

A liberdade na poética tecnológica de Harun Farocki

FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA¹

Harun Farocki é um nome conhecido no cinema e na arte contemporânea. Enveredou por ambos os campos, associado a filmes de diferentes durações e videoinstalações em película, vídeo e imagem computadorizada. Guerra, política e economia são alguns dos temas abordados, conectados entre si por uma busca incessante pela construção de um olhar histórico através das imagens. Este texto propõe investigar a questão da liberdade na poética tecnológica de Farocki, através da análise interpretativa das instalações *Interface* (1995) e *Paralelos* (2012-2014). Essa investigação do seu gesto poético visa contribuir com uma pesquisa mais ampla sobre as relações entre arte e política no contexto atual, no qual a informática e a telemática são aproveitadas predominantemente para a difusão de imagens clichês.

¹ Doutoranda em Estética e História da Arte pela Universidade de São Paulo (PGEHA-USP), com pesquisa sobre imagens de tempo nas poéticas tecnológicas, sob orientação do prof. Dr. Ricardo Nascimento Fabbrini.

I. Codificação e decodificação

I.I. A construção de sentido na relação entre as imagens

A primeira videoinstalação de Farocki, *Interface* (1995), foi realizada a partir de uma encomenda que lhe pedia para abordar seu processo criativo². O artista transforma essa proposta em uma oportunidade para constituir um vídeo em formato ensaístico que retrata as implicações contidas no gesto de edição em audiovisual, o qual se move, nos termos utilizados por Farocki, entre a “codificação” e “decodificação” de “segredos”³ através das relações entre telas, imagens, textos e sons.

Essa obra consiste em comentários do próprio artista sobre questões relativas às imagens, especialmente técnicas, a partir da rememoração de trechos de seus filmes anteriores, tais como *Videogramas de uma revolução* (1992), *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (1988), *Fogo que não se apaga* (1969), *A saída dos operários da fábrica* (1995) e *Uma imagem* (1983). Cenas desses filmes são dispostas em paralelo com novas imagens em que o artista aparece realizando gestos ou comentários. Assim como ocorre posteriormente com a maior parte das suas instalações, *Interface* é composta por dois vídeos posicionados lado a lado horizontalmente. Inspirada por *Numéro Deux* (1975), de Jean-Luc Godard, a tela dupla cria associações de significado dinâmicas entre imagens e palavras pela sucessão e simultaneidade⁴. Em seu primeiro minuto são estabelecidos os

² *Lille métropole musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut*. Cf. EHMANN, Antje. “Working with Harun Farocki’s work”. In: EHMANN, Antje; GUERRA, Carles. (Ed.) *Harun Farocki: Another kind of empathy*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 2016, p. 35.

³ Farocki finaliza *Interface* com o seguinte comentário: “Esta mesa de edição seria talvez um codificador ou um decodificador? Trata-se de decodificar um segredo, ou de mantê-lo?” A transcrição de seus comentários nessa obra pode ser encontrada em: FAROCKI, Harun. “Interface”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. (Orgs.) *Harun Farocki: Programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2017, p. 295-314.

⁴ Farocki afirma: “Em 1975, quando Godard fez *Numéro Deux*, um filme realizado em 35 mm onde são mostrados (quase sempre) dois monitores de vídeo, tive a certeza de que se estava colocando em cena uma nova experiência na ilha de edição de vídeo, a comparação de duas imagens.

princípios que a guiarão.

Um vídeo inicia com o *close* na mão de Farocki tomando notas em um caderno, enquanto outro mostra uma televisão em plano médio, na qual a figura de um político aparece discursando (mas não ouvimos suas palavras). Ao mesmo tempo, a voz do artista em *off* diz: “Atualmente, não escrevo nem uma palavra, se não houver uma imagem simultaneamente na tela. Ou, melhor, em ambas as telas.”⁵ Logo de início somos provocados a pensar na relação entre palavra e imagem, e entre as imagens.

Mas a quais imagens ele se refere? A resposta é delineada na sequência. Enquanto na primeira tela o artista aparece sentado em uma mesa de edição, a tela ao lado mostra o percurso da câmera, que deixa de contemplar o político na televisão e passa a gravar a rua, através da janela do recinto no qual a televisão se encontra. Com isso, somos apresentados às três etapas da construção do discurso imagético: a captura da imagem, que neste caso ocorre na rua, a edição dessa imagem, onde Farocki se encontra sentado, e a sua difusão, que neste exemplo ocorre na televisão.

Essa apresentação inicialmente indicada pela articulação do movimento da câmera com a imagem de Farocki sentado na mesa de edição prossegue quando o artista nomeia seus componentes – o gravador, o painel de controle e o aparelho de reprodução. Na mesa, há também duas telas. A descrição desses elementos enfatiza a relação entre eles na construção do discurso imagético e estabelece que o significado é dado na relação entre as imagens.

Posterior a essa introdução, segue um trecho de *Videogramas de uma revolução* (1992), filme que trata do processo revolucionário romeno no final da década de 1980. Farocki realiza um gesto de moldura da imagem com suas mãos, ao mesmo tempo em que essa imagem aparece ao lado sem recorte nenhum. Com esse gesto, ressalta mais uma vez o ato de edição e a função representativa da imagem. Logo após o líder Ceaucescu começar seu último discurso antes da

O que essas duas imagens compartilham? O que uma imagem pode ter em comum com outra?” Cf. FAROCKI, Harun. “Influencia cruzada / Montaje blando”. In: *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013, p. 115, tradução nossa. Texto publicado pela primeira vez na revista *Trafic* n° 43 (2002) sob o título “*Quereinfluss / Weiche Montage*”.

⁵ FAROCKI, 2017, p. 296.

Revolução Romena de 1989, sua fala é interrompida, da mesma forma que a transmissão da sua imagem pela televisão. A revolta ocorre no contra-campo do espaço inscrito no quadro midiático. As reações de Ceaucescu e da imprensa são os indícios de que há algo que precisamos buscar além da imagem, afinal, como afirma Serge Daney: “Uma imagem é sempre mais e menos que ela mesma”⁶.

Farocki observa com sua voz em *off* que o início da revolta na Romênia “era o momento de abandonar o televisor e ir à rua”⁷. Diz: “Com esse gesto, a rua foi predestinada a ser um campo fértil.”; e repete: “Um feitiço. Um feitiço.”⁸ (*eine Beschwörung*). Essa fala sugere passar da contemplação da tela em direção à ação no espaço público, promovendo o engajamento com os eventos políticos que estavam ocorrendo. Esse engajamento poderia acontecer de diferentes formas, inclusive com o auxílio da própria câmera na criação de imagens que evocassem (*beschwören*) pontos de vista. Essas outras evocações constituiriam um espaço de liberdade além dos confins do quadro midiático.

O processo de edição dos eventos registrados seria o próximo passo desse engajamento. Farocki mostra as diferenças e semelhanças encontradas em película e em vídeo. Em comentário sobre a obra, Christa Blümlinger resume:

Neste olhar retrospectivo sobre suas próprias obras, Farocki exhibe o painel de edição eletrônica como um laboratório no qual a diferença estética entre ‘edição’ de cinema e ‘composição’ eletrônica ou digital (para citar Lev Manovich), ou entre a ‘montagem’ do cinema e a ‘mixagem’ eletrônica (para usar uma distinção expressa por Philippe Dubois), se torna visível.⁹

⁶ DANEY, 1991 apud BLÜMLINGER, Christa. “Harun Farocki: Estratégias críticas”. In: MOURÃO, Dora G., BORGES, Cristian, MOURÃO, Patrícia. (Org.) *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010, p. 153.

⁷ FAROCKI, 2017, p. 297.

⁸ *Ibid.*, p. 298.

⁹ BLÜMLINGER, Christa. “The art of the possible: Notes about some installations by Harun Farocki”. In: LEIGHTON, Tanya (Ed.). *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing in association with Afterall, 2008, p. 274, tradução nossa. A autora se refere às publicações: MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001; DUBOIS, Philippe. “La question vidéo face au cinéma: Déplacements esthétiques”.

Porém, apesar de distintos em sua materialidade e em suas possibilidades de combinação iniciais, ambos os modos de proceder constituem significados na relação entre imagens. Com trechos do filme *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (1988), o artista questiona como duas imagens se relacionam e afirma que uma imagem pode comentar outra através da sua relação. Tal prática revela muito sobre seu gesto poético, a saber, o comentário de imagens com imagens.¹⁰

Essa ideia é corroborada por Antje Ehmman em sua observação sobre a prática didática de Farocki. A autora diz:

Em suas aulas de cinema, HF e seus estudantes primeiramente assistiam a um filme juntos, em sua totalidade, preferencialmente em um cinema. Então – às vezes ao longo de uma semana – ele usava um DVD na sala de aula para analisar o filme cena a cena, às vezes tomada por tomada. Enquanto fazia isso, distanciava-se deliberadamente do enredo do filme, da sua história, da psicologia de seus personagens, de qualquer tentação de identificação com suas figuras e situações. Ao invés disso, atentava-se a como o filme é feito e a suas estruturas, para então chegar ao seu DNA, seu diagrama. E isso no espírito do dito de Helmut Färber: “Alguns dissecam um pássaro para comê-lo, outros para descobrir como voar.” Claro que HF pertencia aos “outros”.¹¹

Suas considerações demonstram que as ações desempenhadas por Farocki tanto em sala de aula quanto em suas obras visavam “dissecar” as imagens, ou, em outros termos, verificar minuciosamente a construção de sentido na relação entre elas. Daí decorre a ênfase dada em *Interface* no passo a passo da constituição de um filme, o qual abrange as etapas de gravação, edição e difusão.

In: BEAU, Frank; DUBOIS, Philippe; LEBLANC, Gerard. *Cinéma et dernières technologies*. Paris and Brussels: De Boeck, 1998.

¹⁰ Cf. FAROCKI, Harun. “A máquina sempre quer algo de você.” Entrevista com Harun Farocki. In: *Devires*, v.12. Belo Horizonte, 2015, p. 195. Entrevista concedida a Ednei de Genaro e Hermano Callou.

¹¹ EHMANN, op. cit., p. 25.

1.2. A provocação ao espectador

Outras características da poética de Farocki são evidenciadas em *Interface* com seus comentários sobre os demais filmes. *Fogo que não se apaga* (1969) começa com uma performance do artista constituída pela leitura do depoimento de Thai Binh Dan, um vietnamita atingido por uma bomba de napalm na época do confronto do seu país com os Estados Unidos. Farocki encontra-se sentado, em frente a uma mesa sobre a qual repousa o documento que será lido. Sua imagem em plano médio e fixo sugere a atenção ao acontecimento narrado. O início do depoimento é marcado pelas seguintes palavras proferidas pelo artista: “Quero reportar os crimes que os imperialistas norte-americanos cometeram contra mim e meu vilarejo”¹². Após essa frase, Farocki encara brevemente o espectador e prossegue a leitura. Ao terminar, olha diretamente para a câmera e diz:

Como podemos demonstrar os efeitos do napalm e mostrar os ferimentos por ele provocados? Se lhes mostrarmos uma foto de ferimentos por napalm, vocês fecharão os olhos. Primeiro, fecharão os olhos diante das fotos. Depois, fecharão os olhos diante da lembrança. Depois, fecharão os olhos diante dos fatos. Depois, fecharão os olhos diante do contexto. Se lhes mostrarmos uma pessoa com ferimentos por napalm, vamos ferir seus sentimentos. Se ferirmos seus sentimentos, vai lhes parecer que os estamos expondo ao napalm, a suas próprias custas. Só podemos dar-lhes uma vaga noção de como o napalm age.¹³

Neste momento, a câmera dá um *zoom* nos antebraços do artista sobre a mesa, que queima um deles com um cigarro. Uma voz em *off* comenta: “Um cigarro queima a uma temperatura de cerca de 400 graus. Napalm queima com um calor de 3.000 graus.”¹⁴ Ao invés de expor a violência da guerra de forma literal, Farocki indica os efeitos da queimadura por napalm pela desproporção entre os números comentados. O aspecto simbólico da comparação é mais efetivo do que

¹² FAROCKI, 2017, p. 300.

¹³ *Ibid.*, p. 301-302.

¹⁴ *Id.*

qualquer tentativa de sensibilização pelo próprio acontecimento. Farocki sabe que a superexposição desgasta o choque das atrocidades, esvaziando-as, portanto se coloca na direção contrária.

Fogo que não se apaga é constituído como uma provocação dos limites éticos contidos na relação entre guerra e ciência. Assim como na instalação *Jogos sérios IV: Um sol sem sombra* (2010), o questionamento é lançado para o espectador. Nessa instalação, somos informados sobre dois sistemas de realidade virtual utilizados pelos militares norte-americanos, um para o treinamento dos soldados e outro para a sua reabilitação em casos pós-traumáticos. Farocki observa que, embora parecidos, os sistemas se distinguem em sua função e também no modo como são construídos, pois o usado para reabilitação é mais precário. O vídeo termina com essa informação, deixando ao espectador a avaliação sobre a ética contida nesse detalhe. Em *Interface*, o comentário sobre *Fogo que não se apaga* avança até uma analogia entre o braço queimado pelo cigarro e um animal queimando em laboratório, indicando a relação entre ciência e guerra. Os efeitos do napalm, simbolizados pelo toque do cigarro em sua pele, são resultado do conflito bélico, mas também da tecnologia desenvolvida em laboratórios científicos. Desta forma, comenta Farocki, “o autor se compara com um animal dos laboratórios de pesquisas” e seu “local de trabalho com um laboratório”.

Mas o que acontece em uma mesa de edição pode ser comparado a um experimento científico? A resposta que o filme indica é negativa, caso a investigação se pretenda isenta. Cada gesto de edição representa um modo de enunciação, portanto a isenção não é possível. Farocki ressalta que as imagens apresentadas – da empresa Dow Chemical e da sua própria mesa de edição – são “modelos”: modelos de trabalho, modelos de ciência, imagens que pretendem representar um determinado evento ou situação.

1.3. O condicionamento do gesto

A próxima obra lembrada pelo artista é *A saída dos operários da fábrica* (1995). Esse filme mostra cenas de operários se locomovendo na saída de fábricas, coletadas na história do cinema em filmes como o título homônimo dos irmãos Lumière, ou ainda *Metrópolis* (1927) e *Só a mulher peca* (1952), de Fritz Lang. Em *Inter-*

face, Farocki coloca tais imagens em paralelo com fotografias de *Efebo de Critios*. Enquanto essa escultura grega pode ser compreendida como a “representação do cidadão isonômico”, o movimento dos operários indica a “polis isonômica”. *Efebo de Critios* inaugura a representação de um corpo equilibrado, porém não simétrico – a cabeça está virada para o lado e o corpo se apoia ligeiramente sobre a perna esquerda. Por sua vez, *A saída dos operários da fábrica* constitui uma massa homogênea que se move em direções programadas. Duas formas de representação em dois momentos distintos da história. Articulado à revolução industrial, o cinema é capaz de captar e exibir os movimentos de massa dos trabalhadores, evidenciando seus condicionamentos, ao mesmo tempo em que garante um espaço para liberdade por meio da sua conscientização. Em seu famoso ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936), Walter Benjamin é visionário dessa qualidade distintiva ao afirmar:

Através dos seus grandes planos, de sua ênfase sobre pormenores ocultos dos objetos que nos são familiares e de sua investigação dos ambientes mais vulgares sob a direção genial da objetiva, o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência e, por outro, assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade.¹⁵

De acordo com essa ideia, os planos gerais de *A saída dos operários da fábrica* ressaltam as sujeições dos trabalhadores e também a possibilidade de insurgência contra o sistema industrial que os limita. Revela, deste modo, o condicionamento do gesto na imagem, o qual pode aparecer em outros contextos, como demonstra a obra comentada por Farocki na sequência de *Interface*.

Uma imagem (1983) consiste em um documentário ou filme “observacional” que registra uma sessão de fotos da revista *Playboy*. Seu caráter observacional se refere à ausência de comentários escritos ou falados. Farocki registra a sessão de modo a dar ao espectador a sensação de que apenas observa os eventos. Contudo,

¹⁵ BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1936). In: *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. (Obras escolhidas, v. 1) São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 189.

trata-se apenas de uma sensação, pois, embora não interfira nas ações desempenhadas pela equipe de produção, realiza um comentário silencioso na condução da câmera: seus planos gerais e de longa duração enfatizam o processo de produção por trás do modelo de beleza e sensualidade feminina em construção, destacando a sua artificialidade. Tal gesto contrapõe a ideia de que haveria uma transparência inerente à fotografia no sentido representativo. Tanto em *Uma imagem* quanto em *A saída dos operários da fábrica*, o caráter de artifício da imagem é ressaltado.

Ainda em *Interface*, Farocki aproxima os recortes e estratégias de edição dos processos de codificação e decodificação em sistemas informação. Essa aproximação é evocada a partir do codificador utilizado pelos alemães na Segunda Guerra, *Enigma*. Referindo-se novamente a *Imagens do mundo e inscrições da guerra*, o artista afirma: “Pode-se notar que as imagens se repetem, seguindo as regras de uma permutação.”¹⁶ Há um gesto comum ao artista em uma mesa de edição e a um matemático: determinada combinação de dados pode criar “segredos” ou decifrá-los. É tal possibilidade de troca que permite evidenciar, paradoxalmente, as limitações e liberdades associadas às imagens.

2. Um novo tipo de construtivismo

2.1. Aproximações e distinções entre imagens técnicas

Questões abordadas em *Interface* ecoam na última obra de Farocki, a videoinstalação em quatro partes *Paralelos* (2012-2014). O cerne dessa obra consiste na constituição e nos limites das imagens computadorizadas, especialmente presentes nos jogos digitais. Imagens desses jogos são exibidas em telas duplas e únicas, acompanhadas por uma voz feminina em *off* que as comenta. Enquanto *Interface* versa sobre a formação das imagens em cinema (película) e em vídeo, a partir dos elementos implicados na sua montagem e edição, *Paralelos* considera a concepção das imagens produzidas por computador e suas combinações possíveis. A partir daí, torna-se possível investigar aproximações e distinções entre essas imagens técnicas.

¹⁶ FAROCKI, 2017, p. 313.

Paralelo I (2012) se concentra nas características e visualidades da imagem computadorizada. Através da história dos gráficos em jogos digitais, mostra uma evolução da imagem em direção ao fotorrealismo. Esse processo é evidenciado por meio da simulação de elementos naturais, tais como árvores, fogo, água e nuvens. Apesar da tentativa de reproduzir o modelo representativo, as imagens computadorizadas revelam “um novo tipo de construtivismo”. Se no cinema há o vento natural e o vento emulado pelas máquinas, nos jogos de computador há apenas um tipo de vento, resultante dos modelos científicos aplicados aos algoritmos.

As diferenças na concepção dessas imagens não anulam, contudo, as semelhanças entre seus processos de edição. Em *Paralelo I*, observamos um rapaz que cria uma animação de nuvens em um céu simulado por software. Sua mesa de edição pode ser aproximada das mesas apresentadas por Farocki em *Interface*. Embora os processos de montagem em película, vídeo e imagem digital envolvam diferentes técnicas, assemelham-se por darem a ver o significado construído na relação entre imagens.

Por exemplo, conforme já mencionado, *Uma imagem* ressalta o caráter de artifício do modelo feminino difundido pela revista *Playboy*. *A saída dos operários da fábrica* mostra o condicionamento do gesto dos operários na história do cinema. *Videogramas de uma revolução* evidencia a tentativa do governo romeno de estabelecer uma narrativa dos fatos pela televisão. Analogamente, a simulação de determinado ambiente nos jogos digitais visa provocar o engajamento do jogador com uma situação ou história construída com o uso de clichês de comportamento aplicados a algoritmos.

Um caso que atua nesse sentido é *Red Dead Redemption* (2010), jogo que se inspira no gênero cinematográfico *Western* e é mobilizado em *Paralelo II* (2012), juntamente com outros jogos de mundo aberto, para abordar as fronteiras dos mundos virtuais. Alguns jogos parecem infinitos, enquanto outros apresentam termos específicos. A continuação da série, *Paralelo III* (2014), trata dos limites dos objetos virtuais, os quais não possuem estrutura interna visível, apenas códigos subjacentes às imagens.

A série finaliza com *Paralelo IV* (2014), que enfoca a liberdade dos avatares virtuais e, por analogia, dos indivíduos que os controlam. O jogador, “herói”,

deve aprender as regras válidas na interação com os demais avatares, sejam eles representativos de outros indivíduos ou apenas elementos incontrolláveis que se envolvem no enredo¹⁷. Em várias cenas, o herói que acompanhamos os provoca e é respondido de diversas maneiras: alguns se assustam e fogem, outros revidam e ainda há os que interferem na ação, ajudando quem foi agredido.

Em outras situações, porém, não é possível provocar reação alguma; ou então o resultado é um erro, pelo qual o avatar entra em um ciclo do qual não pode sair. Esse é o caso da dona de uma loja que, ameaçada com uma arma de fogo, assusta-se e foge. Contudo, logo volta, pois o comando de sua programação determina que: se é ameaçada, deve deixar a loja; quando está fora, deve retornar. Acerca desse impasse, uma voz feminina em *off* ressalta: “Esta trágica constelação revela ao herói as limitações da liberdade de ação humana.”

A obra *Paralelos* questiona, portanto, qual liberdade seria possível aos indivíduos e grupos em ambientes programados desde a concepção da imagem até as formas de interação. O gesto de investigação minuciosa acerca da construção dos discursos realizado por Farocki em *Interface* é retomado, visando encontrar o “insuspeitado espaço de liberdade” nas imagens computadorizadas, especialmente em relação às formas de interação em seus ambientes virtuais. Contudo, não se trata de uma abordagem técnica, mas estética e política, conforme ressalta Thomas Elsaesser em sua análise sobre a série:

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. [...] 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.¹⁸

¹⁷ Chamados de *non-player character* ou NPC.

¹⁸ ELSAESSER, Thomas. “Simulação e o trabalho da invisibilidade: Paralelo I-IV de Harun Farocki”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. (Orgs.) *Harun Farocki: Programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2017, p. 161.

Quando comparada com as imagens técnicas anteriores (cinema e vídeo), portanto, a imagem computadorizada envolve reverberações políticas e estéticas à sua maneira, daí o “novo construtivismo”. Enquanto o cinema – também a fotografia e o vídeo – mantém relação direta da imagem com seu referente para mostrar seus condicionamentos e pormenores ocultos através das suas lentes, as imagens computacionais são concebidas matematicamente por sistemas baseados em conceitos científicos, portanto a demonstração dos modelos implicados nos programas que as concebem constitui uma questão a ser investigada para além da sua simbologia.

2.2. A concepção de aparelho em Vilém Flusser

A lógica de análise que investiga a aplicação dos modelos de programas informáticos na concepção de imagens encontra um desenvolvimento possível na tese de Vilém Flusser acerca das imagens técnicas, a qual foi exposta e aprofundada especialmente em *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* (1983)¹⁹ e *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade* (1985)²⁰. Segundo esse autor, o principal ponto a ser investigado com relação às imagens técnicas é a questão da liberdade. Sua abordagem em torno desse problema é especialmente fundamentada na noção de aparelho.

Flusser define as imagens como “superfícies que pretendem representar algo”²¹. O autor parte do pressuposto de que, assim como textos, imagens são mediações entre humanos e mundo. Por seu caráter intermediário, a imagem é sempre uma construção, um artifício, que pode servir para nos “orientar” ou “alienar”²². Especificamente, as imagens técnicas (fotografia, cinema, vídeo e imagem computadorizada) são produzidas por aparelhos, os quais são aplicações de conceitos científicos. A relação direta com esses conceitos é a diferença primordial entre essas

¹⁹ FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* (1983). São Paulo: Annablume, 2011.

²⁰ FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade* (1985). São Paulo: Annablume, 2008.

²¹ FLUSSER, 1983, p. 15.

²² *Ibid.*, p. 17-18.

imagens e as imagens tradicionais, as quais são compostas por eventos traduzidos em cenas pelo gesto manual.

As imagens podem ser observadas em um “golpe de vista” ou por um olhar mais detido – “*scanning*”. No primeiro caso, apenas um significado superficial pode ser alcançado. Já no segundo, é possível acessarmos um aprofundamento do significado, o qual será encontrado na relação entre a “intencionalidade” do emissor e do receptor.²³ No entanto, cada tipo de concepção da imagem – tradicional ou técnica – implica uma forma distinta de “deciframento” ou compreensão.

O “deciframento” das imagens tradicionais demanda a “decodificação”, pelo receptor, do pensamento do emissor manifesto em gesto manual.²⁴ Por exemplo, em uma pintura, devemos buscar o significado da imagem a partir da interpretação da sua simbologia, isto é, de seus elementos visuais, figurativos ou abstratos, bem como da gestualidade do artista, a exemplo das eventuais marcas ou ausências de expressão (texturas, rastros de pinceladas etc.).

Por sua vez, a compreensão da imagem técnica implica o “deciframento” da sua simbologia e do complexo “aparelho-operador”, que é constituído concomitantemente pelo pensamento do emissor e pelo programa utilizado para gerar a imagem. Tal “decodificação” é dificultada em relação às imagens tradicionais, pois o complexo “aparelho-operador”, nas palavras de Flusser, “parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado”²⁵. O autor se dirige especialmente à “aderência do real” em imagens concebidas por mecanismos automatizados, tais como as câmeras de fotografia, cinema e vídeo, mas não os distingue do computador. Sabemos, contudo, que os processos formativos da imagem computadorizada não partem do mesmo princípio das demais imagens técnicas, o que fica claro na seguinte síntese de Edmond Couchot:

Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na

²³ Ibid., p. 16.

²⁴ Nos termos de Flusser: “A codificação se processa ‘na cabeça’ do agente humano, e quem se propõe a decifrar a imagem deve saber o que se passou em tal ‘cabeça’.” (FLUSSER, 1983, p. 25)

²⁵ Ibid., p. 26.

tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Ela constrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética.²⁶

Embora as imagens computadorizadas não mantenham conexão com o “real” em seu processo de formação, seu complexo “aparelho-operador” pode ser tão ou mais enigmático para decifrar que os das demais imagens técnicas, o que corrobora a tese de Flusser. Em suma, para esse autor, se na imagem tradicional sabemos que há uma simbologia construída, marcada pelo gesto manual, na imagem técnica, gerada automaticamente, temos a impressão de que não há nada a ser decodificado; tudo está dado, nada está oculto.

Videogramas de uma revolução é um ótimo exemplo na obra de Farocki que ilustra essa questão. As imagens da TV nacional romena parecem representar a realidade política do país, mas transmitem apenas um recorte dos eventos que favorece a narrativa midiática. Até mesmo os revolucionários sabem que seu poder precisa ser comunicado para a população por meio da televisão para que seja efetivado. O acontecimento só se torna “real” quando transformado em cena. A imagem televisiva passa a impressão de que apresenta fatos, como se fosse a principal testemunha dos eventos transmitidos, eliminando assim o espaço de busca por algo além da imagem.

De acordo com Flusser, essa impressão de que não há nada além do que aparece na imagem técnica ocorre porque o complexo “aparelho-operador” é complicado demais para que possa ser compreendido. Mas o que há para ver nesse complexo além do aspecto simbólico das imagens? O que constitui a “caixa preta”? Segundo o autor, as imagens técnicas não mostram o mundo, mas conceitos relativos a ele. Em parte, esses conceitos são o suporte técnico-científico que constitui a estrutura dos dispositivos usados na produção dessas imagens. Cada imagem será produzida

²⁶ COUCHOT, Edmond. “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração”. In: PARENTE, André. (Org.) *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 42.

em um dispositivo específico, portanto é como se estivesse inscrita previamente nas virtualidades desse dispositivo. Os aspectos simbólicos das imagens técnicas são as superfícies manifestas na atualização das virtualidades de um determinado programa, por isso seu deciframento deve envolver esses aspectos e também os conceitos subjacentes.

Não se trata, porém, de uma decodificação puramente técnica, isto é, que visa conhecer a engenharia do aparelho fotográfico, cinematográfico e assim por diante. No exemplo de Flusser, qualquer fotografia – da clichê à poética – resulta do programa do aparelho fotográfico, o qual demanda do seu operador que tire o maior número possível de fotografias. Nesse sentido: “*O fotógrafo age em prol do esgotamento do programa e em prol da realização do universo fotográfico.*”²⁷ Essa solicitação implica “*viver, conhecer, valorar e agir em função de fotografias*”²⁸. Na síntese de Flusser:

Vivenciar passa a ser recombinar constantemente experiências vividas através de fotografias. *Conhecer* passa a ser elaborar colagens fotográficas para se ter “visão de mundo”. *Valorar* passa a ser escolher determinadas fotografias como modelos de comportamento, recusando outras. *Agir* passa a ser comportar-se de acordo com a escolha. [...] Trata-se de existência robotizada, cuja liberdade de opinião, de escolha e de ação torna-se observável se confrontada com os robôs mais aperfeiçoados.²⁹

O “esgotamento” do aparelho fotográfico envolve, portanto, bem mais do que apertar o botão que registra os eventos. A sua realização provoca mudanças profundas nos hábitos tanto individuais quanto coletivos. Uma observação semelhante é feita por Susan Sontag em *Sobre fotografia* (1977). A autora nota que: “Parece decididamente anormal viajar por prazer sem levar uma câmera. As fotos oferecerão provas incontestáveis de que a viagem se realizou, de que a programação foi cumprida, de que houve diversão.”³⁰ Em uma época marcada pelo consumo, a

²⁷ FLUSSER, 1983, p. 36, grifo do autor.

²⁸ Ibid., p. 87, grifo do autor.

²⁹ Id.

³⁰ SONTAG, Susan. *Sobre fotografia* (1977). São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 19-20.

fotografia atesta não apenas a sua possibilidade, mas a sua concretude. Contudo, ao mesmo tempo em que serve de prova de que uma determinada experiência ocorreu, reduz essa experiência a um souvenir. Esse é, portanto, um dos efeitos implicados na realização do aparelho fotográfico.

Os padrões de comportamento relativos aos gêneros fotográficos (como as fotografias de viagens) servem de indícios para a constatação de que nossas escolhas são induzidas pela co-implicação de aparelhos – em prol do seu aperfeiçoamento. No caso mencionado por Sontag é possível observar a co-implicação do aparelho fotográfico com o aparelho capitalista, que visa tornar tudo consumível. Nos termos de Flusser, o deciframento de um álbum fotográfico de viagens requer a análise simbólica dos eventos registrados e também a investigação do programa que pressupõe fotografá-los. É importante ressaltar, contudo, que a fotografia é apenas o exemplo escolhido por Flusser para explicar sua teoria, a qual se aplica aos demais aparelhos geradores de imagens técnicas, inclusive os computadores.

Flusser admite que aparelhos são resultado de uma intenção humana na sua origem, porém defende que essa intenção se perde à medida que os aparelhos passam a funcionar. Há uma hierarquia de aparelhos – por exemplo, o aparelho fotográfico, o aparelho industrial que produz o aparelho fotográfico etc. – mas não há um proprietário ou grande aparelho para o qual os demais respondem. Os aparelhos se co-implicam e seu único objetivo, nas palavras do autor, é que “programem a sociedade para um comportamento propício ao constante aperfeiçoamento dos aparelhos”³¹. Nesse sentido, sua posição difere das teses oriundas do marxismo. Embora não cite nomes propositalmente³², declara que a crítica marxista não toca o essencial, a *automaticidade dos aparelhos*, pois seu enfoque consiste na intenção humana subjacente.³³ Para o autor, a retomada de poder sobre os aparelhos será possível apenas se encararmos o problema da sua auto-

³¹ FLUSSER, 1983, p. 57.

³² No prefácio à edição brasileira de *Filosofia da caixa preta* declara: “Para que preserve seu caráter hipotético, o ensaio não citará trabalhos precedentes sobre temas vizinhos, nem conterà bibliografia. Espera-se assim criar atmosfera de abertura para campo virgem.” (1983, p. 08)

³³ Flusser demarca em mais de uma oportunidade (p. 20, 78, 89, 90 de *Filosofia da caixa preta*) a diferença de seu pensamento com as teses oriundas do marxismo, inclusive autores da Escola de Frankfurt. É possível verificar, contudo, pontos de contato entre a sua tese e considerações de Walter Benjamin, conforme apontados ao longo deste texto.

maticidade, uma vez que o humano não se encontra “cercado de instrumentos” como o artesão pré-industrial, nem “submisso à máquina” como o proletário industrial; mas “*amalgamado ao aparelho*”³⁴. Por não haver um grande vilão a ser combatido, mas tão somente um complexo “aparelho-operador”, a lógica dos aparelhos parece se constituir como inescapável, especialmente se considerarmos a informática e a telemática.

O vislumbre da liberdade estaria então na atuação humana “experimental” ou “menos provável” em cada programa, isto é, em um desempenho que de alguma maneira consegue burlar as regras estabelecidas – “jogar contra” elas³⁵. Segundo o autor, os aparelhos produzem imagens pouco prováveis do ponto de vista do universo – que caminha rumo à entropia –, mas mais prováveis do ponto de vista do aparelho. Analogamente, a ação experimental se dá na realização de imagens técnicas menos prováveis do ponto de vista dos aparelhos nos quais são produzidas.³⁶ Nesse contexto, indica Flusser: “Os novos revolucionários são fotógrafos, filmadores, gente do vídeo, gente de software e técnicos, programadores, críticos, teóricos e outros que colaboram com os produtores de imagens. Toda esta gente procura injetar valores, “politizar” as imagens, a fim de criar sociedade digna de homens.”³⁷ Tais considerações ecoam o pensamento benjaminiano, quando este autor contrapõe a estetização da política à politização da arte.³⁸

2.3. A construção de espaços de liberdade em Harun Farocki

Farocki parece concordar com o diagnóstico de Flusser acerca da necessidade de deciframos as imagens técnicas e seus programas, pois elabora obras críticas aos diversos aparelhos co-implicados a essas imagens. Utilizando recursos como

³⁴ Cf. FLUSSER, op. cit., p. 37.

³⁵ Em *Filosofia da caixa preta*, Flusser declara que “liberdade é jogar contra o aparelho”. (Ibid., p. 100)

³⁶ Cf. FLUSSER, 1985, p. 28-29.

³⁷ Ibid., p. 91.

³⁸ BENJAMIN, 1936, p. 196.

planos de longa duração, telas simultâneas e paralelos, expõe, por exemplo, os aparelhos das mídias (como em *Videogramas de uma revolução* e *Uma imagem*), da guerra (*Fogo que não se apaga*, *Imagens do mundo e inscrições da guerra* e *Jogos sérios*) e da indústria cultural (*A saída dos operários da fábrica* e *Paralelos*).

É como se muitos de seus filmes constituíssem subversões – ainda que momentâneas – dos programas subjacentes a esses aparelhos, ao torná-los visíveis, compreensíveis, isto é, ao decodificá-los. Ao evidenciar os condicionamentos implícitos às imagens “prováveis” através de obras “improváveis”, Farocki fornece ao espectador os subsídios necessários para que possa realizar por si o exercício da liberdade através do “deciframento” das imagens.

Como visto anteriormente, *Interface* se caracteriza essencialmente por evidenciar as operações poéticas de Farocki, mas também por constituir um ensaio sobre o gesto de criação em audiovisual. Uma determinada forma de edição – ou permutação de dados – é o que irá caracterizar a obra em cinema, vídeo ou, mais recentemente, em jogos digitais e imagens computadorizadas. Tal edição é responsável por construir uma imagem clichê ou uma imagem que resista a condicionamentos diversos.

A mesma questão reaparece, ainda que de forma implícita, na série *Paralelos*. A liberdade nos jogos digitais está relacionada à forma pela qual seus mundos são construídos e às possibilidades de interação em seus ambientes. Todo aspecto simbólico é resultado das aplicações de conceitos científicos. Se o aparelho fotográfico já era dificilmente decifrável, o aparelho digital é caixa preta ainda mais complexa, pois o que vemos em uma tela de computador é apenas a superfície sob a qual repousam programas que servem a diversos aparelhos co-implicados – técnicos, sociais, políticos etc. A decodificação ou o deciframento dos “segredos” subjacentes consiste em um novo desafio para os críticos e artistas.

O caso de Farocki é exemplar no sentido da construção de uma crítica que é ao mesmo tempo obra poética. Esse artista atua em matrizes de especificidades diversas – película, vídeo, imagem computadorizada – mantendo o foco nas ações que resultam em imagens clichês (prováveis) ou experimentais (improváveis). Sabe que tais ações não são isentas, mas pretendem programar os receptores, portanto realiza comentários de imagens com imagens e lança questões que cabem ao espectador responder, visando provocá-lo diante da sua relação com os

aparelhos. Gestos como o de Farocki são indispensáveis no contexto atual, pois o deciframento dos programas aos quais estamos amalgamados e dos modelos que seguimos constituem passos importantes na construção de espaços de liberdade.

Referências bibliográficas

- BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1936). In: *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. (Obras escolhidas, v. 1) São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 165-196.
- BLÜMLINGER, Christa. “Harun Farocki: Estratégias críticas”. In: MOURÃO, Dora G., BORGES, Cristian, MOURÃO, Patrícia. (Org.) *Harun Farocki: Por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010.
- _____. “The art of the possible: Notes about some installations by Harun Farocki”. In: LEIGHTON, Tanya (Ed.). *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing in association with Afterall, 2008, p. 273-282.
- COUCHOT, Edmond. “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração”. In: PARENTE, André. (Org.) *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 37-48.
- DANEY, Serge. “Montage obligé. La guerre, le Golfe et le petit écran”. In: *Devant la recrudescence des vols de sacs à main: cinéma, television, information (1988-1991)*. Lyon: Aléas, 1991.
- EHMANN, Antje. “Working with Harun Farocki’s work”. In: EHMANN, Antje; GUERRA, Carles. (Ed.) *Harun Farocki: Another kind of empathy*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 2016, p. 18-43.
- ELSAESSER, Thomas. “Simulação e o trabalho da invisibilidade: Paralelo I-IV de Harun Farocki”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. (Orgs.) *Harun Farocki: Programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2017, p. 147-177.
- FAROCKI, Harun. “A máquina sempre quer algo de você.” Entrevista com Harun Farocki. In: *Devires*, v.12. Belo Horizonte, 2015. Entrevista concedida a Ednei de Genaro e Hermano Callou.
- _____. “Influencia cruzada / Montaje blando”. In: *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013, p. 111-119.

- _____. “Interface’. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. (Orgs.) *Harun Farocki: Programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2017, p. 295-314.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* (1983). São Paulo: Annablume, 2011.
- _____. *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade* (1985). São Paulo: Annablume, 2008.
- SONTAG, Susan. *Sobre fotografia* (1977). São Paulo: Companhia das Letras, 2007.