.

_____. *Peinture et cinéma. Qu'est-ce que le cinéma?* 2oed. Paris: Cerf, 2011.

GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

_____. *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge: MIT Press, 2004

GALLOWAY, Alexander; TRACKER, Eugene. *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

**THE NEW
CONSTRUCTIVISM
HARUN FAROCKI
AND ERIKA
BALSOM DISCUSS
PARALLEL I-IV**

For many years, Harun Farocki has been interested in the rise of calculable images. In *I Thought I Was Seeing Convicts* (2000) and the *Eye/Machine* trilogy (2001–03) he examined surveillance technologies, while in *Serious Games* (2009–10) he looked at how the American military uses computer-animated simulations for educational, training, and therapeutic purposes. With *Parallel I–IV* (2012–14), this line of thinking continues with an essayistic meditation on video games. Farocki foregoes any sociological approach that would question whether games are “good” or “bad,” instead examining their representational system. He seeks to understand how they create their worlds, what the place of the human body might be within them, and what kind of relationships they have to other media forms. *Parallel* foregoes the obsession with novelty that is so often present in discussions of gaming – and indeed is present in the very term “new media” – to instead insert these games into a longer history of representation, one that takes us all the way back to pre-Hellenistic conceptions of the world. He makes implicit reference to classic texts of film theory in order to construct a comparative framework that disputes any narrative of medium change as one of linear progress.

Parallel asks what the ramifications of the increasing dominance of these computer-generated images might be. Importantly, Farocki begins by turning to motifs from the natural world – such as wind, trees, and clouds – which are closely tied to contingency and have historically been allied to the mimetic power of cinema. Farocki finds in these charged motifs sites at which computer animation’s striving for verisimilitude is most profound. The voiceover of *Parallel I* tells us, “In cinema, there is the wind that blows and the wind blown by a wind machine. In computer images, there is only one kind of wind: a new constructivism.” This notion of a new constructivism and how to best characterize it are at the heart of *Parallel*: it is Farocki’s way of describing a completely planned world, devoid of the

contingency so central to cinematic fascination, and detached from a referent in physical reality. It isn't all about loss, though: this is a world of actionable space, open to the control and manipulation of the player, at least within the parameters set by the game. It becomes very clear throughout *Parallel* that, for Farocki, the pleasure and interest of games is to be found in the exploration of the world and its limits rather than in any narrative or goal. This is especially visible in the later chapters of *Parallel*, which probe the limitations, failures, and glitches of these game worlds. On the one hand, this serves to deflate their promises of expansiveness and freedom. But on the other, by derailing elements of the game oriented to forward progression to instead celebrate ostensible defects or flaws, Farocki finds unanticipated opportunities for play within the game, ludic moments that reside within and alongside whatever narrative may be operative. *Parallel* skilfully calibrates speculation and rigor, combining a poetic mode with a subtle analytical strength, leading its viewer into a space of connections, comparisons, and productive contradictions with a palpable generosity.

This conversation took on May 31, 2014 in the framework of the third edition of the Berlin Documentary Forum, produced by the Haus der Kulturen der Welt. The occasion marked the premiere of *Parallel I–IV*, which was installed in the auditorium as four separate projections that were viewed by the audience at intervals throughout the conversation.

* * *

Erika Balsom Maybe we can start by talking about the genesis of *Parallel*. How did you become interested in working with these games? Was it an outgrowth of your earlier work, *Serious Games*?

Harun Farocki It goes back farther. I think my work on this topic is older than the genre. In the 1980s, I started to think about how often technical images very often have to do with measurement. There are all these forms of calculation that make a tool out of the image. These are the predecessors and forerunners of image processing. I was interested in this stuff and dealt with it in several films about so-called “smart weapons,” where images can be processed so that the target or the aim can be found automatically. There were many tests of this during the Iraq War in 1991. Later, I learned that computer animations are used for educational purposes, like training soldiers, but also for therapeutic purposes. Now this genre of computer animation is thirty-five years old. There are serious games and not-so-serious games. Even in these not-so-serious games, a lot of technology and ideology are involved. When cinema was thirty-five years old, it had already its Arnheim, its Balázs, and its Eisenstein as theoreticians. So somebody had to start. In all modesty, I’m not theorizing it, but somehow I tried to open this field for reflection.

EB It’s really striking that the motifs that you use to unfold these ideas of calculation in *Parallel I* tend to be motifs from the natural world that are often associated with contingency. We have the flame, the cloud, the wind, and the water. It’s notable that water is one of the things computer animators have found most difficult to render. The wind of the trees, of course, has a long history in film; apparently it was what most fascinated the earliest spectators. In turning to motifs that are so closely linked to theorization of cinema, are you attempting to create a comparative framework between cinema and video games?

HF Yes. In general, *Parallel I* is not so much about games. It's more about imagery, style, and the quote-unquote "art history" of depiction. It's a very idiosyncratic art history, not an independent one, but one that is related to the official art history that surrounds it. It can't be read in the Darwinist way art history is often read. This aspect of contingency, which adds a flavour of verisimilitude, is what I think we need to look at. You feel this very strange force that from the beginning on, these images are in competition with cinematographic/photographic images. Just like socialism wanted to defeat capitalism, they want to defeat these images and probably they are on the verge of defeating them right now. I think computer-animated images are becoming the standard images.

EB Related to this idea of computer-generated images become the standard, in the voiceover of *Parallel I*, you make what I think is an implicit reference to André Bazin's "The Ontology of the Photographic Image." You say that just as the advent of cinema liberated painting from the task of reproducing likeness, perhaps now the advent of this digital mode of world-making will allow cinema to do other things. Do you have a sense of what other things cinema might now be able to do?

HF It's very controversial. I must jump back a minute when cinematography began, it was born out of scientific interest, like Étienne-Jules Marey and even Muybridge. Though he was a showman, Muybridge was still doing research about horse movements. After ten or twenty years, this connection was lost and cinema become entertainment, education, and so on. That's not good! It's better to have work to do. We know that liberation is very often linked to having a job. Many people have worked without being paid for it, or without recognition. But if work

is recognized, it changes something. This liberation of cinema is comparable to what happened in the history of modernity, when the aim of painting was no longer to depict the possessions of a bourgeois person. In a kind of analogy, this same could be said for cinema.

EB It's really striking that you take a very long view of the history of representation in this work. In some of the writing that exists on video games, there's a focus, or even an obsession, with novelty. Here, though, you look back very far into the past, even to the ancient Egyptians. Can you speak a little about why this was important to you?

HF Oh yes. The idea never came to me to look for novelty. I'm quite an outsider. One might imagine that I've read more books or that I play video games...

EB You don't play video games?

HF I don't play, no. But I can entertain you with the fact that in Peenemünde, before I was born, they already had a joystick to steer the V-2. It's a German invention. Not only cinema was invented here, but also the joystick. I'm not a player, but I had the idea to look at how these games depict things. This has to do with my interest in how these images have become a kind of standard. My hypothesis is that the idea of constructivism is very important to computer animation. We are recreating the world. The questions of reference and verisimilitude are very strong. But we have created this world and feel so smart to have done so! We partake in this feeling when seeing a movie, playing a game, or watching television. This is why I looked at how computer animations depict things and how they have developed.

EB About what you call a “new constructivism” it seems that a large part of this is a vanquishing of contingency. Contingency has been a significant part of how people have historically theorized the fascination of cinema. If that element of fascination is now gone, where does the fascination of video games lie? Do you think it’s in this idea of an omnipotence, in our sense that we have entirely created this world?

HF Maybe. But when we look at games in general, they have a strong sense of limitation. But when we look at good games – like those played with dice – they still have a strong sense of contingency. It is a very guided and synthetic contingency, but still it exists. Games are a field of representation. Why shouldn’t it be the case that contingency is now happening within the limits of the game?

EB So maybe we could say that contingency used to be located at the moment of capturing the image, registering a trace of the physical world, but that now it resides in the actions of the player who can intervene within a given set of parameters. There’s a chance element in how the player will control his or her avatar.

HF Yes. And, I show many glitches in these worlds. Contingency can’t be excluded. Even within a limited set of options, not everything can be calculated. Something can still be experienced as unexpected.

Hito Steyerl [from the audience] Thanks, Harun, for showing this wonderful work. I have two questions, maybe even just comments. The first one is the question of whether you at a certain point considered referring to animation as a precursor to these computer-generated images. It seems to me that these are the logical precursors of what you’re showing. In

terms of the ideas of genesis, generation, the creation of a new world, and so on, they seem much more related to me than lens-based imagery. Maybe this is about a shift away from lens-based imagery as such. Maybe we don't need the lens anymore. The second comment is about contingency and constructivism. It seems to me that in at least the last generation of games, you have such a liberty in including fictional physics, in completely changing the laws of physics and the sets of possibilities within universes. I have basically zero issues with this because it removes fundamental limitations that sort of weighed down cinema. The things we can imagine now are much enhanced and I consider this a real benefit.

HF I can't judge. I would say that it's like literary genre many rules are set, and you might not be surprised, but you can be surprised, even by a detective novel. In the case of your first comment, I just wanted to keep it all to computer games and not introduce other things. More or less, hand-made animation had a stylization of its own. Of course, there were different genres of depiction coming from graphics and so on. But if you look at Walt Disney or whatever, there was no attempt to imitate cinematographic, live-action film. Somehow they tried to have a style that made a quality of the limitations. It's a bit astonishing that computer animations don't do this. They are arrogant enough to become the new bourgeoisie. They don't say, "It's wonderful that we have a job in this society!"

Audience member You suggested a relation between realistic representation and commerce, that bourgeois images are the opposite of abstract painting and that there is a financial background to this. What do you think the connections between realistic representation and power or finance might be?

HF In a very simple way, I would say that the format of cinematographic film – nowadays unluckily 16:9, but once 4:3 – is the ideal format to show a family and its possessions. You can include a car and maid or whatever, but it is somehow to say, “That is my building, that’s my family.” Or “my workers,” in the case of Lumière. Of course, there are other options and you can read them differently. But when one thinks about power, I think this relation to showing, or this aspect of symbolic mastery in making an image, is sometimes neglected. I wanted to get back to it, because watching these games for a while makes it impossible not to think about symbolic mastery.

EB In Parallel II, the spatial organization of these game worlds becomes very important. It seems to abide by a tension between, on the one hand, the player’s feelings of mobility and freedom and, on the other, the invisible – or sometimes visible – barriers that exist within the game to limit this mobility and freedom. Do you see these barriers as a simple limitation or is there a sense that they are necessary for game play? Can they become generative? Can they become a source of humor, as we see in the case of the skateboarder who falls out into space in Parallel II?

HF Chessboards have to have edges; otherwise only nerds would play the game and it would take nine years. The player is introduced in Parallel II without showing him or her. The idea here of what Galloway calls “actionable space” or “actionability” is very important. I didn’t want to focus so much on killing people, therefore I find it more interesting to discover the world in which one is living. It’s a bit like kids in puberty trying to find out what surrounds their parents’ home or their school – it’s probably a shopping mall. There’s a wonderful German word, *Streifradius*, which means the radius of what is accessible to a

child. Sociology says that is becoming smaller and smaller right now. Children no longer explore the world; they only walk the five meters to the next shop or subway station. Here you see it again in the impulse to explore the world and the aspect of limitlessness. There are games that place their figures in spaces the size of Great Britain. It can be very boring, but you can navigate for days.

EB You mentioned Alex Galloway's work on gaming. I think another important part of his work that comes up in *Parallel II* is the predominance of the first-person perspective, which is quite anomalous in cinema. Point-of-view shots are of course common, but often they don't share the actual vision of the character. They happen over the shoulder and are justified very much by the rules of continuity editing. Truly subjective shots are quite rare and often very awkward in cinema. They're sometimes used in altered states like drunken stupors or drug-induced hallucinations, and also in some famous failed experiments in film noir like *Lady in the Lake* and the first third of *Dark Passage*. But in video games, the first-person point of view is very common. What do you think enables video games to use this device so efficiently, and in a way that cinema has not been able to?

HF I find it quite obvious. Actionability can compensate for a pre-given representation. Quite simply, when we are able to navigate, even in a limited sense, it gives us far more than seeing a sequence, even when edited by the masters of cinematography. Perhaps one could compare it to reading and writing. If you could imagine that one could only read and never write on one's own, and then suddenly one has the agency to write, one might prefer it for some decades because it would be such a wonderful experience. In the last twenty or thirty years, the shots in cinema have become shorter and shorter. In the classical era, you had

ten cuts per minute and nowadays you have a new image every three seconds or even every 1,5 seconds. There are no kids here so therefore I can say it there are many kids who are unable to watch a film with shots longer than three or ten seconds. They think they will die when they see it! But they are able to play these games. Obviously, the symbolic agency of these games compensates for a well- or attractively edited film.

EB The ability to act upon the space also enables the body of the avatar to go missing, so that we have a direct access to the on-screen world.

HF Yes, and breaking the rules is a part of every game. Trying to find out if you can break the rules and what kind of punishment it might entail. This is an experimental state that you have in every relation to authority.

EB I have a very simple question, but one I'm interested to hear you answer. It concerns the title of this work. I can think of many potential parallels that might be operative in *Parallel*, but I'd like to hear your thoughts on how you came to this title.

HF I have a very simple answer. With *Second Life*, we have a parallel life. It is the simple idea that games are something parallel to our world. It doesn't say whether they are a model, a mirror, or a window to reality – it's just carefully to say that they are parallel.

EB It seems also that the comparative analysis of cinema and gaming could be another important parallel. It's interesting that you don't pit them against one another, and rightfully so. Rather, you show that games are inheriting a certain idea of world-making from cinema.

HF Yes, this idea that the frame hides something that has to continue beyond it is strongly visible here. It's an idea that Bazin elaborates in his very short text, "Cinema and Painting." There's an English expression that is not used in German technicians talk not about the frame, but about the "gate" of a projector or a camera. For me, this is a good metaphor because a gate compresses something. One can go a little bit far and say that in the first film, *Workers Leaving the Factory*, you only see that they are workers because they are compressed by this gate. If you have a corral, you can quantify the number of cattle you have only by sending them through this narrow space. In these games, you have this endless desire to continue and explore more and more. One knows more or less that the world is not really accessible, but one has a very strong desire to explore. It is a kind of compulsive scopophilia that I strongly like, especially in cinema. Films enable me to feed this desire, but there is also something strong about it in these games.

EB I wanted to ask you about your choice to exhibit this work as an installation, as you have in the past with *Serious Games*. To put it very bluntly, I would ask why not just show it in a cinema?

HF Sometimes I do! Even in art spaces, sometimes I just show these works on two screens if there's no space. But if there is an option to make these cross-references between the different parts, I like to. We edit by moving between the screens.

EB This simultaneity of comparison is something that happens even just within *Parallel III*, in its use of the double-projection format. I know you've written about double projection as something that allows not only a montage of succession but also a montage of simultaneity.

HF To be more modest, there must always be a legitimate reason to use a double screen. In some cases, it was that I had to compare two images. In Parallel III, it was the idea that the final shot should show both one's approach to and one's distancing from the game world. I needed two screens for this, and then I needed to find other reasons to make use of them. It has to do with co-presence, which is an interesting approach, and it can also become quite kinky and dangerous. Very soon you realize that you make use of these two screens as you would make use of shot/counter-shot, as the easiest way to structure a sequence or a discourse.

Hito Steyerl [from the audience] I'm completely fascinated by your use of the surface in Parallel III. It reminds me of something Siegfried Kracauer wrote about, a term he called in German the "Oberflächenerscheinung," the surface appearance. For him, the surface appearance was basically a documentary image of social relations that would be condensed in the surface. This is really a general question that I don't entirely expect you to answer, but for me the really fascinating idea is that these games are documentaries in the sense that they are surface appearances. But of what? What are they a documentary about? Which social relations are being condensed in them?

HF The most amazing aspect is that even the surface doesn't exist from both sides sometimes. Sometimes the surface is only visible from one side, which is something new in post-Euclidean geometry and beyond our experience. Perhaps it is this kind of mind-set that is documented, like three-dimensional chess. I also wanted to add my collaborator Matthias Rajmann found out that you can buy a device for 150 euros to record your performance in HD quality. The kids can't always say,

“Mother, look what I’ve done!” They have to record it, put it on YouTube, and then get a reaction. 150 euros is a lot, but if you work on this kind of an installation, it’s really a wonderful opportunity. This idea that people are making films by playing a game is really around. I found it so astonishing that in theater mode you really can program a little camera to move. Now every twelve-year-old can do it. This might also be a liberating force for real cinema – no one wants to see all these Steadicams anymore.

EB This ability to record the game also really alters the temporality of video games. It changes from being about a kind of liveness and a volitional mobility into something that is reproducible and distributable.

Audience member I wanted to ask you more about the political implications. You said that playing a game is more like writing than reading, but the only writer that is there is the constructor of the game. It’s actually a perfect illusion that we are writing, but we’re not. We are impotent, when we think we are omnipotent.

HF On the one hand, you are right. On the other, think of all these theories about writing in the 1970s, when these games were in their early stages. So many people theorized that whenever you write, you are written by language. This kind of agency is limited, not only by the structures of language and by genre. You’re right – I don’t want to deny it, of course it’s not the same agency of writing. But maybe you can write new things by playing these games.

EB There’s a sense that the final part of Parallel circles back to the first part. In Parallel I, we get the idea of calculation applied to the natural

world trees and water. In Parallel IV, we get the idea of calculation articulated in relation to human gesture. I started thinking back to how this was an important part of the training of actors in the 1920s in the USSR. There was the idea that human movement could be absolutely codified, with every gesture attached to a specific meaning. But even in this form of actor training, there is a palpable sense of embodiment that remains. In video games, this completely vanishes. I'm wondering how we can conceptualize the body of the video game avatar. Is it anything more than a programmable set of actions?

HF We can read in these games all those things that are so important in puberty how to stand, where to scratch and where not to scratch, and so on, all these movements. It's very elaborate. When it comes to the register of dialogue, it is more limited. I never understood why the woman in Parallel IV sometimes takes a right and sometimes takes a left. Perhaps it's a glitch. Contingency comes back on this strange minor scale. It's like programmed ideas are contradicting themselves, which you can also find in the classical narration of genre films.

EB It seems that there's a vacancy or, to be more precise, a de-psychologization of these avatars. I wonder if that's necessary for the player to feel that he or she can fully inhabit or control that figure.

HF That's a good idea. It's perhaps like what you call wishful thinking. I have to take back this this idea about writing and reading. Perhaps one should compare this kind of agency more to car culture, to the agency of driving. It sounds a bit like cultural critique, but there is unbelievable meaning ascribed to having gears and pedals. Now that car culture is ending – it will soon come to an end here – we see the

astonishing aspects that it promises. But it's obvious that it doesn't fulfil what it promises. Okay, you don't get wet when it rains and you don't have to wait at the bus station, but it will never get you to the Riviera and wonderful hitchhikers will never enter your car. There are all these unfulfilled promises, and still it has worked so strongly for one hundred years. With this agency, you don't see much. But what does it mean when you do see something? Does it mean that it belongs to you? That you can at least access it? What should you do in the world that you pass by? Cinematography often picked this up in road movies and especially in that underground film from the 1970s with wonderful music and joints. It's a strange thing, this endless promise.

EB Because we get the credits in this last section, I wanted to ask you about your corpus. How did you come to select these particular games to work with? You said that you don't play games yourself, so what were the criteria that you used to select them? It's notable that many of the games you work with have a relationship to classical cinematic genres.

HF In the case of Parallel I, it's very simple, especially for people here in Berlin. There is a computer game museum here. They are very knowledgeable and they have devices you can use to play games that are no longer technically accessible. They have emulators you can use to record sequences with them. We asked them to offer us things and then we picked them according to the idea of developing how the clouds and the leaves were represented. In this case, there are many genres of games. I wanted to show something about the exploration of the world, because this aspect of exploration, or trying to find out what happens if I hit somebody or I cross a certain line, is a form of in-built interpretation. So we looked for certain kinds of images and for settings that have to

do with cinematography and especially the genre you call “post-apocalyptic.” It’s a wonderful genre that has all these aspects of neglect and solitude.

EB Would you say that the essential pleasure of video games lies in this exploration of the world rather than in, say, winning? Many games are goal-oriented enterprises. I know that in early debates around video games, there were two schools of thought the ludologists and the narratologists. The ludologists privileged play, while the narratologists were, as their name would suggest, interested in the narrative orientation of games. When you talk about your interest in exploring the game world, it sounds to me like you’re putting yourself on the side of the ludologists.

HF Yes, sometimes one makes a difference between game and play. I find I’m more interested in play. The miracle of play has to do with imagining, with filling gaps. Probably we don’t really know what happens. If you watch children playing, you will never know what goes on in their imagination. I tried to construct something in which you could imagine some aspects of what happens during play.

EB Yes, in some cases you take elements of the game that are explicitly oriented towards forward progression and derail them so as to find the potential for play within the game. I also wanted to ask you about something else that pertains not only to *Parallel* but to your practice as a whole what do you think is at stake in producing image analysis through the production of moving images rather than through, say, text? This is something that has been at the heart of your work for many years. I come from an academic background, so I often encounter written texts that put forth ideas that are in some instances similar to those we encounter in *Parallel*,

but I think there's something that can be generated in this work that is not available to writing. So I was wondering how you would describe your investment in this kind of practice.

HF I can't give a systematic account of an approach to it, but I try not to make something like lectures with movable PowerPoint, though this can also be wonderful. In the last twenty years, many things about cinema can be discussed which used to be totally inaccessible. When we started looking at films, we would sit in cinemas and secretly count how many cuts there were in a certain film or sequence. Later, we would sit in a café and debate whether we were right or wrong. Then we found a book that said that in *À bout de souffle* there are nine jump cuts when he's driving in the car, but we were sure there were seven. You didn't have a DVD then, whereas now you can look at it to check. You can re-edit the sequence, or show two motifs in parallel. This is a wonderful field that influences me, of course, this kind of work that can be done analytically and synthetically in the field of research and education. But here I tried to make little narrations, little compositions in which things are inscribed and which you can interpret and which will then hopefully lead to a contextualization of ideas. I hope they pose questions as to what these games are about.

BIBLIOGRAPHY

BAZIN, André. *Ontologie de l'image photographique.*

Qu'est-ce que le cinéma? 2^{oed.} Paris Cerf, 2011.

———. *Peinture et cinéma.* Qu'est-ce que le cinéma?

2^{oed.} Paris Cerf, 2011.

GALLOWAY, Alexander. *Gaming Essays on Algorithmic Culture.* Minneapolis University of Minnesota Press, 2006.

———. *Protocol How Control Exists After Decentralization.* Cambridge MIT Press, 2004

GALLOWAY, Alexander; TRACKER, Eugene. *The Exploit A Theory of Networks.* Minneapolis University of Minnesota Press, 2007.



**SIMULAÇÃO E O
TRABALHO DA
INVISIBILIDADE:
PARALELO I-IV
DE HARUN
FAROCKI¹
THOMAS
ELSAESSER**

.....
1 Conferência apresentada durante o evento “Life Remade”, na Birkbeck College, Universidade de Londres, entre 5 e 6 de junho de 2015. O ensaio virá a lume editado por Joel Mckim para um número especial de *Animation*, periódico da Sage Publications.

CRENDO NA IMAGEM

Em “A Evolução da linguagem do cinema”, André Bazin notoriamente dividiu o mundo do cinema entre “cineastas que creem na imagem” e “cineastas que creem na realidade”¹. Frequentemente interpretada como “antimontagem” e “anti-Eisenstein”, essa distinção – no contexto da obra de Bazin – não é tão categoricamente direcionada à estética plano-sequência/profundidade de campo (à estética Renoir-Rossellini) como já pareceu aos radicais (des)construtivistas na década de 1970, quando Bazin costumava ser tratado como um “empirista teoricamente ingênuo”².

De forma semelhante, há um tipo de ingenuidade enganosa na obra *Paralelo I-IV* (2012-2014) de Harun Farocki, a qual devemos enfrentar sem hesitação a fim de tentar compreender o que mais ela pode significar. Na divisão de Bazin, Farocki, como o seu mentor Jean-Luc Godard, faz da montagem a sua “bela preocupação”³ e, por isso, pertence ao grupo dos diretores que creem na imagem, muito embora os outros mentores de Farocki – Jean-Marie Straub e Danièle Huillet – possam ser considerados a epítome dos diretores que creem na realidade, ou, no mínimo, na realidade da *mise-en-scène*, pró-filmica. No entanto, os dois lados se encontram quando reconhecemos que “a crença na imagem” pode muito bem ser a consequência e não a causa de uma *desconfiança na imagem* e que “a crença na realidade” pode muito bem ser fundamentada em uma profunda percepção *de que o que se vê não é o que é*.

Deixe-me, portanto, confrontar o que parece tão ingênuo a respeito de *Paralelo I-IV*. À primeira vista, as quatro partes são como um curso para principiantes em animação digital e em história da computação gráfica,

.....
1 A. Bazin, The Evolution of the Language of Cinema, em L. Braudy; M. Cohen (eds.), *Film Theory and Criticism*, p. 43. No texto original francês de Bazin, lê-se “croire” (crer), ao passo que no inglês de Elsaesser, lê-se “put faith” (ter fé), que literalmente não dá conta em português. Optou-se, portanto, por uma versão mais fiel a Bazin (N. da T.).

2 Sabe-se que Bazin era o espantalho no trabalho de C. MacCabe, *Realism and the Cinema: Notes on Some Brechtian Thesis*, *Screen* 15, n. 2, p. 7-27, o qual o chamava de “um empirista teoricamente ingênuo, tipo de idiota da família”.

3 J.-L. Godard, *Montage, mon beau souci*, *Cahiers du cinéma*, n. 65, p. 30-31.

levando-nos através da “evolução” das figuras que representam galhos de árvores e arbustos em uma rede rígida de linhas horizontais e verticais, para renderizações cada vez mais fotorrealistas de paisagens e pessoas, de folhas e ondulações na água, do gesto e do movimento. Em outras palavras, parece curiosamente uma narrativa linear e teleológica, “de... até”, como se estivesse inscrita na teleologia, desacreditada para a história do filme, de um cada vez maior realismo, a qual até mesmo Bazin julgou demasiado simplista, quando exclamou depois de ler *Histoire générale du cinéma* (História geral do cinema) de Georges Sadoul: “o cinema ainda tem de ser inventado!”⁴

Embora logo se perceba que a referência de Farocki aos elementos – a água, a terra e o ar –, proponha-se a tarefa de “voltar ao básico”, eu me senti bem confuso, especialmente à luz das centenas de vídeos no YouTube, apresentando o *showreel* de empresas de efeitos especiais como Industrial Light & Magic, Pixar Studio, The Mill, ou Rhythm & Hue⁵. A maioria deles tem a intenção de explicar o CGI (Computer Graphics Imagery), gráficos gerados por computador, levando-nos através da construção de imagens fotorrealistas através de camadas sobre camadas, detalhando as diferenças entre captura de gesto e captura de performance, ou nos deixando maravilhados com os vários milhões de pelos digitais que foram programados a fim de se ter um tigre totalmente digital em *As Aventuras de Pi*, que parecesse e se movesse como um tigre-de-bengala vivo. De fato, *Paralelo I-IV* não é um instigante exercício de Relações Públicas e pretende ser mais parecido com uma meditação em história da arte sobre diferentes estilos de gráficos. Farocki poderia até mesmo ser aconselhado a apoiar a tese de Lev Manovich de que o “foto-gráfico” é apenas uma entre as várias possibilidades

.....

4 A. Bazin, The Myth of Total Cinema, *What is Cinema?* v. 1, p. 21-22.

5 <<https://www.youtube.com/watch?v=H8aoUXjSfSI>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=BzZun53Lefg>>, <https://www.youtube.com/watch?v=WhN1STep_zk>, <<http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/video-essay-animal-menagerie-rhythm-hues>>; <<https://vimeo.com/147743032>>.

(historicamente contingentes) de renderizações gráficas do mundo⁶, oscilando entre a abstração (linguística, matemática, pictórica) e a figuração (icônica, indicial, mimética). No entanto, *Paralelo* parece estranhamente antiquado, não só porque grande parte do material usado por Farocki remonta aos primeiros dias dos jogos de computador e fia-se nos encantos obsoletos de uma animação com movimentos irregulares, mas também porque *Paralelo* se abstém de fazer uma contextualização social ou política de seus jogos, do mesmo modo que *Jogos sérios* (2009), a série anterior de Farocki, fizera de forma tão perturbadora quanto extremamente poética. Por fim, parece haver uma certa disjunção entre as longas passagens de avatares que circulam em torno de si, batendo uns nos outros ou desenhando armas uns sobre os outros, e o comentário em voz *over*, filosoficamente culto e sofisticado. Uma frase em particular me impressionou – como aconteceu com vários outros críticos: “Nos filmes, há o vento que sopra e o vento que é produzido por uma máquina de vento. As imagens de computador não têm dois tipos de vento.”⁷ Se associada à anedota bem conhecida de que os primeiros 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 ou 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. É uma questão à qual devo retornar.

A seguir, o próprio Farocki descreve seu trabalho, quando *Paralelo I-IV* foi apresentado como uma instalação na galeria Greene Naftali, em Nova York, e depois na galeria Thaddaeus Ropac, em Paris:

.....
6 L. Manovich, What is Digital Cinema.

7 <<http://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2012/parallel.html>>.

Paralelo I abre caminho a uma história dos estilos em computação gráfica. Os primeiros jogos da década de 1980 consistiam apenas em linhas horizontais e verticais. Essa abstração era vista como uma falha, e as representações de hoje são orientadas pelo fotorrealismo.

Paralelo II e III desvendam os limites dos mundos dos jogos e da natureza dos objetos. Verifica-se que muitos mundos dos games assumem a forma de discos no universo – uma reminiscência de concepções pré-helênicas do mundo. Os mundos têm um proscênio e um pano de fundo, como palcos de teatro, e as coisas nesses jogos não têm existência real. Cada uma das suas propriedades deve ser construída e atribuída separadamente.

Paralelo IV explora os heróis dos jogos, os protagonistas cujos respectivos jogadores seguem através de uma Los Angeles dos anos de 1940, um mundo pós-apocalíptico, um cenário ocidental ou outros gêneros de mundos. Os heróis não têm pais ou professores; eles devem encontrar as regras para segui-las por conta própria. Eles quase não têm mais do que uma expressão facial e só muito poucos traços de caráter que se expressam em um número de diferentes, quando intercambiáveis, frases curtas. São homúncu-

los, seres antropomorfos, criados por seres humanos. Quem joga com eles tem sua parcela no orgulho do criador.⁸

Anselm Franke também acrescentou a *Paralelo I-IV* alguns contextos adicionais úteis:

Hoje, a mimesis tornou-se uma questão de algoritmos gerativos e as tecnologias resultantes são cada vez mais capazes de calcular, prever e controlar processos complexos – da manufatura à guerra e às experiências emocionais nos mundos animados do entretenimento de massa. Na base da investigação de Farocki para as fronteiras da inovação nas atuais tecnologias da imagem, está a suposição de que, cada vez mais, vivemos em mundos-imagens tecnologicamente produzidos em que as imagens se tornaram o que ele chama de “típico-ideal”. No novo paradigma mimético do “realismo digital”, a realidade já não é a medida da imagem sempre imperfeita; em vez disso, a imagem virtual cada vez mais torna-se a medida de uma realidade sempre imperfeita.⁹

Sem elaborar especificamente sobre esse parágrafo, quero destacar essa noção de perfectibilidade ilusória, que parece ser bastante típica de vários discursos que tratam de mídias digitais, e contra a qual Farocki sublinha um e outro, a possibilidade de fracasso e o seu próprio estatuto

.....
⁸ Ibidem. Ver também <<https://www.youtube.com/watch?v=c8YKKsoPcx8>>

⁹ A. Franke, *Modern Monsters / Death and Life of Fiction, Taipei Biennial*.

provisório – dois traços que alinham o trabalho dele com certas vertentes da “arqueologia da mídia” ou – como pode ser o caso com *Jogos sérios e Paralelo I-IV* –, o cineasta deliberadamente adota a postura de realizar um *work-in-progress*, para sinalizar que está apresentando parte de uma investigação em curso – interrompida pela morte prematura de Farocki em julho de 2014¹⁰.

Dentro do espírito desse *work-in-progress*, vou oferecer variados contextos em que *Paralelo I-IV* faz sentido não só como parte de outras grandes preocupações de Farocki, mas também como essa obra – quer esteja em curso por omissão ou incompleta por necessidade –, pode lançar luz sobre a nossa situação atual. Em princípio, esses contextos são: *Representação e Reprodução, Imagens Operacionais, Vigilância e as Forças Armadas, Simulação e Dramatização* e *O Trabalho da Invisibilidade e a Invisibilidade do Trabalho*.

REPRESENTAÇÃO E REPRODUÇÃO OU O MATERIALISMO DE FAROCKI

Por um lado, Farocki talvez seja melhor conhecido por explorar a relação entre imagens, máquinas de imagens e produção de imagem e, por outro, a realidade social/política correspondente. Sob muitos aspectos um materialista marxista clássico, ele percebeu que em algum momento as imagens do século XX começaram a assumir uma vida própria, em vez de ser representações de alguma realidade distinta ou exterior a elas. Contudo, ele também sabia que as imagens estavam circulando como mercadorias que absorvem tanto a realidade social como o trabalho humano, no sentido marxista de serem “fantasmagorias” e “fetiches-mercadoria”. Isso o levou a uma crítica bastante fundamentada da “representação”, enquanto nosso paradigma de imagem dominante. Na entrevista que acabei de

.....
¹⁰ Para uma retrospectiva contextual, publicada para homenagear Farocki, ver a edição especial do *E-Flux*, n. 59, Nov., 2014, dedicada ao artista.

mencionar, na verdade, uma das últimas que foi capaz de dar, ele conclui afirmando: “a era da reprodução parece ter acabado, e a era da construção do novo mundo parece estar no horizonte – não, ela já está aqui”¹¹.

Destaco o uso que ele faz do termo “reprodução”, de Walter Benjamin, para também abranger “representação” de maneira mais geral, assim como “construção” que aqui significa ou inclui “simulação”. Quanto a quais possam ser as outras implicações de uma mudança tão radical no modo da representação, eu devo deixar para o fim, mas o que Farocki parece sinalizar é que houve uma mudança de valores padrão, de tal forma que a imagem digital tornou-se agora o ponto de referência principal para todos os tipos de imagens, incluindo as imagens analógicas, da mesma maneira que discos de gramofone tiveram de ser novamente rotulados “vinil”, porque daí por diante passaram a ser vistos a partir da perspectiva implícita do CD ou do download de mp3. Eis o que Farocki sugere ao chamar tais simulações de representações do “tipo-ideal”, comparando-as aos modelos matemáticos ou algorítmicos da realidade, em geral, incluindo a “formatação” de seres humanos, perfilando seus gostos e preferências. Em certo sentido, isso implicaria que os modelos do mundo feitos por computador “concorrem e derrotam” manifestações físicas e materiais do mundo, e que, especificamente, o pró-filmico não é mais a origem e o fundamento da imagem, tornou-se apenas a sua matéria-prima descartável. Diante disso, portanto, o interesse de Farocki na simulação (ou, se quiser, a sua “crença na imagem digital”) parece ser o oposto do seu materialismo, mas, por enquanto, podemos levar em conta a possibilidade de que existe um paradoxo – materialismo *versus* simulação – que se resolve, revelando-se como dois lados da mesma moeda.

.....
 11 <<https://www.youtube.com/watch?v=c8YKKsoPcx8>>

IMAGENS OPERACIONAIS

Uma forma de abordar tal paradoxo é considerar como Farocki silenciosamente tem reescrito a história do cinema, ao favorecer, durante sua longa carreira como cineasta, um certo tipo de imagens, que ele chamou de “imagens operacionais”. Estas são imagens e sequências cinematográficas extraídas de fontes muito diferentes e feitas para fins muito distintos: as fontes podem ser experimentos científicos, estudos de tempo e movimento, apropriadas a partir do enorme arquivo de filmes médicos, imagens de vigilância feitas pelos militares, filmes de instrução, filmes industriais e imagens reconstituídas a partir de sensores e dispositivos de controle. Os propósitos originais poderiam ser instrução, experimentação, testes, monitoramento ou quando foram feitas gravações de fenômenos muito rápidos ou muito lentos para o olho humano. Esse material de filme tende a ser chamado de *found-footage*¹² e, agora, é procurado por cineastas e artistas que trabalham na interface entre o cinema e a instalação de arte, ou na travessia das fronteiras porosas entre documentários e filme-ensaio. 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.

Ao desenterrar os usos industriais, científicos, burocráticos e militares de imagens que geralmente simulam profundidade de campo e ação à distância, Farocki desconstruiu, analisou bem como contextualizou historicamente as imagens na iminência do “ver” e “agir”¹³. Ele está contrapondo nossa forma habitual de tratar as imagens como “visualizações para serem vistas” com outra, que entende as imagens como fontes de informação a serem digitalizadas, classificadas e editadas, em títulos que

.....
 12 No literal, “cenas encontradas” refere-se a imagens de arquivo filmadas por anônimos (N. da T.).

13 “Imagens operacionais” são discutidas por C. Blümlinger, “Harun Farocki: Critical Strategies”, em T. Elsaesser (ed.), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, p. 318-320.

vão desde *Imagens do mundo e inscrições de guerra* (1989) a *Olho/máquina* (2001-2003); e de *Eu pensei estar vendo convictos* (2000) a *Jogo profundo* (2007). Seja com a fotografia estereométrica usada na arquitetura e na agrimensura no século XIX, as imagens de vigilância da segurança de prisões e supermercados, os estudos de tempo e movimento nas fábricas, seja com as imagens da final da Copa do Mundo de 2006 em Berlim, enquanto monitoradas por sensores e máquinas de visão, 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 como conjuntos de dados para processamento e tradução em ações¹⁴.

Em suma, trazer essas imagens operacionais – um conceito que deriva do teórico da mídia Vilém Flusser¹⁵ – 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. Em *Imagens do mundo e inscrições de guerra*, por exemplo, Farocki seguiu a linha de descendência das imagens operacionais de volta para um Albrecht Meydenbauer, inventor da *Messbild-Photographie* (fotogrametria) como um meio de não só registrar edifícios históricos, como igrejas ou campanários, mas também de calcular escalas e dimensões, de modo a apresentá-los com precisão na forma de plantas de arquitetura e diagramas. Em *Imagens do mundo e inscrições de guerra*, Farocki vincula a invenção de Meydenbauer ao choque e ao trauma de quase ter sido morto quando tentava dimensionar esses prédios *in situ*, de maneira que as imagens operacionais são imagens que carregam com elas a memória de lugares ou a antecipação de situações muito perigosas para que os seres humanos estejam presentes em carne e osso. Pode-

.....
 14 Sobre Harun Farocki, ver também A. Ehmman; K. Eshun (eds.), *Harun Farocki: Against What? Against Whom?* 15 Ver C. Blümlinger, *An Archaeologist of the Present*, *E-Flux*, n. 59, Nov., 2014.

mos traçar uma linha direta entre a fotogrametria de Meydenbauer¹⁶ e os mísseis teleguiados, as bombas inteligentes e os drones.

Farocki, a esse respeito, antecipa a distinção de Manovich entre as imagens que usamos a fim de “mentir” com (simulação, como cenários hipotéticos, faz de conta, ficção) e imagens que usamos a fim de “agir” com (agir à distância, extrair dados acionáveis, iniciar um processo, gravar um teste, realizar um experimento)¹⁷. Na medida em que as imagens operacionais são imagens que já não funcionam como uma “janela para o mundo”, elas apontam o caminho para uma nova definição do que uma imagem é. Tendemos a associar essas mudanças com a transformação digital, mas as imagens operacionais apenas nos lembram de que as imagens em movimento assim como as estáticas têm muitas histórias, e nem todas passam pelo cinema ou pertencem à história da arte. As imagens digitais podem apenas ter tornado estas histórias paralelas mais evidentemente atuais, como Farocki claramente entendeu, sempre fizeram parte da cultura visual que nos rodeia. Por exemplo, *Uma Imagem* (1983), o filme de Farocki sobre um editorial das páginas centrais da *Playboy* – que, aliás, às vezes é mostrado ao lado de *Paralelo I-IV* – documenta, por vezes, com insuportável detalhamento, quanto trabalho tem que ser investido na criação de imagens operacionais, mesmo aquelas que dizem: “veja, como sou linda”.

Pode-se ir ainda mais longe e afirmar que as imagens operacionais – imagens que funcionam como instruções para a ação – constituem o novo valor padrão para se elaborar toda e qualquer imagem, em relação às quais as imagens mais tradicionais, isto é, as que têm significado apenas para contemplação, para serem olhadas desinteressadamente ou por suas qualidades estéticas, passaram a ser redefinidas como instâncias especializadas de imagens operacionais – e, sobretudo, não estou sequer falando

.....
16 Albrecht Meydenbauer foi o pai da fotogrametria em arquitetura (N. da T.).

17 L. Manovich, *To Lie and to Act*, em T. Elsaesser; K. Hoffmann (eds.), *Cinema Futures*, p. 198-199.

sobre publicidade, propaganda ou pornografia. Afinal, surgiu uma geração de usuários que, em vez de apenas querer *olhar* as imagens, esperam poder *clicar* em imagens em seu “feed” do Facebook ou do Instagram.

VIGILÂNCIA E AS FORÇAS ARMADAS

Farocki teve seu reconhecimento internacional por volta de 1990-1991 com *Imagens do mundo e inscrições de guerra*. Esse filme passou um longo tempo sendo produzido, na verdade, foi finalizado antes da Queda do Muro de Berlim, em 1990, e antes da Primeira Guerra do Golfo de 1991. No entanto, seu lançamento coincidiu exatamente com a publicação inglesa de *Guerra e cinema* de Paul Virilio. A conjugação desses três eventos criou uma espécie de tempestade perfeita para a recepção do filme de Farocki, que, de repente, parecia ser estranhamente oportuno e premonitório. Ao circular pelos EUA, quase no momento em que a maioria de nós fomos pela primeira vez apresentados às “bombas inteligentes”, *Imagens do Mundo e Inscrições de Guerra* parecia um breve comentário sobre o livro de Virilio, com a vantagem adicional de já incluir, por assim dizer, o general Schwarzkopf, que, durante a primeira Guerra do Golfo, poderia ser visto no noticiário da noite, com sua vara ponteiro, indicando as pequenas baforadas de fumaça em que se seguiram os “ataques cirúrgicos” sobre as posições do exército do Iraque, as rodovias, ou pontes iraquianas. Foi uma introdução viva a *Jogos sérios*. Não apenas Schwarzkopf tinha o nome devidamente a ver com *O Arco-íris da gravidade* de Thomas Pynchon – suas demos o faziam parecer como se ele tivesse saído do filme de Farocki.

O outro feliz acidente, se me permitirem a expressão, é que *Imagens do mundo e inscrições de guerra* falou sobre Auschwitz, em um momento – pós-Guerra Fria, pós-colapso da União Soviética – quando o Holocausto estava prestes a se tornar o tópico em nosso entendimento não só da Segunda Guerra Mundial, mas do século XX, e, também, sobre a história e a memó-

ria: entre *Shoah* (1985) e *A Lista de Schindler* (1993) a atenção do mundo mudou da ameaça nuclear pós-Hiroshima e das armas atômicas norte-americanas em solo europeu (na verdade, um tema relevante no filme de Farocki, juntamente com as energias renováveis), para a preocupação com o legado do Holocausto, com a cumplicidade da maioria dos países da Europa na destruição dos judeus, e também com o papel ambíguo desempenhado pelo cinema e pela fotografia. Central para esta leitura do filme de Farocki são as fotos de Auschwitz registradas por aviões de reconhecimento e aquelas tiradas por um soldado na rampa de seleção para o seu álbum pessoal como despojo de guerra. Ambos os tipos são imagens operacionais – e aqui o termo “imagens encontradas” pode não ser totalmente impreciso – e ambos encontram o seu significado retroativo no paradigma contemporâneo da vigilância, na medida em que são a prova de uma determinada dinâmica inerente aos atos de vigilância. Imagens de vigilância são tanto mortais quanto ignorantes, podem ser prazerosas ou ameaçadoras – dependendo com que finalidade alguém se posiciona frente a elas. Farocki menciona que, se os pilotos desses voos de reconhecimento dos Estados Unidos, em 1944, estavam vendo Auschwitz (com suas câmeras) e não vendo “Auschwitz” (com sua imaginação), isso aponta para o fato de que a vigilância pode ser uma forma de estupidez, dando uma sensação traiçoeira de estar no controle. Os aviões estavam à procura de algo mais, não sabiam ainda o que Auschwitz significava, enquanto o homem que tirou as fotos na rampa de Auschwitz não só cometeu um ato ilegal que poderia ter-lhe custado a vida, mas também estava à procura de algo mais – esperando montar um álbum de suas façanhas – e apenas inadvertidamente documentou o crime do século. A ironia é ainda mais pungente, quando se considera que essas fotografias de vigilância de Auschwitz só foram descobertas porque um oficial no final de 1970 ficou tão comovido com a série de televisão *Holocausto* que se lembrou de uma vez ter visto imagens dos cam-

pos em um armário de arquivamento no Pentágono. Foi preciso um programa de televisão de *ficção* trazer à luz essa *prova documental*. Como um aparte, isso também confirmou que os objetivos de guerra dos Aliados não eram o resgate dos judeus – como é agora a versão oficial dos EUA, quando se visita o Museu do Holocausto de Washington – mas sim desmantelar e destruir as máquinas de guerra da Alemanha nazista, nesse caso, a fábrica de borracha sintética Buna, parte do campo de trabalho escravo Monowitz perto de Auschwitz.

São atos falhos, lapsos de referência e relevância, reescritas retroativas repentinas como essas, revelando conexões inesperadas, coincidências estranhas ou surpreendentes desconexas em nosso mundo, que fazem de *Imagens do mundo e inscrições de guerra* uma obra tão indelevelmente impressionante, que permite a reformulação sucessiva de tantos debates fundamentais. Desde então, Farocki explorou essas linhas de investigação para a guerra, fotografia e vigilância em muitos de seus filmes e instalações subsequentes, notavelmente em *Eu pensei estar vendo convictos e Olho/máquina*. Na verdade, já é possível localizar nessas obras anteriores a predileção em *Paralelo* pelo ponto de vista do jogo de atirador em primeira pessoa, dado que o alinhamento rigoroso entre câmera-olho e visão-arma aparece com destaque na abertura de *Eu pensei estar vendo convictos*. No final desse filme, no entanto, Farocki melancolicamente observa que tal aparelho de controle, com base na visualização de vigilância, já havia se tornado obsoleto à luz das novas tecnologias de vigilância eletrônica que etiquetam, rastreiam e “desterritorializam”.

Parece que a ingenuidade enganosa começa a dar frutos: de repente, vemos como Farocki puxa o tapete do argumento de “um cada vez maior realismo”, quando ele mostra como, em imagens geradas por computador, não importa quão “realistas”, o fundo do oceano não tem profundidade, uma colina fica sem declive ou uma cordilheira sem inclinação, e uma

floresta ou uma cena urbana da rua podem simplesmente ficar à margem, desaparecer ou flutuar no espaço. O mundo das imagens digitais pode servir a Farocki como uma metáfora porque elas nos lembram que a realidade que vemos e experimentamos todos os dias pode não ter nada a ver com a que de fato afeta nossas vidas e determina nosso destino. Nós só precisamos pensar em transações eletrônicas de alta velocidade, onde milhares de milhões de euros, libras ou dólares deslocam continentes em questão de nanossegundos, e deixamos pegadas invisíveis sempre que ficamos *on-line* com nossos laptops ou smartphones. Assim, enquanto os paralelos ostentados em *Paralelo I-IV* estão entre fotografias analógicas e seus clones digitais, os paralelos mais oblíquos são nitidamente políticos, na medida em que sugerem *quanto mais densos os detalhes, mais enganosa a realidade*. Percepção, sensação, visualidade: tanta camuflagem (Farocki cita adequadamente o famoso esquete de Monty Python), ou como Friedrich Kittler colocou: “senso e os sentidos se transformam em colírio”¹⁸.

Diversos filmes e instalações de Farocki, certamente desde o início dos anos de 1990 e da primeira Guerra do Golfo, são como sondas estendidas para o que poderia ser chamada de *a nova invisibilidade*. Corresponde ao que o próprio Farocki chama de “observação controladora”, o que significa uma visualidade a que nenhum observador humano corresponde, e para a qual o corpo e os sentidos – tato, audição, movimento, afeto – tornaram-se os substitutos invocados como forma de defesa e proteção. Esta nova invisibilidade coloca um desafio especial para o cineasta, porque como Farocki discute:

a cena da hora de visita na prisão [tão central para o gênero de filmes de prisão] em breve se

.....
 18 F. Kittler, *Gramophone, Film Typewriter*, p. 1-2.

encontrará sem uma correlação na realidade. A introdução do dinheiro eletrônico vai fazer [filmes que mostram] assaltos a bancos praticamente impossíveis também [...]. Com o aumento dos dispositivos de controle eletrônico, a vida cotidiana se tornará tão difícil de retratar e dramatizar assim como já é o trabalho cotidiano¹⁹.

Destaco que o argumento de Farocki não é apenas desejar mapear os limites do visível na própria era das máquinas de visão, mas, que, muito provavelmente, como resultado dessas máquinas de visão, a própria invisibilidade tornou-se uma espécie de mercadoria, em especial, dentro do que gera comercialmente altos lucros, porém, aqueles eram dias pré-Wikileaks, pré-Snowden, de “sinergias” políticas ainda discretas, que estavam estabelecendo-se entre as empresas de software, especialistas de segurança e as indústrias de serviços ao consumidor.

Invisibilidade, em outras palavras, é algo ativamente produzido, em vez de simplesmente uma ausência, uma lacuna ou uma deficiência. Como que em resposta a esse desafio, Farocki embarcou em séries de vídeos e instalações, especialmente *Jogos sérios I-IV* (2009-2010) e, claro, *Paralelo I-IV* (2012-2014), ambas adotam a simulação como uma das estratégias fundamentais da nova invisibilidade, combinando uma investigação sobre realidade virtual e computação gráfica com temas de seu trabalho anterior, já mencionado, mas também incluindo *Jogo profundo* (2007) assim como *Vivendo na RFA* (1990) e *Os Criadores do mundo dos shoppings* (2001).

Em *Olho/máquina* outro pensamento que surgirá de novo em *Paralelo I-IV* já está formulado, isto é, uma das muitas ironias da disputa da mídia

.....
¹⁹ H. Farocki, Controlling Observation, em T. Elsaesser (ed.), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, p. 294.

no noticiário noturno é a nossa disponibilidade de nos comovermos com a capacidade de destruição de uma bomba inteligente vista do alto. *Olho/máquina I & II* traça a relação cada vez mais assimétrica entre mãos humanas, olhos e máquinas, como corpos parecem tornar-se o elo mais fraco em uma cadeia de interação automatizada que promove o olho às expensas da mão, e promove o ver enquanto registro e controle, no lugar do ver como forma de reconhecimento e compreensão: assim, põe fim também à equação epistemológica segundo a qual “ver é saber”. Essas transformações do corpo e dos sentidos em relação às máquinas e armas são frequentemente projetadas por Farocki como meditações sobre a distância e a proximidade de ações realizadas em locais remotos, mas cujas consequências devem ser contabilizadas em casa. Como tais, a distância e a proximidade são em geral reflexivamente duplicadas por uma interrogação sobre o que pode ser dito e o que não pode ser mostrado, às vezes até mesmo acompanhada por uma autorreferência corporal muito pessoal – como em *O fogo inextinguível* (1969), onde o incomensurável de uma certa realidade da guerra e sua representação fílmica já antecipa o impasse ético e o trauma corporal de ataques aéreos e da guerra de *joy-stick* em *Jogos sérios*. Em *Paralelo*, a repetida perspectiva do atirador em primeira pessoa lembra-nos da câmera “subjativa” montada em um míssil, onde o ponto de vista privilegiado aparentemente nos faz esquecer que o câmera será morto juntamente com o alvo, ou seja, que o prazer de partilhar a perspectiva de uma câmera-bomba tem um preço: é mortal não só para o alvo. Filmes de Hollywood como *Sniper americano*, de Clint Eastwood, e *Good Kill*, de Andrew Niccol, (ambos de 2014) ou a instalação *Cinco mil pés é melhor* (2013), do artista Omer Fast, tentam, de diferentes maneiras, convencer-nos do custo moral dessa perspectiva privilegiada, insinuando que tal ação à distância pode matar a nossa capacidade de amar, assim como nossa empatia, para com nossos entes mais queridos, mas Farocki olha isso em um

contexto mais amplo, que abrange a simulação não em algum longínquo teatro da guerra, mas também na dramatização próxima de nossa casa.

SIMULAÇÃO, ANIMAÇÃO E DRAMATIZAÇÃO

Embora o que acabo de me referir como a nova invisibilidade seja “nova” somente no sentido de que as instalações de Farocki possam ter contribuído para identificá-la de forma mais clara, o outro aspecto que quero chamar a atenção, é a maneira com que Farocki alinha suas explorações de invisibilidade com diferentes tipos de trabalho. O primeiro deles é o *trabalho militar da invisibilidade*, que pode começar com as diferentes espécies de camuflagem – de uniformes dos soldados, centros de interrogatório avançados a bombardeiros invisíveis – mas abrange campanhas de desinformação oficiais, o sigilo em nome da segurança nacional, e inclui a invisibilidade das vítimas em conflitos armados, não apenas os danos colaterais de bombas inteligentes e ataques aéreos entre os civis, nem mesmo os sacos invisíveis para os corpos de soldados mortos que retornam, mas também a invisibilidade das feridas psíquicas que especialmente no longo processo das guerras no Iraque e no Afeganistão têm infligido a milhares de jovens e suas famílias. *Jogos sérios* liga esse trabalho de invisibilidade, que camufla esses traumas ao removê-los duas vezes a partir de sua realidade vivida, com jogos de computador e outras técnicas de simulação à medida que migram entre os campos de batalha e filmes *blockbuster*, sugerindo que as imagens digitais podem tentar vender-nos “uma melhor visibilidade”, mas no momento da entrega, recebemos *uma invisibilidade cada vez mais densamente texturizada*. Por trás disso, sustenta-se um possível paralelo entre a mão de obra industrial e o poder militar que cada vez mais terceirizam seus trabalhos a empresas do comércio, levantando a questão complementar de quais poderiam ser as consequências, quando não só os trabalhadores estão deixando a fábrica, para serem substituídos

por robôs, mas também quando os soldados estão deixando o campo de batalha para serem substituídos por drones controlados à distância.

Por outro lado, as sessões de terapia simulada em *Jogos sérios* são um lembrete de outro lugar para o trabalho mais tradicional da invisibilidade: funcionários de hospitais e equipes de enfermagem, serviços domésticos e cuidadores de crianças, em suma: o trabalho tipicamente do gênero da empatia e da escuta atenta, ou, no caso de grupos de autoajuda e centros de bem-estar, o trabalho daqueles que servem a alguma das feridas narcísicas com as quais o Ocidente está atormentado, e as atribuiu a si próprio. *Vivendo na RFA* de Farocki é, além de várias outras coisas, um verdadeiro compêndio das diferentes situações do trabalho afetivo, como passamos a chamá-lo. O próprio fato, no entanto, de agora ter um nome indica que esse tipo de trabalho possa ter se tornado menos invisível, ainda que tenha levado pelo menos duas gerações de esforço feminista concentrado para colocá-lo no centro das atenções.

Em *Vivendo na RFA*, jogos e simulações de cenários da vida real tornam-se os exercícios de treinamento do viver entendidos como tentativas de antecipar contingências e previsão de resultados sob, desde sempre, o pior cenário de condições. Farocki foi primeiramente inspirado pela prática de companhias de seguros, que rotineiramente têm que jogar com histórias de vida, a fim de calcular prováveis resultados e avaliar os riscos financeiros. Contudo, logo percebeu que a conversão da experiência de vida em situações roteirizadas e das situações roteirizadas em exercícios de treinamento de ação ao vivo foi muito mais predominante do que havia imaginado. Ele deu por si filmando em escolas, escritórios, clínicas de maternidade, em clubes de *striptease*, abrigos para os moradores de rua, centros para a formação de gestores, delegacias, observando os terapeutas de criança e os exercícios nos campos do exército. Às imagens operacionais correspondem instruções de operação para a vida. A razão, como a voz

over nos informa, é que: “Com cada vez mais incerteza na sociedade, sobre as regras e regulamentos pelos quais se viver, há mais e mais jogos, com a vida treinada como um esporte”. Alguns anos depois, com *Jogo profundo*, Farocki demonstrou graficamente como o esporte e o campo dos esportes tornaram-se locais de trabalho, tão cuidadosamente monitorados como a linha de montagem foi, desde os dias de “estudos de tempo e movimento” de Frank e Lillian Gilbreth, na década de 1920.

Vivendo na RFA é uma ótima, triste, engraçada e profundamente irônica pesquisa sobre essa obsessão com as experimentações de (e para a) vida, bem como os terrores e as ansiedades à espreita logo abaixo da superfície. Um *blog* capturou a estranheza do filme, mesmo que exagere em suas polêmicas:

inclui a formação de pessoas para matar, prover cuidados obstétricos, como separar aqueles envolvidos em discussões domésticas, etc. Tudo isso é intercalado com imagens de equipamentos de fábrica sendo testados em longevidade (por exemplo, uma porta de carro sendo aberta e fechada mil vezes por uma máquina). Tudo sai conforme uma programação bem banal e estéril. Eu já ouvi como o sentimento é algo que tem sido terceirizado para profissionais (isto é, os psiquiatras) e aqui os psiquiatras são tão impessoais [como a máquina], a obtenção de um paciente para desenhar um gráfico de séries temporais de sua fobia, incapaz de oferecer o que o paciente necessita, um ombro para chorar, alguém para abraçar e compreender. Como

alguém que já participou de cursos de dramatização, posso dizer que os acho profundamente desconfortáveis, e mais, penso que os outros os acham mais desconfortáveis ainda²⁰.

De modo mais amplo, como a dramatização, os *test-drives*, as amostras e os ensaios de situações de emergência – em suma, como abordagens performativas para a vida social e pessoal – começaram a tomar conta, de fato, começaram a definir o social, Farocki mostrou do que esses manuais de vida são substitutos. Eles são o placebo para um compromisso verdadeiramente ativo, interativo e colaborativo com o mundo, que, de acordo com ele – enquanto marxista e romântico – sempre foi definido pelo “trabalho”. Essa ideia de trabalho tem, naturalmente, um duplo legado, na medida em que, nessa tradição marxista, a divisão persiste entre *trabalho assalariado como trabalho escravo* – ambos condenados como evidência e expressão da exploração capitalista –, e o trabalho considerado como realização pessoal e autorrealização, definição fiel ao lema: “a cada um, segundo as suas necessidades; de cada um, segundo as suas capacidades”, do qual *Arbeit macht frei* (o trabalho liberta) e *Jedem das Seine* (a cada um o de si) tornaram-se o eco cínico e perverso²¹. Uma quantia considerável de filmes de Farocki constitui extensas autointerrogações sobre essa tensão entre a dignidade do trabalho e das condições degradantes, muitas vezes impostas por ele: trabalho manual, trabalho intelectual, a solidariedade dos trabalhadores, dos sindicatos e da classe trabalhadora organizada, o trabalho com as mãos ou *Handwerk* (arte e habilidade). Às

.....
²⁰ OogiandujaOo, Sterile Practice, *Worldscinema*, 7 Aug. 2010.

²¹ Estas eram os *slogans* dos portões dos campos de concentração de Auschwitz e Buchenau, respectivamente. Ver <https://de.wikipedia.org/wiki/Jedem_das_Seine>.

vezes, trabalho manual e trabalho intelectual são o tema basilar, como no primeiro filme de longa-metragem de Farocki, *Entre as guerras*; por vezes, o trabalho industrial é apresentado em retrospectiva melancólica, como em *Trabalhadores deixando a fábrica*, às vezes, o trabalho aparece indiretamente ou através de sua simulação angustiante, como em *Vivendo na RFA*, e, finalmente, em seu último projeto, *O Trabalho em tomada única*, Farocki fornece um compêndio da diversidade de tipos de trabalho e de homens e mulheres envolvidos, com frequência, em tarefas fisicamente desgastantes e repetitivas – que, precisamente, devido à sua rotina e repetitividade, em geral, permanecem invisíveis, em cidades tão distantes quanto Bangalore e Berlim, Boston e Buenos Aires, Hangzhou e Hanói, Lisboa e Lódz, Cidade do México e Moscou, Rio de Janeiro e Tel Aviv.²²

Os novos tipos de invisibilidade e o trabalho investido neles, em outras palavras, requerem repensar as estratégias sobre o fazer visível, e eu vejo *O Trabalho em tomada única* como uma tentativa heroica de fazer justamente isso: contra o horizonte dessa invisibilidade do trabalho e o trabalho da invisibilidade, *O Trabalho em tomada única* é concebido como um modo de inverter a invisibilidade, bem como de lutar contra a lógica dominante do trabalho de terceirização, ao mesmo tempo, não obstante, muito consciente de que não só as multinacionais como a Apple, Mercedes ou IKEA adotam a prática da terceirização. Na falta de material novo, curadores de museus vão, portanto, viajar pelo mundo em busca de novos talentos; festivais de cinema têm igual ansiedade por explorar um novo potencial criativo nos países em desenvolvimento e emergentes, através da organização de campi de talentos ou pela oferta de sementes – oferta de dinheiro que cria laços com esses potenciais talentos para a sua instituição ou marca.

.....
 22 <<http://www.labour-in-a-single-shot.net/en/project/concept/>>.

O *Trabalho em tomada única* combate a terceirização pela recontração, mas não da maneira que os trabalhadores dos anos de 1970 tentaram fazer ao entregar câmeras nas mãos dos trabalhadores em greve, ou da forma como os antropólogos deram uma câmera de vídeo para as tribos da Amazônia, a fim de que elas falassem contra as iniquidades da exploração madeireira e a destruição das florestas tropicais brasileiras. O *Trabalho em tomada única* evita tanto a capacitação missionária quanto a exploração dos talentos, impondo restrições criativas – por exemplo a tomada única – que remetem às origens do cinema, quando os irmãos Lumière enviaram seus operadores para os quatro cantos do mundo. Farocki disse uma vez sobre os filmes de trabalhadores feitos pelo seu colega, o diretor Christian Ziewer: que o diretor se fez o servo de sua própria atribuição: “er schickt sich selber los” – ele remete a si mesmo²³. Farocki é cuidadoso para não remeter a si próprio, e assim a atribuição é multiplamente filtrada e mediada, recentrada e feita de forma reflexiva, pelas aulas magistrais que ele deu naquelas cidades e capacitando assim os olhos e as mãos, o nível de habilidade e o temperamento dos cineastas aspirantes, de todos indígenas das cidades visitadas.

MÍMESIS, UMA VEZ MAIS

Assim sendo, onde é que isso me deixa com respeito à minha sensação de que *Paralelo I-IV* é mais enigmático do que de fato seu tom parece sugerir, e que pode ser um *work-in-progress* em vez de uma obra autônoma? Parte do discurso do pós-humanismo afirma que as fronteiras entre o jogo e o jogar e a dissimulação entre dramatização e a realidade estão ficando mais porosas e reversíveis. *Paralelo I-IV* oferece um bom número desses tipos de declarações, opiniões, descrições – ainda assim, creio que

.....
²³H. Farocki, Schneeglöckchen blühen im September, *Filmkritik*, p. 168.

seria um erro deixar por isso mesmo. Com Farocki, é-se bem aconselhado a complementar o não dito pelo dito, e se percebe as lacunas entre os elementos que são criadas pela montagem. Porque é o próprio trabalho da invisibilidade do cineasta que entra nesta montagem, e se manifesta através de seus cortes invisíveis: separando o que é habitualmente pensado para estar juntos, e juntando o que ninguém antes havia pensado em associar ou conectar. E, assim, os longos silêncios em *Paralelo* entre os comentários em voz *off* não estão lá somente para nós entendermos o que está sendo dito, ou as imagens que se seguem, como se essas imagens fossem meramente ilustrações das palavras. Em vez disso, os silêncios são eles próprios algo como o contra-argumento, ou como Farocki gostava de dizer, são a “contra-música”. Em outras palavras, *Paralelo I-IV* – como o título sugere – poderia muito bem ser a película negativa a alguma coisa, assim como, em grande parte, tenho argumentado que os manuais de vida de *Vivendo na RFA* têm o desaparecimento do “trabalho” como um meio de autorrealização, como sua película negativa e impressão invisível. Então, de que modo pensar a estranheza de *Vivendo na RFA* junto com os efeitos do vale de *Paralelo I-IV*?

Para me aproximar de uma resposta, devo retornar uma vez mais à distinção de Bazin entre cineastas que creem na imagem e os que creem na realidade. Depois do que argumentei até aqui, uma conclusão seria que essa distinção não mais se aplica simplesmente a cineastas, mas também a sociedades inteiras, onde – intermediada através dos diferentes tipos de invisibilidade – aqueles que creem na dramatização e nos manuais de vida, que usam seus corpos para exercícios em esteiras e pensam em auto-otimização como a autoiluminação, ou aceitam a autoexploração como “criatividade”, junto com aqueles que cada vez mais aperfeiçoam fotos realísticas do mundo com animação computadorizada – assim, não apenas tratando o mundo como uma cebola, que consiste em nada além

de camadas, com um cerne vazio, mas, precisamente, a fim de manter sob controle e manter invisível aqueles que não têm nenhuma outra escolha senão crer na realidade, o que significa dizer, que experimentam a materialidade dura e as consequências mortais de um mundo que, atualmente, vive da imagem simulada, enquanto ainda tem esperanças de que sua realidade intolerável um dia mudará. É para essas esperanças que os filmes de Farocki tentam falar, também *Em Comparação* (sobre fabricação de tijolos em diferentes partes do mundo), ou, notavelmente, sua instalação *A Prata e a cruz* (sobre uma pintura da cidade boliviana de Potosí e suas fabulosas minas de prata, que pagaram pela primeira globalização ocidental liderada pela Espanha). Eles são exemplos de uma materialidade inferior presente de modo invisível na imaterialidade aparente das imagens, o que sugere que *Paralelo* também poderia ter uma implícita, mas, à primeira vista, parte inferior invisível.

Há muitos anos durante uma entrevista comigo, Farocki admitiu que ele era, como cineasta e produtor de imagem, parte daqueles cuja tarefa era “tornar o mundo supérfluo”, isso significa que um mundo que crê na imagem, torna-se descuidado sobre o destino deste mundo “na realidade”. Claramente, essas observações sobre o cinema tornando o cinema supérfluo ressoam a desmaterialização do trabalho e do trabalho da invisibilidade tão prevalente na sua obra posterior. Nesse sentido, *Paralelo I-IV* como o temos, poderia ser a primeira etapa, se você preferir, a tese de uma dialética muito mais extensa, onde *Jogos sérios*, embora feita anteriormente, seria algo como a antítese, na medida em que *Jogos sérios* nos mostra as consequências psíquicas e morais de tornar o mundo supérfluo, o que também explicaria por que *Paralelo* se abstém de apontar as consequências materiais da animação por computador.

Então, qual poderia ser a síntese possível, se *Paralelo* é a tese (ou seja, ao mostrar como o mundo da simulação de computador parece para nós

tornar qualquer coisa possível, sem resistência ou impedimento material, mas onde a cada cruzamento de cidade ou beira-mar, a realidade pode mergulhar no vazio) e se *Jogos sérios* é a antítese (ao nos mostrar as consequências desse vazio, ao virar da esquina e à beira do nosso campo de visão: um mundo sem sombras, um mundo que vendeu sua alma ao diabo, se nos lembrarmos daqueles filmes expressionistas sobre sombras perdidas). Uma síntese (ou simplesmente outra consequência) do declínio de simulação de uma simulação de uma simulação nos levaria a uma escalada rumo a algum céu platônico de tipos ideais sempre em retrocesso, da perfectibilidade, de ação preventiva antecipada e pré-mediação da realidade e seus riscos, tentando controlar a contingência através de cada vez mais simulações ricas em dados de “realidade”. Outra síntese (ou apenas mais uma contra-música) seria reavaliar o que perdemos quando perdemos a nossa sombra, o que significa dizer que, quando passamos de “realidade” para o “cinema” e do cinema para o “pós-cinema”, ou seja, simulação digital, ou – usando um vocabulário diferente – quando a imagem imaginária da realidade abre caminho para a imagem simulada da realidade, ou ainda com mais outro vocabulário, quando o efeito de realidade como um efeito de sujeito (isto é, a construção imaginária de uma posição do sujeito) dá lugar ao efeito de realidade como um efeito de avatar (ou seja, a construção simulada de uma posição interativa).

Perto do final do *Paralelo I*, Farocki invoca um dos mais famosos artistas entre os que creem na imagem, especificamente, o pintor grego Zêuxis. Sobre isso é que a narração diz: “De acordo com a lenda, Zêuxis poderia fazer desenhos de frutas tão realistas que as aves migravam para bicá-los”, seguida de uma longa pausa, e a afirmação de que os pintores CGI de hoje aspiram a uma perfeição diferente. O que o filme não mostra – exceto na medida em que deixa o lado esquerdo da tela com um vazio sem imagem – é como a história prossegue, pelo menos como relatado por Plínio, o

historiador. Quando Zêuxis se gabou para seu colega, o pintor Parrásio, este convidou Zêuxis a seu estúdio, entusiasmado em demonstrar a seu rival uma façanha similar. Zêuxis, em frente da obra, exigiu que Parrásio recuasse a cortina, que estava pendurada em toda a tela, a fim de ser capaz de julgar por si mesmo as habilidades de seu colega. Mas a cortina era a pintura. Sabendo que Parrásio era o melhor dos dois, Zêuxis disse: “Eu enganei os pássaros, mas você enganou a mim.”²⁴ Traduzindo para nossa situação contemporânea: enquanto o semelhante ao real, as uvas com aparência natural nos dão versões do fotorrealismo, que é, por assim dizer, estritamente para as aves, e ao simular algo de “lá fora” produz apenas o falso; a cortina velando a “pintura” de Parrásio alcança um efeito na mente do observador, e, portanto, produz uma “verdade”: não sobre o mundo, mas sobre a mente, sobre a imaginação, nosso desejo e/ou nossa capacidade para (auto) decepção, puxando nosso tapete ou nos colocando no círculo de uma repetição (compulsiva). Em outras palavras, Zêuxis e Parrásio são dois tipos de “realistas”, cujas estratégias são, no entanto, diferentes e quase diametralmente opostas, no sentido de que o segundo é o metacomentário do primeiro. Não é que Parrásio seja meramente um artista “barroco”, realista, com o domínio da técnica *trompe-l’oeil*, contra o representacional e “clássico” Zêuxis. Importa a interação ou a troca entre os dois, quando Zêuxis “exige ver” os erros de Parrásio atrás da cortina como se ela se interpusesse entre ele e tudo o que espera ver representado. A classe do erro de Zêuxis é a pintura de Parrásio, ou colocando de outra forma, enquanto Zêuxis pinta *uvas*, Parrásio pinta (o) *desejo* (por uvas).

Essa duplicação da *mimesis* pelo seu próprio e impossível desejo de posse (e emaranhamento sempre fatal nos paradoxos da representação, que abrange, de modo preciso, o abismo do nada ou o medo de que, em úl-

.....
 24 <https://en.wikipedia.org/wiki/Parrhasius_%28painter%29>.

tima análise, não haja nada “lá”) aponta para o que poderíamos ter perdido neste novo mundo sem sombras, e, assim é o que está, por assim dizer, inevitável e necessariamente “faltando” tanto em *Jogos sérios* como em *Paralelo I-IV*: o cinema como uma vez o conhecemos, o cinema como agora é emblematicamente incorporado no diretor que, para Bazin foi o epítome dos cineastas que creem na imagem, a saber, Alfred Hitchcock. Dele podemos dizer – como de Parrásio: enquanto os Zêuxis entre os diretores filmaram Marilyn Monroe ou Julia Roberts como se fossem reais, Hitchcock filmou o véu: o desejo por Melanie, por Marnie e por Madeleine.

Enquanto o cinema analógico, centrado na produção, procurou “capturar” a realidade, a fim de “atrelá-la” a uma representação, o cinema digital, concebido a partir da perspectiva de pós-produção, procede por meio de “extrair” a realidade, a fim de “coletá-la” em conjuntos de dados. Em vez da divulgação e da revelação (a ontologia de filmes desde Jean Epstein a Bazin, de Siegfried Kracauer a Stanley Cavell), ou colocar véus sobre o mundo, para a mente e os sentidos melhor experimentarem seus próprios prazeres e terrores (como em Hitchcock or Fritz Lang), um cinema de pós-produção trata o mundo como um dado a ser processado ou garimpado, como matérias-primas e recursos a serem explorados. Em outras palavras, a mudança da produção para pós-produção, como o centro de gravidade no cinema digital, altera mais do que um mero procedimento: altera a lógica interna do cinema (e, portanto, sua ontologia). A ênfase na pós-produção, tornada possível pelo digital – embora não “causada” por ele – não é mais fundamentalmente baseada na percepção: sua *visualidade* pode ser dita como da ordem dos *vegetais*, ou ambiental e ecológica. Não admira, portanto, que *Paralelo* de Farocki comece ao retornar às folhas e árvores, para as folhas de relva, o balanço das ondas, e para o ar, céu e as nuvens: é onde o cinema começou e, com ele, a divisão entre “aqueles que creem na realidade e aqueles que creem na imagem”. Para saber como foi

mais uma vez: *Nos filmes, há o vento que sopra e o vento que é produzido por uma máquina de vento. As imagens de computador não têm dois tipos de vento.* Mas isso é porque a verdadeira tempestade está soprando – *ritmo Benjamin*²⁵ – a partir das bordas e a partir da parte inferior, isto é, o “paraíso” de pixels que agora chamamos progresso. Por outro lado, a pós-produção como o novo valor padrão, também pode sinalizar o fim desse relacionamento tão explorador do mundo e seus recursos, como o praticado pelo capitalismo industrial. Isso também seria um respiro de ar fresco: talvez os ventos do progresso, afinal de contas.

.....
²⁵ Referência à passagem do Angelus Novus, nas “Teses Sobre a Filosofia da História”, em W. Benjamin, *On the Concept of History*.

BIBLIOGRAFIA

- BAZIN, André. The Evolution of the Language of Cinema. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall (eds.). *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press, 1999.
- _____. The Myth of Total Cinema. *What is Cinema?* v. 1. Berkeley: University of California Press, 1967.
- BENJAMIN, Walter. On the Concept of History. *The Theses on the Philosophy of History*, 1974. Disponível em: <<http://members.efn.org/~dredmond/ThesesonHistory.html>>. Acesso em: 28 out. 2016.
- BLÜMLINGER, Christa. An Archaeologist of the Present. *E-Flux*, n. 59, Nov., 2014 Disponível em: <<http://www.e-flux.com/journal/an-archaeologist-of-the-present/>>. Acesso em: 28 out. 2016.
- _____. “Harun Farocki: Critical Strategies”. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004.
- E-FLUX. n. 59, Nov., 2014. Edição especial dedicada a Farocki. Disponível em: <<http://www.e-flux.com/announcements/issue-59-harun-farocki-out-now/>>. Acesso em: 28 out. 2016.
- EHMANN, Antje; ESHUN, Kodwo. (eds.). *Harun Farocki: Against What? Against Whom?* Cologne: Walther König, 2010.
- FAROCKI, Harun. Controlling Observation. In: ELSAESSER, Thomas. (ed.). *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004. (Originalmente publicado na Alemanha em *Jungle World*, n. 37, 8 Sept. 1999).
- _____. Schneeglöckchen blühen im September. *Filmkritik*, mar., 1975.
- FRANKE, Anselm. Modern Monsters / Death and Life of Fiction. *Taipei Biennial*, 2012. Disponível em: <<http://proa.org/eng/exhibition-harun-farocki-obras-1.php>>. Acesso em: 28 out. 2016.
- GODARD, Jean-Luc. Montage, mon beau souci. *Cahiers du cinéma*, n. 65, 1965.
- KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- MACCABE, Colin. Realism and the Cinema: Notes on Some Brechtian Thesis. *Screen* 15, n. 2, 1974.
- MANOVICH, Lev. To Lie and to Act: Cinema and Telepresence. In: ELSAESSER, Thomas; HOFFMANN, Kay. (eds.). *Cinema Futures: The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998.
- _____. What is Digital Cinema, 1995. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>>
- OOGIANDUJAOO. Sterile Practice, *Worldscinema*, 7 Aug. 2010. Disponível em: <<http://worldscinema.org/2012/05/harun-farocki-leben-brd-aka-how-to-live-in-the-german-federal-republic-1990/>>. Acesso em: 28 out. 2016.



MARUN FAROCKI : PROGRAMANDO O VIVAI

**FAROCKI:
IMAGENS E
CONVENÇÕES
NO JOGO
E NA ARTE
PATRÍCIA
MORAN**

Impossível não pensar em certas mazelas do século XX depois de ter contato com a obra do artista multimídia Harun Farocki.

Ensaísta¹ contemporâneo a seu tempo, Farocki problematiza em seus filmes e instalações a construção de representações por meio de instituições e sistemas de controle social como a escola e a publicidade, dedica-se ainda à análise de aparelhos de Estado – “aparelho” entendido na tradicional acepção marxista – e guerras como a Segunda Grande Guerra e a do Vietnã, entre outras. Quer produza para o cinema, TV, galerias de arte, quer para a imprensa escrita, Farocki colocará em perspectiva a relação privilegiada das imagens e dos seus produtores com o poder, problematizando assim também seu lugar. Estamos diante de 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.

A nacionalidade de Farocki relaciona-se diretamente à guerra, como informado por ele mesmo em seu “trailer escrito”². Nasceu na República Tcheca quando seus pais fugiam dos bombardeios de Berlim em 1944, assume e reconhece a inscrição da guerra em seu percurso ao destacar no “trailer” as disputas por espaço social e as violências material e simbólica provocadas pelos abusos do capital. Cresceu em Berlim Oriental se debruçando com seus filmes nas imagens técnicas e discursos a elas associados. *Entre duas guerras* (1978), acompanha o avanço da indústria armamentista entre 1917 e 1933; a guerra, as violências a ela relacionadas e sua construção pelos meios de comunicação estão em *Diante de seus olhos, Vietnã* (1982).

.....
 1 Hoje, há vasta bibliografia sobre o ensaio audiovisual sendo relida e recuperada, de Montaigne passando por Theodor Adorno. No Brasil, Arlindo Machado, Ismail Xavier, Consuelo Lins, André Brasil entre outros, têm se dedicado a pesquisas sobre realizadores com produção audiovisual, tendo a subjetividade como enfoque, explicitando o sujeito de fala.

2 H. Farocki, Trailers escritos, em C. Borges; P. Mourão; M.D. Mourão, (orgs.), *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*, p. 66.

Os mais de cem filmes de Farocki³ 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. Erika Balsom em entrevista a Farocki neste volume, reconhece nos problemas colocados pelos filmes, questões teóricas comuns às acadêmicas como, por exemplo, a discussão sobre regimes de visibilidade, a percepção do mundo e de suas representações. Farocki cita na entrevista tradicionais pensadores do cinema como Rudolf Arnheim e Bela Balázs, o jovem pesquisador dos meios e dos jogos Alexander Galloway⁴ Ihe é familiar, bem como debates clássicos e os colocados pela nova configuração dos meios. Sua obra é fruto da retroalimentação entre o pensamento formal da academia e as liberdades da arte, entre os problemas expressos nas imagens e nas questões colocadas pela voz *over* e montagem.

Programando o visível foi apresentada no Paço das Artes, entre janeiro e março de 2016. A exposição contou com as instalações *Paralelo I-IV* (2014), *Interface* (1995) e *Frases de impacto, imagens de impacto: Uma conversa com Vilém Flusser* (1986), todas de Farocki. A instalação *Paralelo I-IV* foi montada no Paço em quadro projeções dispostas em volta de *puffs*. No machinima⁵, forma expressiva audiovisual desenvolvida a partir de games, foram gravadas ou criadas a maioria das imagens e situações. *Paralelo* apresenta e questiona a construção material de representações ao longo da história da arte, e a mudança da mesma a partir do mundo digital, especialmente dos games. A voz *over* mantém o mesmo tom ao longo do desenrolar dos quatro vídeos. Muda-se a duração das pausas, e como a natureza

.....
³ <<http://www.harunfarocki.de/biography.html>>.

⁴ Galloway é autor de *Protocol: How Control Exists After Decentralization* (2004); *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006); e, em coautoria com Eugene Tracker, *The Exploit: A Theory of Networks* (2007), entre outros.

⁵ Para uma genealogia do Machinima e debate sobre sua inscrição na história dos meios ver P. Moran; J. Patrocínio, (orgs.), *Machinima*.

e questões das imagens também mudam, a continuidade da entonação gera estranhamento, seu lugar de sentido se desloca.

Artistas como Farocki, com investimento crítico dirigido a representações audiovisuais e sua produção, têm no machinima um ambiente de trabalho propício, pois a estrutura matemática do meio é o ponto de partida para a criação, principalmente nos primeiros filmes. Eram fruto tanto de gravações da tela quanto de invasões no sistema, neste segundo caso, alta perícia se fazia necessária. Os vídeos criados a partir do jogo costumam inverter o percurso e característica original da maioria dos ambientes navegáveis. Ganham formas lineares baseadas no tempo e não mais a experiência de construção de percursos. As invasões avançaram para ambientes virtuais 3D como o *Google* e aos poucos a indústria percebeu seu potencial de comércio, lançando jogos como o *The Movies*⁶. Os desenvolvedores de jogos transformaram o fruto de uma invasão hacker em produto, um jogo voltado à realização de vídeos.

Farocki conhece bem a capacidade do capitalismo absorver seus oponentes como no caso de *The Movies*, ele menciona a multinacional Apple como exemplar. Seus fundadores foram hackers, invadiram uma empresa americana de telefonia, e hoje ocupam outro lugar. Farocki adota a concepção do *Verbund*⁷ como metáfora de estratégia ideal para se evitar subsumir a dinâmicas previamente instaladas nos sistemas, objetos e representações. A lógica do *Verbund* é vista como caminho para serem usadas as forças do sistema. A utilização de sua dinâmica deslocada do contexto original deixa à mostra aspectos políticos e ideológicos em diversas estruturas sociais, incluindo-se a arte e a cultura. O termo se adequa material e conceitualmente à poética do realizador, calcada na bricolagem de imagens e dispositivos.

.....
⁶ Lançado em 2005 pela Lionhead Studios e Robsoft Technologies.

⁷ Tradução para o alemão de truste ou cartel. Ver o debate em T. Elsaesser; A. Alberro, Farocki: A frame for no longer visible: Thomas Elsaesser in conversation with Alexander Alberro, *E-flux*, n. 59, Nov. 2014.

No *Verbund* de Farocki, há o deslocamento no propósito das encomendas por ele recebidas de diversos meios tais como a televisão, o rádio, as críticas cinematográficas, as filmagens, assim como da crítica realizada por estudiosos⁸. Ele subverte o uso dos recursos disponíveis e dos “hábitos de estilo”⁹ recorrentes nos meios expressivos, como sua recusa de usar o contra-plano na televisão. Pretende desnaturalizar o meio evidenciando sua materialidade e inscrição em processos sócio-culturais e artísticos mais amplos, sem contra-planos procura se dirigir diretamente ao público. Fica claro em seu depoimento a consciência do realizador dos desafios de uma proposta de arte política, avessa a simplificações de experimento estético em prol única e exclusivamente de discurso, como ele esclarece:

Não foi fácil fazer algo político na televisão, pois eu não entendia política como simples conteúdo ou discurso. Buscava uma prática política avançada, como aquela promovida pelo grupo Dziga Vertov ou pela revista *Tel Quel*. Eu era, por exemplo, contra os planos de cobertura e o campo/contracampo.⁹

Farocki é um observador das estruturas, experimenta meios tradicionais e novos, usando suas palavras, busca uma “prática de política avançada”, o debate sobre dispositivos em sua acepção política é evidente em seus temas e no diálogo com o pensamento de Jean-Louis Baudry, Michel Foucault e Umberto Eco colaboradores da *Tel Quel* à época, revista francesa de arte e cultura fundada em 1960 pelo poeta Philippe Sollers. A adesão à investigação política e estética foi tomada como desafio e levada às últimas consequências em trajetória sólida e de rara coerência.

.....
⁸ Idem, *ibidem*, p. 3.

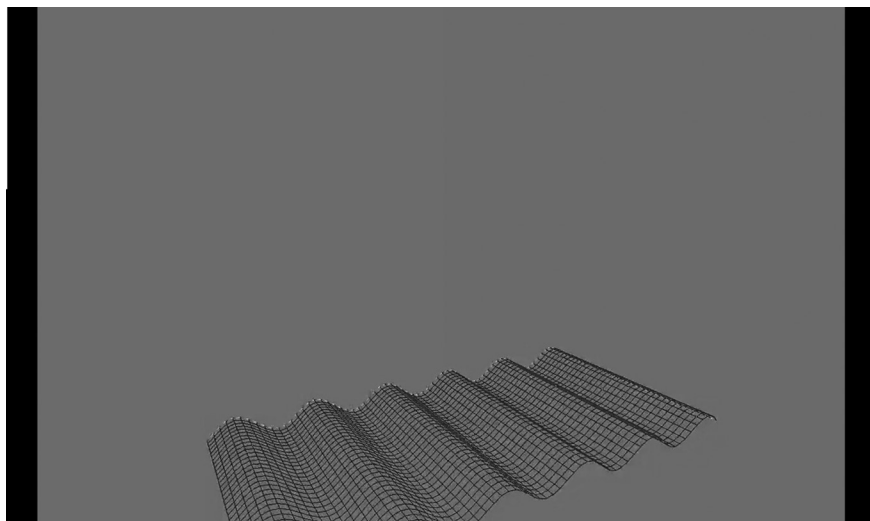
⁹ H. Farocki, *op. cit.*, p. 68.

Apesar de tratar a ampliação e o alcance de seu trabalho junto aos museus como um caminho quase natural, como uma maneira de alcançar outros públicos, certamente essa entrada no circuito das artes tem estreita relação com a sua pesquisa formal e indagações. O dispositivo cinematográfico do teatro não é o lugar ideal para projetos ensaísticos como *Paralelo*. Não cabe em uma grande sala e não pede resolução, pelo contrário, quer tensionar as estruturas, a matéria da imagem. O machinima é uma plataforma fruto de módulos de programação, traz em si o *Verbund*, sendo um de seus traços distintivos o fato de que “combinam, misturam e transformam livremente elementos das mídias tradicionais”¹⁰. Todavia, coloca Janaína Patrocínio que essa plataforma de criação “não modifica as formas de ver ou representar o mundo [...]”. Pelo contrário, há, em muitos exemplos, um esforço de reproduzi-lo”¹¹. A recombinação de estruturas sociais carece de centelhas de sentido e de relação para promover ruídos em termos de significação. *Paralelo I-IV* é uma provocação ao meio e suas fragilidades. Como os caminhos do diretor são disruptivos, ele usa a imagem e a estrutura do jogo aberto para recolocar problemas sobre a representação na história da arte e uma nova noção de espaço antevista nos jogos.

Farocki problematiza perspectivas de abordagem questionáveis sobre a representação ao longo da história da arte, em imagens criadas a partir de materialidades e contextos distintos. Circunscreve modelos em seus aspectos estritamente formais e as ideias por eles implicadas. Trata todo e qualquer objeto representativo de um estado da arte ou da sociedade, como passível de debate, matéria a ser pensada. Nesta acepção, inexistente imagem banal ou pobre, seja materialmente ou em termos de sentido. Fa-

.....
¹⁰ M. Nitsch, Reivindicando seu espaço: Machinima, em P. Moran; P. Janaina (orgs.), *Machinima*, p. 76.

¹¹ J. Patrocínio, A questão não é “O que é Machinima?” mas “Por que Machinima?” em P. Moran; J. Patrocínio (orgs.), *Machinima*, p. 100.

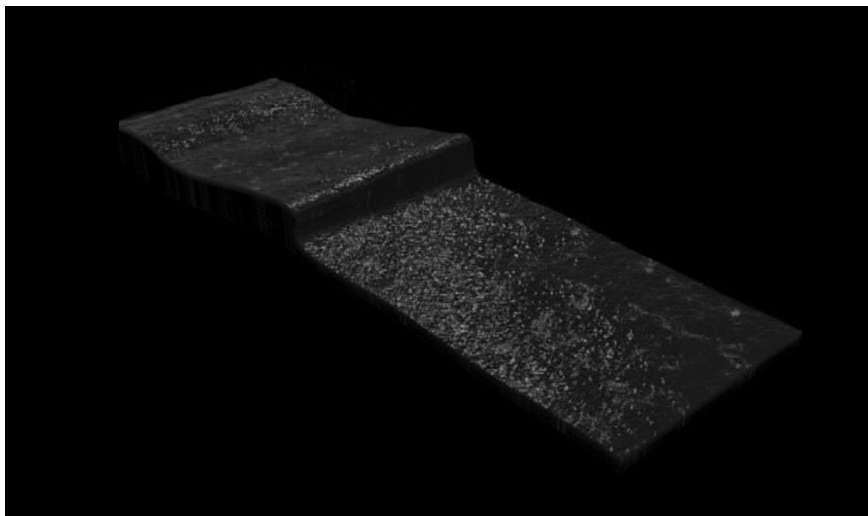


(pág anterior)

IMAGEM 1
MISTERY HOUSE, 1980.
PARALELO 1

IMAGEM 2
A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.
PARALELO I.

IMAGENS 3
A CRIAÇÃO DE ÁGUA.
PARALELO I



rocki 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 eles. 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. As interfaces de jogos – de programas como o próprio *Word* – reproduzem uma estrutura material e de pensamento não mais necessária ao mundo digital, inscrita na forma de se nomear por exemplo, o “arquivo”. Em outras palavras, estamos tentando mostrar a migração por analogia, de modelos de pensamento das realidade sociais e físicas, ao mundo digital. Há mudanças e continuidades de procedimentos e de representações, e é deste lugar que *Paralelo I-IV* se coloca.

O questionamento da história da arte em *Paralelo I* parte da narrativa sobre a construção de modelos de representação traçando um percurso da pintura para a fotografia e, agora, à imagem infográfica. Com cuidado didático, constrói uma história do “avanço” da imagem digital, desde as primeiras interfaces gráficas e da falta de jogabilidade em algumas imagens. *Mystery House* de 1980 abre sua arqueologia sobre o jogo, não se podia entrar na casa e a árvore carecia de função narrativa. Prossegue a voz *over* nos informando sobre a baixa resolução das árvores e a falta de condições para se jogar em diversos objetos. A representação visualmente rudimentar com que a materialidade digital está colocada em 1980, tem a superfície visível constituída de linhas horizontais e verticais, em 1986 de quadrados do pixel. A apresentação de certa história da resolução e vínculos especulares com a vida material, alcança no ano de 2006 o movimento das folhas com o jogo *Anno 1701*, os pássaros agora deixam sombras, observa a narradora.

A perícia narrativa de Farocki conta com uma serena voz *over* feminina, um suposto lugar da verdade. Segura, suave e contínua, e ainda sem qual-

quer inflexão, a falsa narração teleológica é relevada como tal ao se introduzir outro assunto, como a qualificação, ou melhor, a desqualificação pela história oficial da arte da representação egípcia. Aproxima a imagem na qual os pixels estão visíveis e a imagem egípcia, nenhuma alcança a representação especular. A fragilidade desse entendimento é logo questionada, tomando-se a visão dos pintores modernistas como ponto para a crítica da história da arte, ou pelo menos, daquele entendimento. É pela montagem, pela proximidade entre as informações que as ideias vão se estruturando e substituindo. Afirma-se em um sentido, para logo depois outro dado, outra informação, levar a questionar o que estava sendo dito. Como bem coloca Elsaesser: “as ideias de Farocki sobre montagem são complexas e sofisticadas, a lógica do ‘and-and’ prevalece sobre o ‘either-or’”¹².

Esse pequeno exemplo fala da permanência de uma ideia tida como fato histórico durante anos. Limitada ou não, ainda se faz presente em convenções artísticas. A teleologia em direção à alta resolução sugerida em *Paralelo I*, bem como ao efeito especular da imagem, é um produto da indústria, um recurso para se alimentar a cadeia produtiva do mercado. O debate sobre resolução e sobre a representação em seu aspecto visual é regularmente alimentado por interesses comerciais das corporações sendo evidentes nas estratégias publicitárias relacionadas à resolução. Foi uma constante na discussão sobre o vídeo na ocasião do surgimento do VHS e formatos considerados sem qualidade técnica, a rigor, sem resolução para merecer o estatuto de arte.

Em *Paralelo I*, a representação, a imagem e seus índices especulares estão imbricados em debates sobre modelos e construções sociais presentes em regimes de visibilidade de qualquer ordem. Um dos grandes problemas nesse quesito é a compartimentalização da sociedade estruturada a partir

.....
 12 T. Elsaesser; A. Alberro, op. cit., p. 3.

de especialidades, entre elas a separação entre técnica e ciência. O game, a imagem programada e desenhada numericamente explicita a presença da técnica e do pensamento científico no desenho, sua criação passa por uma prótese cuja manipulação demanda conhecimento, cuja vinculação com a técnica é evidente, pois a imagem é criada em uma máquina. Desse ponto de vista, um novo lugar para as imagens está dado. Em um primeiro momento as imagens dos jogos não tinham relação especular com a matéria visível. Se era distante da imagem fotográfica em termos visíveis, trouxe como ela, uma série de questões. Hoje, há uma espécie de inversão, pois a imagem parece especular e não o é. A imagem fotográfica foi considerada prova de verdade. Por sua característica indicial, sugere a presença, logo é testemunha. Ao se evidenciar nas estruturas constitutivas da imagem seu aspecto programável, outra natureza material, as distâncias entre o visível e a “realidade da programação na imagem” traz novos problemas. A indagação semiótica sobre a “imagem da realidade” e a “realidade da imagem” precisa incluir outra natureza de indagação e procedimento, a constituição matemática do meio exigindo a entrada em lógica relacionada à abstração no fazer. É o ver e o que é uma imagem que está posto.

Não se trata mais apenas da representação, a imagem mudou se prestando a ser tocada nas telas e substituir eventualmente a presença¹³, não se destina apenas a se ver. A comunicação à distância é mais um sinal da evidência científica da imagem. *Paralelo I* recupera na passagem de milhares de anos desde o Renascimento, a associação entre o trabalho técnico e o científico, e na evidente transposição contemporânea da abstração ao concretismo, oferece uma mostra da aproximação entre arte e ciência. Outra passagem, que evidencia a preocupação com esta problemática é

.....
¹³ Encontra-se em avançado estado de pesquisa a *holoportation* (ver <<https://www.youtube.com/watch?v=7d59O6cfaMo>>). Tecnologia interativa em 3D que permite o encontro a partir da imagem. A mesma ainda não está disponível para o grande público em função dos custos e de banda de transferência de dados.

o cruzamento entre as esferas artística, política e a técnica nos processos de produção simbólica. No diário sobre a criação de um filme a partir de *O capital* de Karl Marx, Farocki afirma ser sua proposta: “fazer filmes cientificamente e fazer ciência politicamente”¹⁴. Finalmente, questionado por Erika Balsom¹⁵ sobre a constante menção ao imbricamento entre técnica e ciência, Farocki vê no digital a recuperação de pesquisa na produção da imagem, ou seja, a imagem como um elemento para se levar a problemas na área da medicina, da pesquisa física e filosófica sobre o movimento como acontecia em Edward Muybridge e Etienne Jules-Marey. A imagem em movimento não como um fim, mas como um meio relacionado à pesquisa. As situações exploradas atravessam campos de conhecimento e ideias, mostram e descrevem de maneira direta as vinculações entre estética e política em filmes como *A Saída dos operários da fábrica* (1995). A tão almejada ciência está em meta-discursos como de *Paralelo* e em *Jogos sérios*, filmes cuja imagem gráfica é ciência, como o Afeganistão atacado virtualmente. O cruzamento de indústrias (da guerra e do audiovisual) e dos conhecimentos implicados para a sua realização plena, como foram expostos por Farocki, procuram explicitar discursos, instâncias sociais e produtos da produção simbólica e material em nossa sociedade.

Os demais Paralelos seguem a mesma estrutura: uma voz feminina calma traz grandes temas, enquanto a imagem é exemplo, uma ilustração inicial dos problemas apresentados. Mudam-se as questões tratadas e o uso das imagens do jogo. A instalação usa a semelhança visual do jogo propiciada pela qualidade especular das personagens, para tratar os *loopings* e a programação da *engine* como comportamentos sociais. Faz da automação do jogo, oportunidade para discutir processos humanos calcados em hábitos impensados e repetitivos, pois, como os bonecos dos jogos, nossa

.....
 14 Ver O novo construtivismo: Harun Farocki e Erika Balsom conversam sobre Parallel I-IV, *supra*.

15 Ver *idem*, *ibidem*.

espécie reitera rotineiramente movimentos, gestos, enfim, costumes. Em cada um dos *Paralelos* exploram-se pontos de aproximação e distância entre as materialidades do corpo virtual e do físico.

Paralelo II inicia-se indagando o que vem a ser a percepção e a possibilidade de existência de um mundo se eu não o estou “observando”. A partir de então, explora a irrealidade do espaço do jogo. Um caubói se choca às rochas e caminha a esmo, um guarda bate o carro em estrutura de cimento virtual, o guarda determinado vai ao sinal e confisca o carro de um civil, bate no mesmo lugar. Se o mundo material existe ou não sem a minha presença, o dos games perde o sentido, continua existindo como *nonsense*. O guarda tromba repetidamente, o avião flanando espera o jogador, foi para uma zona proibida, a laranja, é avisado pela voz do jogo sobre o perigo da zona, há uma contagem regressiva, o avião explode. Ao tempo contínuo e neutro da voz *over*, soma-se a contagem regressiva nervosa. A voz de Deus da narração é neutra, a das personagens do jogo, traz os medos e a irritabilidade. Duas temporalidades se alternam, do tom contínuo da voz *over* e da contagem regressiva ameaçadora. O avião explode. Silêncio. Como em *Paralelo I*, o tom da voz *over* não condiz com os fatos apresentados, sua neutralidade pode ser lida como ironia, como crítica a trabalhos estruturados pela voz *over*. O desencontro entre a voz oficial e a imagem produz linhas de sentido paralelas e o esvazia, há efeitos de suspensão na continuidade monótona da voz alternada com o vazio produtivo de momentos sem qualquer informação verbal.

Paralelo II faz do jogo, outro jogo. As personagens andam de *skate*, escapando dos limites do espaço programado, flutuam em espaço não programado. Se andar de *skate* é uma brincadeira, voar sem *skate* é outra ainda maior, os jogos contemporâneos autorizam aventuras nesses lugares. Farocki nos leva para esse espaço, ou antiespaço, revelando a sua inexistência, inconsistência e ao mesmo tempo, os prazeres dela resultantes.

Evidencia a representação, fazendo de seu desvelamento, narrativa. O terceiro paralelo persegue a imaterialidade virtual. O visível e o invisível no interior dos objetos bem como a possibilidade de se atravessar espaços feitos de folhas ou concreto tornam-se convenções estabelecidas pela programação. A matéria visível e programável não tem propriedades, responde a convenções determinadas pelos objetivos do jogo, pelos interesses do realizador. A entrada e saída em uma guerra também constituem um jogo, mesmo não o sendo. O visível suporta um debate sobre o ver, sobre convenções da representação, sobre a construção da matéria virtual e, é claro, do jogo. Em Farocki, a imagem numérica se aproxima da ciência, o conhecimento e convenções necessárias a sua construção são dados, extrapolam a semiose, produzem sentido incluindo o que expressa a materialidade digital, para além de relações de substituição.

O herói é o tema de *Paralelo IV*, e como faz parte do universo de Farocki, tem por primeira ação destacar seu lugar grotesco e sua relação com o masculino nas narrativas espetaculares. Na instalação, inexistente a rigor, ele não salva ninguém, não olha para o mundo ou cuida de alguém, ele coça o saco e sugere mirar para um infinito inexistente. Jocosos. O universo do herói é introduzido com a tranquila voz *over*: “Ele não tem professores, aprende por si.”

Um percurso solitário e singular parece se apresentar, um herói sem mestre, a arrogância e a falta de sentido das cenas posteriores esvazia o aprendizado, inexistente a rigor. Um movimento de câmara de 360° nos revela a localização do herói em Nova York, a primeira ação do autodidata é sair correndo, trombar com uma mulher (sugestão de assalto) e sair correndo.

A voz *over* tranquila é substituída por frases soltas, enquanto “pessoas” desgovernadas em *looping* repetem ações a esmo. Não tiveram professores, nem aprenderam, aqui a repetição é do mesmo, não se aprende. Essa tese é explicitada quando a personagem corre para fora da loja ao ser

ameaçada por um homem armado. A inclemente voz *over* chama a atenção para a falta de memória da personagem que retorna logo ao sair, sendo obrigada a se retirar da loja em seguida, a personagem continua lá, estamos testemunhando sua entrada e saída pela ameaça de uma personagem no mesmo lugar.

Tendo o herói como foco, há em *Paralelo IV* jocoso jogo com a repetição e com a humanização dos bonecos. O movimento duro evidencia seu aspecto não humano, mas a voz de outras personagens, como o grito de uma senhora com quem ele tenta se relacionar, aponta para outra direção. O grito dirige-se a um boneco duro, mal move ao se aproximar da senhora diversas vezes. Rompe limites de distância e aproximação socialmente praticados, sem tocá-la uma única vez, uma espécie de *mise-en-abyme*. O trechinho de filme, o pedaço de jogo é melancólico, ações se repetem, se repetem levando ao mesmo, um senhor também é cercado pelo boneco nada ameaçador. Catatônico, repete seu não aprendido: andar em círculos.

A estrutura narrativa calcada na alternância ação-situação-ação, consagrada pelo cinema americano e hoje em vigor em diversas cinematografias, ou situação-ação-situação¹⁶ exhibe a ação sem situação. Ações sem sentido, sem consequências, sem desdobramentos ou contexto seguem no *looping* de uma situação de um módulo do jogo, uma situação preparatória de uma ação, mas sem antes ou depois. O tempo desaparece, um eterno presente de uma situação fadada a assim continuar, sem violência, sem encontro, sem outro, enfim, uma preparação eterna e vazia: os dois estão ali presos sem devir. O grito da senhora é pela aproximação do homem, apenas aproximação e a ação está dada socialmente. Circulando a senhora, ou o senhor, o boneco animado do jogo volta, ela grita, o senhor

.....
¹⁶ A fórmula S-A-S (da situação à situação transformada por meio da ação) é proposta por Noël Burch e chamada a grande forma, traz a atualização de potências. Para a grande e pequena forma ver: G. Deleuze, *A imagem-movimento*, p. 178-220.

fica impassível e o boné, volta. A repetição muda e esvazia o *looping*, as situações e ações prosseguem sem qualquer expressão facial, sem qualquer reação física. Farocki parte de poucos elementos para em seguida combiná-los e recombina-los. Desse arranjo, sobressaem estruturas sociais e narrativas, convenções do jogo, da vida e da história da arte, sua relação e absurdo, enfim, as convenções da vida social e de representações na arte e em seu pensamento.

(ao lado)
IMAGEM 4
EM DIREÇÃO À
FALTA DE GRAVIDADE.
PARALELO II

IMAGEM 5
FORA DA ÁREA
DE SEGURANÇA.
PARALELO II

FAROCKI: IMAGENS E CONVENÇÕES NO JOGO E NA ARTE



IMAGEM 6
ESCOLHENDO O MODO.
PARALELO II



BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma. *Notas de literatura 1*. Tradução: Jorge de Almeida. SP: Duas Cidades, 2003.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- ELSAESSER, Thomas; ALBERRO, Alexander. Farocki: A Frame For No Longer Visible: Thomas Elsaesser in Conversation With Alexander Alberro. *E-Flux*, n. 59, nov. 2014. Edição especial dedicada a Farocki. Disponível em: <<http://www.e-flux.com/announcements/issue-59-harun-farocki-out-now/>>. Acesso em: 28 out. 2016.
- ELSAESSER, Thomas. Harun Farocki: Cineasta, artista e teórico da mídia. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (orgs.). *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. Disponível em: <<http://cinemateca.gov.br/farocki/catalogo.php>>. Acesso em: 21 nov. 2016.
- _____. (ed.). *Harun Farocki, Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004.
- FAROCKI, Harun. Trailers escritos. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (orgs.). *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010.
- FLUSSER, Vilém. Palavras-chave, imagens-chave: Diálogo de Harun Farocki com Vilém Flusser. In: YOEL, Gerardo (org.). *Pensar o cinema: Imagem, ética e filosofia*. São Paulo: CosacNaify, 2015.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- _____. *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- GALLOWAY, Alexander; TRACKER, Eugene. *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- LOWOOD, Henry. A tecnologia encontrada: Jogadores como inovadores na produção de Machinima. In: MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaina (orgs.) *Machinima*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP, 2011.
- MACHADO, Arlindo. O filme-ensaio. *Intermédias*, n. 5/6, 2006. Disponível em: <www.intermedias.com/miolo/cinema_home.htm>.
- NITSCHKE, Michael. Reivindicando seu espaço: Machinima. In: MORAN, Patrícia; JANAINA, Patrocínio (orgs.). *Machinima*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP, 2011.
- PATROCÍNIO, Janaina. A questão não é “O que é machinima?” mas “Por que machinima? In: MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaina (orgs.). *Machinima*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP, 2011.

**FAROCKI:
IMAGES AND
CONVENTIONS
IN THE GAME
AND ART
PATRÍCIA MORAN**

It is impossible not to think of certain 20th-century problems after encountering the multimedia artist Harun Farocki's work.

In his films and installations Farocki, a contemporary essayist¹ of his times, problematized the construction of representations through means of institutions and social control systems such as school and publicity apparatuses, dedicating himself further to analysis of State apparatuses – “apparatus” understood in the traditional Marxist sense – and to wars such as World War II and Vietnam, among others. Regardless of whether he was producing for cinema, for television, for art galleries, or for the written press, Farocki always put into perspective the privileged relation of images and of their producers to power, in this way also problematizing their place. In Farocki. we see a political author whose biography overlaps and aligns with international violence and tensions of all kinds, especially those caused by war and by political and ideological discourses that have been culturally inscribed.

Farocki's nationality is directly related to war, as he informs us in his “written trailer”². Born in the Czech Republic after his parents fled the Berlin bombings of 1944, he assumes and recognizes the inscription of war in his trajectory by highlighting in his “trailer” the disputes for social space and material and symbolic violence provoked by abuses of capital. He grew up in East Berlin and, with

.....
1 There is a vast bibliography about the audiovisual essay form that is being reread and recuperated, from Montaigne passing through to Theodor Adorno. In Brazil, Arlindo Machado, Ismail Xavier, Consuelo Lins, and André Brasil, among others, have researched artists with audiovisual production by focusing on subjectivity and making explicit the matter of speech.

2 H. Farocki, “Trailers Escritos”, in C. Borges; P. Mourão; M.D. Mourão, (org.), *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*, p. 66.

his films, examined technical images and discourses associated with them. *Between Two Wars* (1978) accompanies the advance of the arms industry from 1917 to 1933; *Before Your Eyes: Vietnam* (1982) looks at war, its related violence, and its construction through means of communication. In over one hundred films, Farocki³ proposed and developed theses using the power of images and the association of ideas and sensations propitiated by their assemblage. A good reader of Eisenstein, he transformed written and filmed essays into weapons with which to express himself as a theorist of mediums, and in short, as a thinker. In an interview with Farocki that appears in this volume, Erika Balsom recognizes common theoretical concerns among academics regarding the problems posed by the films, such as discussions on visibility regimes, the perception of the world, and its representations. In the interview, Farocki cites traditional cinematic thinkers like Rudolf Arnheim and Bela Balázs and the young mediums and games researcher Alexander Galloway⁴, as well as both classic debates and new ones provoked by the new configuration of mediums. Farocki's oeuvre is the result of feedback between the academy's formal thinking and the freedoms of artistry, between problems expressed in images and in the questions posed through voice-over and montage.

Programming The Visible was shown at the Paço das Artes, in São Paulo, between January and March of 2016. The exhibition featured the installations *Parallel I-IV* (2014), *Interface* (1995), and

.....
 3 <<http://www.harunfarocki.de/biography.html>>.

4 Galloway is the author of *Protocol: How Control Exists After Decentralization* (2004); *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006); and, with Eugene Tracker, *The Exploit: A Theory of Networks* (2007), among others.

Catch Phrases, Catch Images: A Conversation with Vilém Flusser (1986). *Parallel I-IV* was installed on projection screens that surrounded bean bag chairs. Most of the images and situations were recorded in machinima⁵, an audiovisual format developed from video games. *Parallel* presents and questions the material construction of representations throughout the history of art and the changes to it caused by the digital world, especially in the case of video games. The voice-over maintains the same tone throughout the development of the four videos. The durations of pauses change, as do the nature of and questions inherent in the images, thus leading the continuity of intonation towards an estrangement as its secure place is dislocated.

Artists such as Farocki, who hold critical investment directed towards audiovisual representations and their production, encountered a propitious work environment with machinima, since their own medium's mathematical structure is the starting point for creation, principally in the first films. These works were equally the result of screen recordings and of system invasions, the latter requiring a high level of expertise. The videos that were made from the games tended to invert the original courses and characteristics of most of the navigable environments. They gained linear forms based on time and no longer through the experience of path-building. The invasions were advanced to virtual 3-D environments like Google, and little by little, the industry perceived their

.....
⁵ For a genealogy of machinima and the debate over its inscription in the history of mediums, see P. Moran; J. Patrocínio, (orgs.), *Machinima*.

commercial potential, eventually launching games like *The Movies*⁶. Game developers thus transformed the fruit of a hacker invasion into a product – a game geared towards video-making.

Farocki fully understood capitalism’s capacity to absorb its opponents, as in the case of *The Movies*, and he cited the multinational Apple as exemplar. The company’s founders were hackers who invaded an American phone company and who today occupy a different place. Farocki adopted the concept of *Verbund*⁷ as a metaphor for the ideal strategy of avoiding being subsumed by dynamics previously installed in systems, objects, and representations. The logic of *Verbund* is seen as a path to use the system’s forces. The usage of its dynamic, dislocated from the original context, allows for the illustration of political and ideological aspects in diverse social structures, including art and culture. The term conceptually and materially merges the maker’s poetics based on a *bricolage* of images and apparatuses.

In Farocki’s *Verbund*, there is a shift in the purpose of orders received by him from diverse fields such as television, radio, film criticism, and filmmaking, as well as from academic criticism⁸. He subverts the usages of disposable resources and of “style habits” recurrent in expressive mediums, such as through his refusal to use television’s established scheme of shot/countershot. He aims to denaturalize the medium by evidencing its materiality

.....
6 Launched in 2005 by Lionhead Studios e Robsoft Technologies.

7 Translation from German as “trust” or “cartel”. See the debate in T. Elsaesser; A. Alberro, “Farocki: A frame for no longer visible: Thomas Elsaesser in conversation with Alexander Alberro”, *E-flux*, n. 59, Nov. 2014.

8 Idem, *ibidem*, p. 3.

and inscription in wider sociocultural and artistic processes – for instance, through a lack of reverse shots, he seeks to address the public directly. The filmmaker’s awareness of the challenges of a political art averse to the simplifications of aesthetic experimentation in favor of a singular, exclusive discourse is clear in his statement that:

It was not easy to do something political on television because I did not understand politics as simple content or discourse. I sought an advanced political practice such as that promoted by the Dziga Vertov Group or by the *Tel Quel* magazine. I was, for example, against the coverage plans and the reverse shot.⁹

Farocki is an observer of structures, an experimenter with traditional and new mediums who uses his own words as tools and searches for a “practice of advanced politics”. The debate over apparatuses in political meaning is evident in his themes and in dialogue with the reflections of Jean-Louis Baudry, Michel Foucault, and Umberto Eco, all contributors at that time to *Tel Quel*, a notable French magazine of art and culture founded in 1960 by the poet Philippe Sollers. Farocki’s adherence to political and aesthetic investigation was taken as a challenge and brought to its final consequences in a solid trajectory of rare coherence.

Despite treating the amplification and reach of his work with museums as a quasi-natural path, as a means to reach other publics,

.....
9 H. Farocki, op. cit., p. 68.

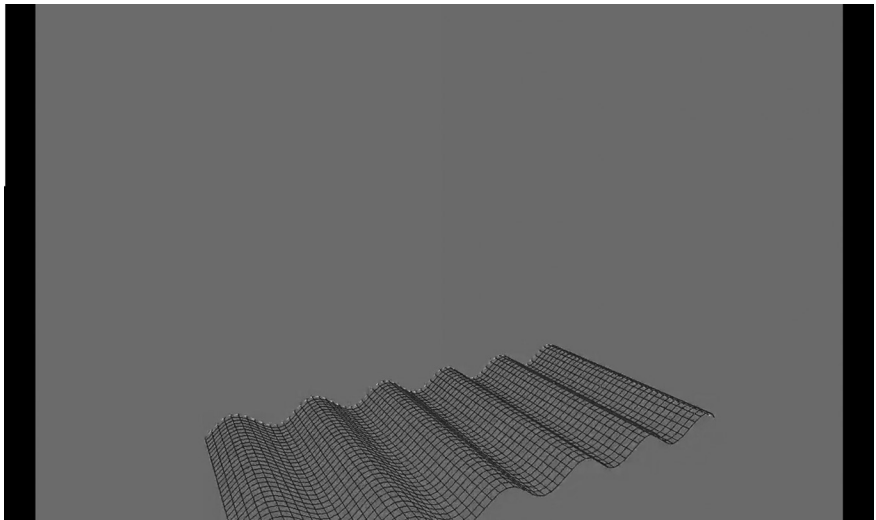
certainly this entrance into the arts circuit had a direct relationship with Farocki's formal research and inquiries. The cinematographic apparatus of the theater is not the ideal place for essayistic projects like *Parallel*. The work does not fit inside a large room, nor does it seek resolution – to the contrary, it looks to place tension on the structures and materiality of the image. The platform of machinima is the result of programming modules and it brings within itself the *Verbund*, with one of its distinctive traits being the fact that it “combines, mixes and freely transforms elements of traditional media”¹⁰. However, Janaína Patrocínio claims that this platform of creation “does not modify the forms of seeing or representing the world [...]. To the contrary, there are, in many examples, efforts to reproduce it”¹¹. The recombination of social structures lacks sparks of sense and of relation sufficient towards promoting noise in terms of meaning. *Parallel I-IV* provokes the medium and its fragilities. Since the director's paths are disruptive, he uses the image and the structure of the open game in order to relocate problems of representation in the history of art and a new notion of space foreseen in games.

Farocki problematized perspectives of questionable approaches to representation throughout the history of art in images created from distinct material conditions and contexts. He circumscribed models in their strictly formal aspects, as well as the ideas implied by them. He treated any and all objects that were representative

.....
 10 M. Nitsch, “Reivindicando seu espaço: Machinima”, in P. Moran; P. Janaina (org.), *Machinima*, p. 76.

11 J. Patrocínio, “A questão não é ‘O que é Machinima?’ mas ‘Por que Machinima?’” in P. Moran; J. Patrocínio (org.), *Machinima*, p. 100.

TÍTULO DO TEXTO

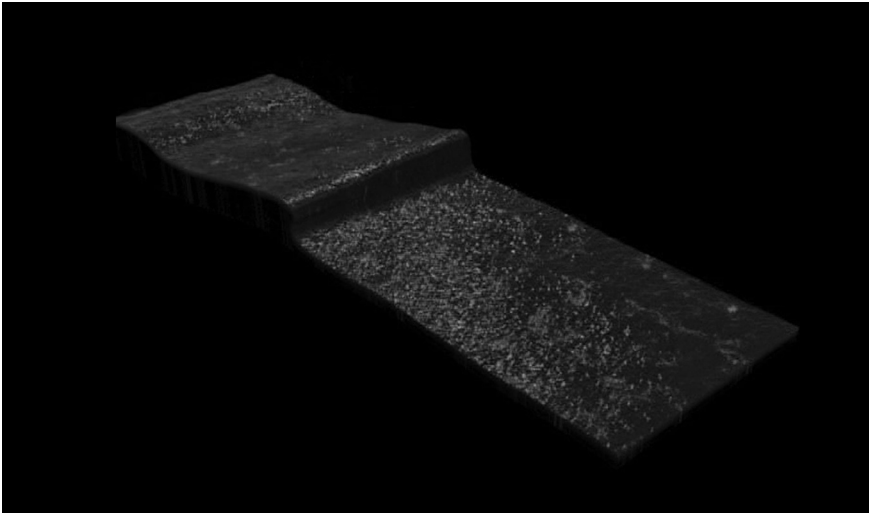


(pág anterior)

IMAGE 1
MISTERY HOUSE, 1980.
PARALELO 1

IMAGE 2
THE
COMPUTER SCIENCE.
PARALELO I.

IMAGE 3
THE CREATION OF WATER.
PARALELO I



of artistic and social states as grounds for debate, material to be contemplated. Within this context, there is no such thing as a trivial or a poor image, whether materially or in terms of meaning. Farocki related images to the complexity of social tensions and political and ideological discourses about war, consumption, work – in short, to a variety of kinds of verbal and physical clashes and the distinct conditions for responding to them. In addition to this more or less direct connection with social context, the objects and representations as cultural products are material examples of continuities and repetitions, of analogies of the organizing and functioning of quotidian, social, and political worlds. Game interfaces – even in programs like Word – reproduce a material and intellectual structure that is no longer necessary to the digital world, inscribed, for example, through naming itself as the “archive”. In other words, we are trying to show the migration, by analogy, of models of contemplation of social and physical realities into the digital world. There are changes as well as continuities in procedures and in representations, and it is here where *Parallel I-IV* places itself.

The question of art history in *Parallel I* begins with a narrative about the construction of models of representation that traces a route from painting to photography and, now, to information graphics. With didactic care, Farocki builds a history of the “advance” of the digital image, starting with the first graphic interfaces and the lack of playability in some images. *Mystery House*, from 1980, opens the archeology of the game, with an inability to

enter a house and a tree lacking narrative function. A voice-over subsequently informs us of the low resolution of the trees and the lack of ability to place oneself into diverse objects. The visually rudimentary representation with which digital materiality is placed in 1980 has a visible surface made of horizontal and vertical lines that, by 1986, consists of pixel squares. In 2016, the presentation of a certain history of resolution and specular links with material life reaches the movement of leaves in the game *Anno 1701*. The narrator observes that the birds now cast shadows.

Farocki's carefully crafted narrative relies on a serene, female voice-over as an ostensible site of truth. Secure, soft, and continuous, and with no inflections, the false teleological narration is revealed as such when shifting to introduce another subject, such as the qualification, or better, the disqualification of the official history of art involving Egyptian representation. It approximates the image, in which the pixels are visible and the Egyptian image fails to achieve any specular representation. The fragility of this understanding is immediately questioned, and the vision of the modernist painters is assumed as a departure point for criticism of art history, or at least, for the understanding. It is through montage, through proximity between pieces of information, that ideas take structure and substitute for one another. They affirm themselves with one meaning, in order for another piece of data or information to then immediately raise questions about what is being said. As Thomas Elsaesser states, "Farocki's ideas on assembly are complex

and sophisticated, the logic of ‘and-and’ prevails over ‘either-or’¹².

This small example speaks to the permanence of an idea taken as historical fact for years. Limited or not, it remains present in artistic conventions. The teleology in directed of high resolution as suggested by *Parallel I*, as well as the specular effect of the image, is a product of industry, a resource to feed the market’s productive chain. The debate over resolution and over representation in its visual aspect is regularly fed by corporate commercial interests manifest in advertising strategies related to resolution. It was constant in the discussion about video on the occasion of the arrival of VHS and formats considered to not have high technical quality, lacking the rigor or resolution to deserve the stature of art.

In *Parallel I*, representation, the image, and its specular indexes overlap in debates about social models and constructions present in visibility regimes of any order. One of the great problems in this matter is the compartmentalization of society structured from specialties, among them the separation between technique and science. The game, the image programmed and explicitly numerically designed in the presence of technique and of scientific thinking of design, is a creation passing for a prosthesis whose manipulation demands knowledge, whose connection with technique is evident, since the image is created with a machine. A new place for images is given through this point of view. In an early moment, the image of the game did not have a specular relation with visible material. If it was distant from the photographic image

.....
 12 T. Elsaesser; A. Alberro, op. cit., p. 3.

in visual terms, it brought with it a series of questions. Today there is a type of inversion, for the image appears to be specular but is not. The photographic image was considered proof of truth. Due to its indexical characteristic, it suggests a presence to which it turns witness. In evidencing within the constitutive structures of the image its programmable aspect, another material nature – that of the distances between the visible and the “reality of programming in the image” – brings new problems. The semiotic questioning about the “image of reality” and the “reality of image” needs to include another form of questioning and procedure, with the mathematical constitution of the medium demanding the entrance of a logic related to the abstraction in doing. It is “seeing an image” and “what is an image” that are at issue.

Mere representation is no longer discussed, as the image has changed from being preset to being touched on the screens, eventually substituting a presence¹³ with the goal of being more than seen. Communication from a distance is one more sign of scientific evidence of the image. *Parallel I* recuperates the passing of hundreds of years since the Renaissance, with its associating of technical and scientific work, and in its evident contemporary transposition of abstraction to concretion, it offers a show of approximation between art and science. Another passage that presents a concern with this problematic is the crossing of artistic, political, and technical spheres in the processes of symbolic

.....
 13 It is already in such an advanced state the research of a *holoportation* (see <<https://www.youtube.com/watch?v=7d59O6cfaMo>>). Interactive 3-D technology that enables meetings based on image. It is not yet available for a greater number of users because it is still expensive and there are issues with minimum bandwidth.

production. In his diary, writing about the creation of a film based on Marx's *Capital* (1867), Farocki states that his proposal is to "make films scientifically and make science politically"¹⁴. Finally, when questioned by Erika Balsom¹⁵ about the constant mention of interweaving between technique and science, Farocki sees in the digital realm the recuperation of research on image production – essentially, the image as an element with which to explore problems in the areas of medicine, physics, and philosophical research on movement, as occurred in the works of Eadweard Muybridge and of Étienne-Jules Marey. The image in movement not as an end, but as a means for study. The situations that are explored cross fields of knowledge and of ideas by directly demonstrating and describing the connections between aesthetics and politics in films such as *Workers Leaving the Factory* (1995). The sought-after science appears in meta-discourses like those in *Parallel* and in *Serious Games*, works whose graphic image is science, such as the Afghanistan attacked in virtual fashion. The crossing of industries (war and audiovisual) and of the fields of study implicated in their full realization, as exposed by Farocki, seeks to make explicit the presences of discourses, social instances, and products of symbolic and material production in our society.

The additional *Parallels* follow the same structure: A calm female voice raises large themes while the image serves as an example, an initial illustration of the problems presented. The

.....
 14 See "The New Constructivism: Harun Farocki and Erika Balsom Discuss *Parallel I-IV*", *supra*.

15 *Ibidem*.

issues covered and the usage of the game images change over time. The installation utilizes the visual appearance of a game propitiated by the specular quality of the characters to treat looping and engine programming as social behaviors. It creates with the automation of the game an opportunity to discuss human processes based in non-thinking and repetitive habits, since, as in the onscreen beings in games, our species routinely repeats movements, gestures, and customs. In each of the *Parallels*, points of approximation and the distance between the materiality of physical and virtual bodies are all explored.

Parallel II begins by inquiring into what comes to be the perception and the possibility of existence of a world if I am not “observing” it. From there, the work goes on to explore the unreality of game space. A cowboy hits the rocks and walks aimlessly, a guard crashes a car into a virtual cement structure, the determined guard goes to a stoplight and confiscates a man’s car in order only to crash into the same spot. If the material world can continue existing with or without my presence, then the world of games loses meaning and continues existing as nonsense. The guard crashes repeatedly, the circling plane awaits the player, enters a forbidden zone, and is advised by the voice of the game about the danger there. There is a countdown and the plane explodes. The continual rhythm of the neutral voice-over is overtaken by a nervous countdown. The voice of God, i.e., the voice of the narrator, is neutral, while the voices of the game characters bring fear and irritability. Two time periods alternate, that of the continual tone

of the voice-over and that of the threatening countdown. The plane explodes. Silence.

As in *Parallel I*, the tone of the voice-over does not match with the facts that are presented. Its neutrality can be interpreted as irony, as criticism of works structured with voice-over. The disconnect between the official voice and the image produces parallel lines of meaning and is drained. There are effects of suspension in the continuous monotone of the voice alternated with the productive void of movements lacking verbal information.

Parallel II makes the game another game. The characters ride skateboards and escape the limits of programmed space to float in non-programmed space. If the riding of a skateboard is a joke, then flying without them is an even greater joke, and contemporary games allow for adventures in these places along these lines. Farocki brings us to this space, or anti-space, and reveals its nonexistence, inconsistency, and at the same time, the pleasure resulting from it. He witnesses the representation and makes narrative from its unveiling. The third *Parallel* pursues virtual immateriality. The visible and invisible in the interior of objects, as well as the possibility of crossing spaces made of leaves or of concrete, becomes established convention in the programming. The visible and programmable material has no properties, it responds to the conventions determined by the objectives of the game, by the interests of the director. The entrance and existence of a war also constitutes a game, even without being one. The visible supports a debate over sight, over conventions of representation,

over the construction of virtual material and, of course, of the game. With Farocki, the numerical image approximates science. The knowledge and conventions necessary to its construction are given, and they extrapolate semiotics and produce meaning, including what digital material expresses beyond the relations of substitution.

Parallel IV's theme is the hero, and as part of Farocki's universe, its first action is to highlight the grotesque place of the hero and his relation with the masculine in spectacle-based narratives. In the installation there is no hero, strictly speaking. He does not save anyone, nor does he look at the world, nor care for anyone. He scratches his testicles and seems to look out into a nonexistent infinity. A joke. The hero's universe is introduced by the calm voice-over: "The hero has no parents and has no teachers."

A solitary and singular trajectory seems to present itself, that of a hero without a master, with the arrogance and senselessness in subsequent scenes draining the possibility of learning and leaving rigor nonexistent. A 360° camera movement reveals the hero's placement in New York. This autodidact's first action is to take off running, bump into a woman (suggesting assault), and keep running.

The calm voice-over is replaced by scattered phrases while ungoverned "people" repeat actions aimlessly in looping. They had no teachers and learned nothing, leading to a repetition of non-learning. This thesis is made explicit when the character runs out of a store upon being threatened by an armed man. The merciless voice-over calls attention to the character's lack of memory as he immediately returns to the store and is then

immediately made to leave again. The character continues his pattern as we witness his repeated entrance into the same location and his repeated exit by threat.

With the hero as its focus, *Parallel IV* grows jocular through repetition and through the humanization of its figures. The sharp movements shows the hero's non-human aspect, yet the voices of other characters – such as the scream of a woman with whom he tries to relate – point in another direction. The scream directs itself at a hard figure that barely moves as it comes near the woman several times. The figure breaks with socially practiced limits of distance and approximation without touching her a single time in a kind of *mise-en-abyme*. This part of the film, this piece of the game, is melancholic. Actions repeat and repeat themselves and bring about the same results. A man is also approached by a non-threatening doll. Catatonic, it repeats what it has not learned – it walks in circles.

The narrative structure of alternating action-situation-action or situation-action-situation¹⁶, consecrated by American cinema and in use today throughout diverse filmmaking scenes, shows action without situation. Actions without meaning, without consequences, without development or context proceed in looping, as in the situation of a game module. It is a preparatory situation for an action, but without a before or an after. Time

.....
 16 The formula S-A-S (from situation to a situation changed by action) by Noël Burch is called the “large form”, and it brings up an actualization of potencies. About the small and the large form see G. Deleuze, *The Movement-Image*, p. 178-220.

disappears in the face of the eternal present of a doomed situation, and in this way it continues, without violence, without meetings, without alternatives, until finally reaching an eternal and empty preparation. The two characters are imprisoned without becoming. The woman only screams because of the man's approximation, mere approximation, and her action is performed as a social gesture. Circling the woman, or the man, the animated game doll returns, she screams, the man remains impassible and the cap returns. The repetition changes and clears the looping, the situations and actions proceed without any type of facial expression or physical reaction. Farocki begins with few elements in order to combine and recombine them. From this arrangement, what stand out are social and narrative structures; conventions in gaming, life, and art history; a relation with the absurd; and, finally, the conventions of social life and of representations in art and in considerations of it.

(ao lado)
IMAGEM 4
EM DIREÇÃO À
FALTA DE GRAVIDADE.
PARALELO II

IMAGEM 5
FORA DA ÁREA
DE SEGURANÇA.
PARALELO II

FAROCKI: IMAGES AND CONVENTIONS IN THE GAME AND ART



(pág anterior)

IMAGEM 1
MISTERY HOUSE, 1980.
PARALELO 1

IMAGEM 2
A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.
PARALELO I.

IMAGENS 3
A CRIAÇÃO DE ÁGUA.
PARALELO I



BIBLIOGRAPHY

- ADORNO, Theodor W. *O ensaio como forma*. Notas de literatura 1. Tradução: Jorge de Almeida. SP: Duas Cidades, 2003.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- ELSAESSER, Thomas; ALBERRO, Alexander. *Farocki: A Frame For No Longer Visible: Thomas Elsaesser in Conversation With Alexander Alberro*. E-Flux, n. 59, nov. 2014. Special edition dedicated to Farocki. <<http://www.e-flux.com/announcements/issue-59-harun-farocki-out-now/>>. Accessed on: 28 out. 2016.
- ELSAESSER, Thomas. *Harun Farocki: Cineasta, artista e teórico da mídia*. In: BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia; MOURÃO, Maria Dora (orgs.). *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010. <<http://cinemateca.gov.br/farocki/catalogo.php>>. Accessed on: 21 nov. 2016.
- _____. (ed.). *Harun Farocki, Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004.
- 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.
- FLUSSER, Vilém. *Palavras-chave, imagens-chave: Diálogo de Harun Farocki com Vilém Flusser*. In: YOEL, Gerardo (org.). *Pensar o cinema: Imagem, ética e filosofia*. São Paulo: CosacNaify, 2015.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- _____. *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- GALLOWAY, Alexander; TRACKER, Eugene. *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- LOWOOD, Henry. *A tecnologia encontrada: Jogadores como inovadores na produção de Machinima*. In: MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaina (orgs.) *Machinima. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP*, 2011.
- MACHADO, Arlindo. *O filme-ensaio*. *Intermédias*, n. 5/6, 2006. <www.intermedias.com/miolo/cinema_home.htm>.
- NITSCHE, Michael. *Reivindicando seu espaço: Machinima*. In: MORAN, Patrícia; JANAINA, Patrocínio (org.). *Machinima. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP*, 2011.
- PATROCÍNIO, Janaina. *A questão não é “O que é machinima?” mas “Por que machinima?”* In: MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaina (orgs.). *Machinima. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP*, 2011.



**SOBRE UMA
POSSÍVEL
FOTOGENIA NOS
VIDEOGAMES:
A PROPÓSITO
DE PARALLEL
I-IV (2012-2014),
DE HARUN
FAROCKI
ALFREDO SUPPIA**

O poder emocional dos videogames baseia-se em larga medida no poder inerente ao computador de sustentar um mundo simulado e um ambiente meditativo.¹

Em “A consciência liberada de Harun Farocki”, David Rodowick revisita as três obras mais famosas de Farocki, apresentando-as como pontos de inflexão fundamentais na análise do poder e originalidade da ética libertadora do ver inscrita na carreira do artista alemão de origem tcheca. Rodowick refere-se a *O fogo inextinguível* (1969), *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (1989) e *Jogos sérios* (2010). Após percorrer em comentários as três obras, Rodowick finalmente observa que:

Da fotografia à simulação digital, Farocki mostra como a ação espacial da imagem sofreu uma mudança radical. As fotografias de bombardeios automatizados da Segunda Guerra Mundial buscam preservar o registro da destruição passada num dilúvio de imagens singulares – instantâneos em tempo sequencial, como um filme -, em que toda informação que a imagem pode revelar está totalmente presente nela. O futuro da imagem é o da descoberta de novos tipos de inteligibilidade, que permanecem dormentes até que novas vontades de conhecimento e novos enquadramentos de referência avancem com seus

.....
 1 S. Turkle, Video Games and Computer Holding Power, em N. Wardrip-Fruin; N. Montfort (eds.), *The New Media Reader*, p. 511: “The emotional power of videogames draws heavily on the computer power within that supports a simulated world and a meditative environment”. Todas as traduções do inglês e do francês são minhas.

dados. A transição do registro fotográfico para a modelagem 3D em tempo real digital transforma e amplifica o que está em jogo na história.²

Ainda segundo Rodowick, “Em cada uma de suas obras, Farocki nos pergunta novamente: ‘o que é uma imagem?’ ou, melhor, ‘o que é a imagem humana?’ [...]. [N]os pede para reconsiderar como cada imagem provoca tanto a inteligência quanto a ética do ver”³. Se a simulação se comporta como um tema-chave ou tutorial em *Imagens do mundo e inscrições da guerra*, e mesmo em *O fogo inextinguível*, em *Jogos sérios* Farocki passa a escrutinar mais detidamente a simulação digital, computadorizada. Videoinstalação dividida em quatro partes ou “capítulos”, *Jogos sérios* baseia-se em material coletado em centros de treinamento militar em Twentynine Palms, na Califórnia, em uma instituição de atendimento a soldados com estresse pós-traumático. A terapia compreende a exposição desses soldados a recriações de situação de trauma de guerra em simulações de realidade virtual. À exceção de *Jogos sérios II: Três mortos*, todos os demais capítulos da série são constituídos por imagens contíguas, numa interface em que Farocki procede a um cotejo entre registros documentários (videográficos) de ex-soldados submetidos à terapia contra estresse pós-traumático e imagens digitais interativas. Rodowick salienta que “[d] e fato, a questão-chave aqui é entender a simulação como uma variante central na filosofia da imagem de Farocki, e como a expansão da sua escrita audiovisual por meio da montagem recombinatória”⁴. O experimento ético e estético procedido por Farocki em 2010 com *Jogos sérios* continua e se expande numa obra posterior do cineasta, ausente do arco de análise

.....
2 D.N. Rodowick, A consciência liberada de Harun Farocki, em G.A. Sobrinho (org.), *Cinemas em redes*, p. 77.

3 Ibidem, p. 69.

4 Ibidem, p. 75.

proposto por Rodowick. Trata-se da série *Paralelo I-IV* (2012-2014), um dos últimos trabalhos do artista e ainda pouco conhecido no Brasil, trazido pela primeira vez ao país pela curadora Jane de Almeida na exposição *Programando o visível: Harun Farocki*, que ficou aberta de 28 de janeiro a 27 de março no Paço das Artes, em São Paulo.

Paralelo I-IV (2012-2014), de Harun Farocki, pode ser compreendido como um filme-ensaio⁵ em quatro episódios, voltado a um aspecto que tem me chamado a atenção há quase sete anos, quando ouvi falar pela primeira vez do jogo *Heavy Rain* (Quantic Dream; Sony Computer Entertainment, 2010), lançado para Playstation 3. Exemplo de artefato plantado numa área limítrofe entre os domínios do videogame e do cinema, *Heavy Rain* funcionava como um filme interativo, no qual o jogador assume os papéis de personagens envolvidas num drama policial. *Heavy Rain*, por sua vez, fazia-me lembrar de *Hell, A Cyberpunk Thriller* (Take-Two Interactive Software; Game Tek, 1994), jogo de aventura dos tipos RPG (*role-playing game*) e “point-and-click” para PC. *Hell* ganhou fama por ter sido um dos primeiros games unicamente em CD-ROM a usar diálogos e gráficos em alta resolução, similarmente a outro título de sua época, *BloodNet* (Microprose, 1993) – este um videogame de estilo *cyberpunk role-playing*. Também como num filme interativo, o jogador de *Hell* devia investigar uma trama policial futurística, explorando um espaço virtual em que precisava agir e travar conversações com personagens “digitalmente encarnadas” por atores como Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour e Geoffrey Holder. Seymour e Holder apareciam em imagens do tipo *live action*

.....
 5 Classificar uma obra de Farocki é quase sempre uma tarefa ingrata e problemática. Aqui pretendo assumir uma provável dimensão ensaística do cinema de Farocki, à revelia de problematizações mais detidas como a de D.N. Rodowick, para quem “Farocki observou, relatou, criticou, e analisou e desconstruiu, por vezes, com a própria voz e, por outras, estrategicamente utilizando voz alheia numa relação indireta livre. É tentador dizer que Farocki trabalhou com o gênero do filme-ensaio, embora essa categoria possa ser muito restrita e vaga para conter a amplitude inventiva de suas obras em imagem em movimento, nem mesmo elas podem ser diretamente consideradas documentários em qualquer sentido restritivo”. Ver *Ibidem*, p. 69.

no jogo, enquanto os demais atores, como Dennis Hopper e Grace Jones, emprestavam suas vozes a seus avatares. A trama de *Hell* era ambientada num futuro distópico, em 2095, quando os EUA estão sob domínio de uma teocracia fascista chamada “Hand of God” (Mão de Deus), a qual é capaz de literalmente enviar para o inferno criminosos e insurgentes. Alguns destes, porém, conseguem retornar para contar sua história.

Em *Hell* vi, pela primeira vez, a entrada de atores profissionais de cinema no mercado dos videogames, cuja crescente complexidade narrativa, então muito inspirada na própria tradição do roteiro hollywoodiano, já remontava a antecedentes como o esquemático *Adventure*, considerado o primeiro videogame de ação-aventura, criado por Warren Robinett e lançado comercialmente em 1979 para o console Atari 2600. *Adventure* consistiu numa versão com gráficos 2D do *Adventure* original de William Crowther, *Colossal Cave Adventure* (1975-1976) – por sua vez, uma adaptação de RPGs populares, como *Dungeons & Dragons*, para ambiente computacional. *Adventure* também permitia que o herói pudesse usar um conjunto de itens, o que levava o jogador a escolher qual iria utilizar a cada momento por meio apenas de seu joystick. Poderia abandonar um e apoderar-se de outro sem precisar inserir nenhum comando – a coleta de itens pelo jogador já existia em *Colossal Cave Adventure*, mas tornava-se agora mais intuitiva. Àquela época, a Atari não creditava seus designers/programadores, e *Adventure* foi o primeiro game a ter um “ovo de páscoa”⁶ bem conhecido – no caso, uma sala (ambiente do jogo) onde se podia ler “Created by Warren Robinett”. Não surpreende que um livro como *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, organizado por Chris Bateman e voltado ao ensino da criação de games (*game design*), traga tantas referências dos estudos de cinema, sobretudo em seus três primeiros capítulos.

.....
⁶ No jargão da informática, um “ovo de páscoa” ou *easter egg*, em inglês, como é mais conhecido, é qualquer item oculto passível de ser encontrado em qualquer tipo de sistema virtual, incluindo músicas, filmes, videogames, etc.

Com base nele, poderíamos dizer que uma nascente “teoria” do roteiro para videogames nada mais é do que uma adaptação de uma certa “teoria” do roteiro para cinema.⁸

Heavy Rain, *Hell* e *Adventure*, entre outros títulos, deixaram-me curioso, ao menos desde 2009, a respeito de uma possível história paralela – ou justaposta – do cinema e dos videogames. Minha hipótese é a de que há muitos pontos em comum entre a história do estilo cinematográfico e a história do estilo dos videogames, e mesmo os pontos mais divergentes me parecem igualmente instigantes e significativos. Como se a história dos videogames repetisse, em vários momentos, a história do cinema, ora como farsa, ora como tragédia, por vezes avançando em *fast forward*, por outras a contrape-lo ou em reverso. Creio que tal hipótese ou ideia esteja longe de ser nova ou original, pois vem informando o trabalho de uma variedade de autores, ora mais, ora menos explicitamente, como em Manovich⁹, Jenkins¹⁰, Wardrip-Fruin e Montfort¹¹, Manovich e Kratky¹², Bateman¹³, Wardrip-Fruin e Harrigan¹⁴, Harrigan e Wardrip-Fruin¹⁵, ou Stanton¹⁶.

Da mesma forma que se costuma escrutinar a história do cinema (entenda-se aqui, sobretudo, uma história do estilo cinematográfico), a partir de uma compartimentação em movimentos, escolas e períodos (e.g. cinema clássico e cinema moderno), bem como em “autores”, suponho que o mesmo possa ser feito em relação a uma história dos videogames. Por

.....
7 Entre aspas, porque talvez esses conjuntos de saberes não cheguem a tanto.

8 Teoria do roteiro para o cinema, por sua vez substancialmente tributária da literatura e da dramaturgia.

9 L. Manovich, *The Language of New Media*; e L. Manovich, What is Digital Cinema? em P. Lunenfeld (ed.), *The Digital Dialectic*.

10 H. Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, em N. Wardrip-Fruin; N. Montfort (eds.), *The New Media Reader*.

11 N. Wardrip-Fruin; N. Montfort (eds.), *The New Media Reader*.

12 L. Manovich; A. Kratky, *Soft Cinema*.

13 C. Bateman (ed.), *Game Writing*.

14 N. Wardrip-Fruin; P. Harrigan, *First Person*.

15 P. Harrigan; N. Wardrip-Fruin, *Second Person*; P. Harrigan; N. Wardrip-Fruin, *Third Person*.

16 R. Stanton, *A Brief History of Video Games*.

exemplo, no que diz respeito a abordagens da noção de autor, lembremos de séries de sucesso na indústria dos jogos, como *Metal Gear Solid*, de Hideo Kojima, conforme apontado por Stanton¹⁷. Também na história dos videogames talvez pudéssemos identificar um período clássico; outro, moderno; e ainda, um pós-moderno, muito embora nenhum deles signifique o mesmo que para a história do cinema, e tampouco esteja confinado às mesmas balizas cronológicas. Análogos, porém não idênticos. Justaposta (ou em comparação) a uma história do cinema, a “modernidade” nos videogames pode mesmo ter aparecido antes de seu próprio “classicismo”; o que poderíamos entender por “clássico” nos games, segundo um paradigma cinematográfico, pode ter surgido depois, e assim por diante. Enfim, hipóteses que partilho aqui. Talvez, a história dos videogames esteja para a história do cinema assim como esta está para as demais artes que antecederam o advento da imagem em movimento, refiro-me, por exemplo, à literatura, ao teatro e, sobretudo, à pintura. Apesar disso, sob uma certa perspectiva, provavelmente também não faça sentido, hoje, separar o cinema do videogame, sendo ambos artefatos ou manifestações de um macrodomínio que poderíamos chamar de audiovisual expandido, de artes cinematográficas, ou simplesmente sons e imagens em movimento. De toda maneira, acredito que ainda se revele frutífera uma investigação mais detida e aprofundada da história dos videogames em paralelo à história do cinema, mesmo que seja para se finalmente superar tal comparação. Henry Jenkins, por exemplo, já observou que a aplicação da teoria do cinema aos games pode ser demasiado grosseira, geralmente fracassando no reconhecimento das diferenças mais profundas entre essas duas mídias¹⁸. O paralelo história do cinema – história dos videogames é forçado, sem dúvida, tendo em vista todo o período que antecede a revolução informática. Contudo, também é

.....
¹⁷ *Ibidem*, p. 277.

¹⁸ H. Jenkins, *op. cit.*, p. 119.

justificado, entre outros aspectos, pelo fato de que a indústria dos games incorporou amplamente a tradição da linguagem cinematográfica em seus produtos, bem como muito do sistema de produção da indústria audiovisual. Há pelo menos trinta anos, muitos dos lançamentos cinematográficos são seguidos de lançamentos no mercado de games, e vice-versa, ou então ambos os produtos (o filme e o game) são pensados em concerto. É justamente um esforço mais detido de investigação do paralelo cinema-vídeo-game que Harun Farocki faz em *Paralelo I-IV*. Na verdade, uma investigação que justapõe, a partir da história dos videogames, as histórias do cinema e da pintura, com uma finalidade última de melhor compreender o fascínio exercido pelos videogames nas artes, cultura e comportamento contemporâneos. Como se Farocki, intuitivamente ou não, investigasse cinematicamente a proposta de Jenkins, para quem a espacialidade se apresenta como fator-chave para um novo entendimento das relações entre videogames e narrativas (e, por extensão, videogames e cinema), baseado na concepção de que os *game designers* talvez sejam menos contadores de histórias do que “arquitetos narrativos” (*narrative architects*)¹⁹. Numa tentativa de reconciliar duas frentes teóricas – a dos ludologistas, cujo foco recai sobre a mecânica do ato de jogar, e a dos narratologistas, os quais se interessam pelo estudo dos videogames no contexto mais amplo das mídias narrativas²⁰ –, Henry Jenkins propõe uma abordagem limítrofe, entre os territórios da ludologia e da narratologia, respeitando as particularidades dos videogames, e examinando-os menos como meras histórias e mais como espaços plenos de possibilidades narrativas²¹.

Como bem lembra Sherry Turkle, por volta de 1982 as pessoas (no caso, a classe média americana) já gastavam mais dinheiro em videogames

.....
 19 Ibidem, p. 121.

20 Ibidem, p. 118.

21 Ibidem, p. 119.

do que em cinema e música somados²². Em 1983, o computador já estava tão entronizado na vida contemporânea que a revista *Time* estampou-o em sua capa, no lugar de destaque habitual para o homem ou para a mulher do ano²³. Em larga medida, a obra *Paralelo I-IV* de Farocki é também informada pelo poder de atração (*holding power*) dos computadores, conforme proposto por Turkle:

Os videogames são uma janela para uma nova forma de intimidade com máquinas, que é característica da nascente cultura do computador. A relação especial que jogadores estabelecem com os videogames tem elementos em comum com a interação com outros tipos de computadores. O poder de atração dos videogames, sua fascinação quase hipnótica, é o poder de atração dos computadores [*computer holding power*]. [...] No coração da cultura do computador está a ideia de mundos construídos, “governados por regras” [*rule-governed*].²⁴

Turkle observa também que os videogames oferecem ainda uma outra promessa, atrelada à própria presença do computador, e para além dos “mundos construídos e estritamente governados por regras”: “[e]sta é a promessa da perfeição”²⁵. A “promessa da perfeição” me parece outro ponto crucial no horizonte das reflexões engendradas por *Paralelo I-IV*.

.....
22 S. Turkle, op. cit., p. 500.

23 Ibidem.

24 Ibidem, p. 501.

25 Ibidem, p. 511.

Em *Paralelo I*, Farocki investiga o universo dos videogames a propósito de uma dada iconografia típica, a rigor símbolos concernentes aos quatro elementos: terra, fogo, água e ar. *Paralelo I* começa dissertando sobre a representação das árvores nos videogames (0'0" – 4'55"), em seguida passa à representação do fogo (4'56" – 6'39"), da água (6'40" – 10'46"), e finalmente do ar (10'47" – 15'46"). Em resumo, uma investigação elemental da natureza nesse universo digital dos jogos para computador, ou simplesmente na computação gráfica contemporânea, sob o ponto de vista (implícito) de um cineasta ou artista cinemático.

Paralelo II parece começar inspirado pela filosofia de Schopenhauer. Conforme colocado pela narração (na voz de Cynthia Beatt): “O mundo existe se não estou observando-o?” (00'08" – 00'12"). Schopenhauer sugeriu a ociosidade de tal indagação, a qual habita o mais corriqueiro temor humano da morte:

O terror da morte depende, em grande parte, da falsa aparência de que, neste instante, o Eu desaparece e o mundo permanece. Mas é antes o contrário que é verdadeiro: o mundo desaparece, enquanto o núcleo mais íntimo do Eu, o sustentáculo e produtor de cada sujeito, em cuja representação somente o mundo possuía sua existência, permanece. Com o cérebro sucumbe o intelecto e, com este, o mundo objetivo, sua mera representação. Que em outros cérebros, depois como antes, um mundo semelhante parece e viva, é indiferente no que tange ao intelecto que sucumbe.²⁶

.....
26 A. Schopenhauer, *The World As Will And Idea*, v. 3, p. 289-290.

Os videogames, sugere *Paralelo II*, evocam a perspectiva de uma criança numa viagem de trem ou de carro: “Tudo que vejo passar foi posto ali só para mim” (00’30” – 00’34”). “Tudo aparece do nada e depois desaparece novamente no vazio” (00’35” – 00’41”), comenta a narração. Logo em seguida vem à tona o problema das fronteiras – fronteiras do mundo, da percepção, da realidade –, inseparável da indagação precedente, sobre se o mundo existe caso não o estejamos observando. O caubói de *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), galopando em velocidade por uma paisagem do oeste americano, enseja a pergunta seguinte da narradora: “Onde acaba este mundo?” (01’19” – 01’20”). Ao que ela mesmo responde: “Este mundo parece infinito. Um mundo gerado pelo olhar de quem o observa” (01’30” – 01’36”). *Paralelo II* enceta uma reflexão debruçada sobre a presença e suas fronteiras. Podemos então conjecturar que os videogames, sob a perspectiva de *Paralelo II*, oferecem portanto uma segunda versão para o “experimento metafísico” proposto por Schopenhauer²⁷, bastando para isso que troquemos a palavra “mundo”, na formulação do filósofo, por “jogo” – algo como se tentássemos supor o universo do jogo sem nossa própria presença: “A saber, tentemos de maneira vivaz presentificar o tempo, por certo não muito distante, em que estaremos mortos. Abstraíamos, então, a nós mesmos do [jogo] mundo e deixemos que ele subsista e logo descobriremos, para nossa surpresa, que ainda estamos lá”²⁸.

E, mais adiante, quando Schopenhauer afirma:

– Mas se partirmos do princípio de que a diferença entre o exterior a mim e o em-mim, enquanto espacial, reside apenas no fenômeno, não na coisa-em-si, e que, portanto, não é em absoluto real,

.....
27 Ibidem, p. 272.

28 Ibidem.

então veremos na perda da própria individualidade apenas a perda de um fenômeno, portanto apenas uma perda aparente. Por mais realidade que tenha aquela diferença na consciência empírica, ainda assim, do ponto de vista metafísico, as sentenças: “Eu sucumbo, mas o mundo perdura” e “O mundo sucumbe, mas eu perduro” no fundo não são propriamente diversas.²⁹

Paralelo II poderia assim sugerir, para além de “jogo, logo existo” (paródia do *cogito ergo sum* cartesiano), algo como “o mundo existe porque eu o jogo”.

Por sua vez, *Paralelo III* é um filme sobre cartografias virtuais/digitais. Ele expande as questões levantadas nos episódios I e II, concentrando-se sobre a “pele” dos objetos. André Bazin já se referiu a Jean Renoir como o “maior diretor francês”, um cineasta cuja câmera seria capaz de “tocar” a “pele das coisas”: “Mil exemplos poderiam ilustrar esta maravilhosa sensibilidade à realidade física e tátil do objeto e de seu meio; os filmes de Renoir são feitos com a pele das coisas. Onde acontece que sua encenação seja tantas vezes uma carícia”³⁰. Em *Paralelo III*, Farocki investiga o que há por baixo da “pele” dos objetos que habitam a *mise-en-scène* dos videogames - e não encontra senão o vazio. As “câmeras” dos videogames (desnecessário dizer que não há câmera alguma no sentido tradicional do termo) penetram os objetos para demonstrar que, se por fora um pedestal de granito parece sólido e pesado, resistente aos tiros de uma metralhadora, por dentro se comporta como um cubo transparente, leve, diáfano, sem substância senão aquela que demarca as linhas retas de seus contornos. O mar é novamente citado como apenas uma superfície, como um tecido

.....
 29 *Ibidem*, p. 298.

30 A. Bazin, *O realismo impossível*, p. 110.

ou papel celofane que tremula sobre o nada. O mesmo se aplica ao solo, por baixo do qual não há qualquer representação de terra. Os videogames seriam portanto uma arte dos contornos e superfícies, uma replicação das cidades cenográficas dos filmes de faroeste de baixo orçamento?

Em *Paralelo IV*, Farocki investiga a interatividade como simulacro do livre arbítrio. Seu foco recai sobre personagens de games como *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2013), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar, 2008) e *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013), ou *L.A. Noire* (Rockstar, 2011). Conforme bem observa Stanton: “nos videogames os jogadores têm de seguir um caminho que foi projetado por desenvolvedores. Qualquer ilusão de escolha é exatamente isso”³¹. Partindo tacitamente dessa premissa, e analisando videogames notabilizados por sua “ilusão de livre-arbítrio”, a narração de *Paralelo IV* começa por dizer que “O herói é largado no seu mundo (00’11” – 00’15”)”. “O herói não possui pais ou professores” (00’42” – 00’46”). “Ele tem de aprender sozinho quais regras são válidas” (00’47” – 00’50”). De certa maneira, a obra de Farocki ilustra com propriedade o pensamento de Turkle acerca dos processos de identificação provocados pelos videogames, bem como das eventuais relações entre o autor (do jogo em questão) e o jogador implícitos:

Quando você joga um videogame você entra no mundo dos programadores que o criaram. Você deve fazer mais que se identificar com uma personagem na tela. Você deve agir por isso. A identificação por meio da ação tem um modo especial de atrair. Como praticando um esporte, ela coloca as pessoas num estado mental de alta tensão, extremamente focado.³²

.....
³¹ R. Stanton, op. cit., p. 283.

³² S. Turkle, op. cit., p. 509.

Nesse sentido, *Paralelo IV* vai investigar uma série de ações possíveis: “empurrando/esbarrando”, “protesto/pedido de ajuda”, “assistência”, ou “sacando uma arma”. Sob uma perspectiva semi-hobbesiana, a cada ação do herói-personagem cabe uma reação dos coadjuvantes. Porém, a variedade e amplitude dessas reações do mundo às ações do herói dependem, como sempre na história dos videogames, da potência do hardware e do software, ou da complexidade do algoritmo. Em suas maiores ou menores limitações, o algoritmo termina por reinserir a dimensão trágica no jogo. Como a personagem da lojista de *Grande Theft Auto*, citada em *Paralelo IV*, que não consegue deixar definitivamente sua loja diante do herói que lhe aponta uma arma: “A vendedora tem uma memória curta. [...] Se ela for ameaçada ela deve sair da loja. Quando ela estiver do lado de fora, ela tem de voltar à loja novamente. Essa constelação trágica revela ao herói as limitações da liberdade de ação do ser humano” (07’40” – 09’04”).

Em função do espaço aqui disponível e da amplitude das indagações provocadas por *Paralelo I-IV*, a seguir tentarei deter-me em especial sobre um pequeno aspecto: a obra de Farocki como possível investigação acerca de uma eventual “fotogenia” nos videogames. Fotogenia aqui compreendida nos termos de Jean Epstein³³. Sarah Keller explica que a

Fotogenia, que para Epstein ocorre em breves flashes, significa a qualidade que a filmagem de um objeto confere a esse mesmo objeto, uma qualidade particularmente fotográfica (com todos os seus efeitos) e cinemática (em virtude de sua natureza móvel) que nos permite ver tal objeto sob nova luz.³⁴

.....
33 J. Epstein, *Écrits sur le cinéma: 1921-1953*.

34 S. Keller, Introduction, em S. Keller; J.N. Paul (eds.), *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations*, p. 25.

Quando Turkle observou, em 1984, que “[n]ovas gerações de gráficos computacionais permitirão às personagens dos games ter gestos e expressões faciais mais realistas”³⁵, a autora já previa o avanço da fotogenia como categoria fundamental na estética dos videogames. Nesse sentido, pretendendo aproximar o pensamento de Epstein sobre o cinema das reflexões de Farocki acerca dos videogames, utilizando como liame o próprio conceito de fotogenia, guardadas as devidas proporções e adaptações concernentes à própria transposição de um conceito inicialmente fotográfico/cinematográfico para o contexto das mídias digitais, notadamente o dos videogames ou imagens de síntese.

POR UMA FOTOGENIA NOS VIDEOGAMES? A PROPÓSITO DE PARALELO I DE FAROCKI

Paralelo I começa tratando de *Mystery House* (Sierra Entertainment, 1980), o primeiro jogo de aventura baseado em texto acompanhado de imagens. Projetado por Ken e Roberta Williams, *Mystery House* foi inspirado no *Colossal Cave Adventure* de William Crowther³⁶. Aqui, Farocki se concentra num detalhe de *Mystery House*, a representação de uma árvore sem função no jogo, que aparece estática ao lado da representação de uma casa, o principal espaço diegético a ser adentrado pelo jogador. A propósito da árvore em *Mystery House*, Farocki avança com a investigação das representações de árvores numa variedade de videogames, em linha cronológica. Em seguida a *Mystery House*, uma imagem de *Pitfall* (1982) passa a ilustrar a argumentação. Neste game para a plataforma Atari, as árvores se restringem ao segundo plano, estáticas, e são suas pequenas variações de posicionamento e disposição que iludem o jogador, sugerindo que a personagem se move dentro de uma extensa floresta repleta de

.....
35 S. Turkle, op. cit., p. 506.

36 R. Stanton, op. cit., p. 65.

perigos. Os veios dos troncos e alguma nuance em termos de luz e sombra sobre a copa das árvores só aparecerão dois anos depois, pela primeira vez e de forma ainda muito rudimentar, em *King's Quest* (Sierra Entertainment, 1984). *Paralelo I* avança demonstrando que em *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), árvores quadriculadas e com sombreamento mais pronunciado se multiplicam na tela, enquanto em *Archipelagos* (Prism/Astral Software, 1989), talvez pela primeira vez as árvores ganhem uma função no jogo, para além de mero ornamento ou pano de fundo.

Não obstante, ao contrário do que *Paralelo I* parece sugerir, desde ao menos *Pitfall* as árvores em videogames teriam uma função menos óbvia do que a mera decoração: são elas que, de fato, ratificam o movimento das personagens, são elas que chancelam o progresso do jogador ao longo de um território virtual, diegético. Em sua imobilidade, são as árvores que, alternando-se ou multiplicando-se com diminutas variações de formato e posicionamento na tela do game, sugerem um “território em exploração” para além do quadrilátero bidimensional do monitor eletrônico. Nada trivial nessa função: sem elas, as árvores (leia-se aqui “representações digitais de árvores”), os videogames talvez nunca tivessem avançado além de *Space War*, o primeiro jogo para computador, criado pelo MIT no começo da década de 1960, ou mesmo *Pong* (Atari, 1972), o primeiro videogame lucrativo da história, criado por Nolan Bushnell³⁷. De toda maneira, *Paralelo I* prossegue demonstrando que, na década de 1990, o vento (virtual) ensaia balançar as folhas em *Secret of Mana* (Square Co., 1993), enquanto em *The Elder Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994), a água do rio corre ao lado de uma árvore estática, porém soberba em suas sombras e texturas. Em *Anno 1602* (Sunflowers Interactive, 1998), as árvores se multiplicam com

.....
³⁷ Entusiasta de *Space War* e ex-aluno do MIT, Bushnell fundou a Atari para comercializar *Pong*, primeiro game possível de ser jogado em ambiente doméstico, e não num laboratório de computação (como *Space War*), graças a um aparelho muito menor que uma máquina de *pinball*.

variações mais significativas de cor, sombra e formato, graças à repetição e a configurações variadas de agrupamento de um número limitadíssimo de modelos, algo que poderíamos chamar de uma recursividade análoga à recursividade linguística. Apenas os animais se movem, as árvores continuam estáticas. Mas finalmente em *Anno 1701* (Blue Byte Mainz/Sunflowers Interactive, 2006), a árvore ganha movimento. Segundo a narração de *Paralelo I*: “Desta vez as folhas balançam levemente ao vento. Pássaros atravessam a imagem, alguns deles apenas como sombras” (2’14” – 2’24”). A atenção ao detalhe da “árvore digital”, de *Mystery House* a *Anno 1701*, é particularmente curiosa se lembrarmos do que George Méliès teria dito sobre a árvore ao fundo em *Le repas de bébé* (*O lanche do bebê*, 1895), o pequeno e famoso filme dos irmãos Lumière: “au cinéma, les feuilles bougent” (no cinema, as folhas balançam). Ismail Xavier explica que, para Méliès:

o encanto do que se projetava na tela não estava no seu centro, em que se registrava a cena familiar, mas no seu fundo, lá atrás, onde a imagem em movimento tornava visível justamente algo fugaz, o movimento das folhas que, até então, não era possível ver na experiência teatral em que o chamado “pano de fundo” trazia um desenho, uma pintura, enfim uma imagem fixa, evocadora de um ambiente, mas não o sentimento vivo de sua presença e movimento³⁸.

Xavier explica que a frase de Méliès ainda hoje induz à pergunta: afinal, o que é mesmo o cinema? Seria a cena da família burguesa ao redor de sua

.....
³⁸ I. Xavier, *Maquinações do olhar: A cinefilia como ver além na imanência*, em A.S. Médola; D. Araújo; F. Bruno (orgs.), *Livro da XV Compós*, p. 24.

mesa? Ou seria a captação do movimento das folhas ao vento? O que Xavier explica a seguir, com base na observação de Méliès a propósito do filme dos irmãos Lumière, poderia valer também para a investigação que Farocki propõe acerca das representações digitais de árvores, de *Mystery House a Anno 1701*:

Aqui, a imagem em movimento faz sentir a presença do instante que não é o centro de um drama, ponto de inflexão de uma vida, mas um instante qualquer que ganha interesse em sua singularidade, justamente porque é efêmero, não porque seja síntese ou ponto culminante de um processo, nem porque seja marco inaugural, nem mesmo porque simbolize um princípio transcendente.³⁹

A reboque da observação de Méliès, Xavier revisita o termo “fotogenia” em Louis Delluc, mas sobretudo em Jean Epstein, a quem teria cabido teorizar esse conceito. Xavier continua por explicar que:

A imagem em movimento é vista então como captação (e recriação) de movimento, e seus melhores efeitos podem vir de situações em que, no seio de uma evolução contínua das coisas, ocorre uma perturbação que destaca um evento, faz emergir o detalhe que traz a diferença. Objeto, pessoa ou natureza, tudo já está em movimento e, dentro deste, produz-se uma imagem singular

.....
39 Ibidem, p. 25.

que desperta a emoção, um conhecimento novo. Esta é a propriedade do cinema que Luis Delluc batizou de fotogenia, em 1919: uma inflexão no movimento que celebra o instante em sua instabilidade, pois nada é, tudo é devir, como nos revelam os close-ups de rostos, de gestos furtivos e de detalhes das coisas. A fotogenia não está apenas no fundo; pode vir ao centro da cena.⁴⁰

Pergunto-me se todas as observações de Xavier acerca do fascínio exercido pela captação e reprodução do movimento no cinema não poderiam ser transpostas, guardadas as devidas proporções e especificidades, para o contexto dos videogames. Trocando-se os vocábulos “filme” e “cinema”, nas passagens acima, pelo vocábulo “videogame”, permanece o sentido das mesmas observações? Pergunto-me também se a história dos videogames não reencena uma parte do “percurso” do cinema, o que me leva a pensar mais detidamente no controverso conceito de fotogenia em Jean Epstein. Poderíamos investigar uma suposta fotogenia própria dos videogames, ou simplesmente justapor esse conceito cinematográfico a uma análise dos videogames? Epstein certa vez sentenciara:

Não diga: o obstáculo e o limite fazem a arte, manco que cultua sua muleta. O cinema prova seu erro. Ele por inteiro é movimento, sem obrigação de estabilidade ou de equilíbrio. A fotogenia, entre todos os outros logaritmos sensoriais da realidade, é o da mobilidade.⁴¹

.....
40 Ibidem, p. 26.

41 J. Epstein apud J. Aumont, *As teorias dos cineastas*, p. 92, grifos meus.

O termo “fotogenia” (que literalmente significa “produção de luz”) surge pela primeira vez em 1851 para referir-se a objetos que produzem luz ou, mais precisamente, que refletem suficientemente bem a luz para impressionar a placa fotográfica. Com o aperfeiçoamento da técnica fotográfica e a invenção de emulsões mais eficientes em termos de fotossensibilidade, a fotogenia passa a designar, progressivamente, uma certa qualidade dessa produção de luz por parte de corpos e objetos fotografados. Àquela altura, entendia-se por fotogênico o objeto, em geral um rosto, que se sai bem quando fotografado, ou seja, é valorizado pela fotografia que, por sua vez, revela aspectos inesperados, encantadores e poéticos do objeto, qualidades virtualmente inacessíveis a olho nu⁴². Na concepção estética das vanguardas, como em Louis Delluc, mas sobretudo em Jean Epstein: “a fotogenia constitui um aumento sensível da realidade pela sua filmagem, que se pode obter pela câmera lenta, pela iluminação ou pelo grande plano”⁴³. Especialmente em Epstein, a fotogenia – termo, por essência, abstrato e nunca definido de forma unívoca, tampouco provado – se confunde com um “grande mistério” que responde pelo “aumento sensorial e sensível da realidade através de sua filmagem”⁴⁴. Jacques Aumont e Michel Marie, por exemplo, ligam o conceito de fotogenia à concepção ontológica da imagem fotográfica presente sobretudo no pensamento de Sigfried Kracauer: “que fala da revelação das ‘coisas normalmente não vistas’ como uma espécie de essência dessa imagem”⁴⁵. Em “Bonjour cinéma”, texto de 1921, Epstein sugere que a fotogenia seria o contrário do literário ou folhetinesco:

Rosto da beleza é um gosto das coisas. Eu o reconheço como uma frase musical com ameaças

.....
42 J. Aumont; M. Marie, *Dicionário teórico e crítico de cinema*, p. 136.

43 M.-Th. Journot, *Vocabulário de cinema*, p. 74.

44 J. Aumont; M. Marie, op. cit., p. 136.

45 Ibidem.

de sentimentos que o acompanham, específicos. [...] Nosso olho, exceto por um hábito muito longo, não consegue descobri-lo diretamente. Uma objetiva centra-o, drena-o e distila a fotogenia entre seus planos focais. Como a outra, essa visão tem sua ótica.⁴⁶

Em seus escritos da década de 1930 e do pós-guerra, Epstein passa a conferir uma dimensão filosófica e psicológica ao termo fotogenia. Aumont explica que, segundo a reflexão de Epstein: “[o] cinema revela algo da interioridade dos sujeitos filmados: isso faz parte da revelação fotogênica (é até o essencial dela)”⁴⁷. Aumont segue explicando aspectos que me parecem fundamentais aqui, na perspectiva de um cruzamento com as reflexões estimuladas por Farocki em *Paralelo I-IV*. Segundo o estudioso francês, ainda sobre a fotogenia de Epstein:

O interessante é a crença quase ingênua no cinema como modo de pensar novo, diferente. Ao lado do modo habitual, fundamentado na percepção comum, existiria a possibilidade de um outro modo de pensar, fundamentado na percepção fílmica, com suas leis e suas virtualidades. Nascido com o século, Epstein não ignorou a importância do sonho como pensamento “outro”. O que, para ele, aproxima o cinema do sonho é sua oposição comum ao modo habitual do pensamento, em particular, a reversibilidade,

.....
46 J. Epstein apud J. Aumont, op. cit., p. 91-92.

47 J. Aumont, op. cit., p. 70.

a plasticidade do tempo, do espaço, da causalidade. Essa outra maneira de perceber e pensar o mundo não é nem menos interessante nem menos pertinente que o modo comum.⁴⁸

Em sua digressão a propósito do movimento das árvores e das águas em *Paralelo I*, bem como ao investigar a “revelação” da natureza dos objetos em *Paralelo II*, Farocki sugere, a reboque de um “modo habitual de pensar” e de “um outro modo de pensar, fundamentado na percepção fílmica, com suas leis e suas virtualidades”, um terceiro modo de pensar, ainda mais contemporâneo e igualmente tributário do sonho, formulado agora pelos videogames. Como se Farocki refizesse o percurso de Epstein uma vez mais, investigando uma “outra maneira de perceber e pensar o mundo” que também não é nem menos pertinente, nem menos interessante que os modos que a precederam: o modo habitual e o modo cinematográfico.

Epstein chegou a defender que: “[c]om a noção de fotogenia, nasce a ideia do cinema-arte, pois, como definir melhor a fotogenia indefinível do que dizendo: a fotogenia é para o cinema o que a cor é para a pintura, o volume para a escultura: o elemento específico dessa arte”⁴⁹. A fotogenia seria portanto, explica Aumont, a *virtus artistica* do cinema⁵⁰. Seria também a fotogenia ou, num sentido mais específico, uma *fotoludogenia*, a *virtus artistica* dos videogames, a forma de arte contemporânea mais arrebatadora e crescente que o começo deste século XXI tem visto florescer?

É claro que, como explica Xavier, a fotogenia em Epstein corresponde a um “momento de visão”: “[é] uma capacidade, exclusiva do cinema, de revelar o *aspecto poético* das coisas na tela, esta poesia que está no repen-

.....
48 Ibidem, p. 71-72.

49 J. Epstein apud J. Aumont, op. cit., p. 92.

50 J. Aumont, op. cit., p. 92.

tino palpitar das folhas, tal como se reiterou na reflexão que amplificou o alcance das palavras de Méliès, tornadas referência emblemática”⁵¹.

Xavier continua explicando que

O poético aqui é à imagem genuína, inesperada, nova, contra o clichê; imagem que nos libera do controle racional – uma vivência plena, pré-verbal, do instante. [...] Para Epstein e os pensadores afinados à sua forma de saldar a novidade do cinema, a narrativa é, no entanto, uma grade, uma sintaxe que domestica o olhar, e que o faz perceber apenas o que está inserido na cadeia de ações e reações que compõem a esfera do drama. A fotogenia, ao contrário, é a valorização do fugaz, do ver aquilo que a simples sintaxe e o encadeamento reprimem. Ou seja, para a vivência da fotogenia, o fundamental é a crença na imagem, na revelação de uma presença (não um símbolo, não um signo de uma linguagem que supõe um sistema).⁵²

De fato, dada a orientação “revelacionista” do Epstein que investiga a especificidade do cinema, havemos de questionar se tal fotogenia poderia ser pensada no âmbito das imagens de síntese, desprovidas de liame mais óbvio com o mundo empírico e geradas 100% em ambiente computacional, por meio de algoritmos. Malcolm Turvey propõe que, além das duas mais conhecidas tradições do pensamento cinematográfico, o modernismo (ou

.....
51 I. Xavier, op. cit., p. 26.

52 Ibidem, p. 26-27.

formalismo) e o realismo, haveria ainda uma “terceira tradição”, à qual dá o nome de “revelacionismo” e filia quatro autores europeus nascidos no final do século XIX: Jean Epstein, Dziga Vertov, Siegfried Kracauer e Béla Balázs. Como teórico “revelacionista”, nos termos de Turvey, Epstein constrói seu pensamento e sua obra inspirado na ideia de que a visão humana é limitada, incapaz de ver a verdadeira natureza da realidade. Em função de o cinematógrafo poder revelar verdades inacessíveis a olho nu, e pelo fato de ser uma máquina independente (*sic*) de intenções humanas, Epstein e demais “revelacionistas” depositaram no cinema as esperanças de desvendar uma realidade mais ampla e rica que aquela perceptível à nossa visão imediata⁵³. Natural supor, portanto, que o paradigma indexical, baseado na concepção da imagem fotográfica – e cinematográfica – como portadora de traços incontestes da realidade, seja razoavelmente influente sobre o pensamento de autores como Kracauer ou Epstein, e sobre conceitos como o de fotogenia. Não obstante, pergunto: diante de repetidas revisões do paradigma indexical⁵⁴, não seria o caso de averiguarmos a possibilidade de adaptar conceitos orbitais a esse mesmo paradigma indexical, ou ao pensamento realista cinematográfico mais amplo, no sentido de revigorar análises contemporâneas acerca do macrodomínio dos sons e imagens em movimento? Mesmo porque, conforme já demonstraram autores como Lev Manovich, as fronteiras entre a imagem cinematográfica de natureza (mais) indexical e o CGI (Computer Graphics Imagery) andam cada vez mais borradas ou indistintas. Manovich propõe que:

a construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno às práticas pré-ci-

.....
53 M. Turvey, Epstein, Bergson and Vision, em T. Trifonova (ed.), *European Film Theory*, p. 93-94.

54 Ver, por exemplo, G. Currie, *Image and Mind*; e S. Prince, True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory, *Film Quarterly*, v. 49, n. 3.

nemáticas do século XIX, quando imagens eram pintadas e animadas a mão. Na virada do século XX, o cinema delegou essas técnicas manuais para a animação e se definiu como uma mídia de registro. Conforme o cinema entra na era digital, essas técnicas estão novamente se tornando lugar-comum no processo de realização cinematográfica. Consequentemente, o cinema não pode ser claramente distinguido da animação. Ele não é mais uma tecnologia de mídia indexical mas, na verdade, um subgênero da pintura⁵⁵.

Manovich observa que durante a maior parte do século XX o paradigma indexical, ilustrado entre outros pelo conceito de *kino-eye* (cine-olho) proposto por Dziga Vertov, foi prevalecente, mas que a virada para o século XXI viu reemergir com força um paradigma representacional tido como pré-cinematográfico, baseado em imagens criadas pelo artista, o qual o autor chama de *kino-brush* (cine-pincel). Em outras palavras, Manovich sugere que o aporte de tecnologias digitais no cinema contemporâneo viabilizou o resgate do cinema de animação e de técnicas não-automatizadas de autorização de imagens, reacomodando todos estes no *mainstream* do cinema – o sucesso dos filmes de animação contemporâneos, no caso de estúdios como Disney-Pixar ou Fox Animation, bem como a emergência do machinima enquanto gênero cinematográfico talvez indiquem a pertinência de tais observações. Em sua conclusão, “do cine-olho ao cine-pincel” (“from kino-eye to kino-brush”), Manovich afirma que, atualmente:

.....
⁵⁵ L. Manovich, What is Digital Cinema? em P. Lunenfeld, op. cit., p. 175.

A mutabilidade dos dados digitais obstaculiza o valor dos registros cinematográficos como documentos da realidade. Em retrospecto, nós podemos ver que o regime de realismo visual do século XX, resultado do registro automático da realidade visual, foi apenas uma exceção, um acidente isolado na história da representação visual, a qual sempre envolveu, e agora novamente envolve, a construção manual de imagens. O cinema torna-se um ramo particular da pintura – a pintura no tempo. Não mais um cine-olho, mas um cine-pincel.⁵⁶

Em função de meu escopo principal, não tratarei aqui de desenvolver nem tampouco criticar as observações de Manovich, mas devo salientar que tais discussões talvez possam favorecer uma eventual transmutação do conceito de fotogenia para o território dos videogames. No lugar do paradigma indexical, entram em cena atualmente conceitos como *perceptual realism* (realismo perceptual)⁵⁷, *seeing-in*⁵⁸ e *likeness* (semelhança)⁵⁹, mais afeitos a aspectos como analogia e iconicidade do que ao caráter indexical (ou de traço) tão prevalente no pensamento realista cinematográfico por muitos anos.

.....

⁵⁶ Ibidem, p. 192.

⁵⁷ G. Currie, op. cit.; S. Prince, op. cit.

⁵⁸ *Seeing-in* é um conceito introduzido por Richard Wollheim em *Art and its Objects*, retomado por Currie: "Describing our capacity to recognize what is depicted in a Picture, Richard Wollheim has spoken of seeing-in. We see the Duke of Wellington in the Picture Just as we see the face in the clouds or the figure in the frosted window pane. Seeing-in is a psychological phenomenon, a mental capacity we contingently possess" (Descrevendo nossa capacidade de reconhecer o que é retratado em uma pintura, Richard Wollheim tem falado de *seeing-in*. Vemos o Duke de Wellington em uma pintura exatamente como vemos o rosto nas nuvens ou a figura em uma vidraça de janela congelada. *Seeing-in* é um fenômeno psicológico, uma capacidade mental que nós possuímos contingencialmente), ver G. Currie, op. cit., p. 90.

⁵⁹ Ibidem.

Gregory Currie, por exemplo, argumenta que a semelhança pode ser uma versão defensável do realismo cinematográfico. O autor defende também a ideia de que deve haver estilos cinematográficos mais realistas que outros no sentido de um realismo apoiado na semelhança – o plano-sequência e a profundidade de campo seriam alguns dos exemplos mais notáveis⁶⁰. O conceito de semelhança reivindicado por Currie está no cerne de sua proposta de realismo perceptual. Ele explica que sistemas de representação naturalmente generativos, como a fotografia e o cinema, funcionam por meio da exploração de nossa capacidade visual de reconhecer os objetos representados, e assim a experiência de reconhecer a fotografia de um cavalo é, em termos significativos, idêntica à experiência de se reconhecer um cavalo ao vivo. É esse tipo de realismo que Currie denomina realismo perceptual, sendo razoável supor que o mesmo seja válido e aplicável ao contexto dos videogames, igualmente sistemas de representação naturalmente generativos. Inversamente, em casos de sistemas de representação que não sejam naturalmente generativos, mas que, ao contrário, operem por convenção (como o caso da língua natural, ou da literatura), verifica-se pouco ou nenhum nível de realismo perceptual⁶¹. Para Currie: “representações são perceptualmente realistas quando elas compartilham propriedades perceptuais significativas com as coisas que elas representam”⁶².

Tais conceitos ou categorias parecem melhor equipadas para a investigação de fenômenos cinemáticos mais amplos, tais como as séries de TV ou os videogames contemporâneos. Minha hipótese aqui é a de que, com o enfraquecimento ou simples revisão do paradigma indexical, com vistas a adaptá-lo ou superá-lo em função das tecnologias digitais de síntese de

.....
60 Ibidem, p. 79.

61 Ibidem, p. 90.

62 Ibidem, p. 111.

imagem, o próprio conceito epsteiniano de fotogenia também pode ser revisado e flexibilizado, tendo atenuada sua relação com a natureza da imagem fotográfica em favor de uma variedade mais ampla de modalidades de representação. Nesse sentido, a fotogenia originalmente epsteiniana, uma vez transportada para a análise de videogames, poderia referir-se a uma classe de imagens não necessariamente indexical, e não necessariamente fugidia: o movimento da imagem gerada em computador é determinado por algoritmos, sendo portanto estritamente previsto e passível de ser controlado. Todavia, como fica o movimento dos corpos no mundo real? Não estão também submetidos a leis físicas conhecidas, determinantes de sua ocorrência, duração e variação? A título de provocação: em termos de “fotogenia”, qual a diferença entre as folhas que balançam no pano de fundo de *O lanche do bêbe* e as que farfalham nos galhos da árvore de *Anno 1701*?

Se a transposição do conceito epsteiniano de fotogenia (já suficientemente controverso na história do cinema) puder ser experimentada neste momento, podemos supor que, mais ou menos a partir de 2006 (com *Anno 1701*, entre outros jogos), os videogames consolidam sua própria “versão” de fotogenia. Afinal, não seria a sensação de Méliès, diante de *O lanche do bebê*, mais ou menos análoga à de um jogador que se encanta com a mobilidade de objetos representados digitalmente no espaço diegético de um videogame? Objetos estes por vezes sem função narrativa alguma, como uma garrafa a ser quebrada, um arbusto balançando ao vento ou um simples barômetro sobre um piano taciturno em algum game de suspense? A lembrança do barômetro, análogo a qualquer outro objeto prosaico que eventualmente habite um cômodo digitalmente representado, me estimula a pensar também mais profundamente no que significa (ou pode significar) o realismo no território dos videogames, na esteira mesma do pensamento de Roland Barthes acerca do “efeito de real”, uma qualidade então baseada

na investigação do “inessencial” na narrativa de Gustave Flaubert⁶³. Afinal, como podemos pensar, a partir de Barthes, um “efeito de real” nos videogames? Não ousou arriscar qualquer resposta neste momento, igualmente em função de minhas limitações de espaço e tempo, porém insisto em dizer que os elementos “inessenciais”, em todo e qualquer videogame contemporâneo, desempenham funções e deflagram sensações no jogador muito menos triviais do que se costuma imaginar. Em larga medida, creio ser esta a reflexão provocada por Farocki em *Paralelo I-IV*.

A narradora de *Paralelo I* observa que “[e]m trinta anos, o salto de um desenho por linhas retas para uma imagem que dificilmente se distingue de imagens fotográficas cinematográficas reais” (2’47” – 2’59”) se efetiva na história dos videogames. Refere-se ao período de tempo entre *Mystery House* e *Anno 1701*, de 1980 a 2006. Jogos como *The Legend of Zelda*, nos quais todos os objetos são ostensivamente quadriculados, construídos a partir de pixels maiores (em retrospecto, mais “grosseiros”), sugerem que a “modernidade pictórica” nos videogames teria surgido com o nascimento dessa tecnologia, e por analogia antes que os cinemas cubistas, futuristas ou o *cinéma pur* de René Clair, Fernand Léger, Hans Richter ou Viking Eggeling deixassem sua marca na história do cinema. A narradora de *Paralelo I* prossegue afirmando que:

Em 1980, apenas linhas verticais e horizontais podiam ser usadas (3’02” – 3’07”). E em 1986, todas as figuras tinham de ser formadas por quadrados (3’12” – 3’18”). As folhas e os galhos mal aprenderam a se mexer e já se pergunta se eles se mexem com muita rigidez (3’32” – 3’41”). Tal-

.....
63 R. Barthes, *O rumor da língua*, p. 190.

vez um galho fino devesse se curvar mais do que um grosso (3'45" – 3'50"). No cinema há o vento que sopra, e o vento soprado por uma máquina de vento (3'56" – 4'02"). Nas imagens de computador existe apenas um tipo de vento (4'03" – 4'08"). Um novo construtivismo (4'08" – 4'11").

Construtivismo, aqui, é a senha para pensarmos o videogame como uma forma de arte que já teria nascido sob o signo das vanguardas. A narradora de *Paralelo I* prossegue dizendo que:

Aqui temos uma chama composta por quadrados (4'56" – 4'59"). Dizem que naquela época só podiam criar objetos de quadrados (5' – 5'04"). Da mesma forma como os egípcios só conseguiam desenhar as pessoas de perfil (5'05" – 5'11").

A desconstrução de uma abordagem teleológica da história dos videogames fica sugerida em outra fala da narradora, quando ela relembra que “[a] maioria dos pintores da idade moderna rejeita a história oficial de que a arte representativa antiga era limitada e progrediu apenas mais tarde, depois de alguns reveses, até o advento da fotografia” (6'08" – 6'21"). Assim, à guisa de uma conjectura entre outras, podemos supor que o videogame teria nascido “suprematista” – lembremos de *Adventure* –, revertendo o caminho percorrido por Kazímir Malévitch em seu trabalho *Quadrado preto sobre fundo branco*, pintado entre 1913 e 1915. Videogames como *Pong* ou *Adventure* teriam assim uma dívida incontestável com o supermatismo de Malévitch, ainda que por motivos essencialmente tecnológicos ou infraestruturais. Talvez não à toa Farocki tenha optado por quadros menores que

a tela habitual de cinema ou vídeo em alguns episódios de seu *Paralelo I-IV*, quadrados isolados ou em pares, contendo imagens recortadas, subordinadas ao todo. A interface de *Paralelo I* é suprematista nesse sentido, e em negativo: trata-se do quadrado, agora com imagens em movimento e sonorizadas, sobre fundo preto. O layout de *Paralelo I* é posteriormente abandonado no episódio II, quando as imagens extraídas dos videogames ocupam a totalidade do quadro, mas retomado em *Paralelo III*.

Ao se deter sobre a representação da água, entre 07'26" e 09'06", *Paralelo I* acaba invocando o problema da representação da luz. Afinal, a representação da água, enquanto superfície reflexiva, parece depender substancialmente da representação da luz em ambientes virtuais digitais, como sempre dependeu na pintura. Quanto mais bem tratada a luz, mais valorizada a água, e isso ao longo de toda a história dos videogames, dos mais esquemáticos aos mais realistas-naturalistas. A tese segundo a qual os videogames teriam percorrido, num curto período de tempo, um caminho reverso ao da arte pictórica dos últimos mil anos, parece definitivamente expressa na seguinte passagem da narração:

Os criadores de imagens geradas por computador não precisaram esperar milhares de anos pela Renascença (8'36" – 8'41"). Desde o princípio suas imagens eram intimamente associadas ao trabalho de técnicos e cientistas (8'43" – 8'50"). Essas imagens também mostram o desenvolvimento da forma simbólica ao realismo fílmico, da abstração ao concretismo (8'56" – 9'05").

A partir de então, Farocki se concentra numa comparação mais detida entre “a água no cinema” e “a água nos videogames” - numa reflexão que nos faz lembrar de *Imagens do mundo e inscrições da guerra*, quando o cineasta se deteve sobre um laboratório de mecânica das ondas, no qual uma máquina de ondulação de fluidos produzia simulações de um fenómeno natural⁶⁴. Diferente da “água no cinema” (aquela representada numa imagem fotoquímica, cinematográfica), faltaria à “água digital” dos videogames uma “substância”. A “água nos videogames” seria apenas uma superfície – superfície reflexiva, vale a pena ressaltar –, revelada enquanto tal pela “câmera virtual”, ou pelo simples ponto de vista que penetra a representação de uma massa líquida. Conforme explica a narração:

Aqui a espuma espirra para cima em cada onda (09’08” – 09’13”). Aparentemente, há algo impedindo o fluxo debaixo da superfície (09’17” – 09’21”). Num filme de ficção veríamos esse efeito de vários ângulos se a espuma fosse uma pista para algo, como um barco afundado ou um caixão de concreto (09’25” – 09’38”). A câmera virtual pode mergulhar nessas águas, mas não há fundo do mar a ser visto (09’42” – 09’48”). As rochas flutuam na superfície da água, lembrando a criança que rasga o boneco para investigar o mistério da representação (09’55” – 10’05”).

Após seu “mergulho” nas águas dos videogames, Farocki sobe aos céus dos ambientes virtuais digitais a partir dos 10’47” de *Paralelo I*. Dos

.....
64 Cf. D.N. Rodowick, op. cit., p. 74.

11'16" aos 14'14", *Paralelo I* concentra-se no trabalho de um jovem designer, demiurgo de um mundo virtual que começa por povoar de nuvens o simulacro de céu azul em sua tela de computador. Até os 13'45" de *Paralelo I*, o jovem se dedica a organizar as nuvens – sua forma, tamanho, aspecto, configuração, distribuição e perspectiva –, para em seguida brindá-las com movimento. O movimento das nuvens sob o céu azul – movimento equivalente ao das folhas das árvores de *Anno 1701*, ou ao das ondas em simulações do oceano – é talvez análogo, em sua fotogenia, ao balançar das folhas das árvores em *O lanche do bebê*. Novamente, uma fotogenia entra em jogo. O jovem profissional dedica-se igualmente a manipular o movimento das nuvens, agora realistas ou mesmo hiper-realistas, e que em jogos como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) e outros limitavam-se a pequenas massas brancas, com alguns pontos de sombra, deslocando-se horizontalmente na tela de videogames visivelmente pixelados. Demonstra então a narradora de *Paralelo I*: “Estas são nuvens formadas por quadrados” (14'37" – 14'39").

A ideia de Walter Benjamin (2000), sobrevivente em pensadores do cinema como Bazin, de acordo com a qual a fotografia teria liberado as artes pictóricas do compromisso com a representação da realidade, é devidamente parafraseada no fim do filme de Farocki. Nesse momento, a narradora sugere que as imagens crescentemente realistas dos videogames talvez venham a superar o cinema em sua vocação figurativa e representacional (uma vocação “naturalista-ilusionista”, fartamente explorada pela grande indústria do audiovisual, ou ainda “realista”, em termos bazinianos), liberando-o para outras aspirações. Finalmente, aos 14'55", *Paralelo I* coloca lado a lado dois planos de céus com nuvens, um cinematográfico (à direita), outro retirado de um videogame (à esquerda). A narradora explica:

De acordo com a lenda os desenhos de frutas do grego Zeuxis eram tão realistas que pássaros vinham em grupos para bicá-los (14'42" – 14'52"). Nuvens criadas por um computador e nuvens fotografadas por uma câmera (14'57" – 15'03"). A imagem tremulante à direita revela que ela vem de uma câmera (15'04" – 15'08"). Talvez as imagens de computador assumirão funções previamente desempenhadas pelo filme (15'09" – 15'15"). Talvez isso libere o filme para outras funções (15'16" – 15'19"). As imagens de computador tentam atingir a qualidade das imagens de filme (15'20" – 15'25"). Elas querem superá-las, deixá-las para trás (15'26" – 15'30"). Os criadores das imagens geradas por computador não querem atrair bandos de pássaros gregos (15'34" – 15'40"). O seu paraíso deve ser habitado por criaturas de sua própria criação (15'40" – 15'45").

Paralelo I termina assim por sugerir uma suposta autonomia da imagem virtual, própria dos videogames, que talvez não aspire nem ao *trompe l'oeil* nem ao hiper-realismo, mas a uma refundação do mundo baseada na recriação de seus habitantes e, quem sabe até, de seus espectadores. Por fim, gostaria de repetir que, em *Paralelo I*, Farocki parece refazer, face à imagem própria dos videogames, o percurso de Epstein face à imagem cinematográfica. Suponho que, em relação aos videogames, tenha se abatido sobre Farocki um fascínio análogo àquele exercido pela imagem cinematográfica sobre Méliès, Delluc, mas especialmente Epstein. Creio que ao longo de toda a obra *Paralelo I-IV*, mas especificamente no episódio

I, Farocki sugere uma fotogenia própria dos videogames, característica de uma nova maneira de se ver o mundo.

Por ocasião da escrita deste texto, dois novos videogames eram lançados no mercado: *Pokémon Go* (Niantic, Inc., julho de 2016) e *No Man's Sky* (Hello Games, agosto de 2016.). Para uso em celulares e beneficiando-se da tecnologia de realidade aumentada (*augmented reality*), *Pokémon Go* tem levado milhões de jogadores às ruas, em vários países, para caçar monstros da franquia *Pokémon* que surgem sobrepondo-se à realidade dos mais variados ambientes públicos ou privados. *No Man's Sky*, por sua vez, lançado para plataformas Playstation 4 e Microsoft Windows, promete um jogo infundável, com uma narrativa potencialmente infinita. Com enredo baseado em exploração espacial, *No Man's Sky* tenciona simular um universo inteiro para seu jogador, por meio de um algoritmo poderoso que promete mais de 18 quintilhões de planetas passíveis de exploração por parte do herói-astronauta. Como um jogo do tipo “primeira pessoa” e “open world survival game”, *No Man's Sky* capitaliza sobre ideias já delimitadas e desenvolvidas em jogos como a série *Grand Theft Auto* ou *Spore* (Maxis, 2008). Como é possível supor, as reflexões encetadas por Farocki em *Paralelo I-IV* estão apenas começando.

BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. 2ed. Campinas: Papirus, 2008.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. 3 ed. Campinas: Papirus, 2007.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BAZIN, André. *O realismo impossível*. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.
- BATEMAN, Chris (ed.). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Boston: Cengage Learning, 2006.
- CURRIE, Gregory. *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.
- EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma: 1921-1953*. Paris: Seghers, 1975.
- HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- _____. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- JOURNOT, Marie-Thérèse. *Vocabulário de Cinema*. Lisboa: Edições 70, 2005.
- KELLER, Sarah. Introduction. In: KELLER, Sarah; PAUL, Jason N. (Eds.) *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- _____. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- _____. What is Digital Cinema? In: LUNENFELD, Peter (ed.). *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge/London: The MIT Press, 2000.
- MANOVICH, Lev; KRATKY, Andreas. *Soft Cinema: Navigating The Database*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- PRINCE, Stephen. True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly*, v. 49, n. 3, Spring, 1996.
- RODOWICK, D.N. A consciência liberada de Harun Farocki. In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre (org.). *Cinemas em redes: tecnologia, estética e política na era digital*. Campinas: Papirus, 2016.
- SCHOPENHAUER, Arthur. *The World As Will And Idea*, v. 1. 7ed. London: Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., 1909. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/38427/38427-pdf.pdf?session_id=2e353b1a7b9e58fa24c283beade3342fd8a5085>
- _____. *The World As Will And Idea*, v. 2. 6ed. London: Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., 1909. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/40097/40097-pdf.pdf?session_id=2e353b1a7b9e58faf24c283beade3342fd8a5085>
- _____. *The World As Will And Idea*, v. 3. 6ed. London: Kegan Paul, Trench, Trübner & Co., 1909. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/40868/40868-pdf.pdf?session_id=2e353b1a7b9e58faf24c283beade3342fd8a5085>
- STANTON, Richard. *A Brief History of Video Games: From Atari to Xbox One*. London: Robinson, 2015.
- TURKLE, Sherry. Video Games and Computer Holding Power. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- TURVEY, Malcolm. Epstein, Bergson and Vision. In: TRIFONOVA, Temenuga (ed.). *European Film Theory*. New York: Routledge, 2008.
- XAVIER, Ismail. Maquinações do olhar: A cinefilia como ver além na imanência. In: MÉDOLA, Ana Sílvia; ARAÚJO, Denise; BRUNO, Fernanda (orgs.). *Livro da XV Compós: Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004.

**ON A POSSIBLE
PHOTOGENIC IN
VIDEO GAMES:
THE PROPOSAL
OF PARALLEL
I-IV (2012-2014),
BY HARUN
FAROCKI
ALFREDO SUPPIA**

The emotional power of video games draws heavily on the computer power within that supports a simulated world and a meditative environment.¹

In “Harun Farocki’s Liberated Consciousness”, David Rodowick (2016) revisits Farocki’s three most famous works, presenting them as fundamental inflection points in an analysis of the power and originality of the liberating ethics of seeing inscribed in the career of the Czech-born German artist. Rodowick is referring to *The Inextinguishable Fire* (1969), *Images of the World and Inscriptions of War* (1989) and *Serious Games* (2010). After commenting on the three works, Rodowick observes:

digital modeling transforms and amplifies the stakes of the historical game. From photography to digital simulation, Farocki shows how the action space of the image has undergone a radical change. The automated bombardment photographs of World War II aim to preserve a record of past destruction in a flood of singular images—snapshots of sequential time, like film—in which all the information that the image can ever reveal is fully present in it. The future of the image is that of the discovery of new

.....
¹ S. Turkle, *Video Games and Computer Holding Power*, in N. Wardrip-Fruin; N. Montfort (eds.), *The New Media Reader*, p. 511.

kinds of intelligibility, which lay dormant until new wills to knowledge and new frames of reference bring its data forward. The transition from the photographic record to real-time 3-D²

According to Rodowick, “In every one of his works, Farocki asks us to pose again the question, What is an Image?, or better, What is a human image? [...] Farocki asks us to reconsider how every image provokes both an intelligence and ethics of seeing”³. If simulation is considered to be the key theme or tutorial in *Images of the World and Inscriptions of War* and *The Inextinguishable Fire*, in *Serious Games*, Farocki begins to more rigidly scrutinize digitally computerized simulation. *Serious Games*, a digital installation divided into four parts or chapters, is based on material collected from military training centers treating soldiers with Post-Traumatic Stress Disorder in Twentynine Palms, California. The therapy is based on exposing soldiers to recreated traumatic wartime situations via virtual reality simulations. With the exception of *Serious Games II: three deaths*, all of the other chapters in the series consist of contiguous images in an interface where Farocki collates interactive digital images and documentary records (video-graphics) of ex-soldiers undergoing therapy for post-traumatic stress. Rodowick says that “Indeed the key question here is how to understand simulation as a newly central variant in Farocki’s philosophy of the Image, and as an expansion of his audiovisual writing through re-combinatory montage”⁴. The ethical and aesthetic experiment conducted by Farocki in *Serious Games*, in 2010, is further developed in

.....
 2 D.N. Rodowick, *A consciência liberada de Harun Farocki*, in G.A. Sobrinho (org.), *Cinemas em redes*, p. 77. We would like to thank the author for letting us have access to the English version of his conference.

3 *Ibidem*, p. 69.

4 *Ibidem*, p. 75.

one of the director's posterior works that is absent in the analytic arc proposed by Rodowick. This work is the Parallel I-IV (2012-2014) series, one of the artist's last works. Still relatively unknown, this video installation piece was brought to Brazil for the first time by curator Jane de Almeida for the exhibition Programming the Visible: Harun Farocki, which ran from January 28 to March 27 at the Paço das Artes in São Paulo.

Parallel I-IV (2012-2014) by Harun Farocki can be understood as a rehearsal film⁵ in four episodes, geared towards an aspect which has drawn my attention for nearly seven years, ever since I first heard of the computer game Heavy Rain (Quantic Dream; Sony Computer Entertainment, 2010), released for Play-Station 3. An example of an artifact residing in the borderland between the domains of video game and cinema, Heavy Rain functions as an interactive film in which the player takes on the roles of characters in a detective story drama. Heavy Rain reminds me of Hell: A Cyberpunk Thriller (Take-Two Interactive Software; Game Tek, 1994), an RPG style "point and click" adventure game for PC. Hell gained notoriety because it was one of the first games released in CD-Rom which used dialogue and high resolution graphics, similar to another title of its era, Bloodnet (Microprose, 1993), another cyberpunk role playing style video game. As in an interactive film, the player in Hell investigates a futuristic police conspiracy using a virtual space where he or she must act and engage with characters "digitally incarnated" by actors such as Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour and Geoffrey Holder. Seymour and

.....

5 Classifying Farocki's work is almost always an unpleasant and troublesome task. Here I intend to explore a probable essayist dimension of Farocki's work, in contrast to more specific problematizations such as those expounded upon by D.N. Rodowick. For Rodowick, "Farocki observed, reported, critiqued, analyzed, and deconstructed, sometimes in his own voice and other times strategically deploying the voice of others in a free indirect relation. It is tempting to say that Farocki worked in the genre of the essay film, though this might be too small and vague a category to contain the inventive breadth of his moving image works, nor can they be considered straight-forwardly documentary in any restrictive sense." Ibidem, p. 69.

Holder appear in live action images in the game, while other actors, like Hopper and Jones, lend their voices to avatars. The drama of Hell takes place in 2095 in a dystopian future where the US is under the control of a fascist theocracy called the “Hand of God,” which has the capability of sending individuals deemed to be criminals and insurgents to hell. Some of these individuals, however, are able to return to tell their story.

In Hell, we see the entrance of professional cinema actors into the videogame market for the first time. Its increasing complex narrative is heavily inspired by the tradition of Hollywood script writing and recycles prior ideas such as the schematic Adventure, considered to be the first action-adventure video game, which was created by Warren Robinett and commercially released in 1979 for the Atari 2600 console. Adventure consists of a 2D graphic version of William Crowther’s original Colossal Cave Adventure (1975-1976), which in turn was an adaptation of popular RPGs like Dungeons & Dragons for a computer environment. Adventure also enabled the hero to use a collection of items, with the player deciding which item to use at any given moment using only the joystick, instead of having to insert text based commands – the collection of items for player use had existed in Colossal Cave Adventure but became more intuitive with Adventure. At the time, Atari did not give credit to its designers/programmers. Furthermore, Adventure was the first game to feature a well-known “easter egg”⁶ – in this case, a room (in the game) where one could read “Created by Warren Robinett”. It is not surprising that a book like *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, compiled by Chris Bateman and focused on teaching game creation (game design), contains so many references to film studies, especially in its first three chapters.

.....
⁶ In computer jargon an “Easter egg” is a hidden item that can be found in any type of virtual system, including songs, films, video games, etc.

Accordingly, we can say that a nascent theory of video game scripts was nothing more than an adaptation of a certain “theory”⁷ of film scripts⁸.

Heavy Rain, Hell and Adventure, among others, have heightened my curiosity, at least since 2009, with respect to a possible parallel history or juxtaposition of cinema and video games. My hypothesis is that there are many commonalities between the history of cinematic style and the history of video game style. Even when the history of cinematic style and the history of video games diverge, their differences seem equally instigative and significant to me. It is as if the history of video games has been a repetition, at various moments, of the history of film - sometimes as farce, sometimes as tragedy, at times advancing in fast forward and at other times moving in unexpected ways or even in reverse. It is important to note that this hypothesis or idea is far from being new or original, especially when taking into account the work, at times more or less explicit, of various authors such as Manovich⁹, Jenkins¹⁰, Wardrip-Fruin and Montfort¹¹, Manovich and Kratky¹², Bateman¹³, Wardrip-Fruin and Harrigan¹⁴, Harrigan and Wardrip-Fruin¹⁵ or Stanton¹⁶.

.....

7 *In quotations because maybe this body of knowledge has not gone so far.*

8 *Film script theory, in turn, is heavily indebted to literature and drama.*

9 *L. Manovich, The Language of New Media; and L. Manovich, What is Digital Cinema? in P. Lunenfeld (ed.), The Digital Dialectic.*

10 *H. Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, in N. Wardrip-Fruin; N. Montfort (eds.), The New Media Reader.*

11 *H. Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, in N. Wardrip-Fruin; N. Montfort (eds.), The New Media Reader.*

12 *L. Manovich; A. Kratky, Soft Cinema.*

13 *C. Bateman (ed.), Game Writing.*

14 *N. Wardrip-Fruin; P. Harrigan, First Person.*

15 *P. Harrigan; N. Wardrip-Fruin, Second Person; P. Harrigan; N. Wardrip-Fruin, Third Person.*

16 *R. Stanton, A Brief History of Video Games*

In the same way that we are accustomed to scrutinizing the history of cinema (understood here, above all, as a history of film style), which stems from the compartmentalization of movements, schools and periods (e.g. classical or modern cinema) as well as “authors”, I would like to propose that the same can be done in relation to the history of video games. For example, when considering different approaches to the notion of authorship, we should keep in mind successful game industry series such as Metal Gear Solid by Hideo Kokima, as noted by Stanton¹⁷. We can also possibly identify a classical, a modern and even a post-modern period in the history of video games, even though these periods are not exactly equivalent to those of the history of cinema and, accordingly, are not confined to the same chronological periods. They are analogous, not identical. With the history of video games, in juxtaposition (or in comparison) to a history of cinema, “modernity” may have appeared before its “classical” period; in other words, in videogames, what we can understand as “classical” – according to a cinematic paradigm – may have appeared after the first wave of modernist driven videogame texts. This is the hypothesis that I share here. Perhaps the history of videogames is to the history of cinema as the history of cinema is to the arts preceding the advent of photography in motion (the moving image), such as literature, theater and, above all, painting. Nevertheless, through a certain perspective, it probably does not make sense today to separate film from video game since both are artifacts or manifestations of a vast territory which we could call expanded cinema, cinematic arts or simply audiovisual media. In any case, I believe that a more arresting and deeper investigation into the parallel histories of video games and cinema will still come to fruition, even if only to finally overcome the comparison. Henry Jenkins, for example, observes

.....

¹⁷*Ibidem*, p. 277.

that the application of cinema theory to games can be overly crude, generally failing to recognize the more profound differences between the two forms of media¹⁸. A parallel history of cinema is also justified, among other reasons, by the fact that the games industry largely incorporates cinematographic language and tradition in its products, as well as various aspects from the audiovisual industry's production system. For at least 30 years, many movie launches have been followed by video game launches and vice versa, showing that both products (film and game) are thought of in tandem. And this is precisely what Harun Farocki does in Parallel I-IV with his impactful investigation into the cinema-video game parallel. In fact, his exploration of this parallel juxtaposes, with video games serving as his starting point, the histories of cinema and painting, with the ultimate goal of better understanding the fascination of contemporary art and culture with video games. It is as if Farocki, intuitively or not, cinematographically investigates the proposal put forth by Jenkins, for whom spatiality is considered a key factor for a new understanding of the relation between video games and narratives (and, by extension, video games and cinema), which is based on the notion that game designers would perhaps be better story tellers than narrative architects¹⁹.

In an attempt to reconcile two theoretical fronts – that of the ludologists, whose focus falls on the mechanics of the act of playing, and that of the narratologists, who are interested in the study of video games in the larger context of narrative media²⁰ – Henry Jenkins proposes a borderline approach to understanding the domain existing between the territories of ludology and narratology, respecting the peculiarities of vid-

.....
 18H. Jenkins, *op. cit.*, p. 119.

19Ibidem, p. 121.

20Ibidem, p. 118.

eo games and examining them less as mere histories and more as spaces abounding with narrative possibilities²¹.

As Sherry Turkle reminds us, by 1982, people (in this case, the American middle class) were already spending more money on video games than on cinema and music combined²². And, by 1983, the computer had become so engrained in contemporary life that Time magazine decided to put it on its cover in the usual place of the man or woman of the year²³. In large measure, Farocki's work *Parallel I-IV* was also informed by the holding power of computers, conforming to Turkle's proposal:

Video games are a window into a new form of intimacy with machines which is characteristic of the nascent culture of the computer. The special relationship that players establish with video games has elements in common with the interaction with other types of computers. The power of attraction of video games, its nearly hypnotic fascinations, and the computer holding power. [...] In the heart of computer culture is the idea of built, rule-governed worlds.²⁴

Turkle also observes that video games offer yet another promise connected to the very presence of the computer that goes beyond the "built

.....
²¹ *Ibidem*, p. 119

²² S. Turkle, *op. cit.*, p. 500.

²³ *Ibidem*.

²⁴ *Ibidem*, p. 501.

worlds, strictly governed by rules. It is the promise of perfection”²⁵. The promise of perfection appears to be another crucial point on the horizon of reflections engendered by Harun Farocki in Parallel I-IV.

In Parallel I, Farocki bases his investigation of the video game universe on a given typical iconography which is primarily concerned with the symbols of the four elements: earth, fire, water and air. Parallel I begins by commenting on the representation of trees in video games (0’0”-4’55”), followed by the representation of fire (4’56”-6’39”), water (6’40”-10’46”) and finally air (10’47”-15’46”). In summary, it is an investigation of nature’s elements in the digital universe of computer games, or simply in contemporary computer graphics, from the implicit point of view of the filmmaker or film artist.

Parallel II, in some ways, seems to be (intentionally or not) inspired by the philosopher Arthur Schopenhauer. This can be perceived in the voice-over narration (in the voice of Cynthia Beatt), which poses questions such as “Does the world exist if I’m not watching it?” (00’08”-00’12”). Schopenhauer suggests the idleness of such an inquiry – one which inhabits the most ordinary human fear of death:

The terrors of death depend for the most part upon the false illusion that now the ego vanishes and the world remains. But rather is the opposite the case; the world vanishes, but the inmost kernel of the ego, the supporter and producer of that subject, in whose idea alone the world has its existence, remains. With the brain the intellect perishes, and with the intellect the objective

.....
25Ibidem, p. 511.

world, its mere idea. That in other brains, afterwards as before, a similar world lives and moves is, with reference to the intellect which perishes, a matter of indifference.²⁶

Video games, Parallel II suggests, evoke the perspective of a child on a train or car journey: “Everything that passes by has been put there only for me” (00’30” – 00’34”). “Appearing out of the emptiness, and then disappearing again into emptiness” (00’35” – 00’41”), says the narrator. Shortly afterwards, the problem of borders appears – borders of the world, of perception, of reality – inseparable from the preceding indignation about whether the world exists if it is not observed. The cowboy in *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), galloping quickly through American old west landscapes, sets the scene for the narrator to ask: “Where does this world end?” (01’19” – 01’20”). To which she herself responds: “This world appears infinite. A world generated by the gaze which falls upon it” (01’30” – 01’36”). Parallel II embarks on a reflection on presence and its borders. We can conjecture, therefore, that video games, from the perspective of Parallel II, offer a second version of the “meta-physical experiment” proposed by Schopenhauer²⁷, to the extent that we can merely change the word “world” in the philosopher’s formulation to “game” – as if we were trying to imagine the game universe without our presence:

Let any one try to present vividly to his mind the time, in any case not far distant, when he will be dead. Then he thinks himself away and

.....

²⁶ A. Schopenhauer, *The World As Will And Idea*, v. 3, p. 289-290.

²⁷ *Ibidem*, p. 272.

lets the [game] world go on existing; but soon, to his own astonishment, he will discover that he was nevertheless still there. For he intended to present the [game] world to his mind without himself; but the ego is the immediate element in consciousness, through which alone the [game] world is brought about, and for which alone it exists. This centre of all existence, this kernel of all reality, is to be abolished, and yet the [game] world is to go on existing; it is a thought which can be conceived in the abstract, but not realised.²⁸

Schopenhauer goes on to affirm:

But we start from the principle that what is different between the exterior to me and the in-me, while spatial, resides only in the phenomenon, not in the thing in itself, and that, however, not in the absolute truth, so we see in the loss of individuality only the loss of a phenomenon, however only an apparent loss. For more reality that has that difference in empirical conscious, even so, from the metaphysical point of view, the sentences: “I succumb, but the world loses” and “The world succumbs but

.....
²⁸ *Ibidem.*

I last”, at the bottom are rightly diverse.²⁹

In this sense, Parallel II moves beyond the “I play therefore I am” (a parody of the Cartesian cogito ergo sum) to something more along the lines of “the world exists because I play.”

Parallel II is a film about virtual/digital cartographies. It expands upon the questions raised in episodes I and II by concentrating on the objects’ “skin”. André Bazin has once referred to Jean Renoir as the “greatest French director”, a filmmaker whose camera is able to “touch” the “skin of things”. “A thousand examples can illustrate this marvelous sensibility to physical reality and tactile objects and their means. Renoir’s films are made with the skin of things. Where this happens, an object’s staging can so often be a caress”³⁰. In Parallel III, Farocki investigates what exists beneath the “skin” of the objects that live in the *mise-en-scène* of videogames - but he only finds emptiness. The “cameras” of videogames (needless to say, there are no cameras in the traditional sense) penetrate objects to demonstrate that, if on the outside a granite pedestal appears to be solid and heavy, and resistant to the bullets of a machine gun, on the inside it behaves like a transparent cube, light and diaphanous without any substance besides that which marks the straight lines of its shape. Similarly, the sea is also cited as only a surface, a fabric or cellophane paper that trembles over nothingness. The same can be applied to the soil, below which there is no representation of earth. Are video games, therefore, an art of outlines and surfaces, another replication of the scenographic cities of low budget Westerns?

In Parallel IV, Farocki investigates interactivity as a simulacrum

.....

²⁹ *Ibidem*, p. 138.

³⁰ A. Bazin, *O realismo impossível*, p. 110.

of free choice. His focus is on the characters of games such as Assassin's Creed (Ubisoft, 2013), Grand Theft Auto IV (Rockstar, 2008) and Grand Theft Auto V (Rockstar, 2013), or L.A. Noire (Rockstar, 2011). As Stanton observes: "In video games the players have to follow a path that was projected by the developers. Any illusion of choice is exactly that."³¹ Tacitly starting from this premise and moving forwards to analyze video games noted for their "illusion of free choice", the voice-over narration in Parallel IV begins by saying that "the hero is thrown into his world" (00'11" – 00'15"). "The hero has no parents and no teachers" (00'42" – 00'46"). "He has to learn by himself which rules are valid" (00'47" – 00'50"). In a certain manner, Farocki's work properly illustrates Turkle's thoughts on the identification processes provoked by video games as well as the implicit relations between the author (of the game in question) and the player:

When you play a video game, you enter into the world of the programmers who created it. You have to do more than identify with a character on the screen. You have to act for this. The identification by means of action has a special hold. Like practicing a sport, it puts the people into a mental state of high tension, extremely focused.³²

Accordingly, Parallel IV investigates a series of possible actions: "pushing/bumping", "protest/request for help", "assistance", or "pulling out a gun". Under a semi-Hobbesian perspective, each action of the

.....
³¹ R. Stanton, *op. cit.*, p. 283

³² S. Turkle, *op. cit.*, p. 509.

hero-character is met with a reaction by the supporting actors. However, the variety and amplitude of these reactions to the hero's world of actions depends, as always in the history of video games, on the potential of the hardware or software, or the complexity of the algorithm. With its greater or lesser limitations, the algorithm ends up reinserting a tragic dimension into the game, as is seen with the store clerk character in *Grand Theft Auto*, cited in Parallel IV, who cannot definitively leave the store even when confronted by the hero pointing a gun at her. As explained by the voice-over in Parallel IV,

the saleslady has a short memory. As soon as she is outside the door, she forgets that the hero pointed a gun at her. She returns to the store, is threatened, and flees the store again. If she is threatened she must leave the store. When she is outside, she must return to the store again. This tragic constellation reveals to the hero the limitations of human freedom of action. (07'40" – 09'04")

In light of the infinite questions provoked by Parallel I-IV and given the limited scope of this work, I limit myself in this article to a single hypothesis: the work of Farocki as an investigation into a possible "photogénie" in video games. Photogénie, here, is understood in the terms of Jean Epstein³³. Sarah Keller explains that the

Photogénie, which for Epstein occurs in brief flashes, means the quality that the filming of an

.....
33J. Epstein, *Écrits sur le cinéma: 1921-1953*.

object confers to this same object, a quality particularly photographic (with all of its effects) and cinematic (in virtue of its mobile nature) which enables us to see the given object in a new light.³⁴

When Turkle observed, in 1984, that “new generations of computer graphics will allow game characters to have more realistic gestures and facial expressions”³⁵, the author was predicting the advance of the photogénie as a fundamental category in the aesthetics of video games. Accordingly, I will now try to link Epstein’s thinking on cinema to Farocki’s reflections on video games, using the concept of the photogénie as the nexus for my argumentation and taking into account the limits and adaptations implied in the transposition of an initially photographic/cinematographic concept to the context of digital media, most notably of video games or images of synthesis.

PHOTOGÉNIE IN VIDEO GAMES? ON FAROCKI’S PARALLEL I-IV

Parallel I begins with a discussion of *Mystery House* (Sierra Entertainment, 1980), the first adventure game based on text accompanied by images. Designed by Ken and Roberta Williams, *Mystery House* was inspired by William Crowther’s *Colossal Cave Adventure*³⁶. Here, Farocki concentrates on one specific detail of *Mystery House*, the representation of a tree that does not seem to have a functional role in the game and appears static next to the representation of a house which is the main di-

.....

³⁴ S. Keller, *Introduction*, in S. Keller; J.N. Paul (eds.), *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations*, p. 25

³⁵ S. Turkle, *op. cit.*, p. 506.

³⁶ R. Stanton, *op. cit.*, p. 65.

getic space into which the player enters. With respect to the tree in *Mystery House*, Farocki embarks on an chronological investigation of the representation of trees in various video games. An image from *Pitfall* (1982) follows an image from *Mystery House* to illustrate his argument. In *Pitfall*, which was made for the Atari console, the trees are static and restricted to the backdrop. However, it is the trees' small variations in positioning and disposition that inform the player that he can move throughout the forest. Veins on tree trunks and some nuance in terms of light and shadows over treetops only appear two years later, for the first time, in *King's Quest* (Sierra Entertainment, 1984), albeit in a still very rudimentary form. *Parallel I* progresses by demonstrating that in *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986) squared trees with more pronounced shading multiply on the screen, while in *Archipelagos* (Prism/Astral Software, 1989), maybe for the first time, the trees are given a true narrative function in the game beyond being mere ornamentation or part of the set designs.

Nevertheless, contrary to what *Parallel I* seems to suggest regarding the history of video games since *Pitfall*, trees in games have a less obvious function than mere decoration. In fact, trees in video games have had, most often, the purpose of rendering the movement of characters. They dictate the player's progress along a diegetic virtual territory. It is the trees, in their immobility, that, alternating or multiplying themselves with minute variations in form and positioning on the game screen, suggest a "territory in exploration" that moves beyond the bi-dimensional screen of the electronic monitor. There is nothing trivial about this function: without the trees (understood here as "digital representations of trees"), video games may have never advanced beyond *Space War*, the first computer game created by MIT at the beginning of the 1960s, or *Pong* (Atari, 1972),

the first profitable video game in history, created by Nolan Bushnell³⁷. In any case, *Parallel I* proceeds to recall that, in the 1990s, the (virtual) wind blew through the leaves causing them to shake in *Secret of Mana* (Square Co., 1993), while in *Elder Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994), the river water flowed beside a tree that is static but still superb with its rich shadows and textures. In *Anno 1602* (Sunflowers Interactive, 1998), the trees multiply with more significant variations in color, shading and format thanks to repetition and varied configurations of groupings in a very limited number of models, something that we can envision as a tool analogous to the concept of linguistic recursion. Thus far, only the animals move; the trees continue static. Finally, in *Anno 1701* (Blue Byte Mainz/Sunflowers Interactive, 2006), a tree gains movement. According to the narration in *Parallel I*: “Now the leaves sway lightly in the wind. Birds fly through the image, some of them just as shadows” (2’14” – 2’24”). The attention to detail in the “digital tree” from *Mystery House* to *Anno 1701* is especially curious if we remember what George Méliès says about the tree in the background of *Le repas de bébé* (*The Baby’s Meal*, 1895), the famous short film by the Lumière brothers: “Au cinéma, les feuilles bougent” (In film, the leaves shake). Ismail Xavier explains that, for Méliès:

The enchantment that was projected on the screen was not at its center, where a family scene was recorded, but deep in the background, where the moving image made visible something that was fleeting, the movement of the leaves, which

.....
³⁷ Bushnell, a fan of *Space War* and ex MIT student, founded Atari to commercialize Pong, the first game that could be played in a domestic environment and not in a computer lab (like *Space War*), thanks to the fact that it was a gadget that was much smaller than a pinball machine

until then had not been possible to see in the theatrical experience, where the so-called “back-drop” brought a design, a painting, in short a fixed image, evoking an environment but not the live feeling of its presence and movement.³⁸

Xavier points out that, even today, Méliès’ statement still elicits the question: after all, what really is cinema? Is it the scene of the bourgeois family around the table? Or, is it the capturing of the movement of leaves in the wind? The following assertion put forth by Xavier, which has as its foundation Méliès’ observations on the Lumière brothers’ film, can also effectively serve Farocki’s investigation into the digital representation of trees from *Mystery House* to *Anno 1701*:

Here the moving image makes one feel the presence of a moment that is not the center of a drama, the inflection point of a life, but any moment that gains interest in its singularity precisely because it is ephemeral, not because it is the synthesis or culminating point of a process or because it is an inaugural moment, not even because it symbolizes a transcendent principle.³⁹

.....
 38 I. Xavier, *Maquinacões do olhar: A cinefilia como ver além na imanência*, in A.S. Médola; D. Araújo; F. Bruno (orgs.), *Livro da XV Compós*, p. 24.

39 *Ibidem*, p. 25.

By addressing Méliès' ideas, Xavier revisits the term *photogénie* first employed by Louis Delluc, but most importantly by Jean Epstein, who would go on to theorize more profoundly on the concept. Xavier continues by stating that:

The moving image is therefore seen as the capture (and re-creation) of movement, and its greatest effects can come from situations in which, in the midst of a continuous evolution of things, a disturbance occurs that highlights an event, bringing to light a detail that conveys the difference. The object, person or nature, everything that is in motion and within it, produces a singular image that awakens emotion, a new sense of knowing. This is the property of cinema that Luis Delluc baptized as *photogénie* in 1919: an inflection in the movement that celebrates an instant in its instability, because nothing is, everything is becoming, as is revealed by the close-ups of faces, by furtive gestures and by the details of things. *Photogénie* is not only in the background; it can be at the center of the scene.⁴⁰

With this in mind, I wonder if all Xavier's observations on the fascina-

.....
⁴⁰ *Ibidem*, p. 26.

tion with capturing and reproducing movement in cinema could not be transposed to the context of video games due to the respective proportions and specificities involved. Do the meaning and same observations persist if we change the words “film” and “cinema” in the passages above to the word “video game”? I also ask myself, again, if the history of video games does not reenact part of the trajectory of cinema, which in turn leads me to think more carefully about the controversy in Jean Epstein’s *photogénie*. Could we investigate a supposed *photogénie* that is characteristic of video games or simply juxtapose this cinematographic concept with an analysis of video games? Epstein once said:

Don’t say the obstacle and the limit make the art, the limp which cultivates its crutch. Cinema proves its error. It is entirely movement, without obligation of stability or equilibrium. *Photogénie*, among all the other sensory logarithms of reality, is mobility⁴¹.

The term “*photogénie*” (which literally means “production of light”) came into use for the first time in 1851 to refer to objects that produce light or, more precisely, that reflect light well enough to make an impression on the photographic plate. With the perfecting of photographic techniques and the invention of more efficient emulsions in terms of photosensitivity, the *photogénie* began to designate, progressively, a certain quality of light production on the part of the objects and bodies photographed. At

.....
⁴¹ J. Epstein apud J. Aumont, *As teorias dos cineastas*, p. 92, *my italics*.

that moment, what was understood as photogénie was the object, in general a face, which had a pleasing appearance when photographed; that is, an object that is valued by photography, which in turn reveals unexpected, enchanting and poetic aspects of an object, qualities virtually inaccessible to the naked eye⁴². In the aesthetic conception of the vanguard, as in Louis Delluc, but more particularly in Jean Epstein, “the photogénie constitutes a sensitive increase of reality through its filming, which can be obtained by slow motion, by illumination or by great design”⁴³. Especially in Epstein, the photogénie – a term that is abstract and never proven or defined in an unequivocal manner – is confused with a “great mystery” that accounts for the “sensory and sensitive increase of reality through its filming”⁴⁴. Jacques Aumont and Michel Marie, for example, link the idea of photogénie to the ontological concept of the photographic image present in the thoughts of Sigfried Kracauer: “who speaks of the revelation of ‘things normally unseen’ as a kind of essence of this image”⁴⁵. In “Bonjour Cinema”, from 1921, Epstein proposes that the photogénie should be the opposite of the literary:

A beautiful face is of something's taste. I recognize it as a musical phrase with threats of feelings that accompany it, specific ones [...] Our eye, without extensive practice, cannot discover it directly. A camera's objective focuses on it,

.....
⁴² J. Aumont; M. Marie, *Dicionário teórico e crítico de cinema*, p. 136.

⁴³ M.-Th. Journot, *Vocabulário de cinema*, p. 74.

⁴⁴ J. Aumont; M. Marie, *op. cit.*, p. 136.

⁴⁵ *Ibidem*, p. 136.

drains it and distils the photogenic through its focal planes. Like the other, this vision has its optics.⁴⁶

In his writings from the 1930s and the post war era, Epstein begins to confer a philosophic and psychological dimension to the term *photogénie*. Aumont explains that, according to Epstein's reflections, "Cinema reveals something of the interior of the filmed subjects: this takes part in the revelation of the *photogénie* (and even its essence)."⁴⁷ Aumont goes on to explain aspects that, to me, seem fundamental when considering the thoughts and ideas provoked by Farocki's *Parallel I-IV*. Jacques Aumont comments on Epstein's *photogénie* as follows:

The interesting thing is the almost naive belief in cinema as a new, different mode of thought. In addition to the habitual mode, founded in the common perception, there is a possibility of a new way of thinking based on the filmed perception, with its laws and virtualities. Born at the turn of the Century, Epstein did not ignore the importance of the dream as "other" thinking. What approximated Cinema to the dream, for him, is its common opposition to the ordinary way of thinking, especially its reversibility, plas-

.....
 46 J. Epstein apud J. Aumont, *op. cit.*, p. 91-92.

47 J. Aumont, *op. cit.*, p. 70.

ticity of space, time and causality. This other way of perceiving and thinking about the world is no less interesting or pertinent than the ordinary way.⁴⁸

In his purposeful digression about the movement of trees and water in Parallel I and his investigation and “revelation” of the nature of objects in Parallel II, Farocki proposes that in the wake of the common way of thinking and subsequently “another way of thinking based on filmed perspective, with its laws and virtualities”, there has arisen a third way of thinking – one even more contemporary and equally indebted to the dream – which is now formulated by video games. Farocki retraces Epstein’s trajectory one more time, investigating an “other way to perceive and think about the world” which is no less relevant or interesting than the ways that came before it, i.e. the habitual mode and the cinematographic mode. Epstein says: “with the notion of the photogénie, the idea of art-cinema is born because, to better define the undefinable photogénie that we are talking about, the photogénie is to cinema what color is to painting, volume is to sculpture – a specific element of this art”⁴⁹. According to Aumont, the photogénie would therefore be the *virtus artistica* of cinema⁵⁰. Could the photogénie or, in a more specific sense, a photoludogénie, also be a *virtus artistica* of video games, the most overwhelming and growing form of art that has flourished since the beginning of the XXI Century? It is clear that, as Xavier explains, the photogénie in Epstein corresponds to a “moment

.....

⁴⁸ *Ibidem*, p. 71-72.

⁴⁹ J. Epstein *apud* J. Aumont, *op. cit.*, p. 92.

⁵⁰ J. Aumont, *op. cit.*, p. 92.

of vision”. “A capacity, exclusive to cinema, to reveal the poetic aspect of the things on the screen, this poetry that is in the sudden palpitating of the leaves, as reiterated in the reflection that amplified the reach of Méliès’ words, which have become an emblematic reference.”⁵¹ Xavier continues:

The poetic here is in the genuine image, unexpected, new, against the cliché; the image that frees us from rational control – a clear, pre-verbal experience of the moment. [...] For Epstein and thinkers attuned to his way of understanding the novelty of cinema, however, the narrative is a cage, a syntax that domesticates the gaze and allows one to perceive only what is inserted in the chain of actions and reactions that compose the sphere of the drama. Photogénie, to the contrary, is the valorization of the fleeting, of seeing what the simple syntax and concatenation repress. That is, for the existence of the photogénie, belief in the image is fundamental, in the revelation of a presence (not a symbol, not a sign of a language that supposes a system).⁵²

In fact, due to Epstein’s “revelationist” orientation in his investigation of cinema’s specificity, we have to question if such a photogénie could be

.....
⁵¹ I. Xavier, *op. cit.*, p. 26.

⁵² *Ibidem*, p. 26-27.

thought of in the scope of images of synthesis, devoid of a more obvious link to the empirical world and 100% generated in a computer environment by means of algorithms. Malcolm Turvey proposes that beyond the two most well-known traditions of cinematic thought, modernism (or formalism) and realism, there is still a third tradition that he calls “revelationism,” which is affiliated with four European authors born at the end of the 19th Century: Jean Epstein, Dziga Vertov, Siegfried Kracauer and Béla Balázs. Since Epstein’s thought is built on “revelationist” theory, in the terminology of Turvey, his work takes inspiration from the idea that human vision is limited, incapable of seeing the true nature of reality. Accordingly, the director can reveal truths that are inaccessible to the naked eye, and due to the fact that the camera is a machine independent of human intentions, Epstein and other “revelationists” place their hopes in the cinema’s power to unveil a wider and richer reality than that which is perceivable with our immediate vision⁵³. It is natural to suppose, however, that the indexical paradigm, which is based on an understanding of the photographic and cinematographic image as the bearer of incontestable traces of reality, ought to have been reasonably influential over the thinking of authors such as Kracauer or Epstein, as well as on the development of concepts such as the *photogénie*. Yet we can ask if, faced with repeated revisions of the indexical paradigm⁵⁴, a revised version of Epstein’s *photogénie* would represent a good starting point for possibly adapting orbital concepts to this same indexical paradigm or to the wider realist line of cinematic thinking as a way of reinvigorating contemporary thought on the macro-domain of sounds and images in motion. After all, according to the

.....
 53 M. Turvey, “Epstein, Bergson and Vision”, in T. Trifonova (ed.), *European Film Theory*, p. 93-94.

54 See G. Currie, *Image and Mind*; and S. Prince, *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, *Film Quarterly*, v. 49, n. 3.

works of authors such as Lev Manovich (2000), the frontiers between the cinematographic image, which is more indexical in nature, and computer graphics imagery (CGI) have become increasingly fuzzy and indistinct. Manovich proposes that:

Seen in this context, the manual construction of images in digital cinema represents a return to nineteenth century pre-cinematic practices, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting.⁵⁵

Manovich observes that for the greater part of the 20th Century the indexical paradigm (which is best illustrated by the concept of kino-eye proposed by Dziga Vertov) prevailed. However, the turn of the 21st Century saw the strong reemergence of a pre-cinematic representational paradigm which Manovich calls kino-brush. In other words, Manovich suggests that digital technologies in contemporary cinema recovered animated cinema and non-automated techniques of image creation, securing their position in today's mainstream cinema – the success of contemporary animation films, as is the case of studios like Disney-Pixar or Fox Animation, as well

.....
⁵⁵ L. Manovich, *What is Digital Cinema?* in P. Lunenfeld, *op. cit.*, p. 175.

as the emergence of machinima as a cinematographic genre, perhaps indicates the pertinence of these observations. In his conclusion “from kino-eye to kino-brush”, Manovich asserts that currently:

The mutability of digital data impairs the value of cinema recordings as documents of reality. In retrospect, we can see that twentieth century cinema’s regime of visual realism, the result of automatically recording visual reality, was only an exception, an isolated accident in the history of visual representation which has always involved, and now again involves the manual construction of images. Cinema becomes a particular branch of painting - painting in time. No longer a kino-eye, but a kino-brush.⁵⁶

Given the the limited scope of this article, I will not further discuss Manovich’s observations here but, instead, emphasize that such discussions could favor a possible transmutation of the concept of photogénie into the territory of video games. In lieu of the indexical paradigm, concepts such as perceptual realism⁵⁷, seeing-in⁵⁸ and likeness

.....

⁵⁶ *Ibidem*, p. 192.

⁵⁷ G. Currie, *op. cit.*; S. Prince, *op. cit.*

⁵⁸ *Seeing-in* is a concept introduced by Richard Wollheim in *Art and its Objects* taken up by Currie: “Describing our capacity to recognize what is depicted in a picture, Richard Wollheim has spoken of seeing-in. We see the Duke of Wellington in the picture Just as we see the face in the clouds or the figure in the frosted window pane. Seeing-in is a psychological phenomenon, a mental capacity we contingently possess”, see G. Currie, *op. cit.*, p. 90.

⁵⁹may be employed in a contemporary discussion on film, videogames and realism. Such concepts are more attuned to aspects like analogy and iconicity than the indexical paradigm that had been so prevalent in cinematic realist theories for so many years. Gregory Currie argues that similarity, or likeness, could be a defensible version of cinematographic realism. The author also defends the idea that there should be cinematic styles which are more realist than others, in the sense of a realism deeply-rooted in similarity – the long shot and the depth of field are some of the most notable examples⁶⁰. The concept of similarity reintroduced by Currie is at the core of his proposal of perceptual realism. He explains that naturally regenerative systems of representation, such as photography and cinema, function by means of exploring our visual capacity to recognize represented objects, and in this way the experience of recognizing a photograph of a horse is, in significant terms, identical to the experience of recognizing a live horse. It is this type of realism that Currie denominates as perceptual realism, and it is reasonable to suppose that the same would be as equally valid and applicable in the context of videogames as it would be for naturally generative representation systems. Inversely, in cases of systems of representation that are not naturally generative, but operate by convention (such as the case of natural language or literature), we see little to no degree of perceptual realism⁶¹. For Currie: “(...) representations are perceptually realist when they share significant perceptive qualities with the things they represent.”⁶²

Such concepts and categories seem better equipped for an in-

.....

⁵⁹ *Ibidem*.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 79.

⁶¹ *Ibidem*, p. 90.

⁶² *Ibidem*, p. 111.

vestigation of wider cinematic phenomena, such as TV series or contemporary video games. My hypothesis here is that, with the weakening or simple revision of the indexical paradigm, with the intention of adapting or tailoring it to make it correspond with digital technologies or image synthesis, the very Epsteinian concept of photogénie can also be revised and made more flexible in terms of its relationship with the nature of the photographic image, attenuating this relationship in favor of a wider variety of representative modalities. In this sense, the originally Epsteinian photogénie, once transposed to the analysis of video games, can refer to a class of images that are neither necessarily indexical nor necessarily fleeting – the movement of the computer generated image is determined by algorithms, hence remaining strictly predictable and controllable. Yet, is the movement of bodies in the real world, not also submitted to known physical laws which determine their occurrence, duration and variation? Here is the provocation: in terms of “photogénie”, what is the difference between the leaves that shake in the background of *The Baby’s Meal* and those that tremble on the tree branches in *Anno 1701*?

If we can now envision the possible transposition of the Epsteinian concept of photogénie (already sufficiently controversial in film history) into the field of videogame theory and criticism, we can also suppose that around 2006 (with *Anno 1701*, among other games) video games consolidated their own version of photogénie. After all, would Méliès’ sensation when viewing *The Baby’s Meal* not be somewhat comparable to that of a player who becomes enchanted by the mobility of digitally represented objects in the diegetic space of a video game? Do objects, such as a bottle being broken, a bush shaking in the wind or a simple metronome ticking back and forth on a taciturn piano in a suspenseful game not have any narrative function whatsoever? The memory of the metronome, comparable to any other prosaic object that occasionally inhabits a digitally

represented room, prompts me to think more deeply about what realism in the territory of video games actually means (or does not mean), especially when considering Ronald Barthes' reflections on the "effect of the real", a quality derived from Gustave Flaubert's investigation of the "inessential" in a given narrative⁶³. Ultimately, how can we understand, resorting to Barthes as our point of departure, a "real effect" in video games? I do not dare risk offering any response to this question here due to the limited scope of this work. However, I do insist on asserting that the "inessential" elements found in all and any contemporary video game perform functions and trigger sensations in the player that are much less trivial than what we are accustomed to thinking. To a large extent, I believe that this is a major idea put forth by Farocki in Parallel I-IV.

The narrator in Parallel I observes that "within thirty years, the leap from a drawing to an image that can barely be distinguished from real cinematographic photographic images" (2'47" – 2'59") became real in the history of video games. This refers to the period of time between *Mystery House* and *Anno 1701*, from 1980 to 2006. Games like *The Legend of Zelda*, in which all of the objects are essentially four sided and built from larger pixels (in hindsight, making them cruder), imply that "pictorial modernity" in video games would have arisen from the birth of this technology and, for analogical purposes, before the cubist cinema, futurist cinema and cinema pur of René Clair, Fernand Léger, Hans Richter, or Viking Eggeling left their mark on the history of cinema. In other words, videogames were born in conventionalism, abstraction and fiction, and only later would they come to be figurative, mimetic and narrative. As opposed to the history of film, there is no equivalent to the Lumière brothers and their documentary like imagery in the history of video games. The

.....

⁶³ R. Barthes, *O rumor da língua*, p. 190.

narrator in Parallel I states that:

Back in 1980, only vertical and horizontal lines could be used (3'02" – 3'07"). And back in 1986, every shape had to be formed from squares (3'12" – 3'18"). The leaves and branches have barely learned to move and already the question is whether they move too steadily (3'32" – 3'41"). Perhaps a thin branch should bend more than a thick one (3'45" – 3'50"). In cinema there is wind that blows, and the wind blown by a wind machine (3'56" – 4'02"). With computer images, there is only one kind of wind (4'03" – 4'08"). A new Constructivism (4'08" – 4'11").

Constructivism here is key to thinking of the video game as an avant-garde form of art. The narrator of Parallel I continues by saying: "Here is a flame made of squares (4'56" – 4'59"). They say: back then they could only make objects from squares. (5' – 5'04"). The same way one says: the Egyptians could only draw people in profile (5'05" – 5'11")". The deconstruction of a teleological approach to the history of video games is suggested in another conversation by the narrator, when she recalls that "most painters of the Modern Age rejected the official story that old representative art was limited and advanced later after some setbacks, right up to photography" (6'08" – 6'21"). Thus, under the guise of conjecture, we can suppose that the video game was born "Suprematist" – one may recall Adventure – reverting back to the path taken by Kazimir Malevitch

in his work *The Black Square* (a black square over a white background), painted between 1913 and 1915. Accordingly, video games such as *Pong* or *Adventure* are also indebted to the Suprematism of Malevitch, even if only for essentially technological or infrastructural reasons. Perhaps it is not by chance that Farocki opted for smaller frames instead of the typical film and video frames in some of the episodes of his *Parallel I-IV*, with the frames isolated or in pairs, containing cut images like pieces in a puzzle. The interface of *Parallel I* is Suprematist in this sense, albeit in reverse, now with frames of audiovisual images over a black background. While the layout of *Parallel I* is abandoned in episode II, where images extracted from video games come to occupy the totality of the screen, the Suprematist nature of the layout returns in *Parallel III*.

With its representation of water from 07'26" to 09'06", *Parallel I* evokes a problem related to the representation of light. After all, the representation of water, as a reflective surface, appears to depend considerably on the representation of light in virtual digital environments, as has always been the case with painting. The better treatment the light is given, the more valued the water becomes, which has held true for the entire history of video games, from the most schematic to the most realistic-naturalistic. The thesis that, during their short period of existence, video games have followed a reverse trajectory from that of the pictorial arts of the last 1000 years is definitively expressed in the following narrative passage:

The creators of computer imagery didn't have to wait thousands of years for the Renaissance (8'36" – 8'41"). Right from the start, their imagery was closely associated with the work of techni-

cians and scientists (8'43" – 8'50"). These images also show the development from a symbolic form to filmic realism, from abstraction to concretism (8'56" – 9'05").

Departing from this idea, Farocki concentrates on a more detailed comparison between water in cinema and water in video games – a reflection that makes us recall Images from the World and Inscriptions of War when the filmmaker hovers over a mechanical wave laboratory, where a machine produces fluid waves simulating the natural phenomenon⁶⁴. Unlike the water in cinema (here represented in a photochemical, cinematographic image), a substance is lacking in the “digital water” of video games. The “video game water” is only a surface – a reflective surface, which is worth reiterating – revealed as such by the “virtual camera” or by the simple point of view that penetrates the representation of the liquid mass. According to the voice-over narration:

Here the foam splashes straight upwards with each wave (09'08" – 09'13"). Apparently, there is something blocking the flow directly below the surface. (09'17" – 09'21"). In a fiction film, we would view this effect from various perspectives, if the splashing foam was supposed to be a clue of something, like a sinking boat sinking or a concrete coffin (09'25" – 09'38"). The virtual camera could dive into these waters, but there is no ocean to be seen (09'42" – 09'48"). The rocks

.....
⁶⁴ Cf. Rodowick, *op. cit.*, p. 74.

float on the water's surface, reminiscent of the child who cuts open a doll to probe the mystery of representation (09'55" – 10'05").

After diving into the waters of video games, Farocki rises up to the sky of virtual environments, starting at 10'47" in *Parallel I*. From 11'16" to 14'14", *Parallel I* shifts its focus to the work of a young designer, demiurge of a virtual world that begins with him populating the simulacrum of a blue sky seen on his computer screen with clouds. Until 13'45" in *Parallel I*, the young digital designer organizes the clouds – their shape, size, aspects, configuration, distribution and perspective – so that afterwards he can give them movement. The movement of the clouds over the blue sky – movement equivalent to the leaves of the trees in *Anno 1701* or the waves in the ocean simulations – is perhaps analogous in its photogénie to the shaking of the leaves in *The Baby's Meal*. Once again, the photogénie comes into play. The young professional equally devotes himself to manipulating the movement of the clouds, now in a realist or even hyper-realist fashion, as opposed to games such as *Super Mario Brothers* (Nintendo, 1985), where the clouds are limited to small white masses with some points of shade, dislocating themselves horizontally on the visually pixelated video game screen. The narrator of *Parallel I* says, "Here are clouds formed by squares" (14'37" – 14'39").

Following the tradition of thinkers such as Walter Benjamin (according to whom photography would have freed the pictorial arts from their commitment to the representation of reality) and Andre Bazin (with his ontology of the photographic image and film realism), this line of thought is eventually paraphrased at the end of Farocki's film, when the narrator suggests that the increasingly realistic images of video games might surpass cinema in their figurative and representational power (a

“naturalist-illusionist” power, largely explored by the audiovisual industry, and still “realist” in Bazinian terms), freeing film in favor of other aspirations. Accordingly, at 14’55”, Parallel I displays, side by side, two kinds of moving images featuring clouds – one cinematic, the other from a video game. The narrator explains:

According to legend, the Greek Zeuxis’ could make drawings of fruit so realistic that birds flocked by to peck at them.. Clouds created by a computer and clouds photographed by a camera. The flickering image on the right reveals that it is from a camera. Maybe the computer images will assume functions that were previously held by film. Maybe that will liberate film for other things. The computer images try to achieve the effect of film images. They want to surpass them, leave them far behind. The creators of computer images do not want to attract flocks of Greek birds. Their heaven should be populated by creatures of their own design (14’42” – 15’45”).

Parallel I ends like this, suggesting a supposed autonomy of digital imagery that is specific to videogames, that maybe aspires to be neither a trompe l’oeil nor hyperrealism, but instead a re-foundation of the world based on the re-creation of its inhabitants – and even its spectators. Thus, while scrutinizing the power of videogames, Farocki seems to revisit the same path that Epstein followed when investigating the power of cinema. I suspect that Farocki’s initial feelings towards videogames may have been, in essence, very similar to Méliès’, Delluc’s and especially Epstein’s

fascination with the cinematic image. I believe that throughout the entirety of the series *Parallel I-IV*, but even more specifically in episode I, Farocki suggests a *photogénie* specific to video games, a new form of *photogénie*, characteristic of a new way of seeing the world.

While preparing this text, two new video games were launched on the market: *Pokémon Go* (Niantic, Inc., July 2016) and *No Man's Sky* (Hello Games, August 2016). For use on cellphones and benefitting from augmented reality technology, *Pokémon Go* has brought millions of players into the streets in various countries to hunt little monsters from the *Pokémon* franchise, which appear superimposed onto the reality of the most varied public and private environments. *No Man's Sky*, launched for both PlayStation 4 and Microsoft Windows platforms, promotes an endless game with a potentially infinite narrative. With a story based on space exploration, *No Man's Sky* tries to simulate an entire universe for its player by means of a powerful algorithm that promises more than 18 quintillion possible planets waiting to be explored by the hero-astronaut. In a “first person” and “open world survival game” style, *No Man's Sky* capitalizes on ideas that were delineated and developed in games like the *Grand Theft Auto* series and *Spore* (Maxis, 2008). Thus, it becomes logical to surmise that certain reflections on the contemporary ethics and aesthetics of computer imagery, some of which are put forth by Farocki in *Parallel I-IV*, are only just beginning to come to fruition.

BIBLIOGRAPHY

BIBLIOGRAPHY

- AUMONT, Jacques. (2008). *As Teorias dos Cineastas*. 2ed. Campinas: Papirus.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. (2007). *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. 3 ed. Campinas: Papirus.
- BENJAMIN, Walter. (2000). *A Obra de Arte na Época de Sua Reprodutibilidade Técnica*. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra.
- BARTHES, Roland. (2012). *O Rumor da Língua*. 3ed. São Paulo: Martins Fontes.
- BAZIN, André. (2016). *O Realismo Impossível*. Belo Horizonte: Autêntica.
- BATEMAN, Chris (ed.). (2006). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Boston: Cengage Learning.
- CURRIE, Gregory. (1995). *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- EPSTEIN, Jean. (1975). *Écrits sur le Cinéma: 1921-1953*. Paris: Seghers.
- HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah. (2009). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: The MIT Press.
- _____. (2007). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press.
- JENKINS, Henry. (2003). *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press.
- JOURNOT, Marie-Thérèse. (2005). *Vocabulário de Cinema*. Lisboa: Edições 70.
- KELLER, Sarah. (2012). Introduction. In: KELLER, Sarah; PAUL, Jason N. (Eds.). *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- MANOVICH, Lev. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic.
- _____. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- _____. (2000). *What is Digital Cinema?* In: LUNENFELD, Peter (ed.). *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge/London: The MIT Press.
- MANOVICH, Lev; KRATKY, Andreas. (2005). *Soft Cinema: Navigating The Database*. Cambridge: The MIT Press.
- PRINCE, Stephen. (1996). *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*. *Film Quarterly*, v. 49, n. 3, Spring.
- RODOWICK, D. N. "A consciência liberada de Harun Farocki". In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre (org.). *Cinemas em Redes: Tecnologia, Estética e Política na Era Digital*. Campinas: Papirus, 2016, pp. 67-78.
- SCHOPENHAUER, Arthur. (2011a). *The World As Will And Idea*, v. 1 [E-book Project Gutenberg]. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/38427/38427-pdf.pdf?session_id=2e353b1a7b9e58faf24c283beade3342fd8a5085>
- _____. (2011b) *The World As Will And Idea* v. 2. [E-book Project Gutenberg]. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/40097/40097-pdf.pdf?session_id=2e353b1a7b9e58faf24c283beade3342fd8a5085>
- _____. (2011c) *The World As Will And Idea* v. 3. Available at: <https://www.gutenberg.org/files/40868/40868-pdf.pdf?session_id=2e353b1a7b9e58faf24c283beade3342fd8a5085>
- STANTON, Richard. (2015). *A Brief History of Video Games: From Atari to Xbox One*. London: Robinson.
- TURKLE, Sherry. (2003). *Video Games and Computer Holding Power*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press.
- TURVEY, Malcolm. (2008). *Epstein, Bergson and Vision*. In: TRIFONOVA, Temenuga (ed.). *European Film Theory*. New York: Routledge.
- XAVIER, Ismail. (2007). *Maquinacões do Olhar: A Cinefilia Como Ver Além na Imanência*. In: MÉDOLA, Ana Silvia; ARAÚJO, Denise; BRUNO, Fernanda (orgs.). *Livro da XV Compós: Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática*. Porto Alegre: Sulina.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (eds.). (2003). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press.



INTERFACE

INTERFACE

HARUN FAROCKI

Legendas em português da
instalação Interface (1995)
com narração de Farocki.

0001 00:00:14:16 00:00:16:18
Atualmente,
não escrevo nem uma palavra,

0002 00:00:17:00 00:00:19:14
se não houver uma imagem
simultaneamente na tela.

0003 00:00:20:05 00:00:22:11
Ou, melhor, em ambas as telas.

0004 00:00:33:04 00:00:35:02
Este é um local de trabalho,

0005 00:00:35:04 00:00:38:21
uma mesa de edição, para
processamento de imagens e
sons.

0006 00:00:39:13 00:00:45:05
O painel de controle, o aparelho
de reprodução, o gravador.

0007 00:00:46:17 00:00:50:22
O interessante aqui é
que há duas imagens
simultâneas,

0008 00:00:51:03 00:00:53:21
uma associada à outra.

0009 00:00:58:22 00:01:01:20
Paul Cozighian fez
esta gravação em Bucareste,

0010 00:01:02:05 00:01:07:05
no dia 21 de dezembro de 1989,
pouco antes do início da
revolução.

0011 00:01:08:16 00:01:10:11
Com sua câmera,

0012 00:01:10:13 00:01:13:16
ele estabeleceu uma conexão
entre o televisor e a rua.

0013 00:01:20:20 00:01:24:18
Na tela, Ceausescu,
fazendo um pronunciamento,

INTERFACE

0014 00:01:25:04 00:01:28:15
a exemplo de tantos outros
nos últimos vinte e cinco anos.

0015 00:01:29:14 00:01:33:04
Na rua, homens e mulheres
indo embora,

0016 00:01:33:06 00:01:35:15
antes mesmo do término do
discurso.

0017 00:01:37:00 00:01:40:21
Momentos antes,
algo pareceu incomodar
Ceausescu,

0018 00:01:41:10 00:01:47:08
algo que a câmera não mostrou.
Ele parou de falar,

0019 00:01:47:10 00:01:50:13
e a TV governamental
interrompeu a transmissão.

0020 00:02:13:16 00:02:17:00
Por mais de um minuto,
viram-se somente estes dizeres:

0020 00:02:13:16 00:02:17:00
“Transmissão ao vivo”,
até que Ceausescu prosseguisse.

0022 00:02:25:03 00:02:27:08
Essa interferência,
essa interrupção,

0023 00:02:27:18 00:02:29:19
teria sido um sinal de rebelião?

0024 00:02:30:21 00:02:34:22
Paul Cozighian moveu a câmera
do televisor para a janela.

0025 00:02:35:04 00:02:38:23
E confrontou a imagem oficial
com a imagem da rua:

0025 00:02:35:04 00:02:38:23
imagem e contra-imagem.

0027 00:02:42:21 00:02:47:06
Era o momento de abandonar
o televisor e de ir para a rua.

0028 00:02:48:02 00:02:51:01
A lente da câmera
focalizou a rua,

0029 00:02:51:11 00:02:54:02
na esperança
de que lá tivesse acontecido
algo.

0030 00:03:00:01 00:03:05:04
Com esse gesto, a rua foi
predestinada a ser um campo
fértil.

0031 00:03:08:14 00:03:10:02
Um feitiço.

0032 00:03:11:16 00:03:13:08
Um feitiço.

0033 00:03:20:20 00:03:24:14
Quando se trata de processar
um filme, não um vídeo,

0034 00:03:25:01 00:03:29:00
é preciso fazer um corte real
no filme, ou na fita sonora.

0035 00:03:35:11 00:03:37:24
É diferente da edição de um
vídeo,

0036 00:03:38:01 00:03:40:22

onde simplesmente se copia
de uma fita para a outra,

0037 00:03:41:09 00:03:44:21
fazendo-se um corte virtual,
em vez de um corte real.

0037 00:03:41:09 00:03:44:21
Quando trabalho na edição,
coloco a ponta dos dedos

0039 00:03:53:04 00:03:59:04
sobre a fita em movimento,
para sentir o ponto de emenda

0040 00:03:59:09 00:04:01:16
antes de vê-lo ou ouvi-lo.

0041 00:04:05:11 00:04:10:20
Esse gesto indica uma acurada
percepção ou sensibilidade tátil.

0042 00:04:11:24 00:04:14:21
A mão quase não teve contato
com o objeto

0043 00:04:14:23 00:04:17:05
e mesmo assim o identificou.

INTERFACE

0044 00:04:21:10 00:04:24:24

No trabalho com vídeo,
não toco na fita,

0045 00:04:25:01 00:04:29:23
simplesmente aperto botões.

Essa também é uma atividade
tátil.

0046 00:04:38:17 00:04:41:01

Este é o gesto
de contar dinheiro.

0047 00:04:41:08 00:04:43:11

É provável que seja assim,

0048 00:04:43:13 00:04:48:17

porque a sensibilidade tátil é
crucial
para contar dinheiro com
precisão.

0049 00:04:49:24 00:04:52:10

Com uma cédula,
pode-se evidenciar

0050 00:04:52:12 00:04:56:08

como a essência
pouco coincide com a aparência.

0051 00:05:03:08 00:05:08:23

Esta mesa de edição tem duas
telas,

para mostrar se combinam duas
imagens

0052 00:05:09:00 00:05:12:06

que deverão aparecer
sequencialmente em um filme.

0053 00:05:14:11 00:05:16:11

Esta imagem combina
com esta outra?

0054 00:05:19:17 00:05:22:10

Esta imagem completa esta?

0055 00:05:23:13 00:05:26:12

Esta imagem se exclui
diante da outra?

0056 00:05:28:12 00:05:33:12

Pode-se interpretar essa
dualidade
como uma imagem comentando
outra.

0057 00:05:33:19 00:05:37:20
Até hoje, as imagens eram
comentadas
com palavras ou música.

0058 00:05:38:15 00:05:40:17
Aqui, imagens comentam
imagens.

0059 00:05:53:16 00:05:57:01
Foi assim que comecei
um filme em 1969.

0060 00:06:04:03 00:06:07:15
Um depoimento perante
o Tribunal Vietnã em
Estocolmo.

0061 00:06:09:05 00:06:11:10
Meu nome é Thai Bihn Dan.

0062 00:06:11:23 00:06:15:21
Sou vietnamita
e nasci em 1949.

0063 00:06:17:08 00:06:20:05
Quero denunciar aqui,
perante este tribunal,

0064 00:06:20:07 00:06:24:05
crimes dos imperialistas
americanos
contra mim e meu vilarejo.

0065 00:06:25:11 00:06:29:14
No dia 31 de março de 1966,
por volta das dezesseis horas,

0066 00:06:29:16 00:06:32:13
eu estava lavando a louça

0067 00:06:32:15 00:06:36:11
e ouvi barulho de aviões.
Corri para o abrigo.

0068 00:06:36:13 00:06:39:04
Mal havia saído pela porta,
fui surpreendido

0069 00:06:39:06 00:06:42:13
pela explosão de uma bomba de
napalm
bem próxima de mim.

0070 00:06:43:05 00:06:47:09
As chamas me envolveram
com um calor insuportável.

INTERFACE

0071 00:06:47:15 00:06:49:09
Depois, desmaiei.

0072 00:06:50:23 00:06:55:18
O napalm queimou meu rosto,
braços e pernas.

0073 00:06:56:09 00:06:58:23
Minha casa também foi
queimada.

0074 00:07:00:14 00:07:03:00
Após treze dias inconsciente,

0075 00:07:03:02 00:07:06:15
acordei em um hospital da FLN.

0076 00:07:09:20 00:07:12:08
Como podemos demonstrar
os efeitos do napalm

0077 00:07:12:10 00:07:15:02
e mostrar os ferimentos
por ele provocados?

0078 00:07:16:10 00:07:19:04
Se lhes mostrarmos uma foto
de ferimentos por napalm,

0079 00:07:19:06 00:07:20:24
você fecharão os olhos.

0080 00:07:21:13 00:07:24:21
Primeiro, fecharão os olhos
diante das fotos,

0081 00:07:25:12 00:07:29:15
depois,, fecharão os olhos
diante da lembrança,

0082 00:07:29:24 00:07:33:22
depois fecharão os olhos
diante dos fatos,

0083 00:07:35:02 00:07:38:15
depois, fecharão os olhos
diante do contexto.

0084 00:07:40:06 00:07:43:02
Se lhes mostrarmos uma pessoa
com ferimentos por napalm,

0085 00:07:43:08 00:07:45:02
vamos ferir seus sentimentos.

0086 00:07:45:21 00:07:49:13
Se ferirmos seus sentimentos,
vai lhes parecer

0087 00:07:49:15 00:07:52:03
que os estamos expondo
ao napalm,

0088 00:07:52:05 00:07:53:23
a suas próprias custas.

0089 00:07:55:17 00:08:00:14
Só podemos dar-lhes uma vaga
noção
de como o napalm age.

0090 00:08:05:09 00:08:09:14
Um cigarro queima a uma
temperatura
de cerca de quatrocentos graus.

0091 00:08:09:24 00:08:13:15
Napalm queima com um calor
de três mil graus.

0092 00:08:15:20 00:08:19:05
Duas imagens
que têm algo em comum:

0093 00:08:19:21 00:08:22:14
esse pode ser o ponto de partida
para um filme.

0094 00:08:24:17 00:08:28:20
Ao final da narrativa,
o autor se queima
intencionalmente,

0095 00:08:28:22 00:08:31:17
mas em um só local de sua pele.

0096 00:08:32:10 00:08:35:17
Aqui também somente
um elo pontual com o mundo
real.

0097 00:08:38:08 00:08:42:01
O autor se compara com um
animal
dos laboratórios de pesquisas.

0098 00:08:42:17 00:08:46:05
Assim, equipara o local de
trabalho
com um laboratório.

0099 00:08:50:16 00:08:52:19
O que acontece
em uma mesa de edição:

INTERFACE

0100 00:08:52:21 00:08:55:09
isso pode ser comparado
a um estudo científico?

0101 00:08:56:22 00:09:00:24
Uma mesa de edição é local
de experimentos científicos?

0102 00:09:04:19 00:09:07:09
Segundo os conceitos científicos
da era moderna,

0103 00:09:07:11 00:09:11:22
a mão do cientista não deve
interferir em um processo.

0104 00:09:11:24 00:09:16:01
Enquanto durar o experimento,
o cientista é mero intelecto.

0105 00:09:19:10 00:09:21:00
Aqui vemos um experimento
feito em laboratório.

0106 00:09:21:02 00:09:25:02
Este é o tanque de um instituto
para pesquisa de ondas
marítimas.

0107 00:09:29:17 00:09:34:08
“Quando o mar quebra na praia,
irregular, mas não
desregradamente,

0108 00:09:36:05 00:09:38:04
seu movimento atrai nosso
olhar,

0109 00:09:38:23 00:09:41:07
sem, contudo, prendê-lo,
mas libertando pensamentos.”

0110 00:09:49:03 00:09:52:04
Esta é uma representação
da empresa química Dow
Chemical.

0111 00:09:53:02 00:09:56:13
As imagens dizem
que um laboratório não é assim.

0112 00:09:57:08 00:09:59:10
Químicos não falam assim.

0113 00:09:59:19 00:10:03:17
As pessoas que trabalham aqui
não falam assim.

0114 00:10:04:22 00:10:07:21
Essas não são reproduções.
São modelos.

0115 00:10:09:03 00:10:12:23
Por favor, encaminhe os
documentos
necessários a meu assistente.

0116 00:10:13:24 00:10:15:02
É como eu digo.

0117 00:10:15:04 00:10:18:04
Uma grande empresa química
é como um brinquedo de blocos,

0118 00:10:18:06 00:10:20:16
Você pode montar
O mundo inteiro com eles.

0119 00:10:25:10 00:10:29:09
Repetidas vezes illustrei
o local de trabalho do autor.

0120 00:10:33:18 00:10:38:16
Aqui está o autor, com os
recursos
da montagem, fazendo
mudanças,

0121 00:10:39:21 00:10:42:00
recombinando.

0122 00:10:45:06 00:10:49:23
Essas imagens também dizem:
uma estação de trabalho não é
assim.

0123 00:10:51:01 00:10:55:02
Essa não é a representação,
mas o modelo de uma mesa de
edição.

0124 00:10:57:01 00:11:00:03
Quando filmei isso,
há quase vinte anos,

0125 00:11:00:13 00:11:03:07
a maioria das pessoas
ainda tinha seu emprego

0126 00:11:03:09 00:11:05:20
nas grandes fábricas e
escritórios.

0127 00:11:06:01 00:11:08:08
Assim, meu trabalho individual

INTERFACE

0128 00:11:08:10 00:11:10:24
estava na contramão
da sociedade operária.

0129 00:11:12:07 00:11:16:07
Nesse ínterim, a sociedade fabril
voltou-se contra si mesma.

0130 00:11:26:10 00:11:30:18
À esquerda, a primeira cena
da história do filme:

0131 00:11:31:05 00:11:34:20
operários e operárias
saindo de uma fábrica,

0132 00:11:35:08 00:11:38:10
no caso, uma fábrica
que produz artigos fotográficos.

0133 00:11:40:19 00:11:43:22
À direita,
imagens de cem anos atrás,

0134 00:11:44:02 00:11:48:02
que repetem, modificam
e atualizam a primeira cena.

0135 00:12:07:22 00:12:10:23
Durante mais de um ano
coletei e estudei

0136 00:12:11:00 00:12:16:06
imagens sobre o tema
“operários saindo da fábrica”.

0137 00:12:18:18 00:12:24:08
Qual seria o objetivo dessa
análise?
Deve haver um objetivo afinal de
contas

0138 00:12:27:11 00:12:30:19
Pensemos na visão do
historiador,
do historiador de arte.

0139 00:12:31:16 00:12:34:11
Seu olhar percorre
milhares de obras

0140 00:12:34:19 00:12:40:00
e descobre algo novo
nessa figura, o jovem de Crítios.

0141 00:12:44:19 00:12:48:05
Pela primeira vez, pernas e pés
não recebem o mesmo peso:

0142 00:12:49:14 00:12:52:06
o corpo descansa
sobre a perna esquerda.

0143 00:12:52:16 00:12:55:07
Consequentemente,
o quadril direito está mais baixo,

0144 00:12:55:14 00:12:59:16
assim como o ombro direito.
A cabeça, voltada levemente
para o lado.

0145 00:13:03:03 00:13:07:11
Um relaxamento,
capaz também de criar tensão.

0146 00:13:08:24 00:13:11:16
O ser humano é visto
de forma diferente, ele é
diferente.

0147 00:13:13:02 00:13:17:17
Talvez, poderíamos dizer que
essa é
a representação do cidadão
isonômico,

0148 00:13:17:19 00:13:20:22
apesar de não expressar
tanto a igualdade,

0149 00:13:21:07 00:13:26:03
e, sim, a liberdade
e a mobilidade.

0150 00:13:35:16 00:13:39:23
Isso porque a escultura grega
se caracteriza mais pela
expressão

0151 00:13:40:00 00:13:44:16
da igualdade, do tipo.
Mas agora de uma maneira
diferente.

0152 00:13:44:22 00:13:48:16
Não se enfoca a peculiaridade
do cidadão isonômico,

INTERFACE

0153 00:13:48:18 00:13:51:15
mas o ser humano
como aparece agora:

0154 00:13:51:17 00:13:55:19
experiente pela influência
de forças opostas,

0155 00:13:56:08 00:13:58:08
como a isonômica polis.

0156 00:14:11:20 00:14:16:09
Foi editando esse filme
que compreendi, pela primeira
vez,

0157 00:14:16:22 00:14:20:15
como observar as imagens
despretensiosamente,
sequencialmente,

0158 00:14:20:17 00:14:24:05
até a construção do filme
acontecer por si.

0159 00:14:45:04 00:14:48:14
Mais tarde aprendi
a deduzir das imagens

0160 00:14:48:19 00:14:51:01
os textos que deveriam
acompanhá-las.

0161 00:14:51:07 00:14:54:09
Eu falava com as imagens
e escutava o que elas me diziam.

0162 00:15:11:09 00:15:14:23
Foi assim que comecei um filme,
em 1977.

0163 00:15:19:05 00:15:22:07
Como não receberia dinheiro
para fazer esse filme,

0164 00:15:22:22 00:15:25:13
tive que procurar outros
trabalhos.

0165 00:15:26:16 00:15:30:10
Os recursos vieram da indústria
da cultura, como de costume.

0166 00:15:32:04 00:15:36:11
Na parede, a cruz.
Talvez um gráfico de
coordenadas.

0167 00:15:37:09 00:15:40:21
 Coordenadas existem
 para determinar a posição.

0168 00:15:41:07 00:15:43:23
 Aqui, as imagens seriam
 as medidas determinantes.

0169 00:15:47:07 00:15:50:17
 Logo a seguir vemos o autor
 desocupando a mesa,

0170 00:15:51:02 00:15:53:03
 até surgir uma superfície limpa.

0171 00:15:53:20 00:15:56:08
 Não branca como uma tela,
 mas preta.

0172 00:15:59:15 00:16:03:07
 O roteiro salta da mesa do autor
 para dentro da cena do filme,

0173 00:16:03:18 00:16:05:11
 um salto no tempo,

0174 00:16:05:13 00:16:08:24
 para 1917, um ano
 de guerra e de revolução.

0175 00:16:11:04 00:16:15:24
 Aqui, o autor insere um texto
 que lhe foi fornecido pela
 história.

0176 00:16:17:12 00:16:21:19
 “Em 1917, quando era
 enfermeira
 da Cruz Vermelha no front,

0177 00:16:21:21 00:16:23:15
 eu perguntava aos soldados

0178 00:16:23:17 00:16:26:17
 por que combatiam
 e por que morriam.”

0179 00:16:29:07 00:16:32:09
 O roteiro, ou seja,
 o texto da história,

0180 00:16:32:11 00:16:34:21
 volta a aparecer
 no final do filme.

0181 00:16:35:10 00:16:39:05
 Agora, a enfermeira da Cruz
 Vermelha
 ocupa o lugar do autor.

INTERFACE

0182 00:16:44:16 00:16:49:13
Nessa segunda guerra,
que começou por volta de 1933,

0183 00:16:50:17 00:16:54:17
aqueles que morriam nada
tinham
para dizer aos sobreviventes.

0184 00:16:56:00 00:16:57:24
O motivo de sua morte

0185 00:16:58:13 00:17:01:22
deveria ter sido aprendido
na guerra anterior.

0186 00:17:06:16 00:17:09:10
Nesta guerra, deixo em branco
as páginas do meu diário.

0187 00:17:09:24 00:17:12:04
Estou desmotivada para
aprender.

0188 00:17:17:22 00:17:20:08
Às vezes me parecia que jamais
poderia compartilhar com
alguém

0189 00:17:20:10 00:17:23:07
as experiências que vivenciava
nas muitas horas, dias e anos

0190 00:17:23:09 00:17:26:13
em que trabalhava
na minha mesa de edição,

0191 00:17:28:00 00:17:30:07
assim como os matemáticos
difícilmente encontram alguém

0192 00:17:30:19 00:17:33:12
a quem possam contar seus
feitos.

0193 00:17:36:21 00:17:40:24
Aqui, sou visto transferindo
cada cena de um dos meus
filmes

0194 00:17:41:01 00:17:43:19
de uma fita para outra.

0195 00:17:44:14 00:17:47:13
Seleciono doze quadros
de cada tomada

0196 00:17:48:07 00:17:51:14
e reproduzo somente
meio segundo de cada uma.

0197 00:17:57:08 00:18:03:00
Sendo esse um processo
demorado,
posso falar sobre outras coisas.

0198 00:18:08:16 00:18:11:04
Metáfora significa transferência.

0199 00:18:11:18 00:18:14:19
Aqui estou transferindo
imagem um para imagem dois.

0200 00:18:19:12 00:18:22:00
Quando o cinema foi inventado,
há cem anos,

0201 00:18:22:10 00:18:24:22
isso aconteceu com um atraso
de vários séculos.

0202 00:18:25:21 00:18:28:00
A imagem fotográfica
deveria ter sido inventada

0203 00:18:28:02 00:18:33:03
alguns séculos antes,
quando a Europa irrompeu no
mundo.

0204 00:18:37:18 00:18:39:19
Mas, quando o filme foi
inventado,

0205 00:18:40:00 00:18:42:20
já quase não havia mais espaços
em branco no mapa.

0206 00:18:50:20 00:18:53:23
Aqui está um primeiro resultado
da nossa transferência analítica.

0207 00:19:00:03 00:19:05:12

Nota-se no filme aqui montado
uma sequência de imagens
inertes,

0208 00:19:06:06 00:19:10:01
seguida de imagens com
movimento,
depois novamente estáticas,

INTERFACE

0209 00:19:10:06 00:19:11:24
e assim por diante.

0210 00:19:12:01 00:19:14:16
As imagens com movimento
não são acompanhadas de
textos.

0211 00:19:31:15 00:19:34:21
Aqui, sou visto transferindo
as imagens animadas desse filme

0212 00:19:35:04 00:19:37:12
de uma fita para outra,

0213 00:19:38:05 00:19:41:02
reproduzindo três segundos
de cada tomada.

0214 00:19:54:07 00:19:56:15
Como esse é
um processo demorado,

0215 00:19:57:00 00:19:59:24
podemos falar de outras coisas.

0216 00:20:05:02 00:20:07:10
Atualmente, nem consigo
pensar em um filme,

0217 00:20:07:12 00:20:09:17
sem que eu esteja
em uma mesa de edição.

0218 00:20:11:06 00:20:14:07
Escrevo sobre as imagens
e leio algo nelas.

0219 00:20:18:15 00:20:20:19
Atualmente estou pensando
em um filme

0220 00:20:20:21 00:20:23:12
sobre codificação e
decodificação
de mensagens.

0221 00:20:24:04 00:20:28:03
Códigos secretos são usados
por amantes e militares.

0222 00:20:30:01 00:20:33:22
Este é o codificador dos
alemães,
chamado “Enigma”.

0223 00:20:35:04 00:20:38:04
Esta máquina codifica
de acordo com um programa.

0224 00:20:41:17 00:20:47:01
 Ao teclar uma determinada
 letra,
 libera-se um impulso elétrico
 que,

0225 00:20:47:08 00:20:51:04
 dependendo da posição dos
 cilindros,
 segue um caminho diferente

0226 00:20:51:13 00:20:54:11
 e faz acender outra letra.

0227 00:20:58:00 00:21:00:13
 Na Segunda Guerra Mundial,
 os ingleses conseguiram

0228 00:21:00:15 00:21:03:23
 fabricar uma máquina
 que quebrava os códigos dos
 alemães.

0229 00:21:10:15 00:21:14:17
 Para isso construíram, sob
 direção
 de Alan Turing, uma
 megacalculadora,

0230 00:21:15:04 00:21:18:09
 que foi fundamental para
 o desenvolvimento dos
 computadores.

0231 00:21:20:16 00:21:25:00
 Alan Turing gostava de encarar
 o intelecto humano como
 máquina.

0232 00:21:25:20 00:21:28:07
 Ele próprio queria
 pensar como uma máquina.

0233 00:21:31:02 00:21:34:07
 E, A, M,

0234 00:21:36:08 00:21:39:12
 E, X, P,

0235 00:21:40:16 00:21:43:12
 E, U, F,

0236 00:21:44:12 00:21:47:11
 M, J, M,

0237 00:21:48:05 00:21:49:23
 N, A.

0238 00:21:57:03 00:22:00:13
Este é mais um resultado
de nossa transferência analítica.

0239 00:22:03:11 00:22:06:15
Pode-se notar
que as imagens se repetem,

0240 00:22:06:17 00:22:08:23
seguindo as regras
de uma permutação.

0241 00:22:10:13 00:22:14:20
Quando montei este filme,
utilizei um programa simples,

0242 00:22:15:14 00:22:19:02
onde as imagens são
combinadas
e recombinadas.

0243 00:22:20:07 00:22:22:11
Um programa determina a
seqüência.

0244 00:22:25:12 00:22:28:19
Naquela ocasião pensei
nas regras da composição
musical,

0245 00:22:29:05 00:22:34:01
ou engrenagens de máquinas de
jogos,
não em engrenagens de
codificadores,

0246 00:22:34:15 00:22:37:11
que definem determinada
transposição.

0247 00:22:52:17 00:22:56:04
Aqui vemos o autor
folheando um livro

0248 00:22:56:06 00:22:58:13
com fotos de mulheres
argelinas.

0249 00:23:03:23 00:23:06:06
Rostos que eram cobertos por
véus.

0250 00:23:08:09 00:23:11:10
O véu cobre a boca,
o nariz e as faces,

0251 00:23:12:07 00:23:13:19
deixando os olhos à mostra.

0252 00:23:16:03 00:23:19:01

Com sua mão,
ele cobre partes dos rostos

0253 00:23:19:13 00:23:22:03

e assim determina
diferentes enquadramentos.

0254 00:23:36:17 00:23:39:07

Não se trata aqui da biografia
de Alan Turing,

0255 00:23:40:02 00:23:43:12

nem de um filme de espionagem
ou contra-espionagem.

0256 00:23:45:01 00:23:48:14

Esta mesa de edição
seria talvez um codificador,

0257 00:23:49:01 00:23:51:12

ou um decodificador?

0258 00:23:52:21 00:23:57:19

Trata-se de decodificar um
segredo,
ou de mantê-lo?

INTERFACE

INTERFACE

HARUN FAROCKI

INTERFACE

Subtitles in English of the installation Interface (1995) and narration by Farocki.	0007 00:00:46:17 00:00:50:22 The thing is... that there are two images seen at the same time –
0001 00:00:14:16 00:00:16:18 I can hardly write a word these days	0008 00:00:51:03 00:00:53:21 one image In relation to the other
0002 00:00:17:00 00:00:19:14 if there isn't an image on the screen at the same time	0009 00:00:58:22 00:01:01:20 Paul Cozighian shot This footage in Bucharest
0003 00:00:20:05 00:00:22:11 actually: on both screens	0010 00:01:02:05 00:01:07:05 on December 21, 1989 shortly before the revolution began
0004 00:00:33:04 00:00:35:02 This is a work station,	0011 00:01:08:16 00:01:10:11 With his camera He established a connection
0005 00:00:35:04 00:00:38:21 an editing station for the reworking of images and sounds	0012 00:01:10:13 00:01:13:16 Between the TV set And the street
0006 00:00:39:13 00:00:45:05 The control desk; the player; the recorder.	0013 00:01:20:20 00:01:24:18 On the screen Ceausescu – holding a political rally,

0014 00:01:25:04 00:01:28:15 like so many in the past 25 years	For over a minute, Viewers saw only This “livre transmission” notice
0015 00:01:29:14 00:01:33:04 On the street, men and women walking away,	0020 00:02:13:16 00:02:17:00 Before Ceausescu continued
0016 00:01:33:06 00:01:35:15 even though The rally hasn’t ended.	0022 00:02:25:03 00:02:27:08 This disturbance, this interruption
0017 00:01:37:00 00:01:40:21 Moments before, something had disturbed Ceausescu	0023 00:02:27:18 00:02:29:19 was it a sign of revolt?
0018 00:01:41:10 00:01:47:08 something not captured by the camera He paused in the middle of speaking	0024 00:02:30:21 00:02:34:22 Cozighian moved his camera from the TV screen to the window
0019 00:01:47:10 00:01:50:13 and the government TV station Interrupted its broadcast	0025 00:02:35:04 00:02:38:23 He juxtaposed the official image with the street image:
0020 00:02:13:16 00:02:17:00	0025 00:02:35:04 00:02:38:23 Image with counter-image

INTERFACE

0027 00:02:42:21 00:02:47:06

It was now time
To abandon the TV set
And go into the streets.

0028 00:02:48:02 00:02:51:01

The camera eye
Trained itself on the street

0029 00:02:51:11 00:02:54:02

In the hope that
Something might happen there.

0030 00:03:00:01 00:03:05:04

With this gesture,
The street was called on
To turn into a productive
location.

0031 00:03:08:14 00:03:10:02

An incantation.

0032 00:03:11:16 00:03:13:08

An incantation

0033 00:03:20:20 00:03:24:14

When working with film instead
of video,

0034 00:03:25:01 00:03:29:00

You have to make an actual cut
In the image or sound strip.

0035 00:03:35:11 00:03:37:24

As opposed to video editing.

0036 00:03:38:01 00:03:40:22

Where you simply copy
From one tape to the next,

0037 00:03:41:09 00:03:44:21

Making an imaginary cut
And not a real one.

0037 00:03:41:09 00:03:44:21

While working
At the film editing table

0039 00:03:53:04 00:03:59:04

I keep the tip of my finger on
The running image or sound reel
To feel the cut or the glue

0040 00:03:59:09 00:04:01:16

Before I see it or hear it

0041 00:04:05:11 00:04:10:20
This is a gesture indicating “fine perception” or “sensitivity”

0042 00:04:11:24 00:04:14:21
The hand had almost no contact with the object,

0043 00:04:14:23 00:04:17:05
But perceived it nonetheless.

0044 00:04:21:10 00:04:24:24
When working with video, I don’t touch the tape,

0045 00:04:25:01 00:04:29:23
I only push buttons. Another activity for the fingertips.

0046 00:04:38:17 00:04:41:01
Here we have the gesture Of counting money,

0047 00:04:41:08 00:04:43:11
Which is probably done like this

0048 00:04:43:13 00:04:48:17
Because we need The subtlety of the fingertips To count money with the necessary precision

0049 00:04:49:24 00:04:52:10
With a bill, It becomes particularly clear

0050 00:04:52:12 00:04:56:08
How little essence And appearance coincide

0051 00:05:03:08 00:05:08:23
This editing station Has two screens, To see whether two images fit well together

0052 00:05:09:00 00:05:12:06
Which are to appear in sequence in a film.

0053 00:05:14:11 00:05:16:11
Does this image Go with that one?

INTERFACE

0054 00:05:19:17 00:05:22:10
Does this image
Offer itself to that one?

0055 00:05:23:13 00:05:26:12
Does this image
close itself off from that one?

0056 00:05:28:12 00:05:33:12
We can grasp this duality
By suggesting that one image
comments on the other

0057 00:05:33:19 00:05:37:20
To date only words, or
sometimes music, comment on
images.

0058 00:05:38:15 00:05:40:17
Here images comment on
images.

0059 00:05:53:16 00:05:57:01
This is how
I began a film in 1969:

0060 00:06:04:03 00:06:07:15
Testimony before the
Vietnam tribunal in Stockholm.

0061 00:06:09:05 00:06:11:10
My name is Thai Bihn Dan.

0062 00:06:11:23 00:06:15:21
I am of Vietnamese nationality,
Born in 1949.

0063 00:06:17:08 00:06:20:05
I would like to denounce
American imperialist crimes

0064 00:06:20:07 00:06:24:05
Committed against me
And my village before this
tribunal

0065 00:06:25:11 00:06:29:14
On March 31, 1966,
Around 4 p.M.

0066 00:06:29:16 00:06:32:13
Just as I was
Washing the dishes,

0067 00:06:32:15 00:06:36:11
I heard the sound of airplanes.
I rushed out to the shelter,

0068 00:06:36:13 00:06:39:04
 But I had barely
 Made it through the door

0069 00:06:39:06 00:06:42:13
 When a napalm bomb
 Exploded almost next to me.

0070 00:06:43:05 00:06:47:09
 The flames engulfed me from
 all sides, with unbearable heat

0071 00:06:47:15 00:06:49:09
 Then I lost consciousness

0072 00:06:50:23 00:06:55:18
 The napalm burned my face,
 both arms and legs.

0073 00:06:56:09 00:06:58:23
 My house was also burned down

0074 00:07:00:14 00:07:03:00
 After being unconscious
 for thirteen days,

0075 00:07:03:02 00:07:06:15
 I woke up
 in a NLF hospital bed

0076 00:07:09:20 00:07:12:08
 How can we show you
 napalm in operation

0077 00:07:12:10 00:07:15:02
 And how can we show you
 napalm injuries?

0078 00:07:16:10 00:07:19:04
 If we show you
 a picture of napalm injuries,

0079 00:07:19:06 00:07:20:24
 You will close your eyes

0080 00:07:21:13 00:07:24:21
 First you will
 close your eyes to the pictures,

0081 00:07:25:12 00:07:29:15
 Then you will
 close your eyes to their memory,

0082 00:07:29:24 00:07:33:22
 Then you will
 close your eyes to the facts,

INTERFACE

0083 00:07:35:02 00:07:38:15
Then you will
close your eyes to the context.

0084 00:07:40:06 00:07:43:02
If we show you a person
with napalm injuries,

0085 00:07:43:08 00:07:45:02
We will hurt your feelings

0086 00:07:45:21 00:07:49:13
If we hurt your feelings,
Then it will seem to you

0087 00:07:49:15 00:07:52:03
That we are
exposing you to napalm –

0088 00:07:52:05 00:07:53:23
To your detriment

0089 00:07:55:17 00:08:00:14
We can only give you
a very weak representation
of napalm's effect

0090 00:08:05:09 00:08:09:14
A cigarette burns
at 400 degrees –

0091 00:08:09:24 00:08:13:15
Napalm burns at a heat of
around 3000 degrees.

0092 00:08:15:20 00:08:19:05
Two images in a relationship
with each other:

0093 00:08:19:21 00:08:22:14
That can be
The beginning of a new film.

0094 00:08:24:17 00:08:28:20
When he's done speaking,
the author burns himself,

0095 00:08:28:22 00:08:31:17
Although only in a single spot.

0096 00:08:32:10 00:08:35:17
Here also, only one point
relates to the real world.

0097 00:08:38:08 00:08:42:01
The author compares himself
To an animal in a research
laboratory.

0098 00:08:42:17 00:08:46:05
He equates his workplace
with a laboratory

0099 00:08:50:16 00:08:52:19
The work at an editing station:

0100 00:08:52:21 00:08:55:09
Can it be equated with a
scientific study?

0101 00:08:56:22 00:09:00:24
Are Scientific experiments
conducted at an editing station?

0102 00:09:04:19 00:09:07:09
According to the scientific
concept of the modern age,

0103 00:09:07:11 00:09:11:22
The scientist's hand is not
allowed to interfere in a
procedure.

0104 00:09:11:24 00:09:16:01
During the course of the
experiment,
the scientist is purely intellect.

0105 00:09:19:10 00:09:21:00
Here is a laboratory experiment,
the experimental pool

0106 00:09:21:02 00:09:25:02
In an institute for the
exploration of ocean waves.

0107 00:09:29:17 00:09:34:08
“The sea unfurling on the shore,
irregular but not haphazard,

0108 00:09:36:05 00:09:38:04
Binds one's view
With its movement,

0109 00:09:38:23 00:09:41:07
Without capturing it,
Thus setting thoughts free.”

0110 00:09:49:03 00:09:52:04
This is a portrayal of the
Dow chemical company

INTERFACE

0111 00:09:53:02 00:09:56:13
The images say: a laboratory
Looks nothing like this.

0112 00:09:57:08 00:09:59:10
Chemists don't speak like this;

0113 00:09:59:19 00:10:03:17
The people who work for this
company don't speak like this.

0114 00:10:04:22 00:10:07:21
Those are not portrayals;
they're models.

0115 00:10:09:03 00:10:12:23
Please forward all the
necessary files to my assistant.

0116 00:10:13:24 00:10:15:02
As I said,

0117 00:10:15:04 00:10:18:04
A large chemical company is like
a set of building blocks

0118 00:10:18:06 00:10:20:16
You can build up
the entire world with it.

0119 00:10:25:10 00:10:29:09
Again and again, I depicted
the author's workplace.

0120 00:10:33:18 00:10:38:16
Here the author
as he uses montage to invert
images,

0121 00:10:39:21 00:10:42:00
and recombine them

0122 00:10:45:06 00:10:49:23
These images also say:
A work station doesn't look like
this.

0123 00:10:51:01 00:10:55:02
This isn't a depiction of
an editing station – it's a model.

0124 00:10:57:01 00:11:00:03
When I filmed this,
nearly 20 years ago now,

0125 00:11:00:13 00:11:03:07
most people's
workplace was still

0126 00:11:03:09 00:11:05:20
In one of the big factories
or office buildings,

0127 00:11:06:01 00:11:08:08
So that my solitary workplace

0128 00:11:08:10 00:11:10:24
Represented a turn
away from factory society.

0129 00:11:12:07 00:11:16:07
In the meantime, factory society
has turned against itself.

0130 00:11:26:10 00:11:30:18
On the left, the earliest motif
from the history of film:

0131 00:11:31:05 00:11:34:20
Working men and women
leaving a factory,

0132 00:11:35:08 00:11:38:10
In this case, a factory
for photographic materials.

0133 00:11:40:19 00:11:43:22
And on the right: images
from the following 100 years

0134 00:11:44:02 00:11:48:02
that repeat, adapt and
further develop the first motif.

0135 00:12:07:22 00:12:10:23
For over a year,
I collected and studied

0136 00:12:11:00 00:12:16:06
Film sequences with the motif
“workers leaving the factory.”

0137 00:12:18:18 00:12:24:08
What could be the aim of that
visual study?

Must there be an aim at all

0138 00:12:27:11 00:12:30:19
Think about the view of the
historian, the art historian.

0139 00:12:31:16 00:12:34:11
His eye roams
over thousands of statues

INTERFACE

0140 00:12:34:19 00:12:40:00
and discovers
something new in this figure,
in this boy by Critios –

0141 00:12:44:19 00:12:48:05
For the first time, the legs and
feet are not equally weighted:

0142 00:12:49:14 00:12:52:06
the body weight
rests on the left leg –

0143 00:12:52:16 00:12:55:07
consequently,
the right hip is a bit sunken,

0144 00:12:55:14 00:12:59:16
The right shoulder too; the
head turns slightly to the side.

0145 00:13:03:03 00:13:07:11
Calmness, capable
of tension at the same time.

0146 00:13:08:24 00:13:11:16
The human being is seen
differently: he is different.

0147 00:13:13:02 00:13:17:17
Perhaps we could say
that the boy represents
the isonomic citizen,

0148 00:13:17:19 00:13:20:22
although it's not so much
equality but rather freedom

0149 00:13:21:07 00:13:26:03
and the mobility it provides
that he expresses.

0150 00:13:35:16 00:13:39:23
Greek sculpture
is normally concerned

0151 00:13:40:00 00:13:44:16
With the formation of
similarities: of types
But in a new and different way.

0152 00:13:44:22 00:13:48:16
The peculiarity of the isonomic
citizen is not at issue here,

0153 00:13:48:18 00:13:51:15
but rather the human being
as he has now emerged:

0154 00:13:51:17 00:13:55:19
 Embedded in a field
 of opposing forces,

0155 00:13:56:08 00:13:58:08
 like the isonomic Polis.

0156 00:14:11:20 00:14:16:09
 It was while editing this film
 that I first understood

0157 00:14:16:22 00:14:20:15
 how to view images
 unintentionally, in one swoop,

0158 00:14:20:17 00:14:24:05
 until the blueprint of the film
 unfolded on its own.

0159 00:14:45:04 00:14:48:14
 Later I learned
 how to reclaim from the images

0160 00:14:48:19 00:14:51:01
 the text
 that would accompany them.

0161 00:14:51:07 00:14:54:09
 I spoke to the images
 and heard things from them.

0162 00:15:11:09 00:15:14:23
 This is how
 I began a film in 1977:

0163 00:15:19:05 00:15:22:07
 Because I couldn't get
 any money to make this film,

0164 00:15:22:22 00:15:25:13
 I had to earn it at other jobs.

0165 00:15:26:16 00:15:30:10
 I earned it in
 the cultural industry. As usual.

0166 00:15:32:04 00:15:36:11
 On the wall: the cross,
 perhaps a coordinate graph

0167 00:15:37:09 00:15:40:21
 Coordinates serve
 to determine a position –

INTERFACE

0168 00:15:41:07 00:15:43:23
in this case, images were
to measure that determination.

0169 00:15:47:07 00:15:50:17
Right after that, we see the
author as he clears his table

0170 00:15:51:02 00:15:53:03
until there's nothing
but a clear surface.

0171 00:15:53:20 00:15:56:08
Not white like a screen,
but black.

0172 00:15:59:15 00:16:03:07
The script jumps from the desk
into the scenes of the film.

0173 00:16:03:18 00:16:05:11
A jump back in time,

0174 00:16:05:13 00:16:08:24
Into the war
and revolution year of 1917.

0175 00:16:11:04 00:16:15:24
The author brings to life a text
handed down to him from
history.

0176 00:16:17:12 00:16:21:19
“When I was a Red Cross nurse
on the Western front in 1917,

0177 00:16:21:21 00:16:23:15
I asked the soldiers

0178 00:16:23:17 00:16:26:17
What they were fighting
and dying for.

0179 00:16:29:07 00:16:32:09
The screenplay,
or the textbook of history:

0180 00:16:32:11 00:16:34:21
it returns at the end of the film.

0181 00:16:35:10 00:16:39:05
The nurse has now been moved
to the author's position.

0182 00:16:44:16 00:16:49:13
 In this second war,
 which began no later than 1933,

0190 00:17:23:09 00:17:26:13
 Which I would never be able
 to share with anyone else.

0183 00:16:50:17 00:16:54:17
 Those who died had nothing
 more to say to those who lived.

0191 00:17:28:00 00:17:30:07
 Like mathematicians
 Who can't find anyone

0184 00:16:56:00 00:16:57:24
 Why they died,

0192 00:17:30:19 00:17:33:12
 to tell about their work.

0185 00:16:58:13 00:17:01:22
 Could have been learned
 from the last war.

0193 00:17:36:21 00:17:40:24
 Here I am at work, transferring
 every shot from a film

0186 00:17:06:16 00:17:09:10
 In this war,
 my diary remains empty.

0194 00:17:41:01 00:17:43:19
 from one tape to another

0187 00:17:09:24 00:17:12:04
 Learning is discouraged.

0195 00:17:44:14 00:17:47:13
 I only take 12 frames from each
 shot,

0188 00:17:17:22 00:17:20:08
 It often seemed
 that I was experiencing things

0196 00:17:48:07 00:17:51:14
 and I reproduce
 half a second from each shot.

0189 00:17:20:10 00:17:23:07
 In the hours, days and years
 at the editing table

INTERFACE

0197 00:17:57:08 00:18:03:00
This is a lengthy process, so I
can talk
about other things.

0198 00:18:08:16 00:18:11:04
Metaphor means to transfer.

0199 00:18:11:18 00:18:14:19
I'm transferring
from image 1 to image 2 here.

0200 00:18:19:12 00:18:22:00
When cinema was invented
100 years ago,

0201 00:18:22:10 00:18:24:22
It came
a few centuries too late.

0202 00:18:25:21 00:18:28:00
We really should have
invented the photographic
image

0203 00:18:28:02 00:18:33:03
a few centuries before,
as Europe was breaking out into
the rest of the world.

0204 00:18:37:18 00:18:39:19
But when film was invented,

0205 00:18:40:00 00:18:42:20
there were hardly any
white patches left on the map.

0206 00:18:50:20 00:18:53:23
Here is the initial outcome
Of our analytic transfer.

0207 00:19:00:03 00:19:05:12
It's evident
that the film summarized here
contains a sequence of still
images,

0208 00:19:06:06 00:19:10:01
followed by a sequence of
moving
images; then stills again,

0209 00:19:10:06 00:19:11:24
and so on.

0210 00:19:12:01 00:19:14:16
The moving images
have no accompanying text.

0211 00:19:31:15 00:19:34:21
Here I am at work, transferring
the moving images of this film

0212 00:19:35:04 00:19:37:12
from one tape to another,

0213 00:19:38:05 00:19:41:02
whereby I reproduce
3 seconds from each shot.

0214 00:19:54:07 00:19:56:15
This is a lengthy process

0215 00:19:57:00 00:19:59:24
so we can talk about other
things.

0216 00:20:05:02 00:20:07:10
Today I can barely think
through a new film

0217 00:20:07:12 00:20:09:17
If I'm not
at the editing station.

0218 00:20:11:06 00:20:14:07
I write into the images and
then read something out of
them.

0219 00:20:18:15 00:20:20:19
At the moment I'm toying
with the idea of a film

0220 00:20:20:21 00:20:23:12
About encoding
and decoding messages.

0221 00:20:24:04 00:20:28:03
Secret codes are used by lovers,
as well as by the military.

0222 00:20:30:01 00:20:33:22
This is the German
encoding machine "Enigma."

0223 00:20:35:04 00:20:38:04
The machine encodes
according to a program.

INTERFACE

0224 00:20:41:17 00:20:47:01

When you type
a letter into the machine,
You set off
an electrical impulse

0225 00:20:47:08 00:20:51:04

that travels
along a certain path
Depending on
the cylinder positions

0226 00:20:51:13 00:20:54:11

And leads to the illumination
of different letters.

0227 00:20:58:00 00:21:00:13

During the second world war
the English succeeded

0228 00:21:00:15 00:21:03:23

In building a machine capable
of breaking the German code.

0229 00:21:10:15 00:21:14:17

Led by Alan Turing,
they built a mega-calculator

0230 00:21:15:04 00:21:18:09

Which was critical to the
development of the computer.

0231 00:21:20:16 00:21:25:00

Turing delighted in perceiving
human intellect as a machine.

0232 00:21:25:20 00:21:28:07

He wanted to think
like a machine himself.

0233 00:21:31:02 00:21:34:07

E, A, M,

0234 00:21:36:08 00:21:39:12

E, X, P

0235 00:21:40:16 00:21:43:12

E, U, F,

0236 00:21:44:12 00:21:47:11

M, J, M,

0237 00:21:48:05 00:21:49:23

N, A.

0238 00:21:57:03 00:22:00:13
Here is the next outcome
of our analytic transfer:

0239 00:22:03:11 00:22:06:15
It's evident that
the shots repeat themselves

0240 00:22:06:17 00:22:08:23
According to
the rules of permutation.

0241 00:22:10:13 00:22:14:20
When I assembled this film,
I based it on a simple program,

0242 00:22:15:14 00:22:19:02
By which the shots would be
Combined and recombined.

0243 00:22:20:07 00:22:22:11
A program provides order.

0244 00:22:25:12 00:22:28:19
At that time I was thinking of
the compositional rules of
music

0245 00:22:29:05 00:22:34:01
Or of the wheels in a slot
machine –
Not about the rotors in an
encoder

0246 00:22:34:15 00:22:37:11
That determine
the transposition of a letter.

0247 00:22:52:17 00:22:56:04
Here you see the author
as he pages through a book

0248 00:22:56:06 00:22:58:13
With pictures of Algerian
women.

0249 00:23:03:23 00:23:06:06
Faces that have
worn the veil till now.

0250 00:23:08:09 00:23:11:10
The veil covers the mouth,
nose and cheeks,

0251 00:23:12:07 00:23:13:19
And leaves the eyes free.

0252 00:23:16:03 00:23:19:01
With his hand he covers up
a part of the face

0253 00:23:19:13 00:23:22:03
And thereby
establishes a new frame

0254 00:23:36:17 00:23:39:07
Alan Turing's biography
isn't the issue;

0255 00:23:40:02 00:23:43:12
Nor a film about espionage
or counterespionage.

0256 00:23:45:01 00:23:48:14
Might this editing station
be an encoder,

0257 00:23:49:01 00:23:51:12
or a decoder?

0258 00:23:52:21 00:23:57:19
Is it about decoding
a secret, or keeping it?

Harun Farocki (1944-2014), artista e cineasta alemão, nascido na República Tcheca, realizou cerca de 120 obras entre filmes e instalações que questionam as imagens de forma bastante original e crítica. Dentre suas obras destacam-se *O fogo inextinguível* (1969); *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (1988) e instalações como *Interface* (1995), *Jogos sérios* (2014) e *Paralelo I-IV* (2010-2014).

Harun Farocki (1944-2014), German artist and filmmaker, was born in the Czech Republic. Beginning in 1967, he made around 120 audiovisual works (among them films and installations) that sought to question the practice of image-making in a highly original and critical manner. Highlights from his body of work include films such as *The Inextinguishable Fire* (1969) and *Images of the World and the Inscription of War* (1988) and installations like *Interface* (1995), *Serious Games* (2014), and *Parallel I-IV* (2010-2014).

COLABORADORES

Contributors

Alfredo Suppia é professor do Departamento de Cinema (DECINE) e do Programa de Pós-graduação em Múltiplos Meios da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). É membro da Sociedade Brasileira para os Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE) e da Science Fiction Research Association (SFRA), autor de *A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner* (Juiz de Fora: ed. UFJF, 2011), *Cinemas Independentes: Cartografias para um fenômeno audiovisual global* (Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2013), *Atmosfera rarefeita: a ficção científica no cinema brasileiro* (São Paulo: Devir, 2013), entre outras publicações.

Alfredo Suppia is Professor in the Department of Cinema (DECINE) and in the Graduate Program of Multimedia Studies at the State University of Campinas (UNICAMP). He is a member of the Brazilian Society for Cinema and Audiovisual Studies (SOCINE) and of the Science Fiction Research Association (SFRA). He has authored the books *A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner* (UFJF, 2011), *Cinemas Independentes: Cartografias para um fenômeno audiovisual global* (UFJF, 2013), and *Atmosfera rarefeita: a ficção científica no cinema brasileiro* (Devir, 2013), among other publications.

Erika Balsom é professora de estudos de cinema e artes liberais no King's College de Londres, especializada em estudos sobre a imagem em movimento na arte. Ela é autora de *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam University Press, 2013) e co-editora de *Documentary Across Disciplines* (MIT Press, 2016). Seu próximo livro, *After Unicity: A History of Film and Video Art in Circulation* será lançado pela Columbia University Press em 2017. Ela é colaboradora frequente das revistas *Artforum* e *Sight and Sound* e tem publicado amplamente em revistas acadêmicas e catálogos de exposições.

Erika Balsom is Senior Lecturer in Film Studies and Liberal Arts at King's College London, specializing in the study of the moving image in art. She is the author of *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam University Press, 2013) and the co-editor of *Documentary Across Disciplines* (MIT Press, 2016). Her next book, *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*, will be published by Columbia University Press in 2017. She is a frequent contributor to the journals *Artforum* and *Sight and Sound*, and she has also published widely in academic journals and in exhibition catalogues.

Jane de Almeida é professora da PUC/SP e da Pós-graduação em Educação, Arte e História da Cultura do Mackenzie-SP, onde coordena o Laboratório de Artes Cinemáticas (LabCine) e desenvolve pesquisas sobre cinema, novas tecnologias e arte contemporânea. Ela foi visiting fellow da Universidade de Harvard e professora visitante da Universidade da Califórnia de San Diego. Curadora de exposições tais como: *Bispo do Rosário: Ordenação e Vertigem* (CCBB, 2003); *Alexander Kluge* (CCBB São Paulo e Brasília); e *Harun Farocki: programando o visível* (Paço das Artes, 2016). Organizou os livros *Grupo Dziga Vertov* (Witz Edições, 2005); e *Alexander Kluge: O Quinto Ato* (CosacNaify, 2007), entre outras publicações.

Jane de Almeida is Professor at PUC/SP and Graduate School Professor of Education, Art and Cultural History at Mackenzie-SP, where she coordinates the Cinematic Arts Laboratory (LabCine) and develops studies of cinema, new technologies, and contemporary art. She was a Visiting Fellow at Harvard University and a Visiting Professor at the University of California, San Diego. She has curated exhibitions such as: *Bispo do Rosário: Ordering and Vertigo* (Centro Cultural Banco do Brasil, 2007); *Alexander Kluge* (CCBB São Paulo and Brasília, 2007); and *Harun Farocki: Programming The Visible* (Paço das Artes, 2016). She organized and edited the books *Dziga Vertov Group* (Witz Edições, 2005); and *Alexander Kluge: O Quinto Ato* (Cosac Naify, 2007), among other publications.

Patricia Moran é professora do Curso Superior do Audiovisual e programa de pós graduação em Meios e Processos Audiovisuais ECA/USP. Diretora do CINUSP Paulo Emílio. Pesquisa Performances Audiovisuais em tempo real com heterogêneas poéticas, tema sobre o qual tem escrito, organizado livros e eventos. Dirigiu diversos curtas narrativos, não-narrativos, documentários e vídeos exibidos e premiados em diversos

festivais. Ela é coordenadora (com Janaina Patrocínio) de livros como *Machinima* (Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP, 2011).

Patricia Moran is Professor of the Superior Audiovisual Course and Graduate Program in Audiovisual Processes at ECA/USP and the director of CINUSP Paulo Emilio. She conducts research on real-time audiovisual performances with heterogeneous poetics, a theme about which she has written and edited books as well as organized events. She has directed several short narrative, non-narrative, documentary, and video works that have screened and been awarded prizes at diverse festivals. She is the editor (with Janaina Patrocínio) of books including *Machinima* (Pró-Reitoria de Cultura e Extensão da USP, 2011).

Priscila Arantes é diretora artística e curadora do Paço das Artes, equipamento da Secretaria de Estado da Cultura, desde 2007, e professora da graduação e pós graduação da PUC/SP no curso Arte: História, Crítica e Curadoria. É pós-doutora pela Pennsylvania State University (EUA), autora de *Arte@ Mídia: perspectivas da estética digital* (Ed.Senac/Fapesp, 2007), *Arte – História, Crítica e Curadoria* (EDUC, 2014), e *Reescrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia* (Editora Sulina, 2015). Dentre suas curadorias destacam-se: *Arquivo Vivo* (2013); *Abrigo de paisagem/ Veículo de passagem*(2015); de Rodrigo Braga; e *ISSOÉOSSODISSO* (2016), de Lenora de Barros.

Priscila Arantes is the Artistic Director and curator of the Paço das Artes, an institution linked to the São Paulo State Secretary of Culture, since 2007. She is also a professor in the undergraduate and graduate course Art: History, Critics and Curatorship at PUC/SP. She did a post-doctorate at Pennsylvania State University (U.S.A.) and she is the author of *Arte@Mí-*

dia: perspectivas da estética digital (Ed. Senac/Fapesp, 2007), *Arte – História, Crítica e Curadoria* (EDUC, 2014), and *Re/Escritura(s) da arte contemporânea: história, arquivo e mídia* (Sulinas, 2015). She has curated exhibitions such as: *Arquivo Vivo* (2013); *Abrigo de paisagem/Veículo de passagem* (2015), from the artist Rodrigo Braga; and *ISSOÉOSSODISSO* (2016), from the artist Lenora de Barros.

Sergio Nesteriuk é doutor em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Foi videomaker e produtor artístico e cultural no Museu da Imagem e do Som (MIS) de São Paulo e na Fundação Memorial da América Latina. Atualmente, é professor na Universidade Anhembi Morumbi, onde atua também junto ao Programa de Pós-Graduação em Design. É consultor de roteiro e dramaturgia do Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – ANIMATV. Realizador independente nas áreas de produção sonora, audiovisual e hipermídia, é autor de *Dramaturgia de Série de Animação*.

Sergio Nesteriuk holds a doctorate in Communications and Semiotics from PUC-SP. He has made videos and acted as a producer of artistic and cultural events through the Museum of Image and Sound (MIS) and through the Latin America Memorial Foundation, both of them in São Paulo. He is currently a professor at Anhembi Morumbi University, where he also works in the graduate program in Design. He is additionally a script and storytelling consultant for the Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – ANIMATV (Program for Fostering Production and Broadcasting of Brazilian Animated Series). He works independently in the fields of sound, audiovisual, and hypermedia production, and is the author of *Dramaturgia de Série de Animação* (*Storytelling in Animated Series*).

Thomas Elsaesser professor emérito no Departamento de Mídia e Cultura da Universidade de Amsterdã e ensina na Universidade Columbia desde 2013. Suas pesquisas versam sobre história e teoria do cinema, cinema alemão e europeu, novas mídias e instalações. É autor de livros *German Cinema: Terror and Trauma: Cultural Memory Since 1945* (Routledge, 2013); (com Malte Hagener) *Film Theory: An Introduction Through the Senses* (Routledge, 2015). É o organizador de *Harun Farocki: Working on the Sightlines* (Amsterdam Univ. Press, 2004).

Thomas Elsaesser is Professor Emeritus in the Department of Media and Culture at the University of Amsterdam and has taught at Columbia University since 2013. His research examines the history of film theory, German and other European cinema traditions, new media, and installations. He is the author of books such as (with Malte Hagener) *German Cinema: Terror and Trauma: Cultural Memory Since 1945* (Routledge, 2013) and *Film Theory: An Introduction Through the Senses* (Routledge, 2015). He also edited the book *Harun Farocki: Working on the Sight-lines* (Amsterdam University Press, 2004).

CRÉDITOS

Credits

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
São Paulo State Government

Governador do Estado de São Paulo
São Paulo State Governor
Geraldo Alckmin

Secretário de Estado da Cultura
State Secretary of Culture
Marcelo Mattos Araujo

Coordenadora da Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico
Coordinator of the Museological Patrimony Unit
Renata Vieira da Motta

PAÇO DAS ARTES ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA
Paço das Artes Social Cultural Organization

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Administrative Board

Presidente *President*
Antônio Hermann

Vice-Presidente *Vice President*
James Sinclair

Conselheiros
Board Members
Cecília Ribeiro, Marcello Hallake,
Max Perlingeiro, Nilton Guedes,
Renata Leticia

Diretor Executivo
Executive Director
André Sturm

Diretor Administrativo-Financeiro
Financial Management Director
Jacques Kann

PAÇO DAS ARTES

Diretora Artística e Curadora
Artistic Director and Curator
Priscila Arantes

Núcleo de Comunicação
Communications Nucleus
Carolina Ferreira

Núcleo de Documentação
Documentation Nucleus
Natália Fabrício Lima
Núcleo Educativo
Education Nucleus

Coordenadora
Coordinator
Christiana de Moraes e Silva

Equipe
Team
Thiago Dombrowski

Núcleo de Montagem
Assembly Nucleus

Coordenadora
Coordinator
Maria Gonçalves da Silva

Equipe
Team
Aldo P. R. Filho
Alexandre Oliveira Rodrigues

Anderson S. Moraes da Silva
Moises dos Santos Silva
Renan Leonardo de Jesus
Salvador Febronio S. Filho

Núcleo de Projetos
Projects Nucleus

Coordenadora
Coordinator
Larissa Souto

Equipe
Team
Mariana Sesma
Vanessa Rodrigues

Núcleo Receptivo
Reception Nucleus
João da Silva Lourenço [Índio]
Maria Soraya Ximenes

Secretária da Diretoria Artística
Artistic Direction Secretary
Lívia Caroline da Silva

Harun Farocki:
Programando o visível

Harun Farocki:
Programming the Visible

Exposição realizada de 28 de janeiro a 27 de março de 2016 no Paço das Artes - Av. da Universidade, 1 - Cidade Universitária.

Exhibition held from January 28th – March 27th, 2016 at Paço das Artes Av. da Universidade, 1 - Cidade Universitária, São Paulo.

Artista

Artist

Harun Farocki

Curadora

Curator

Jane de Almeida

Design gráfico e identidade visual

Graphic Design and Visual Identity

Guilherme Falcão

Expografia

Expography

Henrique Gabbo Torres

Equipamentos audiovisuais

Audiovisual Equipment

Fusionáudio

Realização

Realization

Paço das Artes

**CONSELHO CIENTÍFICO
DA COLEÇÃO CINUSP
Scientific Board of the
CINUSP Collection**

Consuelo Lins
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Cristian Borges
Universidade de São Paulo

João Luis Vieira
Universidade Federal Fluminense

Jorge La Ferla
Universidad de Buenos Aires

Laura Mulvey
Birbeck, University of London

Oliver Fahle
Ruhr-Universität Bochum

Robert Stam
New York University

Steve Dixon
La Salle College of the Arts

COLEÇÃO CINUSP

1. ROBERT BRESSON (2011)

Daniel Ifanger, Rafael Nantes e Ricardo Miyada (Orgs.)

2. MACHINIMA (2012)

Patrícia Moran e Janaína Patrocínio (Orgs.)

3. JONAS MEKAS (2013)

Patrícia Mourão (Org.)

4. MONDO TARANTINO (2013)

Marcos Kurtinaitis (Org.)

5. ŽELIMIR ŽILNIK E A BLACK WAVE (2014)

Alfredo Suppia e Henrique Figueiredo (Orgs.)

6. QUEBRADA? - CINEMA, VÍDEO E LUTAS SOCIAIS (2014)

Wilq Vicente (Org.)

7. REALISMO FANTASMAGÓRICO (2015)

Cecília Mello (Org.)

8. CINEGRID: FUTUROS CINEMÁTICOS (2016)

Jane de Almeida, Thiago de André e Cícero Inácio da Silva (Orgs.)

9. CINEMA E CORPO (2016)

Ana Cristina Zimmermann e Soraia Chung Saura (Orgs.)

10. PAULO EMÍLIO: LEGADO CRÍTICO (2016)

Thiago Almeida e Nayara Xavier (Orgs.)

11. HARUN FAROCKI:

PROGRAMANDO O VISÍVEL (2017)

Jane de Almeida, Patrícia Moran e Priscila Arantes (Orgs.)

CINUSP





CINUSP

