UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E
HISTÓRIA DA ARTE

FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA

**Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas de Harun Farocki, Bill Viola e
Anthony McCall**

São Paulo
2019

FERNANDA ALBUQUERQUE DE ALMEIDA

**Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas de Harun Farocki, Bill Viola e
Anthony McCall**

Versão original

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação Interunidades em
Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo para a
obtenção do título de Doutora em Artes (Estética e História da Arte).

Área de concentração: Metodologia e Epistemologia da Arte

Orientador: Ricardo Nascimento Fabbrini

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de
Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

São Paulo

2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo da publicação
Biblioteca Lourival Gomes Machado
Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

Almeida, Fernanda Albuquerque de.

Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas de Harun Farocki, Bill Viola e Anthony McCall / Fernanda Albuquerque de Almeida ; orientador Ricardo Nascimento Fabbrini. -- São Paulo, 2019.

189 f. : il.

Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte) -- Universidade de São Paulo, 2019.

1. Arte Contemporânea. 2. Arte Tecnológica. 3. Filosofia da Arte. 4. Farocki, Harun, 1944-2014. 5. Viola, Bill, 1951-. 6. McCall, Anthony, 1946-. I. Fabbrini, Ricardo Nascimento. II. Título.

CDD 700.105

Nome: ALMEIDA, Fernanda Albuquerque de

Título: Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas de Harun Farocki, Bill Viola e Anthony McCall

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutora em Artes (Estética e História da Arte).

Aprovada em:

Banca Examinadora

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição _____

Julgamento _____

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição _____

Julgamento _____

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição _____

Julgamento _____

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição _____

Julgamento _____

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição _____

Julgamento _____

Aos meus pais e a Fofa.

Agradecimentos

Ao longo desta trajetória, houve encontros longos e breves com pessoas que contribuíram de formas distintas com o andamento da pesquisa. Por isso, agradeço: A Ricardo Fabbrini por sua generosidade e gentileza no compartilhamento de seus conhecimentos, valiosas sugestões e contribuições ao longo desse processo de pesquisa e formação acadêmica. A Artur Matuck pela abertura ao diálogo desde o mestrado. A Paula Braga pelas sugestões fundamentais durante o exame de qualificação. A Mateus Araújo pelo generoso diálogo na supervisão do estágio de docência. Novamente, a Artur Matuck, Paula Braga e Mateus Araújo pela participação na banca de defesa. Por isso, também agradeço a Gilberto Prado e Ruy Sardinha Lopes. A Branca de Oliveira, Silvia Laurentiz, Vinicius Spricigo e Wagner Souza e Silva pela abertura e sugestões. A John Hanhardt pela receptividade e gentis considerações. Aos colegas do Grupo de Estudos em Estética Contemporânea da USP (da velha e da jovem guarda) e à equipe do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica pelo aprendizado. A Eli Borges e Jeferson de Oliveira pela interlocução. A Águida, Joana, Paulo e Neusa pelo auxílio acadêmico no Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte.

Especialmente, agradeço aos meus pais por proporcionarem as condições para meu desenvolvimento pessoal e profissional. À minha mãe Cida nenhuma palavra é suficiente para expressar minha gratidão pelo exemplo de força, apoio e estímulo diários. Ao meu pai Eder agradeço pelo aprendizado do valor do esforço e da luta pela justiça. A Duda, Gabi, Thalita, Dinho e Murillo pelo carinho, risadas e aprendizados. A Lúcia e Yasmim pelo apoio, carinho e compreensão. Aos meus familiares pelos aprendizados constantes. Em especial, a Bruninha pelos compartilhamentos cotidianos. Ao meu avô José pelo exemplo de luta desde muito jovem. Às minhas avós Lourdes e Ada pelos exemplos. À minha tia Katia pelo carinho. A Roberto pela amizade e pelo importante apoio em momentos de dificuldade. A Carla pela amizade. A Margarete, Antonio, Bianca, Paula e Dora pelo acolhimento de muitos anos, sempre carinhoso. A Camila, Denise, Celso e Matheus pela amizade. A Kátia pelo precioso auxílio em minha jornada de autoconhecimento. A Jeff pelos momentos de paz. A Fofa pelos momentos de alegria.

Para o Gustavo direciono as palavras mais doces e agradeço-lhe pelo apoio e estímulo diários inestimáveis. Especificamente, agradeço-lhe também pela interlocução preciosa, leitura atenta e importantes sugestões. Há mais de uma década, seu companheirismo é essencial em todos os momentos da minha vida.

Resumo

ALMEIDA, F. A. de. Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas de Harun Farocki, Bill Viola e Anthony McCall. 2019. 189 f. Tese (Doutorado em Estética e História da Arte) – Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Partimos de um diagnóstico, comum a diversos autores, de que o início do século XXI é marcado por uma imagem de tempo hegemônica, que pode ser sintetizada pelo regime do simulacro, tal como concebido por Jean Baudrillard. Esse regime é regulado pelas demandas do sistema econômico do capitalismo tardio, que visa neutralizar toda capacidade humana crítica, sensorial e perceptiva, em favor do estímulo à produção e ao consumo ininterruptos. O principal objetivo desta pesquisa é questionar se seria possível subverter – ainda que provisoriamente – a lógica do regime do simulacro, por meio do emprego poético das tecnologias digitais na concepção de obras de arte. A metodologia consiste em verificar as operações poéticas realizadas pelos artistas Harun Farocki, Bill Viola e Anthony McCall, que exemplificam essa ideia, mobilizando os autores da bibliografia específica a partir das questões suscitadas pelas obras. Em outras palavras, trata-se de buscar as figuras ou imagens de tempo criadas por artistas, especificamente em instalações audiovisuais contemporâneas, que diferem da ordem do simulacro e revelam uma dimensão política resistente à imagem de tempo hegemônica.

Palavras-chave: arte contemporânea; imagens de tempo; poéticas tecnológicas; Harun Farocki; Bill Viola; Anthony McCall.

Abstract

ALMEIDA, F. A. de. Images of Time in the Technological Poetics of Harun Farocki, Bill Viola and Anthony McCall. 2019. 189 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

We start from a diagnosis, common to several authors, that the beginning of the 21st century is marked by a hegemonic image of time, which can be synthesized by the simulacrum regime, as conceived by Jean Baudrillard. This regime is regulated by the demands of the economic system of late capitalism, which seeks to neutralize all human capacity, such as: critical, sensory and perceptive; in favor of the uninterrupted production and consumption. The main goal of this research is to question if it would be possible to subvert the logic of the simulacrum regime – even temporally – through the poetical employment of the digital technologies in the achievement of artworks. The methodology consists in verifying the poetical operations performed by Harun Farocki, Bill Viola and Anthony McCall, who exemplify this idea, mobilizing the authors of the specific bibliography from the interpretation of the artworks. In other words, the research intends to search the figures or images of time created by artists, specifically in contemporary audiovisual installations, that differ from the order of the simulacrum and reveal a political dimension of resistance to the hegemonic image of time.

Keywords: contemporary art; images of time; technological poetics; Harun Farocki; Bill Viola; Anthony McCall.

Lista de ilustrações

Figuras de Harun Farocki

Figura 1. Uma imagem (1983).....	43
Figura 2. Um dia na vida de um consumidor (1993)	45
Figura 3. Eu pensei que estava vendo condenados (2000)	50
Figura 4. Olho/Máquina (2000).....	54
Figura 5. Olho/Máquina II (2001)	54
Figura 6. Olho/Máquina III (2001).....	54
Figura 7. Olho/Máquina III (2001).....	54
Figura 8. Os criadores dos impérios das compras (2001)	55
Figura 9. Sequência inicial de Interface (1995)	76
Figura 10. Videogramas de uma revolução (1993).....	76
Figura 11. Imagens do mundo e inscrições da guerra (1988).....	76
Figura 12. Fogo que não se apaga (1969)	76
Figura 13. A saída dos operários da fábrica (1995)	78
Figura 14. A saída dos operários da fábrica e réplica de Efebo de Crítios	78
Figura 15. Uma imagem (1983).....	78
Figura 16. Interface (1995)	78
Figura 17. Paralelo (2012)	81
Figura 18. Paralelo II (2014).....	81
Figura 19. Paralelo III (2014)	82
Figura 20. Paralelo IV (2014)	82

Figuras de Bill Viola

Figura 21. He Weeps for You (1976).....	91
Figura 22. The Passing (1991).....	93
Figura 23. Heaven and Earth (1992).....	97
Figura 24. Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity (2013)	97
Figura 25. Passage (1987).....	99
Figura 26. Ocean Without a Shore (2007).....	101
Figura 27. The Tree of Knowledge (1997).....	103

Figura 28. Information (1973).....	103
Figura 29. The Quintet of the Astonished (2000)	108
Figura 30. Catherine's Room (2001)	108
Figura 31. Five Angels for the Millennium (2001)	109

Figuras de Anthony McCall

Figura 32. Line Describing a Cone (1973)	132
Figura 33. Long Film for Ambient Light (1975)	142
Figura 34. Smoke without Fire (1972-2018)	142
Figura 35. Fire Cycles III (1974).....	143
Figura 36. Long Film for Four Projectors (1974)	143
Figura 37. Meeting You Halfway (2009).....	158
Figura 38. Between You and I (2006)	159

Sumário

1. Introdução: a constituição do regime estético da simulação	12
1.1. Câmera escura e fotográfica	13
1.2. Cinema e televisão.....	16
1.3. Computador.....	21
1.4. Conflito das imagens	23
1.5. Poéticas tecnológicas	25
1.6. Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas.....	34
2. Harun Farocki	42
2.1. Produção e difusão do clichê	42
2.2. Visão sem olhar	49
2.3. Imagem de tempo da restituição.....	71
3. Bill Viola.....	90
3.1. Passagens do tempo.....	90
3.2. Alargamento do instante	100
3.3. Imagem de tempo do nada	107
4. Anthony McCall.....	131
4.1. Entre linguagens.....	131
4.2. Sublime tecnológico.....	139
4.3. Imagem de tempo da presença	157
5. Considerações finais	176
6. Referências.....	180
6.1. Filmografia	180
6.1.1. Obras de Harun Farocki.....	180
6.1.2. Obras de Bill Viola	180
6.1.3. Obras de Anthony McCall	181
6.2. Bibliografia	181

1. Introdução: a constituição do regime estético da simulação

O estudo de obras na história da arte possibilita conhecer diferentes modos de representar os fenômenos que se manifestam e são percebidos por nós. Ao longo do tempo, técnicas figurativas, isto é, modos de fazer imagens com o uso de materiais e instrumentos, foram desenvolvidas para auxiliar na elaboração de representações. As imagens geradas por essas técnicas exerceram funções distintas, a depender do período histórico e da cultura em que foram realizadas.

Por exemplo, as pinturas rupestres do paleolítico eram feitas manualmente com materiais encontrados na natureza, como restos de carvão e terras coloridas, em superfícies internas de cavernas. Uma leitura geral é que sua principal função era o auxílio “mágico” na caça, por isso mostrava predominantemente animais. Essa função da pintura se articulava com a necessidade de garantir a subsistência, que, para os indivíduos nômades, demandava o deslocamento, a coleta e a caça. Assim como obtinham seu sustento, sua técnica figurativa era propiciada pelos elementos naturais encontrados em seus trajetos.¹

Esse caso ajuda a ilustrar uma forma de compreender as imagens como meios de representar os fenômenos que se apresentam a nós, relacionando-se aos modos de vida em sociedade e seus saberes respectivos. Deste modo, elas dizem respeito à forma que percebemos e interpretamos o mundo.

Outro aspecto contemplado por esse exemplo é que as imagens sempre pressupõem um gesto por meio de instrumentos, um “saber-fazer” que se transforma ao longo da história. Se no paleolítico as imagens eram realizadas manualmente com materiais encontrados, a partir da Revolução Industrial, há uma proliferação de “imagens técnicas” feitas com o auxílio de aparelhos, os quais resultam do desenvolvimento de uma ordem de industrialização mundial. Assim como no campo do trabalho, máquinas automáticas e autônomas passam a constituir parte do “saber-fazer” das imagens, reduzindo a intervenção humana no processo de produção.²

A fotografia, o cinema, o vídeo e, mais recentemente, a imagem de síntese são modalidades de “imagens técnicas”. A diferença entre elas e as imagens consideradas tradicionais consiste na presença de processos automatizados em seu fazer e difusão. Essa diferença fica mais explícita ao considerarmos os exemplos da pintura e da fotografia. Em termos gerais, uma pintura

¹ Conferir, por exemplo, HAUSER, Arnold. “Período paleolítico: magia e naturalismo”. *História social da arte e da literatura*. (1953) São Paulo: Martins Fontes, 1998, p. 1-9.

² Cf. DUBOIS, Philippe. “Máquinas de imagens: uma questão de linha geral”. DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 31-67. 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*. São Paulo: Editora 34, 1993, p. 37-48.

moderna era feita manualmente por um pintor, e sua exibição ocorria em um salão ou museu. Para a realização de uma fotografia no mesmo período, bastava que o fotógrafo escolhesse a cena e apertasse um botão para que a imagem correlata da cena fotografada fosse captada. Sua exibição poderia ocorrer em um museu, mas também em jornais e livros, pois a imagem fotográfica é reproduzível, em larga escala.

No início do século XXI, essa relação apontada entre os instrumentos técnicos e os modos de vida se acentua. A informática, campo do saber relacionado com o computador e as linguagens de programação, e a telemática, área relativa à transmissão de informações à longa distância, estão presentes em todas as esferas.³ Conjugadas, ambas conectam pessoas geograficamente distantes em torno de afinidades e possibilitam novas formas de vivência através das redes online.⁴ Os ambientes digitais conjugam-se com o mundo físico, gerando mudanças nos modos de vida e na produção de conhecimento. Como seria de se esperar, esse cenário envolve novas formas de perceber e interpretar os fenômenos.

Dada a disseminação em larga escala das novas tecnologias digitais da comunicação, é possível afirmar que passamos do regime estético da representação para o regime estético da simulação. Mas o que isso significa? A resposta ainda é incerta. Para buscá-la, é necessário investigar como a percepção humana é constituída através das imagens computadorizadas. A importância dessa questão vai além de uma abordagem puramente técnica e está em compreender os usos e efeitos que as imagens do regime da simulação têm nos modos de vida. Antes, porém, façamos uma breve rememoração das características do regime estético da representação, visando à compreensão das mutações que ocorrem na passagem de um regime para o outro. Tal como estamos concebendo, o regime da representação abrange todos os modos de produção de imagens que iniciam com uma observação do mundo para então reproduzir suas aparências. Trata-se, essencialmente, de uma relação de semelhança da imagem com o que é representado (mimese), que perdurou até a popularização dos computadores, a partir dos anos 1990.

1.1. Câmera escura e fotográfica

Edmond Couchot observa que, desde o *Quattrocento*, há uma preocupação geral em se automatizar os processos de criação e reprodução da imagem. Nesse sentido, a câmera escura poderia ser compreendida como uma extensão de estratégias que buscavam organizar o olhar, tais

³ FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. (1985) São Paulo: Annablume, 2008.

⁴ LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. (1997) São Paulo: Ed. 34, 1999.

como a perspectiva de projeção central, desenvolvida pelos pintores renascentistas.⁵ A câmera escura foi um estágio anterior da câmera fotográfica, no qual a reprodução da imagem em uma superfície era automatizada, mas não sua fixação, que continuava sendo feita manualmente.

A fixação da imagem foi possível somente com a fotografia. Diferentemente da câmera escura, que apenas projetava a imagem em uma superfície, deixando ao pintor a tarefa de registrar a imagem projetada, a fotografia era originalmente captada pela câmera e sua imagem era então revelada, a partir do negativo, em um processo químico de fixação sobre papel. Com a automatização tanto do processo de visualização quanto do processo de reprodução da imagem, a fotografia propiciou uma nova relação do observador com o mundo. Segundo André Bazin,

a originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objetividade essencial. [...] Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação, nada se interpõe, a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; por mais visível que ela seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor. Todas as artes se fundam na presença do homem; unicamente na fotografia é que fruímos da sua ausência.⁶

O automatismo na realização da fotografia produz uma mudança essencial na relação do observador com o representado. Essa objetividade mencionada por Bazin refere-se à aderência do referente na imagem, ou seja, o que vemos nela corresponde diretamente ao acontecimento registrado pelo fotógrafo. Sua única intervenção na criação da imagem é a escolha de qual cena captar através de um clique. Tal como afirma Roland Barthes, a fotografia está sempre ligada ao seu referente, sem dele se distinguir.⁷ Sua captação implica o instante de um evento que ocorreu e nunca mais se repetirá da mesma forma, por isso a fotografia condiz com a ausência do que mostra.

Nesse sentido, Philippe Dubois adverte que o efeito de realismo (mimese) é substituído pelo de realidade, da ordem da fenomenologia do real, que encara os dados em termos de existência e essência. Por meio desse deslocamento, a semelhança deixa de ser um critério pertinente, pois, nas palavras do autor, “a imagem fotográfica vale aí como traço de um ‘isto foi’ (Barthes), como uma espécie de fôrma do mundo visível (Bazin), antes de ser reprodução fiel das aparências. A lógica do vestígio (o índice, de acordo com Peirce) prevalece sobre o da mimese (o ícone)”.⁸ Passamos, em certa medida, da reprodução das aparências do real para a sua apresentação. O efeito produzido é de estarmos diante de algo “real”, ou seja, feito

⁵ COUCHOT, 1993, p. 37.

⁶ BAZIN, André. “Ontologia da imagem fotográfica”. In: XAVIER, Ismail. (Org.) *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983, p. 125.

⁷ BARTHES, Roland. *A câmara clara*. (1980) Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

⁸ DUBOIS, 2004, p. 51.

sem nenhuma intervenção criadora, já que a imagem mostra algo que se deu diante da câmera e do fotógrafo.

Esse “efeito de realidade” produzido pela fotografia, por conta da aderência do referente na imagem, será complementado pelo movimento, com o cinema, e pela transmissão em “tempo real”, com a televisão. Essas mudanças aparentemente sutis fazem com que cada uma dessas mídias colabore com uma mudança profunda nos modos de percepção e interpretação do mundo. Esse fenômeno foi observado em relação à fotografia por Susan Sontag, segundo a qual

a humanidade permanece, de forma impenitente, na caverna de Platão, ainda se regozijando, segundo seu costume ancestral, com meras imagens da verdade. [...] Essa insaciabilidade do olho que fotografa altera as condições do confinamento na caverna: o nosso mundo. Ao nos ensinar um novo código visual, *as fotos modificam e ampliam nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar*. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver. Por fim, o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça – como uma antologia de imagens.⁹

Destarte, a partir da fotografia, o olhar às coisas passa a ser conduzido, de modo a formular a relação com nosso entorno. Tal como observa Sontag, disseminadas na sociedade, tais imagens transformam o próprio mundo na caverna de Platão. Seu “efeito de realidade” faz confiarmos no que apresentam como a “verdade” dos fenômenos, assim como os moradores da caverna acreditavam nas sombras. As imagens definem o que temos o direito de observar não apenas nelas, mas no mundo. Vilém Flusser faz um comentário semelhante. Ele nota que

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.¹⁰

Essa sua observação nos permite ponderar além dos limites estabelecidos e, assim, sugerir que todas as ações humanas passam a ocorrer em relação às imagens técnicas. Elas se tornam modelos de comportamento, exercendo grande impacto social, inclusive na produção de conhecimento. Em síntese, o que está em jogo em ambas as considerações é a constituição dos modos de vida a partir da disseminação das imagens fotográficas na sociedade, bem como da prática de fotografar. Percebemos e interpretamos o mundo a partir dessas imagens e da sua práxis, processo que terá continuidade com o cinema e com a televisão.

⁹ SONTAG, Susan. *Sobre fotografia: ensaios*. (1977) São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 13, grifo nosso.

¹⁰ FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. (1983) São Paulo: Annablume, 2011, p. 87, grifo do autor.

1.2. Cinema e televisão

O movimento da projeção cinematográfica, associado à aderência do referente na fotografia, implica outras alterações na percepção. Não apenas imagens estáticas, mas imagens em movimento passam a conduzir o olhar, através da velocidade. Dubois afirma que “mesmo que sob uma forma ilusória, que nos engana com nosso próprio consentimento e prazer, a mimese fílmica expõe o mundo em sua duração e em seus movimentos”.¹¹ Paul Virilio faz uma observação similar, ao notar que o que filmamos existe de uma forma ou de outra. O que não existe, isto é, foi inventado pelo cinema, é a velocidade em que algo é filmado. A velocidade determina o que é visto, ao estabelecer ritmos e sucessões que podem ou não ser apreendidas pelo olhar humano. Além disso, esse autor destaca que “a própria ideia de ritmo implica certo automatismo, retorno simétrico de um tempo forte ou fraco, superposto ao tempo vivido do sujeito”.¹² Deste modo, velocidade e automatismo marcam tanto a realização da imagem cinematográfica quanto a sua difusão no âmbito social.

Gilles Deleuze corrobora as considerações de Virilio ao considerar a importância desses dois elementos na constituição dos conceitos “imagem-movimento” e “imagem-tempo”.¹³ Essas noções implicam dois tipos de imagem, que serão abordados com maior detalhamento no final desta introdução, mas, neste momento, basta destacar um contorno geral: A imagem-movimento articula-se ao automatismo resultante de uma velocidade que vai de encontro aos prolongamentos sensório-motores aos quais estamos habituados, enquanto que a imagem-tempo propicia outras experiências do tempo, nas quais é possível libertar-se dos efeitos pretendidos pela indústria cinematográfica.

Alguns desses efeitos foram observados por autores como Walter Benjamin e Theodor Adorno, desde a primeira metade do século XX. Suas análises fundamentam diversas teorias que vieram depois, inclusive as de Virilio e Deleuze. Em seu famoso ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936)¹⁴, Benjamin busca explicitar a dialética entre as tendências evolutivas da arte nas condições produtivas da sua época, que envolviam a economia em sua organização capitalista. Para ele, “a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao

¹¹ DUBOIS, 2004, p. 52.

¹² VIRILIO, Paul. *Estética da desapareição*. (1979) Rio de Janeiro: Contraponto, 2015, p. 30-31.

¹³ DELEUZE, Gilles. *Cinema 1. A imagem-movimento*. (1983) São Paulo: Editora Brasiliense, 1985; *Cinema 2. A imagem-tempo*. (1985) São Paulo: Editora Brasiliense, 2013.

¹⁴ BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: *Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. (Obras escolhidas, v. 1) São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 165-196.

mesmo tempo que seu modo de existência”, daí a importância em compreender as mudanças sociais decorrentes da industrialização.¹⁵

Em vista disso, o autor formula o famoso conceito de aura, referindo-se à autenticidade da obra de arte, que se perde quando a reprodução técnica substitui seu “aqui e agora”, ou seja, “sua existência única, no lugar em que ela se encontra”.¹⁶ Para Benjamin, o processo de perda da aura se relaciona com os movimentos de massa, ou seja, com a formação de camadas numerosas da população em contextos sociais como o trabalho na fábrica.

No pensamento benjaminiano, o agente mais poderoso dos movimentos de massa é o cinema. Isso porque ele é a forma artística reproduzível por excelência, já que necessita do retorno financeiro angariado para a sua produção. Por conta dos custos elevados, sua difusão se torna obrigatória. Desse modo, a obra de arte passa a ser criada para ser reproduzida, alterando o critério de autenticidade. A aura, ligada a esse critério e a uma contemplação individual, dá lugar à reprodutibilidade em larga escala e uma recepção coletiva. Por sua vez, essa mudança transforma a função social da arte. Segundo Benjamin, “em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política”.¹⁷ Assim sendo, arte e política articulam-se por meio da relação do cinema com movimentos de massa.

Em sua relação com o cinema, esses movimentos podem desencadear fenômenos distintos a depender da manutenção ou da ruptura com as relações de poder. Como exemplo, Benjamin adverte que o fascismo advém da expressão das massas, quando elas conservam as relações de propriedade. Nesse sentido, as capturas da atuação de um político diante da câmera ou do desfile de soldados podem ser compreendidas como modos de estetizar a política. Em sua forma mais extrapolada, a estetização da política converge para a guerra, vista por Benjamin como o comportamento humano mais bem adaptado ao cinema, em função da melhor apreensão dos movimentos de massa pela câmera do que pelo olho humano. Para ele,

na época de Homero, a humanidade oferecia-se em espetáculo aos deuses olímpicos; agora, ela se transforma em espetáculo para si mesma. Sua auto-alienação atingiu o ponto que lhe permite viver sua própria destruição como um prazer estético de primeira ordem. Eis a estetização da política, como pratica o fascismo. O comunismo responde com a politização da arte.¹⁸

O comentário de Benjamin constitui uma advertência acerca da compatibilidade do corpo social com os meios de produção industriais. Além disso, também aponta o movimento contrário à estetização da política, a politização da arte. Essa politização oferece alternativas ao cenário associado ao fascismo, que podem ser constituídas por meio do próprio cinema. Nessa

¹⁵ BENJAMIN, 1994, p. 169, grifo nosso.

¹⁶ Ibidem, p. 167.

¹⁷ Idem.

¹⁸ Ibidem, p. 196.

perspectiva, Benjamin concebe a criação do equilíbrio entre o aparelho (cinematográfico) e o homem como uma das funções sociais do cinema. Em suas palavras,

o cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo *modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho*. 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.¹⁹

Assim, a reconciliação do homem com a racionalidade técnica do aparelho é realizada pelo modo como o mundo é nele representado. Por mostrar na imagem aspectos que não são captados pelo olho humano, o cinema evidencia condicionamentos e, com isso, assegura um espaço de liberdade. Trata-se, portanto, da possibilidade de ampliar a percepção ao invés de condicioná-la. Nesse sentido, a questão da representação ocupa lugar central na relação entre homem e máquina.

Contemporâneo a Benjamin, Adorno também notou a importância do cinema na formação da sociedade industrial, porém alcançou conclusões bem distintas. Adorno vincula o cinema à indústria cultural, conceito que formula com Max Horkheimer e que aparece pela primeira vez em *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos* (1944).²⁰ Essa indústria é constituída para a elaboração de produtos culturais, como filmes e livros. O termo indústria cinematográfica faz referência direta à padronização dos filmes e dos modos de distribuição, em larga escala.

Assim como Benjamin, Adorno se refere especialmente à articulação do cinema com os movimentos de massa. Para ele, o cinema desempenha certo controle social, já que, ao mesmo tempo em que os seus produtos são adaptados ao consumo de massas, eles também determinam, em grande medida, o próprio consumo. A prática de sua indústria se pauta no lucro, desse modo estando conectada inexoravelmente à lógica do capitalismo. Nessa lógica, a necessidade de algo é criada, principalmente, através da enunciação do novo. Contudo, adverte, “em toda parte a mudança encobre um esqueleto no qual houve tão poucas mudanças como na própria motivação do lucro desde que ela ganhou ascendência sobre a cultura”.²¹ Desta forma, a enunciação do novo consiste apenas uma estratégia para estimular a aquisição de produtos.

Outro aspecto que ambos os autores mencionam, embora de modos distintos, é a formação da consciência dos seus consumidores. Adorno ressalta que a questão demanda uma séria e cuidadosa crítica, pois “os conselhos que surgem das manifestações da indústria cultural

¹⁹ BENJAMIN, 1994, p. 189, grifo nosso.

²⁰ ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. (1944) Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

²¹ ADORNO, Theodor W. “A indústria cultural”. (1967) In: COHN, Gabriel. (Org.) *Theodor Adorno: sociologia*. São Paulo: Ática, 1986, p. 94.

são simples futilidades, ou ainda pior; os padrões de comportamento são desavergonhosamente conformistas”.²² Há, portanto, a disseminação do *status quo*, em oposição a qualquer imperativo de liberdade. O efeito em conjunto dessa indústria seria o anti-esclarecimento. Em seus termos, “a dominação técnica-progressiva se transforma em engodo das massas, isto é, um meio de tolher a sua consciência. Ela impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e decidir conscientemente”.²³

A partir dessas breves considerações, é possível notar que, diferentemente de Benjamin, Adorno dificilmente vê qualquer possibilidade de emancipação através do cinema, por conta da sua associação com a indústria cultural. A contraposição a essa indústria seria encontrada na arte, através da qual o homem se libertaria das amarras do sistema e retomaria a sua autonomia.²⁴ Porém, a articulação entre arte e cinema é inviabilizada na maior parte de seus escritos. É apenas nos anos 1960 que Adorno passa a considerar outras possibilidades para o cinema, especialmente em *Notas sobre o filme* (1966), onde entrevê a constituição de um cinema emancipado. Para isso, observa, ele “teria de retirar o seu caráter *a priori* coletivo do contexto de atuação inconsciente e irracional, colocando-o a serviço da intenção iluminista”.²⁵

Independente das diferenças, em suma, Benjamin e Adorno notam no cinema fenômenos próximos aos que a fotografia suscitou. Há mudanças nos modos de existência e percepção vinculadas à disseminação das imagens técnicas e de suas práxis. Essas alterações acompanham um processo mais abrangente de industrialização e estabelecimento de um sistema de trocas baseado na aceleração da produção e do consumo. Trata-se, assim, de um alinhamento entre determinadas técnicas de figuração e a propagação de certos modos de vida.

Em relação à fotografia, portanto, o cinema adiciona o movimento e a velocidade na imagem e em sua propagação na esfera social, através da reprodução em larga escala (já possibilitada anteriormente). Essa reprodução intensifica um processo de massificação ligado à recepção de certas imagens que visam à estetização da política. Há, contudo, a possibilidade de insurgência contra esse tipo de condução da percepção e dos modos de vida através, como indica Benjamin, da politização da arte. A escolha do modo que o mundo é representado no cinema é essencial para que certa emancipação seja possível. Em suma, a aderência do referente na imagem, a velocidade do movimento e a reprodução em larga escala, com suas reverberações na esfera social, são os principais aspectos do regime da representação que emergem com o cinema.

²² ADORNO, 1986, p. 96.

²³ Ibidem, p. 99.

²⁴ Cf. ADORNO, Theodor W. *Teoria estética*. (1970) Lisboa: Edições 70, 2008.

²⁵ ADORNO, Theodor W. “Notas sobre o filme”. (1966) In: COHN, 1986, p. 105. Para uma análise mais detalhada do pensamento de Adorno sobre o cinema, cf. SILVA, Mateus Araújo. “Adorno e o cinema: um início de conversa”. In: *Novos estudos CEBRAP*, n. 54, jul. 1999, p. 114-126.

Esse processo de encolhimento da consciência do espectador tende a ser intensificado com o surgimento da televisão, a qual, para Dubois, transformou o espectador em uma espécie de “fantasma indiferenciado”, no máximo um número, um alvo, uma taxa de audiência. Segundo esse autor, assistimos o desaparecimento do sujeito e do objeto com a transmissão em tempo real. Seu “realismo da simultaneidade” forma uma imagem aparentemente ainda “mais real”, a ponto de gerar acidentes como falsas transmissões ao vivo. Dubois descreve essa passagem da seguinte forma:

Tempo durativo, tempo real, tempo contínuo, a imagem-movimento do cinema e da televisão/vídeo parece assim levar o mimetismo e a reprodução do mundo ao seu extremo, até o absurdo: em última análise, o ponto de chegada desta lógica seria o de uma imagem tão fiel e exata que ela mesma viria duplicar integralmente o real na sua totalidade.²⁶

Tal duplicação da realidade é premissa para a constituição do “hiper-real”, conforme considerado por Jean Baudrillard. Em termos bastante sintéticos, a noção de hiper-real se refere à constituição de imagens cuja aparência parece “mais real do que o real”. Isso não implica a produção de uma imagem falsa, mas uma imagem simulada, ou seja, que rompe a relação de referência com o real, substituindo-o. É válido notar que essas imagens, nomeadas também como simulacros por Baudrillard, não são necessariamente concebidas por processos computadorizados. De todo modo, seu funcionamento antecipa em grande medida o fenômeno da hiper-realidade, que alcança seu apogeu com a imagem digital.

Baudrillard faz referência à tese de Marshall McLuhan, segundo a qual “o meio é a mensagem”, uma vez que “é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas”. Radicalmente, McLuhan considera que “o conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quão ineficazes na estruturação da forma das associações humanas”.²⁷ Deste modo, os conteúdos das imagens se submetem às formas de propagação, que no caso da televisão ocorre, muitas vezes, em “tempo real”. Baudrillard avalia que a confusão do meio com a mensagem “é a primeira grande fórmula desta nova era”.²⁸ Em sua breve consideração sobre a tese de McLuhan, observa que “trata-se de um sério problema para a contra-informação, rádios piratas, anti-mídia etc.”, já que a tendência é que seus conteúdos sejam anulados, a depender do modo de difusão.²⁹ Assim, a “hiper-realidade” e a transmissão ubíqua constituem pontos de passagem essenciais entre o regime da representação e o regime da simulação.

²⁶ DUBOIS, 2004, p. 53.

²⁷ McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. (1964) São Paulo: Editora Cultrix, 1974, p. 23.

²⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. (1981) Lisboa: Relógio d'água, 1991, p. 43-44.

²⁹ Ibidem, p. 107.

1.3. Computador

Vimos até agora que o surgimento das diferentes imagens técnicas impactou a percepção humana e, com ela, as dimensões sociais. Não se trata mais de mimese, mas de “efeitos do real”, possibilitados pela aderência do referente na imagem, pela velocidade do movimento agregado a essa aderência e pela transmissão dos eventos no momento em que ocorrem.

Com a imagem produzida por computador, essa lógica se transforma, pois não há mais aderência do real. Nesse sentido, afirma Dubois, o próprio real, entendido como referente originário, se torna maquínico, pois é gerado pelo computador. Com isso, a própria ideia de representação perde sentido e valor. Edmond Couchot segue uma linha similar ao declarar que

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.³⁰

Portanto, diferentemente das imagens ópticas, nos termos de Couchot, que mantêm a referência dos eventos e objetos na imagem, os modelos morfogenéticos da imagem de síntese, isto é, os modos de desenvolvimento de suas formas e estruturas características, provêm do domínio científico, como a matemática, a física e a linguística. Couchot ressalta que as técnicas figurativas numéricas são “interpretações [do mundo] acentuadamente teorizadas, argumentadas, formalizadas, mesmo quando não o são, em numerosos casos, segundo os princípios da lógica formal e das matemáticas”.³¹ Isso porque “não se trata mais de figurar o que é visível: trata-se de figurar aquilo que é modelizável. Chega-se, nesse ponto, à nova e fantástica potência de figuração numérica e, simultaneamente, a seus limites uma vez que a imagem numérica só pode figurar aquilo que é modelizável”.³²

Os efeitos sociais desse processo de perda da referencialidade, associado à emergência da imagem de síntese, também são previstos por esse autor. Segundo Couchot:

A topologia do Sujeito, da Imagem e do Objeto fica abalada: as fronteiras entre esses três atores da Representação se esbatem. Elas se desalinham, se interpenetram, se hibridizam. A imagem torna-se imagem-objeto, mas também imagem-linguagem, vaivém entre programa e tela, entre as memórias e o centro de cálculo, os terminais; torna-se imagem-sujeito, pois reage interativamente ao nosso contato, mesmo a nosso olhar: ela também nos olha. O sujeito não mais afronta o objeto em sua resistência de realidade, penetra-o em sua transparência virtual, como entra no próprio interior da imagem. O espaço muda: virtual, pode assumir todas as dimensões possíveis, até dimensões não inteiras, fractais. Mesmo o tempo flui diferente; ou antes, não flui mais de maneira inelutável; sua origem é permanente “reinicializável”: não fornece mais

³⁰ COUCHOT, 1993, p. 41.

³¹ Ibidem, p. 43.

³² Idem.

acontecimentos prontos, mas eventualidades. Impõe-se uma outra visão de mundo; emerge uma nova ordem visual.³³

Esse breve comentário abrange características determinantes do regime da simulação, tais como: a confusão entre os papéis do sujeito, da imagem e do objeto; a presença crescente de sistemas de produção autônomos; a hibridação dos espaços físicos e digitais; a reconfiguração da experiência do tempo e, finalmente, a constituição de uma nova ordem visual ou perceptiva. Tais elementos apontam diferenças importantes entre os regimes estéticos da representação e da simulação, pois denotam mudanças originalmente técnicas, quer dizer, relativas ao “saber-fazer” das imagens, mas que extrapolam esse domínio, espalhando-se para esferas da vida cotidiana.

Por exemplo, a possibilidade de estarmos conectados 24 horas por dia, através de dispositivos móveis, torna-nos disponíveis ininterruptamente ao trabalho. A submissão a exaustivas jornadas em fábricas, com momentos de descanso escassos, mas bem definidos, é substituída por uma dedicação quase total às obrigações, na qual os momentos de cuidado transformam-se em uma espécie de modo de hibernação, em alusão ao estado de baixa energia no qual é possível colocar os computadores (*sleep mode*).³⁴ Esse exemplo ilustra uma mudança de comportamento, relativa à percepção do tempo. Graças à hibridação dos espaços físicos e digitais, a divisão entre momentos de trabalho e descanso passa a ser menos delineada. Também se refere à invenção de novos dispositivos, cada vez mais automatizados, que, em certo sentido, tornam-nos objeto de suas iniciativas de controle e vigilância, daí a confusão entre os papéis do sujeito, da imagem e do objeto.

O comentário de Couchot também indica a configuração de um espaço de diálogo entre o regime da representação e da simulação, pois há um momento em que todas as imagens passam para a esfera digital, em um processo de intensa hibridação. Acrescenta que se trata de

*hibridação entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo [...]. Hibridação entre todas as imagens, inclusive as imagens ópticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema e a televisão, a partir do momento em que se encontram numerizadas. Hibridação entre a imagem e o objeto, a imagem e o sujeito, — a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem [...]. Hibridação ainda entre o universo simbólico dos modelos, feito de linguagem e de números, e o universo instrumental dos utensílios, das técnicas, entre logos e techné. Hibridação enfim entre o pensamento tecnológico cujo imaginário nutre-se num universo simbólico da natureza diversa, que os modelos nunca poderão anexar. Desta forma, a ordem numérica torna possível uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes, das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção. Esse possível não é forçosamente provável: tudo depende da maneira pela qual especialmente os artistas farão com que tais tecnologias se curvem a seus sonhos.*³⁵

³³ COUCHOT, 1993, p. 42.

³⁴ CRARY, Jonathan. *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. (2013) São Paulo: Cosac Naify, 2014, p. 23.

³⁵ COUCHOT, op. cit., p. 46-47, grifo nosso.

Em síntese, Couchot concebe espaços de convergência entre os regimes da representação e simulação. Essa imbricação indica o surgimento de novos desafios no entendimento de como a percepção humana tem se constituído na relação com as imagens técnicas, sobretudo digitais. Se retomarmos o exemplo do trabalho comentado anteriormente, perceberemos que a convergência entre os regimes da representação e da simulação pode ser traduzida por um controle ubíquo. Isso quer dizer que alguns processos que já ocorriam passam a ser exacerbados no novo regime, por conta de suas inovações tecnológicas.

Ao que indicam os autores mencionados nessa breve reconstituição, tais como Baudrillard, esses processos de hibridação da imagem notados por Couchot relacionam-se com a capacidade dos sistemas digitais de informação de propagar determinados modos de vida de forma desmedida, já que permeiam ubiquamente as diversas redes online que acessamos diariamente. O controle social pretendido por meio das imagens técnicas é assim intensificado. Nesse contexto, o que está em jogo é a própria capacidade de percebermos e interpretarmos o mundo em nosso entorno.

1.4. Conflito das imagens

A partir da emergência do regime estético da simulação, com os processos de hibridação mencionados e suas respectivas reverberações no âmbito social, é possível considerar o desenvolvimento de um “conflito das imagens”. No início do século XXI, esse conflito ocorre em todos os espaços e mídias, sobretudo nas redes digitais. Em termos gerais, há uma tendência apresentada no campo das imagens que busca a padronização da percepção e dos afetos em favor da propagação de modos de vida compatíveis com o atual estágio do capitalismo. Por outro lado, estão iniciativas de resistência política a essa adequação entre modos de vida e capitalismo, inclusive no campo das artes.

Baudrillard auxilia na definição deste momento com a caracterização do simulacro. Os simulacros são “imagens obscenas”, já que tudo dão a ver ou nada escondem, ao contrário das “imagens sedutoras”, nas quais ainda restaria algo fora de cena, ou mesmo em oposição à cena. Em resumo, conforme indica Ricardo Fabbrini a partir de termos recolhidos em escritos de Baudrillard, os simulacros são “imagens planas (ainda que HD ou 3D); chapadas; lisas; superficiais; epidérmicas; peliculares; sem recuo; sem relevo; sem perspectiva, sem enigma, sem mistério; sem face oculta; sem outro lado; sem pregas; sem dobras; sem cima; sem avesso; sem

linha de fuga”.³⁶ Essa caracterização inicial abrange imagens que se relacionam com os possíveis efeitos capitalistas de neutralização do pensamento crítico. Nessas imagens, não há mistério a ser desvendado, apenas clichês que tornam o espectador e sua percepção mais circunscritos.

A circulação excessiva dos simulacros na sociedade produz, em aparente paradoxo, uma “deflação de sentido”. Essa deflação desencadeia um processo de neutralização das imagens cujo resultado é uma percepção padronizada ou, em termos de Mario Perniola, um sentir “anônimo, impessoal e socializado”.³⁷ Ela impede a condição de um sentir “interior, singular, subjetivo e privado”.³⁸ Em uma linha similar a de Baudrillard, Perniola indica que, desde os anos 1960, vivemos em uma época estética, não por conta da disseminação da arte na vida, mas porque os afetos, ou o sentir (*aisthêsis*), predominam sobre os planos cognitivo (pensar) e prático (agir). O problema é que os acontecimentos, as pessoas e os objetos apresentam-se a nós como algo “já sentido”, ou seja, em “uma tonalidade sensorial, emotiva, espiritual já determinada”.³⁹ Assim, a concepção de “já sentido” de Perniola se equipara ao simulacro de Baudrillard.

De acordo com as concepções baudrillardianas, as imagens obscenas do regime do simulacro produzem um “fascínio ativo”, que se articula com a lógica do consumo. Tal como esclarece Fabbrini, esse fascínio não se dá nem mesmo no plano do desejo, mas no plano de um “simulacro de afeto, simulacro de desejo, de investimento de desejo”.⁴⁰ São termos distintos que, no entanto, equivalem à noção de “já sentido”.

Em síntese, a lógica dos simulacros corresponde com a antecipação dos modelos em relação à experiência vivida, fenomenológica ou existencial no espaço do mundo. Por isso, a simulação não é uma modalidade de ilusão, de representação ou espelho, mas “modelo de um real sem origem nem realidade”. Conforme afirma Baudrillard,

o território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – *precessão dos simulacros* – é ele que engendra os territórios cujos fragmentos apodrecem sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do império, mas o nosso. O deserto do próprio real.⁴¹

Essas considerações implicam que o real é substituído pelo simulacro, ou seja, por algo que não tem com ele uma relação de semelhança. O “novo real” apresenta-se como “mais real do que o real”, ou seja, “hiper-real”, impossibilitando que a experiência ocorra fora do

³⁶ FABBRINI, Ricardo Nascimento. “Imagem e enigma”. In: *Viso: cadernos de estética aplicada*, v. X, n. 19, jul-dez 2016a, p. 245.

³⁷ PERNIOLA, Mario. *Do sentir*. (1991) Lisboa: Editorial Presença, 1993, p. 13.

³⁸ Idem.

³⁹ Ibidem, p. 12.

⁴⁰ FABBRINI, Ricardo Nascimento. “O que está acontecendo com as imagens? arte, mídia e educação em Jean Baudrillard”. In: *Filosofia e educação*, v. 8, n. 1, fev-mai 2016b, p. 66.

⁴¹ BAUDRILLARD, 1991, p. 151.

campo do simulacro. Trata-se, em outras palavras, do apogeu do “efeito de realidade” iniciado com a fotografia.

Esse diagnóstico de Baudrillard sobre o regime do simulacro é corroborado por diversos autores, como Perniola, que caracterizam, cada um a seu modo, o conflito das imagens.⁴² Para Gilles Deleuze, por exemplo, vivemos em uma “civilização do clichê”. O clichê se relaciona à própria percepção, que se dá de modo parcial e subjetivo. De acordo com esse autor, todos os poderes teriam interesse em manter essa ordem, que na imagem é associada aos prolongamentos sensórios-motores. Fabbrini esclarece que

são diagnósticos convergentes, em linhas gerais, porém o sentido atribuído aos termos clichê, em Deleuze, e simulacro, em Baudrillard, não é exatamente o mesmo. Deleuze denomina clichê a imagem que possui alguma coisa oculta, porque “todos os poderes teriam interesse em nos encobrir as imagens”, em “encobrir alguma coisa na imagem”. Diferentemente o simulacro para Baudrillard é “a imagem na qual nada é encoberto” pelo simples motivo de que nela não haveria coisa alguma a ser ocultada.⁴³

Assim, preservadas as nuances conceituais de cada autor, é possível estabelecer um panorama, no qual a imagem hegemônica do regime estético da simulação – o simulacro ou o clichê – tem caráter de substituição dos fatos e das experiências por algo “já sentido”, isto é, que coloniza o campo perceptivo. Em contrapartida, pretendemos investigar iniciativas no campo das artes que operariam formas de resistência política a essa tendência, ampliando a percepção e o desenvolvimento do pensamento crítico. Nesse contexto, ponderamos que as poéticas tecnológicas poderiam exercer um papel importante ao usar as tecnologias digitais em contraposição a suas funções costumeiras, que se alinham à orientação dominante.

1.5. Poéticas tecnológicas

Tendo em vista o conflito das imagens constituído no regime da simulação, propomos interrogar a possibilidade de subversão, ainda que provisoriamente, das determinações do simulacro, através do emprego poético das tecnologias digitais. A arte poderia se configurar como espaço de restauração do poder de “sedução” da imagem, promovendo uma reeducação do olhar, que se encontra neutralizado pelo simulacro?

O regime do simulacro tem incorporado as novas tecnologias digitais, visando ao controle da percepção humana em favor da manutenção da lógica de consumo e produção capitalista e até mesmo fornecendo novas formas de controle social. Neste sentido, as questões

⁴² Cf. panorama apresentado em: FABBRINI, 2016a.

⁴³ Ibidem, p. 245.

relativas à indústria cultural, tratadas por teóricos como Adorno e Benjamin, podem ser atualizadas, pois as redes digitais possibilitam outras formas de controle, muito mais sutis e ubíquas. Jonathan Crary, por exemplo, enfatiza o papel do *marketing* associado aos novos sistemas digitais que permitem o mapeamento e a previsão das preferências pessoais de consumo.⁴⁴ Nesse contexto, o que significa ou pode significar a arte?

Defendemos a hipótese de que a arte pode se configurar como uma práxis em que é possível resistir aos processos de homogeneização da percepção associados à técnica empregada em favor da ordem do simulacro. Mas, se os artistas quiserem operar intervenções nesse sistema, o aprendizado das linguagens imagética e informática serão cada vez mais necessárias. É importante notar que a contraposição ao regime do simulacro no início do século XXI não pode se restringir a uma recusa sistemática da tecnologia, sob a ameaça de tornar-se uma forma inoperante de nostalgia.

Como afirma Couchot, quando falamos de arte “tecnológica” não se trata de reforçar os modelos econômicos e tecnocientíficos hegemônicos ou de efetuar uma operação mediada pelo entendimento⁴⁵, mas “de transformar as certezas das ciências em incertezas da sensibilidade, em gozo estético, e esse excesso de clareza [dos modelos tecnocientíficos], em sombra”.⁴⁶ Assim, ao artista que optar por se enveredar no grande campo de disputa dominado pelo simulacro, será necessário conhecer as estratégias de homogeneização para então subverter o emprego de suas tecnologias.

Flusser é um autor que auxilia na investigação das atuações artísticas politicamente engajadas em um mundo marcado pela disseminação das imagens técnicas. Suas ideias acerca dessa questão foram expostas e aprofundadas especialmente em *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1983)⁴⁷ e *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (1985)⁴⁸. Para ele, 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 caixa-preta, que se refere à relação entre operadores humanos e aparelhos.

Flusser define as imagens como “superfícies que pretendem representar algo”.⁴⁹ 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

⁴⁴ Cf. CRARY, 2014.

⁴⁵ LYOTARD, Jean-François. “Algo assim como: comunicação... sem comunicação”. In: PARENTE, André. (Org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 258-266.

⁴⁶ COUCHOT, 1993, p. 46.

⁴⁷ FLUSSER, 2011.

⁴⁸ FLUSSER, 2008.

⁴⁹ FLUSSER, 2011, p. 15.

servir para nos “orientar” ou “alienar”.⁵⁰ 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 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.⁵¹ 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.⁵² 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”.⁵³ 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.

As imagens computadorizadas não mantêm conexão com o “real” em seu processo de formação, pois se fundamentam em modelos do domínio científico. Por esse motivo, seu complexo “aparelho-operador” pode ser tão ou mais enigmático para decifrar que os das demais imagens técnicas (ópticas, nos termos de Couchot), o que corrobora a tese de Flusser. Em suma, se na imagem tradicional sabemos que há uma simbologia construída, marcada pelo gesto

⁵⁰ FLUSSER, 2011, p. 17-18.

⁵¹ Ibidem, p. 16.

⁵² 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, 2011, p. 25)

⁵³ Ibidem, p. 26.

manual, na imagem técnica, gerada automaticamente, temos a impressão de que não há nada oculto, pois tudo está dado.

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 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 pretende 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*”.⁵⁴ Essa solicitação implica “*viver, conhecer, valorar e agir em função de fotografias*”.⁵⁵

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*. 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.”⁵⁶ Em uma época marcada pelo consumo, a 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

⁵⁴ FLUSSER, 2011, p. 36, grifo do autor.

⁵⁵ Ibidem, p. 87, grifo do autor.

⁵⁶ SONTAG, 2004, p. 19-20.

aparelho capitalista, que almeja 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”.⁵⁷ Nesse sentido, sua posição difere das teses oriundas do marxismo. Embora não cite nomes propositalmente⁵⁸, declara que a crítica marxista não toca o essencial, a saber, a *automaticidade dos aparelhos*, já que essa perspectiva permeia a intenção humana subjacente.⁵⁹ Para o autor, a retomada de poder sobre os aparelhos será possível apenas se encararmos o problema da sua automaticidade, 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*”.⁶⁰ 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” elas.⁶¹ Contudo, essa atuação humana experimental ou menos provável em cada programa não implica necessariamente o desvelamento dos sistemas subjacentes às imagens. Se em *Filosofia da caixa preta* Flusser afirma que toda crítica da imagem técnica deve visar ao esclarecimento da caixa-preta, em *O universo das imagens técnicas* faz um elogio à superficialidade com relação ao gesto produtor de imagens.

⁵⁷ FLUSSER, 2011, p. 57.

⁵⁸ 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.” (Ibidem, p. 08)

⁵⁹ 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 com os autores da Escola de Frankfurt. É possível verificar, contudo, pontos de contato entre a sua tese e considerações de Walter Benjamin, como os apontados ao longo deste texto.

⁶⁰ Cf. FLUSSER, op. cit., p. 37.

⁶¹ Em *Filosofia da caixa preta*, o Flusser declara que “liberdade é jogar contra o aparelho”. (Ibidem, p. 100)

Flusser avalia que as imagens técnicas são tentativas de reagrupar pontos para formar superfícies, em resposta ao estágio máximo de abstração do mundo em que chegamos. De acordo com seu “modelo fenomenológico da história da cultura”, há quatro gestos de abstração fundamentais, cujo objetivo é “tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor”, ou seja, para poder compreender o mundo de maneira mais efetiva. O primeiro é a manipulação, na qual humanos abstraem o tempo do mundo concreto, tornando-se “modificadores” dos objetos e materiais encontrados na natureza. O segundo é a visão, quando a manipulação ocorre sob o controle dos olhos, isto é, quando a modificação das coisas no mundo resulta em imagens que transformam eventos em “cenas”. O terceiro é a conceituação, na qual a superfície das imagens é abstraída e humanos passam a escrever textos. O quarto é o cálculo e a computação, nos quais o “comprimento da linha” dos textos é reduzido a “pontos”, como pedras de um colar arrebitado que foram espalhadas. Nesse esquema, as imagens técnicas correspondem à necessidade humana de reagrupar esses pontos, e o desafio dos seus produtores passa a ser fixá-las, a fim de que possam servir de guias de nossa atuação no mundo, tal como eram as imagens tradicionais.⁶²

Por fundarem-se em cálculos e na computação, as imagens técnicas não mantêm relação direta com as aparências do mundo. Em vista disso, critérios como “verdade” e “falsidade” designam limites inalcançáveis, tornando-se inoperantes. O grau de probabilidade de execução em um sistema passa a ser o critério mais relevante. Flusser desenvolve esse pensamento a partir da termodinâmica, segundo a qual o universo tende a situações mais e mais prováveis (desinformativas). Nesse contexto, os aparelhos produtores de imagens técnicas foram inventados para “tornarem visíveis virtualidades” e “computarem tais virtualidades em situações pouco prováveis”, as imagens.⁶³ Nesse paradigma, as imagens são compreendidas como virtualidades pouco prováveis em relação à tendência do mundo à entropia (desinformação). Essa função dos aparelhos deriva do fato de que os humanos são contra essa tendência, que, de acordo com Flusser, está ligada à mortalidade. Nesse sentido, afirma, “o propósito dos aparelhos produtores de imagens técnicas é criar, preservar e transmitir informações”, ou seja, efetuar movimentos contrários à desinformação.⁶⁴

Mas os aparelhos estão presos a uma dialética na qual produzem imagens pouco prováveis do ponto de vista do universo, mas mais prováveis do ponto de vista do aparelho. É por isso que o desafio dos produtores é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista dos aparelhos, “lutar contra a sua automaticidade”.⁶⁵ Em síntese, afirma Flusser, “o gesto produtor de imagens técnicas se revela, então, como gesto composto de duas fases. Na primeira

⁶² FLUSSER, 2008, p. 12-18.

⁶³ Ibidem, p. 27.

⁶⁴ Ibidem, p. 28.

⁶⁵ Ibidem, p. 30.

fase são inventados e programados os aparelhos. Na segunda, os aparelhos são invertidos contra o seu programa”.⁶⁶ É por isso que “em toda imagem técnica é possível descobrir-se tal *colaboração e luta* entre o programador e a liberdade informadora”.⁶⁷

A partir do que foi abordado até aqui, é possível compreender duas ações importantes na relação dos humanos com os aparelhos. A primeira se refere ao *gesto produtor das imagens*, que se dá em uma relação de *colaboração e combate* com os aparelhos, visando à criação de imagens pouco prováveis ou experimentais. A segunda consiste no *deciframento crítico das imagens* em um sentido mais amplo, isto é, das imagens prováveis e improváveis em sua relação com o programa que lhes deu origem. Esse deciframento tem importância central na tarefa de não deixar com que as imagens se tornem inacessíveis ao nosso entendimento, dando origem a uma nova idolatria. Para Flusser, “a recepção das imagens técnicas exige de nós consciência que resista ao fascínio mágico que delas emana e ao comportamento mágico-ritual que provocam”.⁶⁸

Apesar da necessidade desse deciframento crítico das imagens, Flusser sugere que as imagens técnicas “exigem superficialidade”.⁶⁹ Ele nota que se realizarmos uma observação próxima dessas imagens, veremos apenas rastros de processos eletromagnéticos ou químicos, o que não consiste em uma compreensão comum. Para ele, as imagens só podem ser observadas a certa distância, de modo que seria necessário “eliminar a vacuidade do discurso ‘técnico-científico’ da vivência concreta”.⁷⁰ Em outras palavras, seria preciso “imaginar” as imagens, isto é, torná-las concretas a partir do abstrato, o que implica traduzir os cálculos e processos técnicos subjacentes dos programas em superfícies (imagens) que afetem os espectadores.

Um exemplo que mobiliza para uma melhor compreensão dessa sugestão é a transmissão televisiva da ópera *Così fan tutte*, de Mozart. Para que a ópera seja fruída, não é necessário dominar o que está tecnicamente por trás da transmissão televisiva. Basta olhar as imagens superficialmente. A transmissão televisiva possibilita a vivência da “ópera miniaturizada”, e sua contemplação passa a fazer parte da experiência concreta do espectador, independentemente de seu domínio técnico sobre sua produção e transmissão. Flusser observa que

o imaginador [quem torna concreto o abstrato] é condenado à superficialidade pela opacidade do aparelho e, ao mesmo tempo, emancipado da superficialidade pela opacidade do mesmo aparelho. Essa superficialidade se revela de poder imaginário e imaginístico jamais sonhado antes.⁷¹

⁶⁶ FLUSSER, 2008, p. 30.

⁶⁷ Ibidem, p. 31

⁶⁸ Ibidem, p. 32.

⁶⁹ Ibidem, p. 48.

⁷⁰ Ibidem, p. 50.

⁷¹ Ibidem, p. 54.

O poder imaginário e imaginístico ao qual se refere alude às visualidades inéditas propiciadas pelos aparelhos técnicos. Flusser afirma que “ao apertar suas teclas, o imaginador visa imagens jamais vistas anteriormente, por exemplo aspectos nunca revelados de *Così fan tutte*”.⁷² Trata-se de um comentário semelhante ao de Benjamin quando considera que o olho que se dirige à câmera não é o mesmo que se dirige ao mundo, já que a câmera possibilita observações da realidade impossíveis para um olho nu.

Além das funções de tornar o abstrato em algo concreto e de possibilitar vivências inéditas, Flusser nota a importância de as imagens técnicas servirem de “mapa”, isto é, cenas que nos auxiliam na compreensão do mundo. Nesse sentido, “o que há [nelas] é projeto conferindo significado”.⁷³ Elas têm um caráter existencial, pois “são tentativas de juntar os elementos pontuais em nosso entorno e em nossa consciência de modo a formarem superfícies”.⁷⁴ Essas superfícies devem apontar caminhos. Nesse contexto, é indiferente classificar imagens ópticas e imagens de síntese, tal como faz Couchot, já que, desde a fotografia, todas as imagens técnicas são originadas por processos técnicos cada vez mais automatizados. Nas palavras de Flusser,

não adianta perguntar se a casa fotografada está “realmente” lá fora ou se é falsa. Não adianta perguntar se a batalha mostrada na TV se passou “realmente” ou se foi encenada. [...] As cenas mostradas devem ser analisadas em função do programa a partir do qual foram projetadas. Ora, isto exige critérios novos, não mais do tipo “verdadeiro ou falso” ou do tipo “belo ou feio”, mas do tipo “informativo ou redundante”.⁷⁵

O grau de probabilidade das imagens nos aparelhos que lhes originam torna-se mais importante do que a verificação de veracidade. Deste modo, verdade e falsidade são questões que não têm mais sentido, pois, tal como nota Flusser, “é isto o novo nessa consciência, nessa imaginação emergente: que os discursos da ciência e da técnica, embora assumidamente indispensáveis, são doravante tidos como banalidades, e que a aventura é buscada alhures”.⁷⁶

O conflito das imagens no início do século XXI, promovido por essas mudanças na produção e circulação de imagens técnicas, é antecipado por Flusser, quando considera que

se no futuro o vídeo vier a substituir o filme, a dinâmica social “clássica” se inverterá totalmente: a gente não mais sairá do privado rumo ao público a fim de informar-se, mas será empurrada pelas imagens técnicas até o mais privado dos privados a fim de ser informada. Em tal aperto e em tal angústia a sociedade espalhada será doravante programada a vivenciar, a conhecer, a valorizar e a agir apertando teclas.⁷⁷

Sua previsão da passagem da vivência coletiva no mundo para a busca individual de informações através das imagens técnicas produzidas e difundidas por aparelhos se mostra

⁷² FLUSSER, 2008, p. 54.

⁷³ Ibidem, p. 66.

⁷⁴ Ibidem, p. 23.

⁷⁵ Ibidem, p. 69.

⁷⁶ Ibidem, p. 52.

⁷⁷ Ibidem, p. 72.

acertada. Dada a centralidade das imagens, os atos deixam de se dirigir ao mundo para modificar imagens, a fim de programar seus receptores. Flusser esclarece que “os modelos funcionam porque mobilizam em nós tendências recalcadas, e porque paralisam as nossas faculdades críticas e adormecem a nossa consciência”.⁷⁸ Assim, a caixa-preta ou o complexo aparelho-operador estabelece uma dinâmica segundo a qual “as imagens se tornam sempre mais ‘fiéis’ (mostram como nos comportamos efetivamente) e nós nos tornamos sempre mais ‘fiéis’ às imagens (comportamo-nos efetivamente conforme o programa)”.⁷⁹

Apesar disso, é possível inserir elementos nesse circuito aparentemente fechado. Flusser explica que a estrutura da sociedade informática baseia-se em feixes sincronizados (“fascistas”), mas há também “fios embrionais que correm horizontalmente através dos feixes”. Esses fios que atravessam os feixes são antifascistas porque tendem a ligar indivíduos dispersos em diálogos. Trata-se de um problema técnico que pode servir de paradigma para o engajamento revolucionário, “fazer com que os fios injetem ‘valores’ na sociedade”.⁸⁰ Flusser adverte que os possíveis revolucionários

procurarão despertar a consciência adormecida, mas não poderão fazê-lo com gritos ou despertadores berrantes, porque esses alarmes seriam imediata e automaticamente recuperados pelas imagens e transcódificados em programas adormecentes. Essas pessoas deverão tecer os fios transversais, os fios “antifascistas”, a fim de abrir o campo para diálogos que perturbem os discursos entorpecentes e a fim de transformar a estrutura social de feixes sincronizados em rede.⁸¹

Assim, uma possível contraposição às imagens prováveis seria a inserção de elementos que possam perturbar a ordem dos aparelhos. Trata-se de uma disposição mais aberta ao diálogo do que ao discurso, isto é, à comunicação unidirecional. Nesse sentido, de nada adianta receber inúmeras informações se elas são redundantes. O artista deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo “diálogo” para Flusser: “troca de pedaços disponíveis de informação”.⁸² Nesse contexto, o artista “participa dos diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto”. É por isso que, para o autor, a questão gira em torno do termo “deliberadamente”.⁸³ Sua definição de arte refere-se, de modo ampliado, ao engajamento contra os programas, “um fazer limitado por regras que são modificadas pelo fazer mesmo”.⁸⁴

⁷⁸ FLUSSER, 2008, p. 78.

⁷⁹ Ibidem, p. 79.

⁸⁰ Ibidem, p. 87.

⁸¹ Ibidem, p. 90.

⁸² Ibidem, p. 122.

⁸³ Ibidem, p. 123.

⁸⁴ Ibidem, p. 129.

Em resumo, para Flusser, não seria possível desvincularmo-nos da lógica dos aparelhos, mas tão somente estabelecer com ela uma relação de *colaboração e combate*. O exemplo da fotografia nos fornece o paradigma:

Se compararmos as intenções do fotógrafo e do aparelho, constataremos pontos de convergência e divergência. Nos pontos convergentes, aparelho e fotógrafo colaboram; nos divergentes, se combatem. *Toda fotografia é resultado de tal colaboração e combate*. Ora, colaboração e combate se confundem. *Determinada fotografia só é decifrada, quando tivermos analisado como a colaboração e o combate nela se relacionam*.⁸⁵

A dinâmica de *colaboração e combate* entre humanos e aparelhos concebida por Flusser – sintetizada na expressão “caixa-preta” – fornece-nos as bases para a nossa investigação e sugere um direcionamento para o desenvolvimento de nossa tese. A presença das imagens técnicas nos mais diversos contextos é hoje inegável, bem como a tendência à neutralização da percepção. Essas imagens têm se constituído predominantemente como intermediários que servem para “alienar”, por isso o deciframento crítico de suas caixas-pretas torna-se essencial. Ao mesmo tempo, porém, o discurso técnico-científico que subjaz aos aparelhos é abstrato demais para o espectador comum, daí a necessidade do gesto produtor de imagens buscar a superficialidade.⁸⁶ Nesse contexto, a arte pode abrir caminhos para a compreensão humana através da expansão da sua percepção, de modo a auxiliar os espectadores a decifrar criticamente as imagens. Por essa razão, neste estudo, concentramo-nos na análise de poéticas tecnológicas engajadas que provocam o espectador de modos distintos, porém igualmente capazes de resistir às tendências que pretendem homogeneizar a percepção em favor do simulacro.

1.6. Imagens de tempo nas poéticas tecnológicas

Em um momento dominado pela lógica do simulacro, no qual as superfícies têm mais importância do que as estruturas subjacentes, como seria possível articulá-las de modo a ampliar a percepção? A uniformidade com que recebemos as informações, em uma tonalidade monótona, redundante e acelerada, colabora para a vivência de um tempo apressado, que torna objetos – e até mesmo pessoas – obsoletos rapidamente. Como então subverter, ainda que momentaneamente, essa lógica que colabora com o entorpecimento da percepção?

Deleuze contribui com a sugestão de um caminho possível através do exame da imagem-movimento e da imagem-tempo no cinema. Para ele, é possível caracterizar dois regimes da imagem, a partir da observação dos cinemas clássico e moderno, especificamente, da análise de

⁸⁵ FLUSSER, 2008, p. 129.

⁸⁶ Flusser traduz a importância desse ponto com termos como “elogio da superficialidade” e “louvor da superficialidade” nas páginas 51 e 55 de *O universo das imagens técnicas*.

como operam a câmera, a narração e a narrativa em cada um desses casos. O primeiro regime da imagem é chamado orgânico (ou cinético) e o segundo crônico (ou cristalino).

O regime orgânico está vinculado ao cinema clássico e à imagem-movimento. Nesse caso, os eventos, objetos e pessoas são “descritos”, isto é, mostrados como uma realidade pré-existente, e a câmera efetua movimentos que priorizam a apresentação dessa realidade. Isso quer dizer que ela age na constituição de situações sensório-motoras, ou seja, uma continuidade operada por encadeamentos lógicos e causais. A narração consiste no desenvolvimento dessas situações, nas quais os personagens agem de modo a desvendar uma situação. Notadamente, as tensões se resolvem por um “princípio de economia”, isto é, leis de mínimo e máximo que aparecem em situações como “o caminho mais simples, o desvio mais adequado, a palavra mais eficaz, o mínimo de meio para o máximo efeito”.⁸⁷ É através desse modo de montagem com “princípio de economia” que é possível alcançar uma representação dramática perfeitamente assimilada, porque similar aos prolongamentos sensório-motores aos quais estamos habituados. A montagem reúne planos distintos para desenvolver a sensação de um tempo cronológico. Deste modo, o cinema clássico constitui narrativas com representações indiretas do tempo. Mesmo sendo ficção, é como se esse regime da imagem aspirasse ao verdadeiro.

Por sua vez, o regime crônico se relaciona com o cinema moderno e a imagem-tempo. Nele, a descrição dos objetos e eventos é feita pela câmera, que os substitui, em um movimento constante de criação e apagamento das figuras. As descrições da câmera possibilitam a emergência de situações ópticas e sonoras puras, quer dizer, não se trata mais de relações causais e prolongamentos sensório-motores, mas de outras articulações do tempo que tornam o espectador, juntamente ao personagem, um vidente. O vidente é alguém surpreendido por algo de intolerável no mundo e confrontado com algo impensável no pensamento.⁸⁸ Sua “vidência” é possibilitada pela zona de indiscernibilidade entre os limites de elementos que na imagem-movimento são bastante definidos, tais como real e imaginário ou atual e virtual. De acordo com Deleuze, isso ocorre na medida em que “o atual está cortado de seus encaminhamentos motores, ou o real de suas conexões legais, e o virtual, por sua parte, se exala de suas atualizações e começa

⁸⁷ DELEUZE, 2013, p. 157.

Trata-se, nos termos de Ismail Xavier, do processo de decupagem clássica, que é responsável por estabelecer “a construção efetiva de um espaço-tempo próprio ao cinema”. Para atingir o objetivo de identificação com o mundo físico característico do cinema clássico, Xavier explica que “a montagem, inevitável, só vem quando a descontinuidade é indispensável para a representação de eventos separados no espaço e no tempo, não se violando a integridade de cada cena em particular. A plateia aceita esta sucessão não natural imediata de imagens porque esta sucessão caminha de encontro a uma convenção da representação dramática perfeitamente assimilada. Tal convergência redime o salto, que permanece aceitável e natural porque a descontinuidade temporal é diluída numa continuidade lógica (de sucessão de cenas ou fatos).” In: XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*. (2008) São Paulo: Paz e Terra, 2012, p. 37.

⁸⁸ DELEUZE, op. cit., p. 205.

a valer por si próprio”. E acrescenta: “os dois modos de existência reúnem-se agora num circuito em que o real e o imaginário, o atual e o virtual, correm um atrás do outro, trocam de papel e se tornam indiscerníveis”.⁸⁹ Essa zona de indiscernibilidade resulta de narrações baseadas especialmente em planos fixos e em montagens cujas anomalias de movimento se tornam o essencial ao invés de acidentais ou eventuais – é o “reino do falso-*raccord*”. Deste modo, diz Deleuze, “o espaço concreto deixa de se organizar conforme tensões e resoluções de tensão, conforme objetivos, obstáculos, meios e até mesmo desvios” e passa a apresentar diretamente temporalidades múltiplas que definem o espaço.⁹⁰ O tempo, ao invés de cronológico, é crônico e produz movimentos necessariamente “anormais”, essencialmente “falsos”.⁹¹ Logo, a zona de indiscernibilidade presente na imagem-tempo refere-se a uma relação intensa entre virtual e atual, isto é, entre um estado potencial e um estado de atualização desse potencial.

Deleuze sugere que a força do “tempo puro”, ou seja, do tempo apresentado em sua potência de constituir múltiplas temporalidades, coloca a verdade em crise, já que a narração do regime cristalino da imagem é “falsificante”. Nas suas palavras, isso quer dizer que, nesse regime, “é uma potência do falso que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não necessariamente verdadeiros”.⁹² Deste modo, complementa, “contrariamente à forma do verdadeiro que é unificante e tende à identificação de uma personagem (sua descoberta ou simplesmente sua coerência), a potência do falso não é separável de uma irreduzível multiplicidade”.⁹³

Segundo Deleuze, essa inseparabilidade entre o múltiplo e o falso aparece pela primeira vez em Orson Welles. Sua obra relaciona-se aos principais pontos da crítica à verdade de Nietzsche, ou seja, nos termos de Deleuze, “o ‘mundo verdadeiro’ não existe e, se existisse, seria inacessível; se fosse evocável (acessível), seria inútil; o ‘mundo verdadeiro’ supõe um homem verídico, isto é, que quer a verdade”. Nesse contexto, afirma, “o homem verídico não quer finalmente nada mais que julgar a vida, ele exige um valor superior e bom, em nome do qual poderá julgar; tem sede de julgar, vê na vida um mal, um erro a ser expiado: a origem moral da noção de verdade”. Assim, avalia que, “à maneira de Nietzsche, Welles não parou de lutar contra

⁸⁹ DELEUZE, 2013, p. 156.

⁹⁰ Ibidem, p. 158.

Segundo Deleuze, trata-se de espaços riemanianos – quando a junção das partes pode se fazer de múltiplas maneiras (Bresson, neo-realismo, nouvelle vague, escola de Nova York), espaços quânticos (Robbe-Grillet), espaços probabilístico e topológicos (Resnais), espaços cristalizados – quando as paisagens se tornam alucinatórias num meio que não retém mais que germes cristalinos e matérias cristalizáveis (Herzog e Tarkovsky), espaços vazios, amorfos, sem coordenadas euclidianas (Ozu, Antonioni). Explica que “o que caracteriza esses espaços é que seus caracteres não podem ser explicados de modo apenas espacial. Eles implicam relações não localizáveis. São apresentações diretas do tempo”. (Ibidem, p. 159)

⁹¹ Idem.

⁹² Ibidem, p. 161.

⁹³ Ibidem, p. 163.

o sistema de julgamento: não existe valor superior à vida, a vida não tem de ser julgada, nem justificada, ela é inocente, tem a ‘inocência do devir’, para além do bem e do mal”.⁹⁴ Em filmes como *A Dama de Shanghai* (*The Lady from Shanghai*, 1947), o julgamento tanto dos personagens quanto do espectador se torna, para Deleuze, impossível.⁹⁵

Quando o julgamento não é possível, restam somente os corpos, que são forças. Nesse entendimento, as forças passam a enfrentar outras forças, que se afetam entre elas. Deleuze aproxima a “vontade de potência”, de Nietzsche, e o “*character*”, de Welles, que podem ser compreendidos como “o poder de se afetar e de ser afetado, a relação de uma força com outras”.⁹⁶ O afeto torna-se o modo de avaliação mais proeminente, “gosto ou detesto ao invés de julgo”. Novamente fundamentado no pensamento de Nietzsche, Deleuze observa que “além do bem e do mal” implica o ultrapassamento do julgamento (vontade de potência). Por sua vez, o bom e o mau referem-se à vida emergente ou esgotada, respectivamente. Mais detalhadamente, observa que

esse mau é a vida esgotada, degenerescente, ainda mais terrível, e capacitada a se propagar. Mas o bom é a vida emergente, ascendente, a que sabe se transformar, se metamorfosear de acordo com as forças que encontra, e que compõe com elas uma potência sempre maior, aumentando sempre a potência de viver, abrindo sempre novas “possibilidades”. Certamente não há mais verdade em uma que na outra; só há devir, e o devir é a potência do falso da vida, a vontade de potência. Porém há bom e mau, quer dizer, nobre e vil. Segundo os físicos, a energia nobre é capaz de se transformar, enquanto a vil não o pode mais.⁹⁷

Em síntese, esse comentário implica que “se o devir é a potência do falso, o bom, o generoso, o nobre, é o que eleva o falso à enésima potência, ou a vontade de potência até o devir do artista”.⁹⁸ Nesse âmbito, o afeto está ligado à força de transformação; ao contrário do julgamento, que refere-se a uma vida esgotada.

É importante notar que, na caracterização de Deleuze, o falsário não pode ser reduzido a um mero copiador, nem a um mentiroso, pois o que é falso não é apenas a cópia, mas já o modelo. Nesse cenário, modelo não deve ser entendido como simulacro, tal como conceituado por Baudrillard em sua crítica ao capitalismo tardio, mas a um tipo de imagem que suscita a transformação, distanciado dos prolongamentos sensório-motores do mundo. Deleuze esclarece que

⁹⁴ DELEUZE, 2013, p. 168.

⁹⁵ Deleuze considera que algo similar pode ser observado em Fritz Lang e Brecht. Em resumo, diz, “em Lang, como em Brecht, o julgamento não pode mais se exercer diretamente na imagem, mas passa para o lado do espectador, a quem são dadas as condições de possibilidade para julgar a própria imagem. Mas o que em Brecht assentava numa realidade das contradições, funda-se, ao contrário, em Lang, numa relatividade das aparências”. (Ibidem, p. 169)

⁹⁶ Ibidem, p. 170.

⁹⁷ Ibidem, p. 172-173.

⁹⁸ Ibidem, p. 173.

o artista é criador de verdades, pois a verdade não tem de ser alcançada, encontrada nem reproduzida, ela deve ser criada. [...] O homem verídico e o falsário fazem parte da mesma cadeia, mas, afinal, não são eles que se projetam, se elevam ou se cavam; é o artista, criador da verdade, ali mesmo onde o falso atinge sua potência última: bondade, generosidade.⁹⁹

Resumidamente, o artista cria a verdade da obra, que difere essencialmente de uma suposta verdade do mundo. Na obra, a diferença não reside entre a ficção e a realidade, mas no novo modo de narrativa que as afeta.¹⁰⁰ Deleuze resume seu pensamento ao afirmar que “é sob essas condições de imagem-tempo que uma mesma transformação arrasta o cinema de ficção e o cinema de realidade, e confunde suas diferenças: no mesmo movimento, as descrições tornam-se puras, puramente ópticas e sonoras, as narrações, falsificantes, as narrativas, simulações”.¹⁰¹

Nesse processo, uma zona de indiscernibilidade importante ocorre entre o ponto de vista do personagem e o ponto de vista da câmera. A formulação de um “discurso indireto livre” ou “subjetividade indireta livre” decorre da tensão entre ambos, especialmente no cinema de Pasolini. Ela implica a contaminação dos dois tipos de imagens (objetiva e subjetiva) e exprime visões singulares da personagem que se expressam em ambos os tipos de imagem, levando o conjunto à potência do falso.¹⁰²

Como veremos no exame das poéticas tecnológicas, essa breve apresentação da imagem-movimento e da imagem-tempo ou, em outros termos, do regime orgânico e do regime cristalino da imagem, auxilia-nos na formulação de uma proposição que compreende a articulação de diferentes modalidades de imagens de tempo como formas de afetar os espectadores no regime do simulacro.

Uma vez que esse regime apresenta imagens “mais reais do que o real” em uma tonalidade afetiva “já sentida”, que impede a formulação de uma experiência existencial por parte dos espectadores, como afetá-los através de uma superfície? As imagens-simulacro são geralmente articuladas ao tempo da rápida obsolescência, que instiga modos de vida cada vez mais monótonos e automatizados. Nesse sentido, os prolongamentos sensoriais-motores na imagem colaboram com a propagação dos clichês associados ao simulacro. Considerando esse cenário, pretendemos investigar operações poéticas que articulam mídias audiovisuais de modo a constituir “imagens de tempo” que diferem dessa ordem hegemônica. Essas imagens tendem a ampliar a percepção humana ao invés de circunscrevê-la. Por isso, possuem uma dimensão política que pode auxiliar o espectador a retomar a apreensão crítica da realidade, neutralizada através da circulação desmedida dos simulacros.

⁹⁹ DELEUZE, 2013, p. 178-179.

¹⁰⁰ Ibidem, p. 182.

¹⁰¹ Ibidem, p. 188.

¹⁰² Ibidem, p. 181.

*

À luz dessas considerações, três artistas foram escolhidos para análise dessa hipótese. Harun Farocki, Bill Viola e Anthony McCall elaboram imagens de tempo através do emprego poético de diferentes tecnologias da imagem que atravessam a segunda metade do século XX e chegam ao século XXI, tais como película, vídeo e computador. Interessa-nos primordialmente o fato de constituírem imagens de tempo distintas, que representam passagens possíveis entre o regime da representação e o regime da simulação, mantendo uma dimensão política resistente à tendência ao simulacro.

Para determinado leitor, a aproximação entre essas três poéticas pode parecer descabida, pois esses artistas se inserem em tradições distintas. Farocki é um cineasta que adentra o campo da arte contemporânea, transportando sua abordagem ensaística do cinema e da televisão para instalações de múltiplos canais em galerias. Viola é um dos maiores representantes da videoarte, tendo elaborado obras que exploram diferentes possibilidades dessa tecnologia, tais como vídeos em *single-channel*, circuito-fechado e instalações. McCall é um cineasta conhecido por seus “filmes de luz sólida”, que resultam de um diálogo entre a tradição do cinema estrutural e diversas linguagens artísticas. Nossa intenção com essa escolha é justamente romper os limites dessas tradições, visando à constituição de uma abordagem mais abrangente em torno das questões da imagem em suas dimensões estéticas e políticas na contemporaneidade.

A combinação das análises das poéticas desses três artistas pretende destacar e investigar diferentes questões que perpassam a criação e a difusão de imagens técnicas. O objetivo é demonstrar que a técnica fornece um “saber fazer”, mas a poética é responsável por transformar esse “saber-fazer” em algo que expanda nossos sentidos. A sequência proposta busca ressaltar um processo de realização de imagens poéticas que inicia nas telas do cinema e da televisão e expande para múltiplos canais e projeções em espaços expositivos, indicando uma tendência à desmaterialização das imagens e à produção de experiências que se expandem através das superfícies das telas propiciando um campo do sensível ainda não colonizado pelo simulacro.

A tese está dividida em três capítulos principais, cada um dedicado exclusivamente à poética de um dos artistas e à constituição de uma imagem de tempo respectiva.

O primeiro capítulo concentra-se na poética de Farocki, que corresponde à imagem de tempo da restituição. A caracterização dessa figura abrange análises de obras que indicam um percurso que inicia com a apresentação e difusão dos clichês usados em modos de comunicação hegemônicos – como cinema e propaganda –, vinculados ao sistema econômico e à manutenção do poder estatal. Depois, prossegue com a indicação de um alinhamento cada vez maior entre o olhar dos espectadores e a visão de máquinas destinadas a processos de controle e vigilância

nesses contextos. Finaliza com a consideração de como as imagens técnicas, antigas e novas, resultam de uma série de articulações operacionalizadas a serviço de propósitos que propagam a neutralização da percepção. Alguns autores nos auxiliam em nossa interpretação, tais como Deleuze, Baudrillard, Virilio e Crary. Neste contexto, a imagem de tempo da restituição tem importância central na conscientização acerca dos mecanismos que subjazem às articulações políticas da imagem. Farocki realiza diferentes configurações do tempo da imagem – por exemplo, usando planos longos e curtos, montagens sucessivas e simultâneas, combinação de imagens estáticas e em movimento – todas com o objetivo de reconstituir continuamente o olhar.

O segundo capítulo aborda a poética de Viola, que corresponde com a imagem de tempo do nada. Essa figura vincula-se diretamente com as passagens do tempo, isto é, com a ideia de que tudo muda no tempo, exceto o próprio tempo, que permanece. Nossa trajetória inicia com a conscientização desse processo de passagem ininterrupta do tempo, especialmente com o auxílio de Deleuze em sua caracterização do primeiro plano no cinema. Depois, prossegue com a possibilidade de alargamento do instante, apresentada por obras de Viola que usam recursos como a extrema câmera lenta. A expansão do instante funciona como recurso para, concomitantemente, romper com a lógica da rápida obsolescência programada e interpelar o espectador diante das passagens do tempo. Na parte final do capítulo, com o auxílio de uma aproximação dos conceitos de “ser-para-morte”, de Martin Heidegger, e “lugar do nada”, de Keiji Nishitani, caracterizamos a imagem de tempo do nada na poética de Viola, a qual sugere uma aproximação entre a filosofia e o pensamento oriental por meio da interpelação diante do nada da existência.

O último capítulo dedica-se à correspondência entre a poética de McCall com a imagem de tempo da presença. Sua caracterização parte da aproximação entre diversas linguagens artísticas na constituição dos filmes de luz sólida, especialmente entre o cinema e a escultura. Essa proximidade instiga o desenvolvimento de uma fruição multissensorial, isto é, que envolve vários sentidos e aspectos, ópticos, táteis e cognitivos. Na segunda parte do capítulo, nossa interpretação é auxiliada pela noção de sublime tecnológico, concebida por Hal Foster. Em termos sintéticos, esse sublime resultaria da experiência de ambientes mediados pelo pensamento técnico-racional, apresentados com intensos estímulos sensoriais. O espectador, apartado do processo de manufatura e deslumbrado por esses estímulos, seria subjugado e alienado. A concepção do sublime tecnológico auxilia na investigação da obra de McCall como contraposição ao regime do simulacro, ao mesmo tempo em que nos impulsiona para além de seus paradigmas. A parte final do capítulo conclui a caracterização da imagem de tempo da presença, por meio de uma expansão dos critérios de Foster e com o auxílio de considerações de Benjamin, Flusser e

Oliver Grau acerca dos potenciais de resistência política articulados às imagens técnicas em uma relação de colaboração e combate com os aparelhos em suas aplicações hegemônicas. Essa figura é constituída pelo espaço intermediário que se forma especialmente na instalação, como uma presença única que envolve o encontro entre luz e espectador, possibilitando a consciência da fragilidade e das potencialidades de nossos corpos em relação ao regime do simulacro.

Em poucas palavras, nossa interpretação sugere que Farocki dá a ver os mecanismos subjacentes aos aparelhos que pretendem condicionar nossa percepção, por isso suas imagens de tempo restituem nosso olhar; Viola evoca a angústia diante da finitude, por isso suas imagens de tempo nos interpelam diante do nada da existência; e McCall suscita uma fruição multissensorial, que envolve aspectos conscientes e inconscientes de nós mesmos, por isso suas imagens de tempo da presença nos auxiliam no reconhecimento das limitações e potencialidades de nossa corporeidade. Em todos os casos, as obras provocam o espectador a ampliar sua percepção e conscientizar-se sobre questões que geralmente permanecem encobertas, promovendo um movimento contrário à alienação da mente e do corpo, individual e coletivo, na dita sociedade das imagens.

Em síntese, buscamos abordar temas pertinentes às questões da imagem por meio da análise interpretativa de obras escolhidas. Com esse percurso, pretendemos construir uma investigação teórica que parta da descrição e interpretação das obras, ao invés de utilizá-las como meras ilustrações. Trata-se de uma tentativa de especificar modos de resistência política, que se constituem na arte, em uma relação de colaboração e combate com as tecnologias digitais.

2. Harun Farocki

2.1. Produção e difusão do clichê

Uma imagem (*Ein Bild*, 1983) (Figura 1)¹⁰³ é um registro audiovisual de um ensaio fotográfico para a revista *Playboy*, realizado por Harun Farocki nos anos 1980. O filme documenta esse evento, mas não consiste em um documentário tipicamente composto por imagens de arquivo, depoimentos gravados e narração *over*. Durante vinte e cinco minutos, mostra-nos o processo de construção da imagem que ocupará o centro dessa publicação: as passagens entre o estúdio vazio, a montagem do palco, a decoração do cenário, as instruções à modelo e os testes de revelação até que a escolha da imagem seja feita. Nesse contexto, não há espaço para o acaso. Todos os elementos são detalhadamente compostos para a produção de “uma imagem”.

Em 1988, Farocki declarou:

Este filme [...] é parte de uma série na qual venho trabalhando desde 1979. O canal de televisão que o comissionou supõe que, em casos como esse, os filmes que faço são críticas dos temas, e o dono ou gerente do negócio que está sendo filmado supõe que meu filme é uma propaganda para eles. Não tento fazer nenhum dos dois. Nem quero fazer algo entre eles, mas além de ambos.¹⁰⁴

De fato, essa obra não é uma propaganda, nem um manifesto crítico. Trata-se de uma observação sobre o processo de elaboração de uma imagem. Através de planos clássicos, alguns com duração mais alongada, Farocki mostra o aparato que está por trás da constituição de um modelo de beleza e sensualidade feminina. Não vemos a imagem final, pois isso não é necessário. Sabemos como a imagem será, já que seu modelo é inserido em nosso imaginário desde muito cedo. O processo, por outro lado, nem sempre é claro. Farocki mostra, portanto, pela ausência, a imagem e, pela presença, o que ela pressupõe. Inverte o jogo das aparências ao revelar o que geralmente permanece subjacente. Porém, não expressa comentários escritos ou falados, deixando ao espectador a tarefa de realizá-los.

¹⁰³ Algumas figuras foram extraídas diretamente dos filmes. Nesses casos, indicamos “Quadro(s) do filme” após o título da obra na legenda da figura. Nos demais casos, em que as imagens foram extraídas de websites, as respectivas fontes foram indicadas nas notas de rodapé.

¹⁰⁴ FAROCKI, 1988, tradução nossa. In: <<https://www.harunfarocki.de/films/1980s/1983/an-image.html>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

Figura 1. Uma imagem (1983)
Quadros do filme

Dez anos depois, o cineasta realiza o média-metragem *Um dia na vida de um consumidor* (*Ein Tag im Leben der Endverbraucher*, 1993) (Figura 2). Esse filme é constituído unicamente por propagandas, produzidas ao longo de quarenta anos, organizadas pelo artista de modo a corresponder com as atividades diárias de uma pessoa comum.¹⁰⁵ Assim como em *Uma imagem*, Farocki não realiza comentários. Sua enunciação consiste na montagem dos elementos apropriados. A disposição sequencial de imagens semelhantes – em uma duração de mais de quarenta minutos – possibilita o reconhecimento dos clichês utilizados em publicidade, tais como: a disposição em destaque dos bens de consumo (geralmente em primeiro plano); o discurso direto dos atores diante da câmera, dando a impressão de que falam com o espectador (em plano médio); a construção de situações que promovem o bem estar, como o encontro casual de apaixonados e o caminhar em cenários naturais (em planos médios ou gerais). Os eventos filmados são acompanhados por melodias em tons suaves e velocidade média, reforçando os cenários pacíficos. Às vezes, a velocidade da imagem é desacelerada para criar a impressão de um sonho (de consumo) que agora o espectador desejará realizar.

Um exemplo é a propaganda do café Jacobs Export. Essa peça publicitária se baseia em uma situação cotidiana, a manhã de um jovem casal. Habitualmente, Karin Sommer faz o café às 7 horas da manhã, pelo qual o marido espera. Sábia, ela escolhe a marca Jacobs Export, pois assim sabe que está fazendo um ótimo café. A propaganda finaliza com o casal à mesa e um elogio proferido pelo marido: “Você é maravilhosa!”. Em outro momento, talvez outra versão da mesma propaganda, Karin dá conselhos a uma amiga, que lamenta a falta de aroma do café que faz. Ela então recomenda o café Jacobs, pelo qual o marido a nota elogiosamente.

É possível observar que essa propaganda não vende apenas o café, mas também a imagem associada ao seu consumo – a vida pacífica do jovem casal europeu heterossexual. Como afirma Andrei Ujica, “esta colagem de ‘belas imagens’, alegre e caótica, desconstrói não só os pontos de referência domésticos que pontuam nossa vida cotidiana, mas também dá toda força a um humor excêntrico na tradição de distanciamento brechtiano”.¹⁰⁶ Conforme comenta Gilles Deleuze, em Brecht, “o espectador é levado a tomar consciência de um problema ou de uma contradição e resolvê-los a seu modo”.¹⁰⁷ Esse recurso é análogo ao usado por Farocki em *Uma imagem*, que propõe ao espectador a tarefa de avaliar as imagens que vê, ao invés de sugerir qualquer julgamento.

¹⁰⁵ Cf. cinco minutos do filme em: <https://www.youtube.com/watch?v=town3nv4_eA>. Acesso em: 10 mai. 2019.

¹⁰⁶ UJICA, tradução nossa. In: <<https://www.harunfarocki.de/films/1990s/1993/a-day-in-the-life-of-a-consumer.html>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

¹⁰⁷ DELEUZE, 2013, p. 168-169.

Figura 2. Um dia na vida de um consumidor (1993)
Quadros do filme

Essas obras de Farocki mostram a construção de imagens usadas especialmente para fins ligados à indústria. O pôster da *Playboy* consiste em um produto que será consumido especialmente pelo público masculino. Já os anúncios feitos nas propagandas compiladas pelo artista, tais como do café Jacobs Export, pretendem estimular a compra ou o uso de serviços. Ambos os casos consistem em clichês da imagem em movimento, isto é, padrões de composição audiovisual, usados para fins publicitários. Em suas obras, Farocki possibilita a conscientização de tais clichês, relativos à representação e ao tempo.

Essa conscientização é uma característica importante, pois, tal como afirma Deleuze, nossa percepção está ancorada nos clichês. Ela se baseia neles, sem, no entanto, percebê-los. Deleuze parte de Henri Bergson, para quem a percepção é sempre parcial, e afirma que

como diz Bergson, nós não percebemos a coisa ou a imagem inteira, percebemos sempre menos, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, ou melhor, o que temos interesse em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas. Portanto, comumente, percebemos apenas clichês.¹⁰⁸

Por conta desse modo parcial que caracteriza a percepção, viveríamos não na civilização da imagem, mas na civilização do clichê, “na qual todos os poderes têm interesse em nos encobrir as imagens, [...] em encobrir *alguma coisa* na imagem”.¹⁰⁹ Para esse filósofo, o clichê corresponde à imagem-movimento.

Sabemos que o cinema é constituído por sequências de imagens estáticas, mas sua velocidade de reprodução excede nossa capacidade de identificá-las como imagens separadas. Do ponto de vista da recepção, vemos imagens em movimento, embora esse movimento seja artificialmente produzido. Conforme comenta Roberto Machado, “os modos de reprodução são artificiais, mas não o resultado. [...] Uma síntese perceptiva imediata apreende a imagem como movimento, uma imagem-movimento”.¹¹⁰ Essa imagem está ligada, portanto, aos prolongamentos sensórios-motores aos quais estamos habituados.

Essa automatização do movimento na imagem produz um “choque no pensamento” ao comunicar vibrações ao córtex, isto é, ao provocar reações sensíveis no sistema nervoso. De acordo com Deleuze, esse choque que provoca o pensamento caracteriza o “autômato espiritual”. Como afeta as pessoas em sua subjetividade e coletividade, por constituir-se como “arte das massas”¹¹¹, o cinema transforma a todos em “autômatos espirituais”. Poderia, desse modo, efetuar um processo emancipatório ao provocar o pensamento nas massas.

¹⁰⁸ DELEUZE, 2013, p. 31.

¹⁰⁹ Ibidem, p. 32.

¹¹⁰ MACHADO, Roberto. *Deleuze, a arte e a filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009, p. 250-251.

¹¹¹ DELEUZE, op. cit., p. 189-190.

O choque provocado pelo cinema resulta do movimento das imagens, bem como dos seus aspectos representativos e de sua constituição plástica. Para Deleuze, qualquer imagem é carregada “de traços de expressões, visuais, sonoros, sincronizados ou não, zigue-zagues de formas, elementos de ação, gestos e silhuetas, sequências assintáticas”. Por conta disso, trata-se de “uma língua ou um pensamento primitivos, [...] operando por figuras, metonímias, sínédoques, metáforas, inversões, atrações...”¹¹² Ao mesmo tempo, “a figura confere à imagem uma carga afetiva que vem redobrar o choque sensorial. Os dois momentos se confundem, se agarram...”¹¹³ Em outras palavras, “o circuito completo compreende pois o choque sensorial que nos leva das imagens ao pensamento consciente, e depois o pensamento por figuras que nos leva às imagens e torna a nos causar um choque afetivo”.¹¹⁴

Esse circuito entre imagem, conceito e afeto que se direciona ao espectador através do cinema envolve necessariamente sua própria relação com o mundo. Deleuze menciona Serguei Eisenstein¹¹⁵, que justifica a primazia da montagem com o fato de que “o cinema não tem por sujeito o indivíduo, nem por objeto uma intriga ou uma história; *tem por objeto a Natureza, e por sujeito as massas, a individualização das massas e não de uma pessoa*”. Nesse sentido, o cinema chegaria ao “dividual”, isto é, a “indivduar uma massa enquanto tal, ao invés de relegá-la numa homogeneidade qualitativa ou reduzi-la a uma divisibilidade quantitativa”.¹¹⁶

Sabe-se, contudo, que esse movimento teve e tem dificuldades para prosseguir. Os motivos giram em torno da violência do representado. Nas palavras de Deleuze,

o choque ia se confundir, no cinema ruim, com a violência figurativa do representado, ao invés de atingir essa outra violência de uma imagem-movimento desenvolvendo suas vibrações numa sequência móvel que se aprofunda em nós. Pior ainda, o autômato espiritual corria o risco de se tornar o manequim de todas as propagandas: a arte das massas já mostrava um rosto inquietante.¹¹⁷

Em outro momento, acrescenta,

quando a violência não é da imagem e de suas vibrações, mas a do representado, cai-se num arbitrário sangrento, quando a grandeza já não é a da composição, mas um mero inchaço do representado, não há mais excitação cerebral ou nascimento do pensamento. É antes uma deficiência generalizada no diretor e nos espectadores.¹¹⁸

Deste modo, ao invés de concretizar a emancipação antevista na sua origem, o cinema revela sua pior face na propaganda e na manipulação, inicialmente de Estado, como

¹¹² DELEUZE, 2013, p. 192-193.

¹¹³ Ibidem, p. 193.

¹¹⁴ Ibidem, p. 195.

¹¹⁵ Para quem “o cinema intelectual” tem por correlato o “pensamento sensorial” ou a “inteligência emocional”. (Ibidem, p. 192)

¹¹⁶ Ibidem, p. 196.

¹¹⁷ Ibidem, p. 190.

¹¹⁸ Ibidem, p. 198.

ocorreu, por exemplo, na Alemanha nazista, e depois dos grandes interesses econômicos privados. A violência figurativa do representado faz com que “o autômato espiritual [torne-se] homem fascista”. Para Deleuze,

como diz Serge Daney, o que colocou em questão todo o cinema da imagem-movimento foram “as grandes encenações políticas, as propagandas de Estado que se tornaram quadros vivos, as primeiras manipulações humanas de massa”, e o que veio atrás, os campos de concentração.¹¹⁹

É importante notar, contudo, como indica o filósofo, que não foi apenas a mediocridade que surtiu esse efeito, mas também a obra de pessoas com talento usado para fins duvidosos, como a cineasta alemã que realizou propagandas nazistas Leni Riefenstahl. Ao remeter à relação entre cinema e políticas de estado, sobretudo no contexto da Segunda Guerra, Deleuze se aproxima de Paul Virilio. Especialmente em *Guerra e cinema: logística da percepção* (1983), esse autor explora detalhadamente as operações de guerra por meio de imagens. Entre elas, o controle das estratégias de conflito entre exércitos por meio do rastreamento e a comunicação com a sociedade civil realizada através da propaganda. Para Deleuze,

Paul Virilio mostra como o sistema da guerra mobiliza tanto a percepção quanto as armas e as ações: também a foto e o cinema passam pela guerra e são acoplados às armas (por exemplo, à metralhadora). Haverá cada vez mais uma encenação do campo de batalha à qual o inimigo responde, não mais com camuflagem, mas com uma contraencenação (simulação, truques, ou então gigantescas iluminações da defesa aérea). Porém é toda a vida civil que passa sob o signo da encenação, para o regime fascista: “o poder real está desde então dividido entre a logística das armas e a das imagens e dos sons”, e, até o fim, Goebbels sonhará em ultrapassar Hollywood, que era a cidade-cinema moderna por oposição à cidade teatro-antiga. O cinema por sua vez se supera, no rumo da imagem eletrônica, tanto civil quanto militar, num complexo militar-industrial.¹²⁰

Assim, se por um lado o cinema possui um potencial emancipatório, por outro, carrega o estigma da violência ao longo da sua história, ao manter uma relação próxima com estratégias de controle e combate em contextos bélicos e sociais. Esse estigma, vinculado à violência do representado, já tinha sido antevisto por Benjamin, tal como abordado anteriormente. Essas estratégias relacionam-se com os clichês da imagem-movimento e com o excesso de estímulos sensoriais que têm em vista o condicionamento da percepção. Tal condicionamento consiste na antítese do “autômato espiritual”. Ao contrário, obras como *Uma imagem* e *Um dia na vida de um consumidor* “forçam o pensamento” ao possibilitarem a conscientização dos clichês relativos à indústria.

¹¹⁹ DELEUZE, 2013, p. 199.

¹²⁰ Idem.

2.2. Visão sem olhar¹²¹

Eu pensei que estava vendo condenados (Ich glaubte Gefangene zu sehen, 2000) (Figura 3) dá continuidade à provocação ao pensamento instigada por *Uma imagem* e *Um dia na vida de um consumidor*. É uma instalação composta por imagens de arquivo do cinema, gravações de câmera de vigilância e captações de softwares de rastreamento em prisões e mercados, bem como gravações realizadas pelo artista nesses locais. Essas imagens são dispostas em duas telas, colocadas lado a lado na horizontal. Também são permeadas por comentários do artista, escritos em tela, que reforçam a seguinte provocação lançada ao espectador: em que medida as estratégias de controle nesses contextos diversos se assemelham?

Embora com fins distintos, locais como prisões e supermercados são vigiados, portanto, controlados. O caso das prisões é mais evidente, pois seu principal objetivo é monitorar mulheres e homens reclusos por cometerem um crime.¹²² As câmeras e os softwares são usados na melhoria de revistas e vigilância dos presidiários e de seus visitantes, assim como na repressão de atitudes consideradas hostis. Farocki refere-se, por exemplo, aos jatos d'água misturada com gás lacrimogêneo ou outras substâncias tóxicas para apartar brigas.

A condição dos presidiários difere, portanto, da situação dos consumidores em supermercados. Os compradores não vivem em situação de reclusão espacial, pois têm liberdade de ir e vir. No seu caso, o uso de softwares de rastreamento pretende ampliar o seu tempo de permanência em supermercados para, assim, aumentar a probabilidade de realizarem compras espontâneas. Deste modo, o consumo é mais ou menos dirigido e os compradores sutilmente monitorados.

Em vista disso, a analogia entre os presidiários e os consumidores reside no controle exercido pelas instituições através de softwares que buscam o melhoramento de seus fins. Os detalhes percebidos por meio das máquinas auxiliam no aprisionamento das pessoas, em maior ou menor escala. Por exemplo, tanto a vigilância do encontro de presidiários com seus visitantes quanto o monitoramento dos percursos dos consumidores entre as prateleiras de um supermercado têm ambos o mesmo objetivo de regular a probabilidade de ocorrência de determinadas ações.

¹²¹ Uma versão preliminar dessa seção foi publicada em: ALMEIDA, Fernanda A. de. “Guerra das luzes: visão e olhar na obra de Harun Farocki”. In: *MODOS. Revista de história da arte*, v. 3, n. 1. Campinas: jan. 2019, p. 163-178. Disponível em: <<https://www.publonline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/3761/3927>>. Acesso em: 15 abr. 2019.

¹²² Referências teóricas para uma melhor compreensão dessa obra além das que abordaremos são: FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. (1975) Petrópolis: Vozes, 2014. BENTHAM, Jeremy et al. *O panóptico*. Organização de Thomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. Cf. também: MELLO, Jamer. “Vigilância e controle na obra de Harun Farocki”. In: *Significação: revista de cultura audiovisual*, n. 49, jan-jun, 2018, p. 131-148. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2018.138357>>. Acesso em: 03 jun. 2019.

Figura 3. Eu pensei que estava vendo condenados (2000)
Imagem da instalação¹²³ e quadros do filme

¹²³ Fonte: <https://www.harunfarocki.de/fileadmin/user_upload/hf/installationen/harun-farocki-convicts.jpg>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Outro aspecto explorado nessa obra é a impessoalidade presente nas atitudes que envolvem poder e violência, mediadas por aparelhos que produzem imagens. A repressão de situações conflituosas entre presidiários, envolvendo até mesmo a morte e o ferimento por balas, muitas vezes extrapola a necessidade de ocorrência. Guardas chegam até mesmo a incitar brigas, manipulando pessoas como peças em um tabuleiro, e realizam apostas sobre elas.

Os presidiários, assim como os consumidores, são vistos apenas como dados de controle. Embora os guardas efetivamente possam reconhecer as pessoas sobre os quais suas ações irão repercutir, a distância entre o atirador e seu alvo é ampliada pelos dispositivos de controle. Trata-se de uma situação similar à condução de drones por soldados, os quais se mantêm em uma grande distância física dos seus oponentes, como representantes de avatares em jogos de tiro em primeira pessoa.¹²⁴

Tal impessoalidade na condução de armas com o poder de causar ferimentos fatais prenuncia a construção de um espaço social marcado pela ausência de subjetividade no processo de visualização e análise de imagens. Esse processo é abordado com maior detalhamento por Farocki em *Olho/Máquina* (*Auge/Maschine*, 2000-2003). Assim como *Eu pensei que estava vendo condenados*, essa obra é uma instalação composta por dois canais de vídeo, dividida em três partes.¹²⁵ A disposição das imagens e dos comentários escritos também segue uma lógica similar. Neste caso, Farocki se concentra em uma provocação acerca do funcionamento das “imagens operacionais”. Thomas Elssaesser auxilia no entendimento do termo, que se refere a “imagens e sequências cinematográficas extraídas de fontes muito diferentes e feitas para fins muito distintos”, tais como “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” etc.¹²⁶ O que as define são seus propósitos originais, envolvidos em atividades puramente instrumentais. As três partes de *Olho/Máquina* enfatizam a apresentação das imagens operacionais em diferentes contextos e momentos históricos.

¹²⁴ Um exemplo deste tipo de situação foi flagrado na Guerra do Iraque. Em 2010, Wikileaks vazou um vídeo confidencial das forças militares norte-americanas, no qual é possível ver soldados operando drones atirarem em pessoas desconhecidas fora de situações de conflito. O ataque resultou na morte e no ferimento de mais de dez pessoas, incluindo profissionais da agência de notícias britânica Reuters e duas crianças. O jornalista ativista e fundador do Wikileaks Julian Assange observa sobre as filmagens: “Neste vídeo, você pode ver a corrupção dos pilotos e das forças armadas pela própria guerra, particularmente pela natureza moderna da guerra. Então observa jovens pilotos agindo como se estivessem jogando videogames, exceto que a pontuação máxima é a retirada de vidas humanas reais.” In: <<https://youtu.be/b7zHQKOgv5k>>. Cf. <<https://collateralmurder.wikileaks.org>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

¹²⁵ Cf. imagem da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/harun-farocki/>>.

¹²⁶ ELSSAESSER, Thomas. “Simulação e o trabalho da invisibilidade: Paralelo I-IV de Harun Farocki”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017, p. 155.

Olho/Máquina (*Auge/Maschine*, 2000) (Figura 4) trata da automatização das tecnologias de imagem desenvolvidas para guerra e presentes no cotidiano.¹²⁷ Entre elas, estão as câmeras de vigilância e rastreamento que desempenham seu trabalho “cegamente”, isto é, automaticamente. Elas são onipresentes – em fábricas, estradas, ruas, supermercados e até mesmo satélites. No último caso, vinculam-se a sistemas de guerra, que aperfeiçoam a função dos combatentes, pois não necessitam da sua presença física no local. Basta que um dispositivo transmita a imagem da área em tempo real para que o soldado cumpra a sua tarefa bélica, apertando o botão que dispara o tiro ou a bomba, como ocorreu na Guerra do Golfo. De forma similar, é necessário que a câmera transmita a imagem de dentro do corpo humano para que o médico realize a operação de forma minimamente invasiva. Se, por um lado, essa automatização melhora a eficiência das tarefas, por outro, lança a questão da precisão humana. Em fábricas, muitas máquinas já desempenham funções que não demandam humanos para a tomada de decisões. Em ambos os casos, as imagens operacionais relacionam-se às “máquinas que não desempenham mais suas tarefas repetidamente ou cegamente, mas, ao invés disso, independentemente, autonomamente”, o que nos leva a imaginar “uma guerra de máquinas autônomas, guerras sem soldados – como fábricas sem trabalhadores”. As imagens operacionais têm como única função a realização de uma tarefa. Não há espaço para subjetividade, apenas análise e previsão de dados baseadas em cálculo de probabilidades.

Olho/Máquina II (*Auge/Maschine II*, 2001) (Figura 5) enfatiza a conexão entre a produção industrial e a guerra. Com aparelhos computadorizados cada vez mais autônomos, presenciamos o fim das máquinas industriais que auxiliavam a realização humana das tarefas. Após exibir o sistema americano de drones utilizado na Guerra do Golfo em *Olho/Máquina I*, nessa obra Farocki realiza uma retomada histórica ao apresentar a “televisão bomba” HS293D, um míssil usado pelos alemães na Segunda Guerra, equipado com uma televisão que transmitia a imagem captada, em tempo real, para uma ilha de comando. As imagens dessa televisão podiam ser apenas transmitidas. Por conta das limitações técnicas da época, as cenas existentes tiveram que ser filmadas do monitor que recebia as transmissões. Assim como as técnicas industriais modernas têm sido substituídas pelos novos processos informatizados, as tecnologias de guerra têm aumentado sua potência de combate, através da computação e transmissão de dados por satélite.

¹²⁷ O primeiro filme da série foi feito graças ao instituto de arte eletrônica ZKM, em Karlsruhe, a convite de Tom Levin para Farocki participar de sua exposição *Ctrl [Space]*. In: FAROCKI, Harun. “Trailers escritos” In: MOURÃO, Dora G.; BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia. (Org.) *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010, p. 86. Publicado originalmente em: EHMAN, Antje; ESHUN, Kodwo. (Org.) *Harun Farocki: Against what? Against whom?* Köl: Köning Books, 2010. Cf. LEVIN, Thomas Y.; FROHNE, Ursula; WEIBEL, Peter. (Ed.) *Ctrl [Space]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: ZKM, Center for Art and Media; Cambridge: The MIT Press, 2002.

Olho/Máquina III (*Auge/Maschine III*, 2003) (Figura 6 e Figura 7) conclui a série retomando as questões e cenas que compõem os dois vídeos anteriores. Entre elas estão as capturas de telas vistas por soldados controlando drones, usados na Guerra do Golfo, e a propaganda do míssil teleguiado Paveway. Ambas as imagens foram transmitidas pela televisão para criar certa “empatia pela tecnologia de guerra”. A persistência das telas de drones e os argumentos econômicos do uso de Paveway tinham por fim mostrar ao cidadão norte-americano que ambas as iniciativas eram importantes para a segurança e prosperidade nacionais. Ao invés de gastar várias bombas para atingir um alvo, portanto mais dinheiro, Paveway implicava “uma bomba – um alvo”, deste modo efetivando o aproveitamento máximo da sua produtividade.

A série *Olho/Máquina* ressalta, portanto, um processo de convergência entre os dispositivos técnicos usados em guerras e em atividades cotidianas através das imagens operacionais. Essa aproximação tem como efeito certa adequação dos eventos e das cenas que os representam, bem como da visão dos aparelhos e do olhar dos seus operadores, configurando o que Virilio nomeia como uma “visão sem olhar” ou o que Farocki considera como “máquinas de visão”. Em ambos os casos, trata-se de ressaltar uma afinidade cada vez maior entre a visão humana e as imagens técnicas, de modo a tornar nossa vida mais dependente da onipresença dos dispositivos de compartilhamento, coleta e visualização de dados.

Outro exemplo ainda mais pertinente no destaque aos dispositivos de controle em contextos sociais é o longa-metragem *Os criadores dos impérios das compras* (*Die Schöpfer der Einkaufswelten*, 2001) (Figura 8). Seguindo a linha de *Uma imagem*, acompanhamos as reuniões de empresários cujo objetivo é a implementação de um *shopping*. Do projeto de arquitetura ao funcionamento cotidiano, todos seus elementos são pormenorizadamente pensados para aumentar o tempo de permanência e consumo dos frequentadores. O local é planejado como um grande centro comercial, mas também de entretenimento, com atividades como *shows* com efeitos audiovisuais, o que revela, mais uma vez, a relação entre as estratégias de controle e neutralização da percepção. Também é possível acompanhar discussões sobre a disposição de produtos em lojas de vestuário e supermercados. As vendas são escaneadas, portanto, se um produto não é vendido, é eliminado.¹²⁸

¹²⁸ Para facilitar a distribuição de produtos mais apropriada para uma determinada loja, algoritmos genéticos, que se baseiam em evolução de DNA, são usados. Grosso modo, supondo que haja 100 opções, as 10 primeiras seriam selecionadas. A partir das selecionadas, 100 outras opções seriam desenvolvidas pela permutação dos seus elementos. Na segunda geração, o mesmo princípio seria aplicado. Em algumas centenas de iterações, é possível ter um planejamento aprimorado.

Figura 4. Olho/Máquina (2000)

Quadro do filme – Tela de *drone*

Figura 5. Olho/Máquina II (2001)

Quadros do filme – Televisão bomba HS293D (imagem vista pelo dispositivo e imagem do dispositivo)

Linha de montagem (com máquina autônoma e com máquina automática)

Figura 6. Olho/Máquina III (2001)

Quadros do filme – Robô autônomo (imagem da máquina e imagem vista pela máquina)

Captação feita por *drone* (imagens operacionais)

Figura 7. Olho/Máquina III (2001)

Quadros do filme – Operadores de máquinas em fábricas e imagem vista pela máquina

Propaganda do míssil teleguiado Paveway

Figura 8. Os criadores dos impérios das compras (2001)

Quadros do filme – Rastreo do olhar e da porta de entrada de um *shopping*

Direcionamento do olhar visando à disposição de anúncios em corredores de *shoppings* e produtos em corredores e prateleiras de supermercados

As três obras comentadas, *Eu pensei que estava vendo condenados*, *Olho/Máquina* e *Os criadores dos impérios das compras* dão seguimento à lógica contida em *Uma Imagem* e *Um dia na vida de um consumidor* na conscientização de processos que pretendem controlar o olhar e, de modo mais ampliado, a percepção. Contudo, adicionam mais uma camada de significação e, não à toa, usam dois canais de vídeo. O controle exercido não se dá apenas por meio da imagem nas telas de cinema e televisão, mas torna-se mais sutil e espalhado através de diferentes mecanismos de rastreio. Conforme abordado nas análises, esses mecanismos permeiam ambientes diversos, tais como presídios, supermercados e *shoppings*.

Baudrillard colabora com o entendimento desses processos de controle ao observar a elaboração de uma nova sociabilidade, por meio da indiferenciação de tais locais em nossa época. O supermercado seria exemplar na realização dessa função, já que ele é

para além da fábrica e das instituições tradicionais do capital, o modelo de toda a forma futura de socialização controlada: retotalização num espaço-tempo homogêneo de todas as funções dispersas do corpo e da vida social (trabalho, tempos livres, alimentação, higiene, transportes, *media*, cultura); retranscrição de todos os fluxos contraditórios em termos de circuitos integrados; espaço-tempo de toda uma simulação operacional da vida social, de toda uma estrutura de *habitat* e de tráfego.¹²⁹

Porque centraliza atividades que originalmente teriam fins diversos, tais como trabalho, consumo e lazer, o supermercado teria função análoga à do *shopping center*.¹³⁰ Nesse contexto de formulação de uma nova sociabilidade, o olhar seria absorvido por uma “tela total” em que “cartazes publicitários e os próprios produtos, na sua exposição ininterrupta, jogam como signos equivalentes e sucessivos”.¹³¹ Por conta disso, afirma o autor, “não existe relevo, perspectiva, linha de fuga onde o olhar corra o risco de perder-se”. Do excesso de signos resultaria a neutralização da percepção.

O autor chama atenção para a confluência entre os anúncios publicitários e os mecanismos de repressão de comportamentos inadequados, tais como câmeras de vigilância. O intuito de ambos é o mesmo: conduzir o comportamento a um fim apropriado. E acrescenta:

Estes cartazes, de fato, espreitam-nos e vigiam-nos tão bem ou tão pouco quanto a televisão “policia”. Esta olha-nos, nós olhamo-nos nela, misturados com os outros; é o espelho sem o respectivo aço da atividade consumidora, jogo de desdobramento e redobramento que fecha este mundo sobre si próprio.¹³²

¹²⁹ BAUDRILLARD, 1991, p. 99.

¹³⁰ Ibidem, p. 100.

¹³¹ De Baudrillard, conferir também: BAUDRILLARD, Jean. *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem*. (1997) Porto Alegre: Sulinas, 2011.

¹³² BAUDRILLARD, 1991, p. 100.

Devido à presença de todos esses elementos, o supermercado constituiria “modelo de desintegração das funções”.¹³³ A sociabilidade e a percepção resultantes implicam relações políticas que merecem destaque. Como bem nota Baudrillard,

a propaganda aproxima-se da publicidade como do modelo veicular da única grande e verdadeira ideia-força desta sociedade concorrencial: a mercadoria e a marca. Esta convergência define a sociedade, a nossa, onde já *não há diferença entre o econômico e o político, porque nelas reina a mesma linguagem de uma ponta à outra*, de uma sociedade onde a economia política, em sentido literal, está enfim plenamente realizada, isto é, dissolvida como instância específica (como modo histórico de contradição social), resolvida, absorvida numa língua sem contradições, como o sonho, porque percorrida por intensidades simplesmente superficiais.¹³⁴

Assim, a linguagem publicitária seria determinante tanto na esfera econômica quanto na esfera política. Seus modos de representação mobilizam ambos os contextos e a sociabilidade deles resultantes. Desta forma, emerge a importância da sua investigação e da exposição dos clichês sob os quais se ergue. Baudrillard considera que

não é por acaso que a publicidade, depois de ter veiculado durante muito tempo um ultimato implícito de tipo econômico dizendo e repetindo no fundo incansavelmente: “Compro, consumo, gozo”, repete hoje sob todas as formas: “Voto, participo, estou presente, isto diz-me respeito” – espelho de uma zombaria paradoxal, espelho da indiferença de todo o significado público.¹³⁵

Esse comentário denota o desenvolvimento da lógica observada por Benjamin acerca da “ilusão de participação” dos espectadores no cinema, através dos produtos gerados, por exemplo, em torno dos atores. No regime do simulacro, ilusão de participação semelhante desenvolver-se-ia no cidadão comprador, que acha que escolhe entre opções que são decididas previamente para ele. A linguagem publicitária seria a grande responsável por equalizar os diversos campos de atuação do indivíduo, tornando-o agente político inoperante. Esses aspectos levam Baudrillard ao encontro de Paul Virilio, com sua tese acerca da “estética da desapareição”, que implica a emergência de um espaço sem corpos e com signos esvaziados.¹³⁶

Em suas obras, Farocki faz referência ao domínio ubíquo da linguagem publicitária, ao nos provocar diante de situações que envolvem o controle social por meio de imagens técnicas. Esse posicionamento pode ser clarificado em considerações teóricas do artista. Por exemplo, em *Quereinfluss / Weiche Montage* (2002), Farocki se alinha à tese do historiador militar Martin van Creveld, para quem as formas de produção e organização de uma sociedade correspondem a suas armas e sistemas armamentistas. Seguindo essa lógica, esse artista afirma

¹³³ BAUDRILLARD, 1991, p. 100.

¹³⁴ Ibidem, p. 114, grifo nosso.

¹³⁵ Ibidem, p. 118.

¹³⁶ Ibidem, p. 118-119.

que, no contexto atual, “a produção informática ou pós-industrial demanda sistemas armamentistas precisos, exige menos força explosiva e um controle melhor.”¹³⁷

Essas considerações podem ser esmiuçadas ao observarmos algumas de suas obras, tais como *Eu pensei que estava vendo condenados*, *Olho/Máquina* e *Os criadores dos impérios das compras*. Especialmente, vale notar que as formas de controle das ações humanas expostas por Farocki resultam de um processo histórico que remonta à Primeira Guerra Mundial, tal como é ilustrada a partir da tese de Virilio em *Guerra e cinema: logística da percepção*.

Na época desse conflito, fotografias e sequências filmadas serviam para reconhecimento aéreo, tendo por objetivo uma representação atualizada dos campos de batalha. Essas imagens auxiliavam na condução dos combatentes em seus percursos. Outros dispositivos que viriam depois, como o radar e o rádio, serviriam para aperfeiçoar o rastreamento e a transmissão das informações. Tais elementos desenvolveram, segundo esse autor, uma “*logística da percepção militar*, em que o aprovisionamento de imagens se torna equivalente ao aprovisionamento de munições”.¹³⁸

Considerando essas premissas, Virilio indica que, após a Segunda Guerra Mundial, ocorre o desenvolvimento de uma “estratégia da visão global” propiciada por satélites e drones. Deste modo, em suas palavras:

ao lado do tradicional “serviço cinematográfico dos exércitos”, encarregado de garantir a propaganda dirigida às populações civis, existe também um “serviço militar das imagens”, capaz de garantir o conjunto das representações táticas e estratégicas dos conflitos, para o soldado, para o piloto de tanque ou de avião de combate, mas sobretudo para o oficial superior responsável pela preparação das forças.¹³⁹

É possível notar, portanto, uma dupla operação de guerra por meio de imagens: o controle das estratégias de conflito entre exércitos e a comunicação com a sociedade civil realizada através da propaganda.

Segundo Virilio, a representação e a “mistificação psicológica” são essenciais em uma guerra, pois funcionam como instrumentos de destruição e de percepção, isto é, “estimuladores que provocam fenômenos químicos e neurológicos sobre os órgãos do sentido e o sistema nervoso central, afetando as reações, a própria identificação dos objetos percebidos, sua diferenciação em relação aos demais etc.”¹⁴⁰ Assim, há uma atuação conjunta entre a mistificação psicológica e uma superexposição a estímulos sensoriais.

¹³⁷ FAROCKI, Harun. “Influencia cruzada / Montaje blando”. (2002) In: *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013, p. 114, tradução nossa. Título original: *Quereinfluss / Weiche Montage*.

¹³⁸ VIRILIO, Paul. *Guerra e cinema: logística da percepção*. (1983) São Paulo: Boitempo, 2005, p. 15-16, grifo do autor.

¹³⁹ Ibidem, p. 16.

¹⁴⁰ Ibidem, p. 24.

A privação dos sentidos por essa superexposição demonstra que a guerra é travada não apenas pela conquista material, em termos territoriais e econômicos, mas também imaterial, isto é, pelos “campos de percepção”.¹⁴¹ Um exemplo é o uso do bombardeiro Stuka ou Junker 87 pelos alemães na Segunda Guerra Mundial, o qual emitia um “uivo dilacerante de sirene” que aterrorizava e paralisava os adversários até que se habituassem a seus ruídos. Não é coincidência que as psicologias militar e fisiológicas tenham sido desenvolvidas concomitantemente. Dentre elas, Virilio destaca os estudos de E. J. Marey, inventor da cronofotografia, usada tanto para estudos do movimento quanto para registros estratégicos de guerra:

A brancura dos pássaros ou dos cavalos, as faixas prateadas sobre as roupas negras das pessoas que participavam de suas experiências faziam os corpos desaparecerem em proveito de uma mixagem instantânea de dados que oscila entre a produção de impressões luminosas persistentes e essa pura fascinação que destrói a percepção consciente do espectador e o conduz à hipnose, ou a alguma outra condição patológica análoga.¹⁴²

O controle exercido nesse caso é físico-químico e atinge os órgãos do sentido e o sistema nervoso central. Essa estratégia difere dos recursos aplicados em propagandas e filmes. A fim de circunscrever os casos mencionados à Segunda Guerra, sobretudo à atuação nazista, vale lembrar as propagandas e filmes conduzidos no governo de Hitler. A colaboração da cineasta Leni Riefenstahl, por exemplo, foi fundamental na construção de uma representação cinematográfica da Alemanha dessa época. Em 1934, ela se tornou responsável pela filmagem de *O triunfo da vontade* (*Triumph des Willens*, 1935), tendo à disposição recursos ilimitados, tanto em relação ao orçamento quanto à equipe técnica.¹⁴³ Conforme esclarece Virilio, o filme é um registro do “congresso do Partido Nacional-Socialista que seria realizado em Nuremberg, durante uma semana, e cujo objetivo era difundir para o mundo o mito nazista através de um filme de uma amplitude sem precedentes”.¹⁴⁴ Amos Vogel comenta a respeito da produção desse filme que

o aspecto mais espantoso desse gigantesco empreendimento está na criação de um universo artificial que parece absolutamente real, tendo como resultado a produção do primeiro e mais importante exemplo já realizado de um documentário autêntico sobre um acontecimento completamente encenado. Ficamos absolutamente desconcertados ao saber que esse enorme congresso, com seu um milhão de figurantes (número superior a qualquer outra superprodução), foi tendo em vista a realização de um filme...¹⁴⁵

¹⁴¹ VIRILIO, 2005, p. 27.

¹⁴² Ibidem, p. 32.

¹⁴³ Para uma análise acerca de *O Triunfo da Vontade* tendo em vista as formulações deleuzianas sobre o cinema, cf. ROVAI, Mauro Luiz. *Imagem, tempo e movimento: os afetos “alegres” no filme O Triunfo da Vontade de Leni Riefenstahl*. São Paulo: Associação Editorial Humanitas: Fapesp, 2005.

¹⁴⁴ VIRILIO, op. cit., p. 140.

¹⁴⁵ VOGEL apud VIRILIO, op. cit., p. 140.

Riefenstahl confirma a declaração de Vogel ao comentar que o congresso e a produção do filme tiveram ambos o mesmo processo de produção, e que o evento foi organizado como um espetáculo, “em função da câmera”.¹⁴⁶ Esse uso político da imagem já era observado por Benjamin em seu ensaio visionário *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, por meio da referência à estetização da política, que teria como um de seus elementos principais a atuação do político diante da câmera, como um ator, tendo em vista a construção de uma imagem.¹⁴⁷

Hitler tinha consciência do poder que poderia exercer através desse tipo de construção, conforme indica o arquiteto Albert Speer em seu discurso final durante o julgamento de Nuremberg:

A ditadura de Hitler foi a primeira ditadura de um Estado industrial, uma ditadura que, para dominar seu próprio povo, serviu-se com perfeição de todos os meios técnicos... dito isso, não se pode responsabilizar unicamente a personalidade de Hitler pelos acontecimentos criminosos desses anos. A desmedida de seus crimes poderia também se explicar pelo fato de que, para cometê-los, Hitler foi o primeiro a saber servir-se dos meios oferecidos pela técnica.¹⁴⁸

Com essas considerações, não se trata de isentar Hitler e os nazistas do horror de suas ações, mas de reconhecer a importância da tecnologia da época, especialmente relacionada à produção de certa representação da Alemanha nazista através da propaganda e do cinema. Outra passagem de Speer traz uma evidência similar:

Talvez Hitler não fosse o grande homem de Estado que víamos nele [...], mas ele era e continua a ser um psicólogo como jamais vi igual. Mesmo enquanto comandante supremo das forças armadas, ele se preocupava mais com a eficácia psicológica de uma arma do que com a sua força operacional. Devem-se a ele, entre outras conquistas técnicas, a instalação de sirenes nos Stukas e o aperfeiçoamento das cargas explosivas dos mísseis A4.¹⁴⁹

¹⁴⁶ “Os preparativos para o congresso foram realizados simultaneamente à produção do filme, ou seja, o evento foi organizado de maneira espetacular, não só do ponto de vista de uma reunião popular, como também de modo que fornecesse matéria para um filme de propaganda... tudo foi determinado em função da câmera...” (RIEFENSTAHL apud VIRILIO, 2005, p. 140)

¹⁴⁷ “A metamorfose do modo de exposição pela técnica de reprodução é visível também na política. A crise da democracia pode ser interpretada como uma crise nas condições de exposição do político profissional. As democracias expõem o político de forma imediata, em pessoa, diante de certos representantes. O Parlamento é seu público. Mas, como as novas técnicas permitem ao orador ser ouvido e visto por um número ilimitado de pessoas, a exposição do político diante dos aparelhos passa ao primeiro plano. Com isso os parlamentos se atrofiam, juntamente com o teatro. O rádio e o cinema não modificam apenas a função do intérprete profissional, mas também a função de quem se representa a si mesmo diante desses dois veículos de comunicação, como é o caso do político. O sentido dessa transformação é o mesmo no ator de cinema e no político, qualquer que seja a diferença entre suas tarefas especializadas. Seu objetivo é tornar ‘mostráveis’, sob certas condições sociais, determinadas ações de modo que todos possam controlá-las e compreendê-las [...]. Esse fenômeno determina um novo processo de seleção, uma seleção diante do aparelho, do qual emergem, como vencedores, o campeão, o astro e o ditador.” (BENJAMIN, 1994, p. 183, grifo nosso)

¹⁴⁸ SPEER apud VIRILIO, op. cit., p. 137.

¹⁴⁹ Ibidem, p. 138.

A habilidade de Hitler em lidar com os novos dispositivos técnicos de sua época, dentre eles o próprio cinema ou armas como o Stuka, denota a importância do uso dos recursos audiovisuais na constituição do imaginário e da percepção.

Outros usos desses recursos se dão nos mecanismos de propaganda e *marketing*, que pretendem instigar consumidores a obter um produto ou serviço. As obras de Farocki analisadas denotam essa relação. Por exemplo, *Eu pensei que estava vendo condenados* e *Olho/Máquina* articulam estratégias de controle similares em contextos distintos, como conflitos bélicos e supermercados, enquanto que *Uma imagem* e *Um dia na vida de um consumidor* ressaltam os clichês utilizados em propagandas. Essas obras colocam em evidência duas estratégias militares, igualmente importantes, exploradas na Segunda Guerra: o rastreamento e a vigilância por um lado, e a comunicação com a sociedade civil através da propaganda por outro.

É possível observar que essas operações de guerra por imagens configuram um cenário até hoje em desenvolvimento. No contexto atual, a informática e a telemática operam na produção e difusão de imagens, e o controle sobre as pessoas é medido pelo poder dos sistemas de rastreamento e transmissão de informações. Virilio sintetiza essa tendência com o termo “máquinas de visão”, as quais possuem uma “visão sem olhar”.¹⁵⁰ A “visão sem olhar” se caracteriza pela ausência de subjetividade na interpretação de imagens, mesmo quando há humanos envolvidos no processo de visualização. Deste modo, ela não implica a ausência de um sujeito, mas uma maquinização do olhar, ou seja, sua subordinação a um processo de dessensibilização, que atrofia sua capacidade de avaliação crítica, ética e sensorial.

Virilio remonta a origem das “máquinas de visão” à história da linha de tiro. Nas suas palavras,

o ato de mirar é efetivamente uma geometrização do olhar, uma maneira de alinhar tecnicamente a percepção ocular por um eixo imaginário, uma linha ideal que antes era chamada de *linha de fé*. Prefiguração da óptica digital calculada por computador de reconhecimento das formas, essa linha de tiro antecipava a automação perceptiva, donde a referência obrigatória à fé, à crença, para designar o alinhamento ideal do olhar que parte do olho, passa pelo visor, chega à mira e atinge, para além dela, o alvo, o objeto revelador. Parece revelador o fato de a linguagem corrente ter abandonado o termo “fé”, a ponto de a linha ideal parecer totalmente objetiva, a perda semântica levando *de fato* ao esquecimento dessa parte de subjetividade interpretativa sempre presente no ato de olhar.¹⁵¹

Portanto, a observação da perda do aspecto subjetivo na interpretação das imagens decorre de um processo mais antigo. Antes mesmo da automação das máquinas, como ilustra a obra *Olho/Máquina*, o olhar humano passa por um processo de neutralização, que leva a efeitos como a banalização da violência, tal como ressalta *Eu pensei que estava vendo condenados*. Como bem

¹⁵⁰ VIRILIO, 2005, p. 17.

¹⁵¹ Ibidem, p. 18.

comenta Christa Blümlinger, *Olho/Máquina* “demonstra como a abstração gráfica das imagens educativas militares pode levar à ‘negação’ do real; elas simultaneamente fazem parte dos dispositivos de poder e seu processo de arquivamento, o qual segue uma racionalidade puramente instrumental”.¹⁵²

Tais imagens dão prosseguimento à lógica bélica descrita por Virilio. Nesse sentido, esse autor conta, por exemplo, que ouviu ex-combatentes de 1914 dizerem que nunca viam em quem atiravam, pois outros eram encarregados de olhar por eles. E acrescenta ao se remeter à descrição que Apollinaire faz do “lugar de um desejo cego e sem direção” ou ainda “tensão telescópica na direção de uma aproximação imaginária, uma formalização do aliado/adversário, desaparecido antes mesmo de sua provável fragmentação”.¹⁵³ Nesse processo de impossibilidade de um olhar direto, o soldado tem a sensação de “desrealização” ou “desmaterialização” de si, que implica “perder bruscamente todo o referencial sensível em benefício de uma exacerbação dos sinais visíveis”.¹⁵⁴

Haveria então uma “desregulação da percepção” propiciada pela subversão da dimensão espaço-temporal da visão através do acoplamento da máquina de espreira e da máquina de guerra moderna. Nos termos de Virilio,

essa suspensão das sensações comuns indica a confusão que começa a instalar-se entre a “realidade ocular” e sua representação midiática, uma representação instantânea em que a intensidade das armas automáticas e as novas propriedades dos equipamentos fotográficos instantâneos se associam para *projetar uma última imagem do mundo*, de um mundo em vias de desmaterialização e, logo, de completa desintegração, no qual o cinematógrafo dos irmãos Lumière tem mais credibilidade do que o sentinela melancólico que não acredita em seus próprios olhos.¹⁵⁵

Deste modo, a representação midiática nos daria a sensação de corresponderem mais fielmente aos fenômenos do que a apreensão feita pela nossa percepção. É o início do simulacro, em que há uma caminhada rumo à indistinção entre os eventos e as cenas que os representam, bem como entre a visão dos aparelhos de imagens técnicas e o olhar dos seus operadores. Em última instância, esse processo abriria espaço para a substituição do real por algo “mais real do que o real”, tal como demonstra Baudrillard.

Essa ideia de uma “visão sem olhar” no início do século XXI – isto é, de uma neutralização da percepção, devido à afinidade das ações humanas com os aparelhos técnicos – é desenvolvida, mais recentemente, por Jonathan Crary. No ensaio *24/7: Capitalismo tardio e os fins*

¹⁵² BLÜMLINGER, Christa. “An Archeologist of the Present”. In: *e-flux*, n. 59, nov. 2014, tradução nossa. Disponível em: <<https://www.e-flux.com/journal/59/61092/an-archeologist-of-the-present/>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

¹⁵³ VIRILIO, 2005, p. 39.

¹⁵⁴ Idem.

¹⁵⁵ Ibidem, p. 173, grifo do autor.

do sono (2013)¹⁵⁶, esse autor aborda a hegemonia capitalista no estágio atual da globalização, em que a internet e os novos meios técnicos servem de ferramentas de controle e dominação.¹⁵⁷ O autor reconhece que

certamente, por boa parte do século XX, a organização das sociedades de consumo esteve ligada a formas de regulação e obediência sociais, mas agora a administração do comportamento econômico é idêntica à formação e perpetuação de indivíduos maleáveis e submissos. [...] Há uma relação cada vez maior entre as necessidades individuais e os programas funcionais e ideológicos onde todo novo produto está embutido. Esses “produtos” não são apenas os aparelhos ou instrumentos físicos, mas os diversos serviços e interconexões que rapidamente se tornam o padrão ontológico dominante ou exclusivo da nossa realidade social.¹⁵⁸

A própria possibilidade de conexão mundial através das redes online possibilita, portanto, a circulação ininterrupta de bens e serviços. Nesse contexto, o consumo da tecnologia coincide com estratégias e efeitos de poder, tornando-os, na visão do autor, indistinguíveis. Os aparelhos têm a única função de conduzir os usuários a realizações ainda mais eficientes de suas tarefas rotineiras, de modo a torná-los mais e mais dependentes.

Esse estágio da primazia capitalista pode ser definido por algumas características que configuram o que o autor denomina o “mundo 24/7”. Nesse mundo, todos os esforços têm em vista ampliar ininterruptamente o ritmo de produção e consumo de bens, serviços, imagens, procedimentos etc. Para que isso ocorra, um “desempenho maquínico” é demandado dos trabalhadores, não importando o custo humano exigido para sustentá-lo. Conforme esclarece Crary,

é claro que ninguém pode fazer compras, jogar games, trabalhar, escrever em seu blog, fazer downloads ou enviar mensagens de texto 24/7. No entanto, uma vez que *não* existe momento, lugar ou situação no qual não podemos fazer compras, consumir ou explorar recursos em rede, o não tempo de 24/7 se insinua incessantemente em todos os aspectos da vida social e pessoal.¹⁵⁹

As consequências dessa lógica social do “tempo 24/7” envolvem a criação de um mundo “desencantado”, “sem sombras nem obscuridade ou temporalidades alternativas”, para citar termos usados pelo autor. É um mundo cujo espaço para a alteridade está cercado, já que busca incessantemente pela homogeneidade, especialmente perceptiva. Nesse sentido, segundo Crary, “um mundo 24/7 produz uma equivalência aparente entre o que está imediatamente

¹⁵⁶ A tese apresentada em *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono* (2014) resulta de uma pesquisa em desenvolvimento que Jonathan Crary vem realizando desde o início dos anos 1990. Do mesmo autor, ver: *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. (1990) Rio de Janeiro: Contraponto, 2012; *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. (1999) São Paulo: Cosac Naify, 2013.

¹⁵⁷ Crary acredita que mesmo o hacker é um mito que perpetua uma ilusão de escolha quando, na verdade, não há escapatória. Nas suas palavras: “A ilusão de escolha e autonomia é uma das bases desse sistema global de autorregulação.” Para ele, a ordem tecnológica contemporânea não é um conjunto de ferramentas neutro que pode servir a políticas emancipatórias. In: CRARY, 2014, p. 55.

¹⁵⁸ Ibidem, p. 51-52.

¹⁵⁹ Ibidem, p. 40, grifo do autor.

disponível, acessível ou utilizável e o que realmente existe”.¹⁶⁰ Essa “desregulação da percepção”, na qual há uma indeterminação entre os eventos e as cenas que os representam, ou entre a visão dos aparelhos e o olhar humano, já tinha sido antevista por Virilio nos contextos de guerra. Naquele momento, a dimensão espaço-temporal era subvertida pela relação da “máquina de espreira” e da “máquina de guerra moderna”. Agora, essa mesma dimensão é afetada pela “lógica 24/7”, isto é, pela onipresença dos dispositivos informáticos de controle de dados.

As conexões entre a caracterização do “mundo 24/7” de Crary e a produção teórica de Virilio são mapeadas pelo próprio escritor norte-americano em texto escrito em 2009 como introdução à *Estética da Desaparição* (1979), do autor francês. Nas palavras de Crary,

ao lado de suas velocidades motorizadas, o cinema e um leque de outras telas luminosas anunciam a instalação do dia permanente, que agora se tornou parte deste presente globalizado, 24 horas por dia, em que todos habitamos. No fim da década de 1970, Virilio já estava explicitando a ampla inscrição da vida humana num tempo global homogêneo, sem pausas nem descanso, num meio de funcionamento contínuo, de incontáveis operações que são efetivamente incessantes. As 24 horas por dia são um tempo que já não passa, que está além do tempo do relógio, além de qualquer medida da duração humana vivida.¹⁶¹

O cinema e outras telas luminosas teriam anunciado, portanto, a situação atual na qual a “iluminação total” implica a ampliação ininterrupta das funcionalidades relativas à produtividade e ao consumo. Essa duração contradiz as tessituras rítmicas e periódicas da vida, a exemplo do “ritmo diário de acordar e dormir e as alternâncias mais longas entre dias de trabalho e dias de devoção ou descanso, que para os habitantes da Mesopotâmia, hebreus antigos e outros resultou em uma semana de sete dias”.¹⁶²

Outra relação possível entre os pensamentos de ambos os autores pode ser observada a partir da ideia de “lógica paradoxal” da imagem, concebida por Virilio em *A máquina de visão* (1988). Segundo essa lógica, estabelecida no século XX com a emergência da videografia e da infografia, a “virtualidade” dominaria a “atualidade”. Haveria uma “crise das representações públicas” em benefício de uma “apresentação” entendida como “telepresença à distância do objeto ou do ser que supre sua própria existência aqui e agora”.¹⁶³ Por conta dessa crise, Virilio adverte que “devemos nos deter sobre o deslocamento que a vigilância e a iluminação farão por sua vez, nas ruas e avenidas, em direção a este terminal de anúncios a domicílio”. A “lógica paradoxal” envolve, portanto, “o poder de se *reunir à distância* os indivíduos em torno de opiniões

¹⁶⁰ CRARY, 2014, p. 29.

¹⁶¹ CRARY, Jonathan. “Introdução”. (2009) In: VIRILIO, 2015, p. 13.

¹⁶² CRARY, 2014, 39.

¹⁶³ VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. (1988) Rio de Janeiro: José Olympio, 1994, p. 91.

e comportamentos”¹⁶⁴, prenunciando, deste modo, a emergência do espaço-tempo do “mundo 24/7”.

Nesse contexto caracterizado pelo autor norte-americano, restam poucos intervalos que não tenham sido permeados pelo tempo do trabalho, do consumo e do *marketing*. Novamente ecoando as considerações de Virilio, Crary evidencia a inspiração desse modelo no paradigma militar-policia:

24/7 não apenas incita no indivíduo um foco exclusivo em adquirir, ter, ganhar, desejar ardentemente, desperdiçar e menosprezar, mas está totalmente entremeadado a mecanismos de controle que tornam supérfluo e impotente o sujeito de suas demandas. A transformação do indivíduo em objeto de escrutínio e regulação ininterruptos é uma constante essencial da organização do terror estatal, bem como do paradigma militar-policia da dominância total.¹⁶⁵

Essa transformação implica a passagem do controle dos indivíduos para a esfera social, colaborando com a sua auto-alienação. É como se os mecanismos de observação, rastreamento e transmissão de dados desenvolvidos para guerra agora possuíssem um alcance ubíquo nas sociedades. Assim como Virilio, portanto, Crary reconhece a relação entre as formas de organização social e os mecanismos de controle advindos dos contextos de combates bélicos.

No reconhecimento dessa relação, expõe, por exemplo, o caso de pesquisas norte-americanas, financiadas pelo governo, que buscam criar o “soldado sem sono”, através da investigação da atividade cerebral do pardal de coroa branca, um tipo de pássaro que pode permanecer acordado por até sete dias durante migrações do Alasca ao norte do México e vice-versa. O objetivo dessas pesquisas, conforme comenta o autor, “é descobrir como as pessoas poderiam ficar sem dormir e funcionar produtiva e eficientemente”.¹⁶⁶ Assim como exposto por Farocki acerca da propaganda do míssil teleguiado Paveway – cujo objetivo era obter um melhor desempenho das armas de guerra – o principal objetivo do “soldado sem sono” seria o alcance do melhor desempenho possível do combatente. Crary observa que as estratégias usadas na criação do “soldado sem sono” eventualmente seriam transpostas para a esfera social, visando à criação do “trabalhador ou consumidor sem sono”. Deste modo, nas suas palavras, “produtos contra o sono, quando propagandeados agressivamente por empresas farmacêuticas, se tornariam primeiro uma opção de estilo de vida, e ao fim, para muitos, uma necessidade”.¹⁶⁷

A privação do sono foi usada inclusive como método de tortura institucionalizada pelos Estados Unidos em prisões como Abu Ghraib e Guantánamo.¹⁶⁸ Crary observa a esse

¹⁶⁴ VIRILIO, 1994, p. 93.

¹⁶⁵ CRARY, 2014, p. 41.

¹⁶⁶ Ibidem, p. 11, grifo do autor.

¹⁶⁷ Ibidem, p. 13.

¹⁶⁸ Crary aborda a privação do sono e outras formas de suspensão da percepção como métodos de tortura nas páginas 15, 16, 17, 18, 41 e 42.

respeito que “são técnicas e procedimentos pensados para induzir estados abjetos de submissão, e um dos níveis no qual isso ocorre é a fabricação de um mundo que exclui radicalmente a possibilidade de cuidado, atenção ou consolo”.¹⁶⁹ Nas sociedades contemporâneas, é possível observar a criação de condições de insônia, nas quais o sono deve ser comprado. Na verdade, esse sono constitui um estado quimicamente modificado, que é apenas uma aproximação do sono real, e pode ser compreendido em analogia ao *sleep mode* ou modo de “hibernação” em computadores. Trata-se de um modo de consumo de energia reduzido e de prontidão no qual nada está realmente desligado ou em estado total de repouso. Deste modo, destaca Crary, “a falta de sono assume seu sentido histórico e sua tessitura afetiva particular em relação às experiências coletivas externas a ele, e a insônia é hoje inseparável de muitas outras formas de desapropriação e ruína social em curso no mundo todo”.¹⁷⁰

Em resumo, para Crary, o sono envolve uma condição paradoxal. Por um lado, configura um estado vulnerável que apresenta a menor resistência possível ao poder. Por outro, é um estado de consciência que não pode ser aproveitado ou instrumentalizado para fins de produção e consumo. A tese desse autor é, em suas palavras, “que, no contexto de nosso próprio presente, o sono pode representar a durabilidade do social, e que o sono pode ser análogo a outros limiares nos quais a sociedade poderia defender ou proteger-se a si mesma”.¹⁷¹ Outro paralelo com o pensamento de Virilio seria possível quando esse autor afirma que “o ataque picnoléptico seria algo que se poderia considerar uma liberdade humana, na medida em que seria uma margem dada a cada um para inventar suas próprias relações com o tempo”.¹⁷² Em ambos os casos, o que está em jogo é a possibilidade de resistir à tendência de viver sob um regime temporal unificado pelas demandas da lógica 24/7.

Ao expor as considerações de Crary, nosso objetivo é menos abordar o estatuto do sono propriamente dito, e mais especificar as condições que levam esse autor a formular a sua hipótese, as quais se aproximam das questões suscitadas por Farocki em obras como *Eu pensei que estava vendo condenados* e *Os criadores dos impérios das compras*. Ou seja, o interesse reside no modo como o “mundo 24/7” é caracterizado: um mundo no qual apenas condições de luminosidade funcionais são concebidas, as quais demandam dos humanos um desempenho maquínico. Esse modo parece ecoar as considerações comentadas anteriormente acerca da aproximação cada vez maior entre as operações de guerra e a vida social em uma esfera mais ampla, agora em escala

¹⁶⁹ CRARY, 2014, p. 17-18.

¹⁷⁰ Ibidem, p. 28.

¹⁷¹ Ibidem, p. 34.

¹⁷² VIRILIO, 2015, p. 30.

planetária.¹⁷³ Os processos que levaram à constituição da “visão sem olhar” ou das “imagens operacionais” através das “máquinas de visão” parecem ter alcançado seu auge, o que fica evidente através das seguintes considerações de Crary:

Por devastar toda condição de luminosidade exceto as funcionais, 24/7 é parte de uma imensa *incapacitação da experiência visual*. Coincide com um campo onipresente de operações e expectativas ao qual estamos expostos e nos quais *a atividade ótica individual é transformada em objeto de observação e administração*. No interior desse campo, a contingência e a variabilidade do mundo visível não são mais acessíveis. As mudanças recentes mais importantes estão relacionadas não às formas mecanizadas da visualização, mas à *desintegração da capacidade humana de ver*, em especial da *habilidade de associar identificação visual a avaliações éticas e sociais*. [...] 24/7 *incapacita a visão por meio de processos de homogeneização, redundância e aceleração*. [...] O clarão, nesse caso, não é o brilho literal, mas a aspereza ininterrupta do estímulo monótono, no qual uma ampla gama de capacidades receptivas é congelada e neutralizada.¹⁷⁴

Assim, a lógica do mundo 24/7 constitui-se como desdobramento da “logística da percepção militar” identificada por Virilio. A observação e administração dos soldados e tropas inimigas passam a ser efetuadas em diversos contextos sociais, referindo-se aos cidadãos e suscitando uma incapacitação da sua experiência perceptiva. Thomas Elssaesser observa, a partir da obra de Farocki, que as imagens operacionais “constituem o novo valor padrão para se elaborar toda e qualquer imagem”.¹⁷⁵ Há neste momento uma inversão de vetores: os observadores se tornam observados.

Isso pode ser confirmado pela convergência de técnicas de vigilância e análise de dados com as estratégias de *marketing* de grandes empresas, que dispõem de dispositivos que rastreiam movimentos oculares. Nas palavras de Crary, “mesmo no espaço físico de grandes lojas de departamento, escâneres de rastreamento fornecem informações detalhadas sobre o comportamento individual – por exemplo, determina por quanto tempo olhamos para produtos que *não* compramos”.¹⁷⁶ Esse fenômeno pode ser observado em *Os criadores dos impérios das compras*, filme por meio do qual tomamos conhecimento de algumas estratégias de condução do olhar em locais como lojas de departamento e corredores de vitrines em centros de compras.

Em síntese, tais modos de controle ao mesmo tempo sutis e ubíquos, ligados à emergência da informática e da telemática, determinam a sociedade 24/7 nos termos de Crary, o simulacro para Baudrillard, a lógica paradoxal segundo Virilio. Ademais, também marcam a sociedade de controle, em oposição à sociedade disciplinar, tal como expõe Deleuze.¹⁷⁷

¹⁷³ Crary considera que mesmo nos casos de locais do mundo onde as pessoas vivem em níveis de subsistência precários, a “lógica 24/7” se reorganiza de modo a tornar os próprios humanos descartáveis ou produtos passíveis de comercialização, como nos casos de escravidão sexual e tráfico de órgãos. (CRARY, 2014, p. 53)

¹⁷⁴ Ibidem, p. 42-43, grifo nosso.

¹⁷⁵ ELSSAESSER, 2017, p. 157.

¹⁷⁶ CRARY, op. cit., p. 57, grifo do autor.

¹⁷⁷ DELEUZE, Gilles. *Conversações: 1972-1990*. (1990) São Paulo: Editora 34, 1992. A relação entre esse livro de Deleuze com a obra de Farocki não é apenas uma coincidência, mas referência mencionada pelo próprio artista.

Na caracterização desse autor, sociedades disciplinares (presentes nos séculos VIII e XIX, com apogeu no século XX) definem-se pelos grandes meios de confinamento, tais como família, escola, fábrica e prisão. Seu projeto ideal é “concentrar, distribuir no espaço, ordenar no tempo”, ou seja, “compor no espaço-tempo uma força produtiva cujo efeito deve ser superior à soma das forças elementares”.¹⁷⁸ Esses “meios de confinamento” estão em crise, fadados à substituição pelo que Deleuze chama de “sociedades de controle”.¹⁷⁹

A grande diferença entre a sociedade disciplinar e a sociedade de controle consiste nos modos de operação dos seus sistemas. Nas sociedades disciplinares, há uma lógica predominante a todos os meios de confinamento que atuam separadamente. Isso significa que se começa o controle do zero em cada meio. Por sua vez, nas sociedades de controle, seus meios de confinamentos são “moldes”, e o controle é exercido através de modulações necessariamente conectadas em todos os momentos. O principal exemplo dado pelo autor é o caso da lógica de pagamentos relativa ao trabalho em cada sociedade. Em sua análise,

a fábrica constituía os indivíduos em um só corpo, para a dupla vantagem do patronato que vigiava cada elemento na *massa*, e dos sindicatos que mobilizavam uma massa de *resistência*; mas a empresa introduz o tempo toda uma rivalidade inexprimível como sã emulação, excelente motivação que *contrapõe os indivíduos entre si* e atravessa cada um, dividindo-o em si mesmo.¹⁸⁰

Assim, as sociedades disciplinares seriam marcadas pela tentativa de controle do indivíduo em sua assimilação em uma massa, enquanto que as sociedades de controle dissolveriam qualquer possibilidade de agrupamentos. No primeiro caso, as massas poderiam funcionar como meios de mobilização de resistência. No segundo, a dispersão dos indivíduos geraria uma grande dificuldade de articulação coletiva que ofereça uma antítese às tentativas de sujeição. Nas sociedades de controle, o que vale é uma cifra, uma senha, que permite o acesso ou a rejeição à informação. Nesse novo contexto, “os indivíduos tornaram-se ‘dividuais’, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou ‘bancos’”.¹⁸¹

Deleuze exemplifica essa diferença em um contexto prático:

É o dinheiro que talvez melhor exprima a distinção entre duas sociedades, visto que a disciplina sempre se referiu a moedas cunhadas em ouro – que servia de medida padrão

Acerca de *Eu pensei que estava vendo condenados*, ele comenta: “chamei-o de *Ich glaubte Gefangene zu sehen* porque acabara de ler a edição em inglês de *Conversações*, de Deleuze, no qual ele cita uma frase de Ingrid Bergman em *Europa 51*: ‘Pensei estar vendo condenados’.” (FAROCKI, 2010, p. 86)

¹⁷⁸ DELEUZE, 1992, p. 223.

¹⁷⁹ Ainda nas suas palavras, “‘controle’ é o nome que Burroughs propõe para designar o novo monstro, e que Foucault reconhece como nosso futuro próximo. Paul Virilio também analisa sem parar as formas ultra rápidas de controle ao ar livre, que substituem as antigas disciplinas que operavam na duração de um sistema fechado”. (Ibidem, p. 224)

¹⁸⁰ DELEUZE, op. cit., p. 224, grifo nosso.

¹⁸¹ Ibidem, p. 226.

–, ao passo que o controle remete a trocas flutuantes, modulações que fazem intervir como cifra uma percentagem de diferentes amostras de moeda.¹⁸²

As trocas físicas seriam, assim, substituídas por especulações imateriais. Esse filósofo também ressalta a diferença dos tipos de máquinas presentes em cada uma dessas sociedades, “porque elas *exprimem as formas sociais* capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las”. Com isso, trata-se de indicar uma mutação profunda do capitalismo, a qual pode ser resumida da seguinte forma:

o capitalismo do século XIX é de concentração, para a produção, e de propriedade. Por conseguinte, erige a fábrica como meio de confinamento, o capitalista sendo o proprietário dos meios de produção, mas também eventualmente proprietário de outros espaços concebidos por analogia (a casa familiar do operário, a escola). Quanto ao mercado, é conquistado ora por especialização, ora por colonização, ora por redução dos custos de produção. Mas atualmente o capitalismo não é mais dirigido para a produção, relegada com frequência à periferia do Terceiro Mundo, mesmo sob as formas complexas do têxtil, da metalurgia ou do petróleo. É um capitalismo de *sobre-produção*. [...] O que ele quer vender são serviços, e o que quer comprar são ações. Já não é um capitalismo dirigido para a produção, mas para o produto, isto é, para a venda ou para o mercado. Por isso ele é essencialmente dispersivo, e a fábrica cedeu lugar à empresa.¹⁸³

Nesse contexto de migração da produção para a sobre-produção, o *marketing* emerge como instrumento de controle social. Deleuze nota que “o controle é de curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado, ao passo que a disciplina era de longa duração, infinita e descontínua”.¹⁸⁴ Para ele, “o que conta não é a barreira, mas o computador que detecta a posição de cada um, lícita ou ilícita, e opera uma modulação universal”.¹⁸⁵

Em síntese, autores como Virilio, Baudrillard, Deleuze e, mais recentemente, Crary, observam aspectos relativos às mudanças sociais decorrentes da ordem de industrialização mundial.¹⁸⁶ As estratégias de controle social, exercidas por meio das imagens técnicas, teriam

¹⁸² DELEUZE, 1992, p. 226.

¹⁸³ Ibidem, p. 227-228.

¹⁸⁴ Ibidem, p. 228.

¹⁸⁵ Ibidem, p. 228-229.

¹⁸⁶ Um autor que realiza uma investigação similar a de Crary e que sintetiza os autores abordados nesta tese, entre outros, é Byung-Chul Han. Em *Sociedade da transparência* (2017), ele caracteriza a sociedade atual como positiva, da exposição, da evidência, pornográfica, da aceleração, da intimidade, da informação, do desencobrimento e do controle. Como é possível supor a partir dos termos e de sua formação – seu doutorado na Universidade de Freiburg foi sobre Martin Heidegger –, ele dialoga com autores como Walter Benjamin (exposição), Jean Baudrillard (pornográfica), Heidegger (desencobrimento), Michel Foucault e Gilles Deleuze, através do panóptico de Jeremy Bentham (controle). Em termos sintéticos, a sociedade da transparência seria análoga à sociedade do controle. Crítico das redes sociais, para ele: “A especificidade do panóptico digital é sobretudo o fato de que seus frequentadores colaboram ativamente e de forma pessoal em sua edificação e manutenção, expondo-se e desnudando a si mesmos, expondo-se ao mercado panóptico. O expor pornográfico e o controle panóptico misturam-se entre si; o que alimenta o exibicionismo e o voyeurismo é a rede enquanto panóptico digital.” (HAN, 2017, p. 108) E acrescenta: “A sociedade da transparência segue precisamente a mesma lógica que a sociedade do desempenho. [...] A autoexploração é muito mais eficiente do que a exploração do outro, pois é acompanhada por um sentimento de liberdade; o sujeito do desempenho submete-se a uma coação livre, autogerada. Essa dialética da liberdade também está presente no fundamento da sociedade de controle. A autoiluminação completa é muito mais eficiente do que a iluminação feita pelos outros, pois vem acompanhada do sentimento de liberdade.” (Ibidem, p.

origem nos conflitos bélicos e seriam posteriormente adaptadas conforme as necessidades estatais ou os interesses econômicos privados. No século XX, o controle social era exercido através do fortalecimento de instituições, como a fábrica e as prisões, e sua capacidade de constituir e articular massas de pessoas. É por isso que, como notam Adorno e Benjamin, o cinema desse período estaria necessariamente vinculado aos processos de massificação. Assim como as instituições mencionadas, ele tinha o poder de reunir o corpo e o olhar de milhares de pessoas, tanto em frente à câmera, quanto em uma sala escura de exibição.

No início do século XXI, o controle social se torna mais difuso, porém não menos eficiente. As instituições são enfraquecidas em favor do rastreo e da transmissão de informações através de sistemas telemáticos informatizados. Não é mais necessário constituir massas em locais específicos, já que é possível perscrutar indivíduos até mesmo em suas casas. As diversas instâncias passam a constituir uma espécie de “tela total”, isto é, uma tonalidade sensorial e afetiva homogênea, vinculada à predominância da linguagem publicitária em todas as esferas. Nesse contexto, o que está em jogo é a própria percepção e a capacidade dos indivíduos de interpretar criticamente os fenômenos.

Farocki tem consciência desses processos de controle e parece subescrever o diagnóstico dos autores mencionados – é por isso que eles nos auxiliam na constituição de uma interpretação de sua obra. Seus filmes e instalações são politicamente engajados na provocação do espectador diante das questões que envolvem a primazia do sistema econômico do capitalismo em sua relação com as imagens técnicas. Para além de um modo de trocas, esse sistema tende a subjugar os próprios indivíduos visando ao lucro máximo no menor tempo possível. É por isso que as estratégias de controle advindas dos contextos bélicos passam a ser empregados para instigar os consumidores através dos sistemas de rastreo e transmissão de informações, e que a linguagem publicitária passa a dominar diferentes instâncias, inclusive a política, configurando uma espécie de “tela total”.

As obras de Farocki instigam o pensamento do espectador diante da apresentação de diferentes modos de controle social. Apesar de explorar os clichês da linguagem publicitária, ele não reproduz suas estratégias. Pelo contrário, mostra-os através de diferentes articulações dos recursos audiovisuais, operando, ao mesmo tempo, uma conscientização sobre esses processos de controle e uma ampliação da percepção individual. Isso ocorre, por exemplo, quando documenta longamente um ensaio fotográfico para a *Playboy* em *Uma Imagem* ou quando compila clichês

112) Também: “Consumidores se entregam voluntariamente a observações panópticas que controlam e satisfazem suas necessidades. Aqui, os meios sociais já não se distinguem das máquinas panópticas; comunicação e comércio, liberdade e controle se identificam.” (Ibidem, p. 114) Cf. HAN, Byung-Chul. *Sociedade da transparência*. (2012) Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. Do mesmo autor, conferir também: *No exame: perspectivas do digital*. (2013) Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

publicitários em *Um dia na vida de um consumidor*. Farocki auxilia na compreensão de problemas, estratégias ou estruturas que geralmente permanecem ocultos ao olhar em função de interesses estatais ou econômicos. Por exemplo, ao sugerir aproximações entre supermercados e prisões como formas de controle dos indivíduos em *Eu pensei que estava vendo condenados*, ou ao mostrar aspectos históricos dos dispositivos de controle, tais como a televisão bomba alemã ou o míssil teleguiado norte-americano, em *Olho/Máquina* e em *Os criadores dos impérios das compras*. Como vimos anteriormente, as tecnologias desses dispositivos foram desenvolvidas inicialmente para guerra e agora são disseminadas nos mais diversos contextos sociais.

Seu gesto poético se destaca no sentido de possibilitar um entendimento mais aprofundado dos aparelhos que nos cercam e do impacto que promovem nos modos de vida, tais como o aparelho da indústria cultural (*Uma imagem*), da publicidade (*Um dia na vida de um consumidor*) e da guerra (*Olho/Máquina*). Isso porque restitui o contexto histórico em que as diferentes máquinas de visão operam, reverberando nos dias atuais.

2.3. Imagem de tempo da restituição

Depois de realizar filmes para cinema e televisão, a primeira instalação criada por Farocki, *Interface* (1995), resultou de uma encomenda que lhe pedia para abordar seu processo criativo.¹⁸⁷ O artista transforma essa proposta em uma oportunidade para constituir um vídeo em formato ensaístico que retrata as implicações contidas no gesto de montagem em audiovisual, o qual se move, nos termos utilizados por Farocki, entre a “codificação” e “decodificação” de “segredos”¹⁸⁸ através das relações entre telas, imagens, textos e sons.¹⁸⁹

¹⁸⁷ Feita por Regis Durand para o *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. Cf. imagem da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/harun-farocki/>>.

Acerca da passagem das telas do cinema e tv para os museus, Farocki comenta que “o fato de haver, na estreia de *Videogramas de uma revolução*, duas pessoas na plateia me mostrou que o cinema tinha perdido sua presença simbólica”. Conjugado com esse evento, acrescenta: “Quando *Schnittstelle* (*Interface*, 1995) foi apresentada na mostra *Face à l’histoire*, em Paris, me dei conta de que mais de 10.000 pessoas visitavam o Pompidou diariamente. Se 10 pessoas vissem, por dia, minha obra, durante os 100 dias da exposição, eu teria um público centena de vezes maior do que aquele que eu atingiria nas cinematecas ou cine-clubes.” In: FAROCKI, 2010, p. 82.

¹⁸⁸ 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.

¹⁸⁹ Para uma investigação da obra de Farocki do ponto de vista do filme-ensaio, conferir: ALTER, Nora M. “The Political Im/perceptible in the Essay Film: Farocki’s Images of the World and the Inscription of War”. In: *New German Critique*, n. 68. Durham: Duke University Press, 1996, p. 165-192. Disponível em:

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* (*Videogramme einer Revolution*, 1992), *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (*Bilder der Welt und Inschrift des Krieges*, 1988), *Fogo que não se apaga* (*Nicht lösches Feuer*, 1969), *A saída dos operários da fábrica* (*Arbeiter verlassen die Fabrik*, 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 dois* (*Numéro Deux*, 1975), de Jean-Luc Godard, a tela dupla cria associações de significado dinâmicas entre imagens e palavras pela sucessão e simultaneidade. Farocki destaca que, “em 1975, quando Godard fez *Numéro Deux*, um filme realizado em 35 mm onde são mostrados (quase sempre) dois monitores de vídeo, [teve] a certeza de que se estava colocando em cena uma nova experiência na ilha de edição de vídeo, a comparação de duas imagens” e questiona “o que essas duas imagens compartilham? O que uma imagem pode ter em comum com outra?”.¹⁹⁰ Sua fala denota um procedimento frequente em suas instalações: o comentário de imagens com imagens, através do segundo canal de vídeo. Para ele, “trata-se de um recurso sedutor que produz efeito rapidamente, comparável ao recurso do plano/contraplano em filmes de único canal”. E acrescenta que “com a antecipação e a repetição de um elemento, a integração composicional é facilmente obtida, legitimando sua inclusão no todo”.¹⁹¹ Esse procedimento se torna explícito ao longo de *Interface*, tal como pode ser notado em seu primeiro minuto (Figura 9).¹⁹²

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 *over* diz: “Atualmente, não escrevo nem uma palavra, se não houver uma imagem simultaneamente na tela. Ou, melhor, em ambas as telas.”¹⁹³ 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

<<https://www.jstor.org/stable/3108669>>. Acesso em: 19 mai. 2019. Sobre aspectos gerais do filme-ensaio, cf. CORRIGAN, Timothy. *O filme-ensaio: desde Montaigne e depois de Marker*. Campinas: Papirus, 2015.

¹⁹⁰ FAROCKI, 2013, p. 115, tradução nossa.

¹⁹¹ Ibidem, p. 116, tradução nossa.

¹⁹² Partes desta seção foram publicadas anteriormente em: ALMEIDA, Fernanda A. de. “A liberdade na poética tecnológica de Harun Farocki”. In: *Rapsódia. Almanaque de filosofia e arte*, n. 12. São Paulo, 2018, p. 45-64. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rapsodia/article/view/153432>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

¹⁹³ FAROCKI, 2017, p. 296.

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 (Figura 10). 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 Revolução Romena de 1989, sua fala é interrompida, da mesma forma que a transmissão da sua imagem pela televisão. A revolta ocorre no contracampo 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”.¹⁹⁴

Farocki observa com sua voz em *over* que o início da revolta na Romênia “era o momento de abandonar o televisor e ir à rua”¹⁹⁵. Diz: “Com esse gesto, a rua foi predestinada a ser um campo fértil.”; e repete: “Um feitiço. Um feitiço.”¹⁹⁶ (*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:

¹⁹⁴ 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.

¹⁹⁵ FAROCKI, 2017, p. 297.

¹⁹⁶ Ibidem, p. 298.

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.¹⁹⁷

Porém, apesar de distintos em sua materialidade e em suas possibilidades de combinação de imagens, ambos os modos de proceder constituem significados na relação entre elas. Com trechos do filme *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (1988) (Figura 11), 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.¹⁹⁸

Essa ideia é corroborada por Antje Ehmann 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 tentativa 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”.¹⁹⁹

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. Processos semelhantes podem ser observados nas demais analisadas anteriormente, tais como *Uma imagem* e *Um dia na vida de um consumidor*.

Outras características da poética de Farocki são evidenciadas em *Interface* com seus comentários sobre os demais filmes. *Fogo que não se apaga* (1969) (Figura 12) começa com uma performance do artista constituída pela leitura do depoimento de Thai Bihn 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

¹⁹⁷ 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: délacements esthétiques”. In: BEAU, Frank; DUBOIS, Philippe; LEBLANC, Gerard. *Cinéma et dernières technologies*. Paris and Brussels: De Boeck, 1998.

¹⁹⁸ 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.

¹⁹⁹ EHMANN, 2016, p. 25.

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”²⁰⁰. 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.²⁰¹

Neste momento, a câmera dá um *zoom* nos antebraços do artista sobre a mesa, que queima um deles com um cigarro. Uma voz em *over* comenta: “Um cigarro queima a uma temperatura de cerca de 400 graus. Napalm queima com um calor de 3.000 graus.”²⁰² 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 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.²⁰³

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* (*Ernste Spiele IV: Eine Sonne ohne Schatten*, 2010), o questionamento é lançado para o espectador. Na instalação *Jogos sérios IV: Um sol sem sombra*, 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. Conforme abordado anteriormente, essa mesma estratégia inspirada no distanciamento brechtiano aparece em obras como *Uma imagem*, *Um dia na vida de um consumidor*, *Eu pensei que estava vendo condenados*, *Os criadores dos impérios das compras* e *Olho/Máquina*.

²⁰⁰ FAROCKI, 2017, p. 300.

²⁰¹ Ibidem, p. 301-302.

²⁰² Idem.

²⁰³ Para mais detalhes sobre registros de guerra, especialmente fotográficos, cf. SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

Figura 9. Sequência inicial de Interface (1995)

Figura 10. Videogramas de uma revolução (1993)

Figura 11. Imagens do mundo e inscrições da guerra (1988)

Figura 12. Fogo que não se apaga (1969)
Quadros do filme *Interface* (1995)

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, sugerindo 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”.²⁰⁴

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.

A próxima obra rememorada pelo artista é *A saída dos operários da fábrica* (1995) (Figura 13). 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 (1895), ou ainda *Metrópolis* (1927) e *Só a mulher peca* (1952), de Fritz Lang. Em *Interface*, Farocki coloca tais imagens em paralelo com fotografias de *Efebo de Crítios* (Figura 14). Enquanto essa escultura grega pode ser compreendida como a “representação do cidadão isonômico”, o movimento dos operários indica a “polis isonômica”. *Efebo de Crítios* 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. 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, tais como na construção de *Uma imagem* (Figura 15).

Ainda em *Interface*, Farocki aproxima os recortes e estratégias de edição dos processos de codificação e decodificação em sistemas de informação. Essa aproximação é evocada a partir do codificador utilizado pelos alemães na Segunda Guerra, *Enigma* (Figura 16). Referindo-se novamente a *Imagens do mundo e inscrições da guerra*, o artista afirma: “Pode-se notar que as imagens

²⁰⁴ FAROCKI, 2017, p. 307.

se repetem, seguindo as regras de uma permutação.”²⁰⁵ 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.

Figura 13. A saída dos operários da fábrica (1995)

Figura 14. A saída dos operários da fábrica e réplica de Efebo de Crílios

Figura 15. Uma imagem (1983)

Figura 16. Interface (1995)
Quadros do filme *Interface* (1995)

²⁰⁵ FAROCKI, 2017, p. 313.

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 ora em telas duplas, ora em telas únicas, acompanhadas por uma voz feminina em *over* 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.

Paralelo (*Parallele*, 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 (Figura 17). 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 foi 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* ressalta 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 em uma situação ou história construída com o uso de clichês de comportamento aplicados a algoritmos.

É o caso de *Red Dead Redemption* (2010), jogo que se inspira no gênero cinematográfico *Western* e é mobilizado em *Paralelo II* (*Parallele II*, 2014), juntamente com outros jogos de mundo aberto, para abordar as fronteiras dos mundos virtuais (Figura 18). Alguns jogos parecem infinitos, enquanto outros apresentam fins específicos. A continuação da série, *Paralelo*

III (*Parallele III*, 2014), trata dos limites dos objetos virtuais, os quais não possuem estrutura interna visível, apenas códigos subjacentes às imagens (Figura 19).

A série finaliza com *Paralelo IV* (*Parallele IV*, 2014), que enfoca a liberdade dos avatares virtuais e, por analogia, dos indivíduos que os controlam (Figura 20).²⁰⁶ 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 enredo. 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 por 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 *over* 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.²⁰⁷ 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. Farocki reconhece que, assim como o cinema, jogos digitais são campos de representação e afirma que “a contingência não pode ser excluída”. Para ele, “mesmo dentro de um conjunto limitado de opções, nem tudo pode ser calculado. Algo ainda pode ser experimentado como inesperado”.²⁰⁸ 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.²⁰⁹

²⁰⁶ Cf. imagem da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/harun-farocki/>>.

²⁰⁷ Para uma elaboração teórica especificamente sobre filmes feitos em ambientes virtuais interativos de jogos digitais, conferir: ALMEIDA, Fernanda A. de. *Machinima: entre a narrativa e a experimentação*. 2014. 119 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-24042015-164451/pt-br.php>>. Acesso em: 15 abr. 2019.

²⁰⁸ FAROCKI, Harun. “O novo construtivismo. Harun Farocki e Erika Balsom conversam sobre Paralelo I-IV”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017b, p. 112.

²⁰⁹ ELSAESSER, 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.

Figura 17. Paralelo (2012)

Figura 18. Paralelo II (2014)
Quadros dos filmes

Figura 19. Paralelo III (2014)

Figura 20. Paralelo IV (2014)
Quadros dos filmes

Nesse sentido, 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” nessas imagens. Utilizando recursos como planos de longa duração, compilações, telas simultâneas e paralelos, expõe, por exemplo, os aparelhos das mídias (como em *Videogramas de uma revolução*, *Uma imagem* e *Um dia na vida de um consumidor*), da guerra (*Fogo que não se apaga*, *Imagens do mundo e inscrições da guerra*, *Jogos sérios*, *Olho/Máquina*), da indústria cultural (*A saída dos operários da fábrica* e *Paralelos*) e da publicidade (*Eu pensei que estava vendo condenados* e *Os criadores dos impérios das compras*).²¹⁰

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 ele possa realizar por si mesmo o exercício da liberdade através do “deciframento” das imagens.

Esse exercício da liberdade possibilitado pela interpretação das obras de Farocki baseia-se em desvelar algo que está encoberto. Podemos compreender melhor como ocorre esse desvelamento, neste caso, das implicações políticas dos clichês e das imagens operacionais, a partir das considerações de Deleuze acerca das “imagens pensantes”.

As imagens pensantes são correlatas da imagem-tempo, por isso relacionam-se com a constituição do “autômato espiritual” no cinema, ou seja, com a possibilidade de realizarmos imagens que afetam os espectadores de modo a despertar o seu pensamento. Para que isso ocorra, é necessário desenvolver uma “profunda intuição vital”, relacionada às dimensões crescentes da imagem e às capacidades intelectuais e sensíveis potencializadas por elas.

As dimensões crescentes da imagem possuem três aspectos principais. O primeiro refere-se à apresentação direta do tempo na imagem. Conforme abordado anteriormente, os clichês ou a imagem-movimento baseiam-se na percepção habitual dos acontecimentos e nos seus prolongamentos sensoriais-motores, constituindo um tempo cronológico no cinema. Por outro lado, a imagem-tempo perturba esses prolongamentos, instaurando temporalidades múltiplas. É devido a essa multiplicidade que o “tempo puro” se manifesta neste cinema do tempo, com uma nova concepção e formas de montagem. O segundo aspecto comentado por Deleuze é a necessidade de a imagem ser, ao mesmo tempo, visível e legível. Nesse sentido, os

²¹⁰ É válido notar que, para Farocki, “quebrar as regras é uma parte de todo jogo” (FAROCKI, 2017b, p. 116) e o ato de jogar “tem mais a ver com imaginar, preencher vazios”. (Ibidem, p. 123) Não é por acaso que podemos encontrar similaridades entre suas elaborações artísticas e as proposições teóricas de Flusser. Eles se conheceram em vida e compartilham um momento de análise de imagens em *Frases de efeito, imagens de impacto. Uma conversa com Vilém Flusser* (*Schlagworte, Schlagbilder. Eine Gespräch mit Vilém Flusser*, 1986), filme de curta duração de Farocki no qual buscam compreender, conjuntamente, a relação entre texto e imagem na primeira página do jornal alemão *Bild*.

objetos subordinam-se aos elementos em relações internas da imagem – “não é sangue, é vermelho”, diz Godard. Deste modo, trata-se de uma leitura intelectual, mas sobretudo sensível das imagens. O terceiro aspecto das dimensões crescentes da imagem é a reversão da submissão da câmera ao movimento ou, mais precisamente, a um tipo de movimento que prioriza a constituição de um espaço que prolonga nossa percepção sensorio-motora. A câmera liberta, imóvel ou em movimento, “subordina a descrição de um espaço a funções do pensamento”. Assim, a imagem torna-se “pensante”. As dimensões crescentes da imagem envolveriam, portanto, a constituição de um cinema do tempo, composto por imagens visíveis e legíveis, concatenadas de modo a descrever funções de pensamento.²¹¹

Nesse sentido, Deleuze remete ao pensamento de Antonin Artaud, para quem “o cinema deve evitar dois obstáculos, o cinema experimental abstrato, que na época se desenvolvia, e o cinema figurativo comercial, que Hollywood impunha”.²¹² Segundo Artaud, a imagem no cinema deve produzir o choque, isto é, uma “onda nervosa que faça nascer o pensamento”, dado seu caráter que propicia vibrações neurofisiológicas. O objeto da imagem cinematográfica seria, portanto, “fazer pensar”.²¹³

Com essas considerações, Deleuze aproxima os pensamentos de Artaud e Eisenstein²¹⁴, para quem, a título de rememoração, o cinema “*tem por objeto a Natureza, e por sujeito as massas, a individualização das massas e não de uma pessoa*”. Contudo, apesar da semelhança à primeira vista, o filósofo constata uma diferença essencial: apenas Artaud teria percebido a “*impotência de pensar*” que define o “verdadeiro objeto-sujeito do cinema”.²¹⁵ Para Deleuze,

o que o cinema privilegia não é a força do pensamento, é seu ‘impoder’. [...] Isso que os inimigos do cinema censuram nessa arte (é o caso de Georges Duhamel: “não posso mais pensar o que quero, as imagens móveis substituem meus próprios pensamentos”) para Artaud se torna a glória sombria e a profundidade do cinema. [...] Artaud deixará de acreditar no cinema quando entender que o cinema passa ao lado, e só pode fazer o que é abstrato, figurativo ou sonho. *Mas acredita no cinema na medida em que o considera essencialmente capacitado a revelar essa impotência de pensar que está no cerne do pensamento.*²¹⁶

²¹¹ Em suma, de acordo com Deleuze, “cumpre-se o pressentimento de Hitchcock: uma consciência-câmera que não se definiria mais pelos movimentos que é capaz de seguir ou realizar, mas pelas *relações mentais* nas quais é capaz de entrar” (DELEUZE, 2013, p. 34). Na imagem-tempo, não devemos mais perguntar como as imagens se encadeiam, mas “o que a imagem mostra?” (Ibidem, p. 56). Cf. ALMEIDA, Fernanda A. de; FABBRINI, Ricardo N. “O que há para ver na imagem que temos diante de nós? Entrevista com Ricardo Nascimento Fabbrini”. In: *Prometeica: Revista de Filosofia y Ciencias*, n.º 17, 2018, p. 111-115. Disponível em: <<https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i17.235>>. Acesso em: 20 jun. 2019.

²¹² DELEUZE, op. cit., p. 200.

²¹³ No seu ponto de vista, o sonho no cinema europeu é uma solução “fácil demais” para o problema do pensamento. Acredita mais em uma “adequação entre o cinema e a escritura automática [...], essa como “um controle superior do pensamento crítico e consciente ao inconsciente do pensamento: o autômato espiritual”. (Idem)

²¹⁴ Para quem “o cinema intelectual” tem por correlato o “pensamento sensorial” ou a “inteligência emocional”. (Ibidem, p. 192)

²¹⁵ Ibidem, p. 201.

²¹⁶ Idem.

Nesse sentido, Deleuze deduz que “o autômato espiritual [...] documenta a impossibilidade de pensar o que é pensamento”.²¹⁷ Em síntese, para ele, “há portanto uma oposição absoluta entre o projeto de Artaud e uma concepção como a de Eisenstein. Trata-se, como diz Artaud, de “fundir o cinema com a realidade íntima do cérebro”, sendo essa realidade “*uma fissura, uma rachadura*”. Credita ao cinema uma “força dissociadora”, isto é, um poder de desencadear as imagens “segundo vozes múltiplas, diálogos internos, sempre uma voz dentro de outra voz”.

Sinteticamente, portanto, a característica mais importante da “imagem pensante” seria, paradoxalmente, sua capacidade de dar a ver e sentir a “impotência de pensar”. Deleuze endossa as considerações de Artaud e remete à concepção de pensamento do filósofo alemão Martin Heidegger em *O que quer dizer pensar?* (1952)²¹⁸, citando a seguinte passagem: “O que mais faz pensar é que ainda não pensamos; ainda não, embora o estado do mundo se torne constantemente o que mais faz pensar. (...) O que mais faz pensar, em nosso tempo que faz pensar, é que ainda não pensemos.”²¹⁹ Deste modo, o filósofo francês aproxima o pensar em Heidegger daquilo que considera a essência do cinema, “nada mais que o pensamento e como este funciona”.²²⁰

Para corroborar essa tese, Deleuze também mobiliza Jean-Louis Schefer,

que diz que a imagem cinematográfica, a partir do momento em que assume sua aberração de movimento, opera uma *suspensão de mundo*, ou afeta o visível com uma *perturbação*, que, longe de tornar o pensamento visível, como queria Eisenstein, se dirige, ao contrário, àquilo que não se deixa pensar no pensamento, como se fosse àquilo que não se deixa ver na visão. [...] Ele diz que o pensamento, no cinema, é colocado diante de sua própria impossibilidade, da qual extrai, porém, uma potência ou nascimento mais elevados.²²¹

Schefer se aproxima, deste modo, de Artaud, pois ambos se referem à impossibilidade de pensar despertada, paradoxalmente, pelo pensamento no cinema. Segundo Deleuze, “mais que o movimento, é a suspensão de mundo, segundo Schefer, que dá o visível ao pensamento, não como objeto, mas como ato que está sempre nascendo e se escondendo no pensamento...”²²² Essa experiência corresponde, para Deleuze, essencialmente ao cinema moderno, ainda que não exclusivamente.²²³

²¹⁷ DELEUZE, 2013, p. 201.

²¹⁸ HEIDEGGER, Martin. “O que quer dizer pensar?”. *Ensaios e conferências*. (1952) Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2008c, p. 111-124.

²¹⁹ HEIDEGGER apud DELEUZE, op. cit., p. 203.

²²⁰ DELEUZE, op. cit., p. 203.

²²¹ Ibidem, p. 203-204.

²²² Ibidem, p. 204.

²²³ Em resumo, “o cinema moderno desenvolve assim, de três pontos de vista, novas relações com o pensamento: a supressão de um todo ou de uma totalização das imagens, em favor de um fora que se insere entre elas; a supressão do monólogo interior como todo do filme, em favor de um discurso e de uma visão indiretos livres; a supressão da

Em suma, Deleuze declara:

A ruptura sensorio-motora faz do homem um *vidente que é surpreendido por algo de intolerável no mundo, e confrontado com algo impensável no pensamento*. Entre os dois, o pensamento sofre uma estranha petrificação, que é como que sua impotência de funcionar, de ser, como que ser despossuído de si mesmo e do mundo. Pois não é em nome de um mundo melhor ou mais verdadeiro que o pensamento apreende o intolerável nesse mundo, é, ao contrário, porque o mundo é intolerável que ele não pode mais pensar um mundo, nem pensar em si próprio. O intolerável não é mais uma grande injustiça, mas o estado permanente de uma banalidade cotidiana. O homem não é um mundo diferente daquele no qual sente o intolerável e se sente encurralado. O autômato espiritual está na situação psíquica do vidente, que enxerga melhor e mais longe na mesma medida em que não pode reagir, isto é, pensar. *Qual é, então, a saída sutil? Acreditar, não mais em outro mundo, mas na vinculação do homem e do mundo, no amor ou na vida, acreditar nisso como no impossível, no impensável, que, no entanto, só pode ser pensado: “algo possível, senão sufoco”. É a crença que faz do impensado a potência distintiva do pensamento*, por absurdo, em virtude do absurdo.²²⁴

Assim, o cinema mostra a vinculação do homem com o mundo, por isso a imagem cinematográfica “se desenvolve, seja no sentido da transformação do mundo pelo homem, seja na descoberta do mundo interior e superior que é o próprio homem”.²²⁵ O objeto de crença na imagem cinematográfica deve ser o vínculo do homem com o mundo, que se rompeu. Essa crença será especialmente alcançada através das “relações de pensamento” na imagem que substituem a “contiguidade das relações de imagens (campo/contracampo)”.²²⁶

Essa mudança de paradigma pode ser encontrada, de acordo com Deleuze, no método de Jean-Luc Godard, que não consiste em associação, mas em “escolher outra imagem que induzirá um *interstício entre as duas*”.²²⁷ A mesma coisa vale para a relação entre imagem e som. Deleuze diz que “o próprio sonoro se torna objeto de um enquadramento específico que impõe um interstício com o enquadramento visual”.²²⁸ Desta maneira, “*os interstícios proliferam por toda a parte, na imagem visual, na imagem sonora, entre as duas*. [...] Assim, em Godard, a interação de duas imagens engendra ou traça uma fronteira que não pertence a uma nem a outra”.²²⁹

É possível notar aproximações e distinções entre o método de montagem de Godard e os processos de edição operados por Farocki. Não é à toa que Farocki se inspira no filme *Número dois* para dispor imagens em telas duplas e ressaltar os processos de produção das imagens nas suas instalações, de maneira que Godard é uma referência importante em sua obra.²³⁰

unidade do homem e do mundo, em favor de uma ruptura que nada mais nos deixa que uma crença neste mundo”. (DELEUZE, 2013, p. 226)

²²⁴ Ibidem, p. 205, grifo nosso.

²²⁵ Ibidem, p. 207.

²²⁶ Ibidem, p. 210.

²²⁷ Ibidem, p. 217.

²²⁸ Ibidem, p. 218.

²²⁹ Idem.

²³⁰ Mateus Araújo observa o desenvolvimento do pensamento nos filmes de Godard, através da passagem de filmes narrativos a filmes cada vez mais ensaísticos, nos quais a dimensão argumentativa se torna proeminente com relação à narrativa. O autor nota que esse processo foi iniciado em *Dois ou três coisas que sei dela* (*Deux ou trois choses que je sais*

Georges Didi-Huberman percebe essa relação, mas busca estabelecer diferenças essenciais entre ambos os cineastas em *Devolver uma imagem* (2015). Dentre as diferenças, está o modo como cada um desenvolve o pensamento em seus filmes. Para ele,

quando Godard dá a pensar, ele dá a admirar o próprio pensamento, seja ele indiscernível dos múltiplos pensamentos que ele usa, cita, decupa ou mesmo distorce. Quando Farocki dá a pensar, ele nos dá a refletir sobre outra coisa que não é seu próprio pensamento. Godard tem sempre a última palavra sobre as suas montagens, Farocki faz de seu ponto de honra nunca ter a última palavra. Godard interpreta o mundo em primeira pessoa, falando de uma voz inspirada, uma voz de profeta melancólico. Farocki se contenta em desmontar o mundo, em terceira pessoa, falando de uma voz neutra, precisa e não tomado pelo *páthos* apocalíptico.²³¹

Em suma, Godard constitui proposições acerca de determinados temas, por meio da montagem de conteúdos oriundos de autores de diversos campos do saber, a serem recuperados pelo espectador. Por sua vez, Farocki provoca o espectador a pensar sobre um problema, uma questão, situação ou contradição já existente no mundo. Suas obras não demandam uma contemplação do seu pensamento, como é o caso de Godard, mas interpelam o pensamento do espectador.

Em outros termos, essa distinção refere-se ao distanciamento brechtiano presente em Farocki, tal como observado em diversas obras, como *Uma imagem* e *Um dia na vida de um consumidor*. Como explicado anteriormente, essa estratégia não indica neutralidade no sentido de uma pretensa isenção política, mas um modo sutil de ampliar a percepção que é, por isso mesmo, política. Farocki dá a ver, a pensar, a perceber o intolerável no mundo, por exemplo, nas “imagens operacionais” ou na “visão sem olhar” constatadas em *Olho/Máquina*.

Segundo Didi-Huberman, o processo efetuado por Farocki em suas obras “devolve as imagens a quem de direito”, isto é, ao bem público. Imagens invisíveis na esfera social são retiradas do seu contexto operativo e dadas aos espectadores para que possam tomar ciência

d'elle, 1967) e permeia toda sua carreira. Em seus termos: “Depois do *Gai Savoir*, a auto-crítica se transforma num princípio de composição de vários deles, de *Pravda* (1969) a *France Tour Détour: deux enfants* (1978), passando por *Vent d'Est* (1969), *Luttes en Italie* (1970), *Tout va bien* (1972) e *Numéro Deux* (1975) [...] alguns destes filmes se organizam por rodadas de argumentos, um bloco cumprindo a tarefa de criticar um outro que o precedeu”. (ARAÚJO, 2018, p. 05-06) Araújo também observa que “vários deles trazem ainda uma representação sensível, uma espécie de cenografia destas operações de pensamento audiovisual. Os exemplos são muitos, e dão a ver o pensamento em ato do cineasta, em salas de montagem, junto a moviolas, monitores de vídeo, aparelhos de mixagem etc. Isto ocorre, entre outros, em *Numéro Deux*, *Changer d'Image* (1982), *Lettre à Freddy Buache* (1982), *Scénario du film Passion* (1982), *Petites notes à propos du film 'Je vous salue, Marie'* (1985).” (Ibidem, p. 06) Rememoramos essas considerações de Araújo para destacar nossa observação de que há um gesto de auto-crítica ou “cenografia do pensamento audiovisual” similar em Farocki, sobretudo em *Interface*, instalação marcada por uma espécie de avaliação de seu trabalho de articulação de imagens e sons, diante do qual o artista remete a *Numéro dois*. Cf. ARAÚJO, Mateus. “A mise en scène do pensamento em Godard”. In: *La Furia Umana*, n. 33. 2018. Disponível em: <<http://www.lafuriaumana.it/index.php/66-archive/lfu-33/768-a-mise-en-scene-do-pensamento-em-godard>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

Ainda para denotar a proximidade das obras de Godard e Farocki, sugerimos conferir: SILVERMAN, Kaja; FAROCKI, Harun. *Speaking about Godard*. New York: New York University Press, 1998.

²³¹ DIDI-HUBERMAN, Georges. “Devolver uma imagem”. In: ALLOA, Emmanuel. (Org.) *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015, p. 221- 222.

delas. Em outros termos, seu processo de “restituição” implica a ausência de atribuição de algo a alguém para que privilégios sejam obtidos, sendo marcado, deste modo, por “generosidade” e “modéstia”. As seguintes passagens de Didi-Huberman tornam mais claras essa posição.

Farocki se contenta em nos tornar visíveis certos aspectos de nossa sociedade, que poderíamos perceber por nós mesmos, se tivéssemos tempo e energia para o trabalho. Ele faz despertar nossa raiva, suscita nosso pensamento, mas sem jamais criar primeiros planos enfáticos ou ostentadores [...]. Ele age pacientemente, sem efeitos de estilo, *sem aparecer*, como se diz. [...]

E essa modéstia não procede de uma pura e simples virtude moral. É o resultado de uma reflexão política e de uma posição de conhecimento: Farocki definitivamente subscreve o fato de que *as imagens constituem um bem comum*. Aquilo que ele nos restitui, tira na passagem em certas instituições que tentam – segundo estratégias evidentes de poder – se apropriar e, quando ele nos devolve, sabe que devolve a quem de direito.²³²

Os trechos supracitados formam um paralelo com a menção de Deleuze à restauração da crença no mundo pelo cinema. Ao tornar visíveis aspectos que passariam possivelmente despercebidos, tal como o detalhamento da construção de *Uma imagem*, os padrões de composição publicitária e a convergência dos dispositivos técnicos usados em guerras e em atividades cotidianas, Farocki instiga nosso pensamento e nos estimula a encarar nossa própria impossibilidade de apreender a complexidade dos diversos aparelhos que subjazem às imagens. Nesse sentido, ele auxilia no processo de restauração da nossa ligação, enquanto espectadores, com o mundo.

Essa religação com o mundo é efetuada à medida que o domínio do clichê se rompe através da instauração de “imagens pensantes”. Conforme sugere Deleuze, “às vezes é preciso restaurar as partes perdidas, encontrar tudo o que não se vê na imagem, tudo o que foi subtraído dela para torná-la interessante.” É isto que faz Farocki, tal como observa, de modo similar, Didi-Huberman:

É preciso *instituir os restos*: tomar nas instituições o que elas não querem mostrar – o rebotalho, o refugo, as imagens esquecidas ou censuradas – para retorná-las a quem de direito, quer dizer, ao “público”, à comunidade, aos cidadãos. É exatamente o que faz Harun Farocki quando nos mostra, em seus filmes ou instalações, conjuntos de imagens que não tinham, de início, vocação para serem tornadas públicas.²³³

Essas considerações se articulam com maior proximidade a obras como *Olho/Máquina*, que tornam públicas imagens realizadas para outros fins, tais como registros de vigilância ou capturas de telas de drones. Contudo, é possível estendê-las às demais obras analisadas se levarmos em consideração que Farocki revela aspectos relativos às imagens que usualmente passariam despercebidos ou seriam desconhecidos pela maior parte das pessoas.

²³² DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 212.

²³³ Ibidem, p. 206-207, grifo nosso.

O artista restitui o olhar a quem contempla suas obras, ao questionar “o que a imagem mostra?”, caso especialmente exemplificado em *Um dia na vida de um consumidor*. Colabora para que a visão neutralizada pela “violência do representado”, tal como expõe Deleuze, ou pelas “máquinas de visão”, para usar um termo empregado por Virilio, ou pelo regime do simulacro, na tese de Baudrillard, seja restituída ao espectador. Realiza essa ação ao construir um cinema do tempo que se articula de modos diversos, diferentemente do tempo acelerado da lógica 24/7, caracterizada por Cray. Uma passagem de Deleuze auxilia no entendimento desses modos:

Já se pressente que a montagem de planos curtos, partida ou quebrada, e o plano-sequência longo servem à mesma causa. Um apresenta sucessivamente corpos exercendo sua força ou sofrendo a de outro [...]. O outro apresenta simultaneamente uma relação de forças na sua variabilidade, sua instabilidade, na proliferação dos centros e na multiplicação dos vetores...²³⁴

É possível inferir, portanto, que as montagens de planos curtos ou planos longos podem configurar faces da mesma moeda. Nos documentários ou filmes observacionais de Farocki, como *Uma imagem*, planos longos operam de forma análoga à montagem sucessiva de planos curtos em *Um dia na vida de um consumidor* e também à simultaneidade dos dois canais em *Eu pensei que estava vendo condenados*, *Olho/Máquina*, *Interface* ou *Paralelos*, pois possibilitam, igualmente, o descortinamento dos clichês e dos aparelhos associados às imagens. Deste modo, a duração em Farocki se constitui em múltiplas facetas, todas com o mesmo objetivo de restabelecer continuamente o olhar. Suas imagens do tempo da restituição auxiliam em uma retomada do direito público de olhar, perceber e compreender os fenômenos do mundo. Os diferentes modos de montagem – sequenciais e simultâneos – restauram as diferentes camadas do tempo, da história e da política que são geralmente mantidas apartadas do cidadão comum. Assim, elas revelam sua dimensão política resistente ao simulacro em favor do alargamento da percepção.

²³⁴ DELEUZE, 2013, p. 170-171.

3. Bill Viola

3.1. Passagens do tempo

He Weeps for You (1976)²³⁵ é a primeira instalação de Bill Viola (Figura 21). Essa obra é composta por uma torneira, colocada no nível de observação do espectador, que pinga lenta e constantemente. As imagens das gotas d'água caídas dessa torneira são captadas por uma câmera e exibidas em um telão no mesmo espaço da instalação. Nessas imagens vemos também o reflexo do espectador na água, já que a câmera é colocada de forma a captar a sobreposição das imagens da água e do reflexo do espectador sobre ela. Quando as gotas caem em uma superfície sobre o chão, ouvimos um som alto de gongo, que, rompendo com o silêncio, constitui uma espécie de marcação do tempo; tempo esse que se esvai, assim como a gota que cai e a imagem do espectador sobre ela. O curador John Hanhardt comenta sobre essa obra que

a dimensão do tempo é um fator fundamental, pois a lenta formação da gota d'água estabelece uma narrativa de descoberta, expectativa e surpresa em nome do espectador, que acompanha o que acontece com a gota caindo, concluindo, no choque do som que ela faz ao atingir a pele de tambor, um processo que, afora isso, é silencioso.²³⁶

Essa instalação se conecta diretamente aos vídeos em *single-channel* que Bill Viola produziu entre os anos 1970 e 1980. Em *Migration*²³⁷ (1976), por exemplo, uma relação muito próxima com *He Weeps for You* é estabelecida através da permanência de elementos como o reflexo na água e procedimentos como a marcação do tempo pelo som. O vídeo começa com uma figura abstrata que preenche a tela, ao som de batidas regulares de gongo. Conforme o tempo passa, percebemos que a figura abstrata é, na verdade, uma imagem desfocada, que aos poucos se torna nítida. A nitidez da imagem revela uma mesa diante da qual um homem está sentado. A mesa possui alguns objetos, entre os quais uma vasilha arredondada. Aos poucos, nos aproximamos dessa vasilha e percebemos que ela está preenchida por água, na qual vemos o reflexo do rosto do homem sentado, que é o próprio artista. Ao nos aproximarmos do seu reflexo, a imagem é substituída por uma torneira pingando. Cada vez mais perto dela, acabamos por ver nas gotas em formação novamente o seu reflexo.

Ambas as obras exploram a mesma operação poética de marcação do tempo, em situações que à primeira vista parecem se repetir, mas que, no entanto, mudam a todo instante. Nesse sentido, elas remetem às transformações que ocorrem no tempo da própria vida na sua duração. Como nos diz Gilles Deleuze, “há devir, mudança, passagem. Mas a forma do que muda

²³⁵ Exibida na Documenta 6, em Kassel, em 1977.

²³⁶ HANHARDT, John. *Bill Viola*. (2015) São Paulo: Sesc Edições, 2018, p. 58.

²³⁷ Cf. *Bill Viola - Migration, for Jack Nelson (1976)*. In: <<https://youtu.be/Hrgdw6aZc34>>. Acesso em: 09 jul. 2017.

não muda, não passa. É o tempo, o tempo em pessoa, ‘um pouco de tempo em estado puro’: uma imagem-tempo direta, que dá ao que muda a forma imutável na qual se produz a mudança.”²³⁸

Figura 21. He Weeps for You (1976)²³⁹

²³⁸ DELEUZE, 1985, p. 27.

²³⁹ Fonte: <<https://theartstack.com/artist/bill-viola/he-weeps-for-you>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Essa marcação do tempo também pode ser observada em obras posteriores, que passam a contemplar referências cada vez mais constantes ao ciclo da vida. Segundo Hanhardt, nas obras dos anos 1990 são exploradas “dimensões do tempo e da percepção em uma escala maior, num esforço de representar como a nossa visão do mundo é composta de inocência e de uma ansiedade que vêm da fragilidade dos mundos que vivenciamos”.²⁴⁰ A partir desse período, há uma recorrência desse tema que se mostra, por exemplo, em *The Passing* (1991).

The Passing é um vídeo em *single-channel* com 54 minutos de duração, que reúne imagens do cotidiano familiar, planos abertos em locais desabitados, no deserto e na cidade, e *closes* do próprio artista (Figura 22). Essas imagens são apresentadas fora de uma sequência lógica de causa e efeito, combinadas com cenas de bebês recém-nascidos, crianças, idosos e do próprio artista que, adulto, encontra-se submerso em água. Outras imagens abrangem percursos, a exemplo de um carro na estrada e o decolar e pousar de aviões. Os sons do vídeo compreendem a respiração, o tic-tac de relógios e o cricrilar de grilos. Viola concatena esses fragmentos, que juntos remetem ao ciclo da vida, estabelecendo uma relação com o espectador através do olhar. Olhar do espectador e de si, isto é, a imagem de seu rosto em *close*, que aparece de repente olhando para a câmera, interpelando o espectador sobre a sua existência.

O rosto do artista em primeiro plano desempenha o papel central na ligação entre as demais imagens, pois, tal como sugere Eisenstein, “o primeiro plano não [é] apenas um tipo de imagem entre as outras, mas [oferece] uma leitura afetiva de todo filme”.²⁴¹ Nesse contexto, Deleuze traz uma contribuição importante para a compreensão ao definir o afeto como o conjunto de “uma unidade refletora imóvel e de movimentos intensos expressivos”. Mas o que isso quer dizer?

²⁴⁰ HANHARDT, 2018, p. 125.

²⁴¹ DELEUZE, 1985, p. 115.

Figura 22. The Passing (1991)
Quadros do filme

Segundo Deleuze,

o rosto é esta placa nervosa porta-órgãos que sacrificou o essencial de sua mobilidade global, e que recolhe ou exprime ao ar livre todo tipo de pequenos movimentos locais, que o resto do corpo mantém comumente soterrados. E cada vez que descobrimos em algo esses dois polos – superfície refletora e micromovimentos intensivos – podemos afirmar: esta coisa foi tratada como um rosto, ela foi “encarada”, ou melhor, “rostificada”, e por sua vez nos encara, nos olha... mesmo se ela não se parece com um rosto.²⁴²

Deste modo, a “rostidade” de algo se refere a certas características do rosto, mas que se manifestam em coisas e objetos mostrados em primeiro plano.²⁴³ Deleuze diferencia dois tipos de rosto ou rostidade, o intensivo e o reflexivo ou refletor. O primeiro é dotado de traços que “escapam ao contorno”, “põem-se a trabalhar por sua própria conta e formam uma série autônoma que tende para um limite ou transpõe um limiar”, enquanto que o segundo possui traços que permanecem “reunidos sob o domínio de certo pensamento fixo ou terrível, mas imutável e sem devir, de certo modo eterno”.²⁴⁴ O rosto intensivo exprime uma “potência pura” e o rosto reflexivo, uma “qualidade pura”. A potência reside no devir implicado na passagem de uma qualidade a outra, enquanto que a qualidade é algo que permeia diversos objetos. Assim, a potência se refere ao movimento e à impermanência, enquanto que a qualidade, paradoxalmente, baseia-se na imobilidade ou permanência.

Deleuze indica que, apesar de opostos, esses dois polos da rostidade podem se comunicar, ultrapassando ambas as definições para chegar ao “dividual”, ou seja, o que une “diretamente uma reflexão coletiva imensa às emoções particulares de cada indivíduo, exprimindo, enfim, a unidade da potência e da qualidade”.²⁴⁵ Não se trata, portanto, da anulação das suas características individuais, mas da criação de algo entre ambas. Esse algo abstrai o objeto apresentado no primeiro plano “de todas as coordenadas espaço-temporais, isto é, eleva-o ao estado de entidade”²⁴⁶, em outras palavras, “afeto puro enquanto expresso”.²⁴⁷

Mas se a rostidade do primeiro plano é responsável pela emergência do afeto puro, isso ocorre apenas quando as funções do rosto, propriamente dito, são extintas. Segundo Deleuze,

habitualmente são reconhecidas no rosto três funções: ele é individuante (ele distingue ou caracteriza cada um), é socializante (manifesta um papel social) e é relacional ou comunicante (assegura não só a comunicação entre duas pessoas mas também, numa mesma pessoa, o acordo interior entre seu caráter e seu papel). Pois bem, o rosto que

²⁴² DELEUZE, 1985, p. 115.

²⁴³ Deleuze considera indistintamente o plano americano, o primeiro plano e o primeiríssimo plano como primeiro plano.

²⁴⁴ Ibidem, p. 117.

²⁴⁵ Ibidem, p. 120.

²⁴⁶ Ibidem, p. 124.

²⁴⁷ Ibidem, p. 125.

efetivamente apresenta estes aspectos tanto no cinema como fora dele, perde todos os três quando se trata de primeiro plano.²⁴⁸

O primeiro plano traria à luz então outra potência e qualidade aos rostos e demais objetos. Para Deleuze, Ingmar Bergman é o autor que mais teria insistido no elo fundamental que une o cinema, o rosto e o primeiro plano. Especialmente em *Quando duas mulheres pecam* (*Persona*, 1966), a operação de rostidade do primeiro plano poderia ser observada. Para o filósofo, “é inútil se perguntar se são duas pessoas que se pareciam antes ou que passam a se parecer, ou, ao contrário, uma única pessoa que se duplica”. Isso porque, em suas palavras,

o primeiro plano apenas impeliu o rosto até essas regiões onde o princípio de individuação deixa de reinar. Eles não se confundem porque se parecem mas porque perderam a individuação, bem como a socialização e a comunicação. É a operação do primeiro plano. O primeiro plano não duplica um indivíduo, assim como não reúne dois indivíduos – ele suspende a individuação. Então o rosto único e devastado une uma parte de um a uma parte de outro. A esta altura, ele não reflete nem ressent mais nada, apenas experimenta um medo surdo. Ele absorve dois seres e os absorve no vazio. E no vazio ele é o próprio fotograma que queima, tendo o Medo por único afeto: o primeiro plano-rosto é ao mesmo tempo a face e seu apagar.²⁴⁹

O primeiro plano é marcado, portanto, por uma dupla operação de apagamento do rosto e de surgimento da rostidade, ou, em outros termos, da negação e afirmação da face. Essa caracterização também constitui a imagem-afecção (que corresponde ao primeiro plano): “ela tem por limite o afeto simples do medo, e o apagar dos rostos no nada. Mas tem por substância o afeto composto pelo desejo e pelo espanto que lhe dá vida, e o afastar-se dos rostos no aberto, no vivo.”²⁵⁰

Essa distinção de Deleuze da imagem-afecção auxilia no entendimento da função do rosto de Bill Viola em primeiro plano na obra *The Passing*. O rosto do artista nos olha e é por nós olhado. Assim como ele, somos entregues à vidência das passagens do tempo. Saber quem são as pessoas retratadas não faz diferença no entendimento dos afetos que constituem. Enquanto o rosto de um bebê recém-nascido apresenta a renovação e a face de uma idosa acamada evoca a morte, o rosto de Viola designa o medo diante da perspectiva do apagamento da vida conforme o tempo passa, da infância à velhice, do nascimento à morte. Também estabelece a ligação entre seu corpo à deriva e os espaços vazios, tais como cômodos desocupados e ambientes desertos na cidade ou em paisagens naturais. Seu olhar, junto ao nosso, observa, ao mesmo tempo, a transitoriedade do corpo e a durabilidade dos espaços, interpelando-nos diante da finitude. Longe de uma abordagem niísta, essa interpelação serve como um chamado para uma possível resignificação da vida. Tal como considera Deleuze acerca da imagem-afecção, o limite do medo

²⁴⁸ DELEUZE, 1985, p. 128.

²⁴⁹ Ibidem, p. 129.

²⁵⁰ Ibidem, p. 131.

coexiste com o desejo e o espanto que lhe dá vida. Viola faz uma observação similar acerca de *He Weeps for You*: “A cada momento, um mundo nasce e morre. E saiba que, para você, a cada momento vem a morte e a renovação”.²⁵¹

Ora, assim como em *The Passing*, o primeiro plano é enfatizado nessa instalação. Neste caso, contudo, o próprio espectador consiste no medo diante do apagamento, pois é sua a imagem que se esvai com o cair da gota d’água. Um encaminhamento parecido é apresentado também em *Heaven and Earth* (1992), instalação formada por um suporte no qual duas telas são viradas uma de frente para a outra, na vertical (Figura 23). Uma tela mostra imagens em *close* de um bebê recém-nascido. A outra mostra imagens de uma idosa em repouso, também em primeiro plano. A justaposição de ambas faz referência direta ao ciclo da vida humano, o qual reaparece em diversas obras, tais como *Nantes Triptych* (1992), instalação em tríptico que mostra, concomitantemente, o parto de um bebê, uma senhora em seu leito de morte e o próprio artista submerso em água entre ambos, aludindo à vida como período intermediário entre nascimento e morte. Não é coincidência que algumas imagens se repitam em obras distintas, pois, tal como observa Hanhardt,

os 54 minutos de duração de *The Passing* permitiram um catálogo virtual de técnicas que assumem diferentes aspectos e intensidades em trabalhos posteriores. Tal variedade foi possível graças ao uso de equipamentos modificados, incluindo intensificadores de imagem e câmeras infravermelhas que permitiam a gravação em preto e branco de imagens no limiar da visibilidade.²⁵²

É possível observar, portanto, que a principal ideia explorada em obras como *The Passing* e *Heaven and Earth* é a relação entre o início e o fim da vida como dois aspectos da existência. Esse tema é recorrente na obra de Viola, desde seus primeiros vídeos em *single-channel* até as instalações mais recentes, a exemplo de *Silent Life* (1979) e *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity* (2013). *Silent Life* é um vídeo de único canal que mostra o nascimento de um bebê. Por sua vez, *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity* é uma instalação composta por dois vídeos projetados em enormes placas de mármore na parede de uma sala escura (Figura 24). Os vídeos mostram as imagens de um homem e uma mulher buscando, com uma lanterna, as marcas do tempo em seus corpos. Ao observarmos suas buscas, somos provocados diante de nossas próprias marcas.

²⁵¹ VIOLA apud HANHARDT, 2018, p. 58.

²⁵² HANHARDT, op. cit., p. 135-137.

Figura 23. Heaven and Earth (1992)²⁵³

Figura 24. Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity (2013)²⁵⁴

²⁵³ Fonte: <<https://billviola.guggenheim-bilbao.eus/images/imagen-heaven-and-earth-1992>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

²⁵⁴ Fonte: <<https://apollo.imgix.net/content/uploads/2017/06/8.1-Man-Woman.jpg>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Mas não é apenas nos acontecimentos mais marcantes, como o nascimento e a morte, que a interpelação diante da passagem do tempo se instaura. Assim como já indicavam as imagens cotidianas em *The Passing*, a inscrição do tempo está no dia-a-dia, tal como consta na obra *Passage* (1987).²⁵⁵

Passage é uma instalação constituída por um longo e estreito corredor que desemboca em uma pequena sala com uma projeção que ocupa uma parede inteira (Figura 25). Essa projeção mostra imagens de um aniversário infantil, que são apresentadas em 1/16 de sua velocidade normal. Assim, 26 minutos de captação são transformados em aproximadamente 6 horas e meia de exibição. Se em *The Passing* os equipamentos modificados e as câmeras infravermelhas foram essenciais para a captação de imagens no limiar da visibilidade, em *Passage*, o efeito de extrema desaceleração da imagem só foi possível com a tecnologia digital. Tal como veremos adiante, esse não é um dado de menor importância, já que a obra de Viola é constituída com recursos de alta tecnologia. O artista utiliza os meios disponíveis de seu tempo para ampliar o alcance de fenômenos aparentemente simples, tais como a observação de paisagens e situações cotidianas.

Essa ênfase no instante qualquer possibilita uma aproximação com a imagem-tempo, tal como conceituada por Deleuze. Diferentemente das obras comentadas anteriormente, que fazem referência direta ao nascimento e à morte como dois eventos de passagem entre o estado de vir a ser e não-ser, *Passage* se alinha a obras como *He Weeps for You* no sentido de que ambas partem de acontecimentos ordinários (uma festa de aniversário infantil e o cair de gotas d'água) para interpelar o espectador sobre questões de ordem extraordinária. Deste modo, as passagens do tempo podem ser constatadas nos grandes acontecimentos do nascimento e da morte, mas também nos instantes quaisquer do cotidiano.

No caso específico dessa instalação, o aniversário infantil torna-se “monumental” tanto no tempo como no espaço, criando perturbações na percepção de quem o contempla. Alguns depoimentos descritos abaixo tornam essa perturbação mais clara:²⁵⁶

Bill Viola: A estrutura enquadra uma imagem que transcende a escala humana no tempo e no espaço, colocando-a no domínio interno ou subjetivo da memória e da associação emotiva. A festa de aniversário da criança, um rito de passagem familiar e um vestígio contemporâneo de um antigo ritual perene, mantém parte de sua estatura ritualística e mítica por meio da manipulação do espaço e do prolongamento extremo do tempo.²⁵⁷

John Hanhardt: Lembro-me de tê-la visitado em sua estreia, e a natureza física das imagens se tornava ainda mais envolvente com o lento desenrolar do tempo e a intimidade quase claustrofóbica gerada pelo corredor estreito que levava à área de visualização e pela curta distância dentro da sala da enorme tela.²⁵⁸

²⁵⁵ Comissionada pelo Museu de Arte Moderna de Nova York para a primeira exposição solo do artista em 1987, com curadoria de Barbara London.

²⁵⁶ VIOLA apud HANHARDT, 2018, p. 112.

²⁵⁷ Ibidem, p. 114.

²⁵⁸ HANHARDT, 2018, p. 113.

Kira Perov:²⁵⁹ As emoções eram prolongadas até não conseguirmos mais olhar para elas: o prazer das velas, um passeio feliz de pônei, o sopro dos apitos da festa. O som também é esticado como as imagens e berra profundamente em tons longos e lentos, criando uma partitura para essa experiência etérea e onírica.²⁶⁰

O que esses comentários têm em comum é o aspecto de ruptura ou perturbação da percepção habitual dos eventos, criado pela conjunção da grande projeção com o lento desenrolar dos acontecimentos e a proximidade exacerbada do espectador e da imagem. A conjugação desses elementos impossibilita a apreensão usual do acontecimento, extrapolando, assim, sua significação. Deste modo, algo cotidiano torna-se excedente, no sentido de dotado de uma magnitude que extrapola nossa capacidade de compreensão racional. Em termos deleuzianos, trata-se da qualidade da “imagem-tempo” ou da “imagem pensante” em dar a ver e sentir a “impotência de pensar”.

Figura 25. Passage (1987)²⁶¹

²⁵⁹ Companheira pessoal e profissional do artista.

²⁶⁰ PEROV apud HANHARDT, op. cit., p. 114.

²⁶¹ Fonte: <<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000022286&lg=GBR>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

3.2. Alargamento do instante

Ocean Without a Shore (2007) é uma instalação composta originalmente por três vídeos expostos em altares da igreja de San Gallo, distribuídos em três paredes de um único ambiente (Figura 26).²⁶² Cada vídeo mostra inicialmente uma imagem em preto e branco em baixa resolução de indivíduos que andam ao encontro do espectador. Em um dado momento da sua aproximação, as pessoas atravessam um véu d'água e suas imagens tornam-se coloridas e nítidas, em alta resolução. As passagens entre as duas imagens aludem ao atravessamento da morte à vida e vice-versa. Já a lenta caminhada envolve a construção de um estado meditativo sobre a duração.

Para além da temática da passagem do tempo, o emprego poético de novas tecnologias e a desaceleração da imagem são operações constantemente realizadas por Viola. Dois dispositivos foram criados especialmente para *Ocean Without a Shore*, um correspondente ao véu d'água e outro relativo ao alinhamento entre duas câmeras, uma em baixa e outra em alta resolução, que geram as imagens anteriores e posteriores ao atravessamento desse véu.²⁶³ A própria desaceleração é possibilitada pela câmera digital, que captura imagens em uma alta taxa de quadros por segundo, permitindo, assim, uma maior extensão do tempo. Para o artista, as mudanças tecnológicas na geração de imagens transformam-se em “uma espécie de portal ou entrada para outro mundo”, já que possibilitam outras visualidades anteriormente indisponíveis.²⁶⁴ Por isso, costuma receber com entusiasmo inovações dessa ordem, o que pode ser corroborado pelo seu seguinte comentário:

Nunca vou me esquecer quando, em 1998, um amigo engenheiro²⁶⁵ [...] trouxe uma dessas primeiras telas planas de LCD de última geração para que avaliássemos. [...] Eu sabia que estava vendo um novo passo na evolução da imagem em movimento. Não possuía nenhuma das características do monitor de televisão, o velho tubo de raios catódicos. Não havia linhas de varredura nem cores eletrônicas ou bordas ásperas. A imagem tinha uma qualidade suave e acetinada, pois não trazia vidro na sua frente. Era fotográfico, mas também tinha uma textura, uma aparência física realmente única, mais parecida com a página de um livro do que com uma tela eletrônica. E a fonte da imagem era digital, o que significava alta resolução e baixo ruído. Mas a escala era o

²⁶² Criada para a 52ª Bienal de Veneza e primeiramente exibida na pequena igreja do séc. XV do oratório San Gallo, perto de Piazza San Marco, foi inspirada em escritos antigos do poeta senegalês Birago Diop. Seu título remete à seguinte citação do místico sufi do séc. XIII Abn Arabi: “O *self* é um oceano sem praia. Contemplá-lo não tem começo ou fim, nem neste mundo nem no próximo.” In: HANHARDT, 2018, p. 225. Cf. imagem da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/bill-viola/>>.

²⁶³ Cf. *Bill Viola - Ocean Without a Shore - Venice Biennale 2007*. Disponível em: <<https://youtu.be/6-V7in9LObI>>. Acesso em: 09 jul. 2017.

²⁶⁴ “Comecei a entender que há certas coisas que não consigo tirar do mundo com meu gravador andando com os olhos abertos. Eu precisava de outra forma de tecnologia para tocar, para evocar... Então, comecei a pesquisar por que as paisagens de Giotto pareciam tão falsas, aparentando cenários teatrais ao nosso olhar, e percebi que o que ele estava buscando não era pintar pedras e árvores [...]. Tratava-se do que se passava aqui [aponta para dentro de si]. Era essa a fidelidade que ele buscava. Eu descobri uma espécie de realidade na irrealidade. Essas imagens da alta tecnologia de repente se tornaram um portal, uma entrada para outro mundo.” In: KIDEL, Mark. *Bill Viola: The Eye of the Heart*. BBC, 2003, 59’06”, tradução nossa.

²⁶⁵ Thomas Piglin, com quem Viola trabalhava desde 1982.

mais surpreendente. Eu me vi caindo dentro da imagem, me perdendo em sua aura, e [aquela tela] tinha apenas 16 polegadas de largura.²⁶⁶

As características da imagem digital, tais como sua aparência fotográfica, alta resolução e a possibilidade de operar em diferentes escalas, possibilitaram, entre outros aspectos, novos modos de articulação das imagens. Contudo, apesar das inovações tecnológicas, a extensão do tempo continua sendo provavelmente o elemento mais importante de sua obra independentemente da técnica. Já presente nos vídeos em *single channel* dos anos 1970, é ampliado nas projeções digitais, remetendo ao que afirma Nam June Paik: “o vídeo não é mais nada do que o tempo, somente o tempo”.²⁶⁷

Figura 26. Ocean Without a Shore (2007)²⁶⁸

²⁶⁶ VIOLA apud HANHARDT, 2018, p. 180.

²⁶⁷ PAIK apud DUBOIS, 2004, p. 64.

²⁶⁸ Fonte: <<https://www.media-engine.com/wp-content/uploads/2007/06/viola-owas-2.jpg>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Viola subescreve essa consideração ao criar temporalidades múltiplas. Um exemplo que sintetiza o uso que faz das novas tecnologias em sua poética é a instalação *The Tree of Knowledge* (1997), feita em colaboração com o artista e programador Bernd Lintermann e produzida no Centro de Arte e Tecnologia de Mídias (ZKM), em Karlsruhe (Figura 27). A obra consiste em uma projeção interativa de uma árvore, gerada digitalmente, posta em uma sala escura no final de um corredor. Conforme o espectador adentra a sala, as folhas da árvore caem, ela envelhece e morre. Ao distanciar-se da projeção, no entanto, a árvore torna-se uma muda que irá crescer novamente. Ao manter-se parado, é dado ao espectador o poder de congelar o instante. Deste modo, “a árvore, com um design que incorpora todas as características sazonais, simboliza os vários estágios da existência”. Por sua vez, “o corredor funciona como uma metáfora para as restrições e obrigações do caminho humano ao longo da vida”.²⁶⁹

Assim como em Paik, portanto, o tempo compõe o próprio fundamento das imagens de Viola. Sua proeminência relaciona-se originalmente com o processo formativo do som, pois, como esse artista relembra, a imagem em vídeo era inicialmente constituída por ondas estacionárias de energia elétrica, um sistema vibratório composto de frequências específicas, tal como o som radiofônico. Essa estrutura baseada em ondas implicava afirmar que não existia imagem fixa em vídeo. Para Viola,

a fonte de toda imagem de vídeo, seja ela fixa ou móvel, é um feixe eletrônico ativo, *varrendo permanentemente a tela* – é a chegada regular de impulsos elétricos provenientes da câmera ou do videoteipe.²⁷⁰ As divisões em linhas e quadros são unicamente divisões no tempo: abrir e fechar de janelas temporais que delimitam períodos de atividade no interior do fluxo de elétrons. *A imagem de vídeo é um campo energético vivo e dinâmico*, uma vibração que adquire uma aparência sólida somente porque ultrapassa nossa capacidade de discernir intervalos de tempo tão finos.²⁷¹

Essa forma de conceber a imagem, impermanente em sua duração, pode ser observada em *Information* (1973) (Figura 28). Trata-se de um dos primeiros vídeos em *single-channel* de Viola, que resulta de um acidente ocorrido em um estúdio de edição de vídeo. O artista conta que

Information é a manifestação de um não sinal eletrônico anômalo passando pelo comutador de vídeo em um estúdio normal de TV em cores e sendo recuperado em vários pontos ao longo do caminho. É o resultado de um erro técnico cometido durante o trabalho no estúdio tarde da noite, quando a saída do gravador de vídeo foi acidentalmente roteada através do comutador do estúdio de volta para a sua própria entrada. Quando o botão de gravação foi acionado, a máquina tentou gravar a si mesma. As perturbações eletrônicas resultantes afetaram tudo no estúdio: a cor aparecia onde não havia sinal de cor; o som, onde não tinha áudio conectado; e cada botão

²⁶⁹ Cf. HANHARDT, 2018, p. 58.

²⁷⁰ Termo usado para se referir às fitas de vídeo.

²⁷¹ VIOLA, Bill. “O som da linha de varredura” (1995). In: *Cadernos de subjetividade*, n. 11. São Paulo, 2003, p. 59-60. Tradução de Ana Luiza Martins Costa. O texto original foi publicado em inglês em: VIOLA, Bill. “The Sound of One Line Scanning”. In: *Reasons for Knocking at an Empty House; Writings 1973-1994*. (1995) Edited by Robert Violette in collaboration with the author. Cambridge: The MIT Press; London: Anthony d’Offay Gallery, 2002, p. 153-168.

pressionado no comutador criava um efeito diferente. Após o erro ser descoberto e rastreado, tornou-se possível usar o comutador como se fosse um instrumento musical e aprender a “tocar” esse não sinal. Quando os parâmetros básicos foram compreendidos, um segundo gravador de vídeo foi usado para gravar o resultado. *Information* é essa fita.²⁷²

Particularmente, portanto, *Information* recupera o gesto de Paik presente, por exemplo, em *Magnet TV* (1965), instalação composta por um televisor de tubo, que permite a interferência do espectador nas imagens através do uso de um eletroímã gigante em formato de ferradura. Esse ímã foi usado junto a um desmagnetizador para desativar o estado de carga da televisão, impedindo que os raios catódicos preenchessem a superfície da tela e mantendo-os fixos na sua parte superior. Sua movimentação ocasiona variações nas formas dos raios catódicos que podem ser vistas na tela da televisão.²⁷³ *Information* não propicia a participação do espectador na manipulação dos sinais eletrônicos, como é o caso de *Magnet TV*, mas evidencia igualmente o processo de formação da imagem eletrônica.

Figura 27. *The Tree of Knowledge* (1997)²⁷⁴

Figura 28. *Information* (1973)²⁷⁵

²⁷² VIOLA apud HANHARDT, 2018, p. 45.

²⁷³ Cf. DECKER-PHILLIPS, Edith. *Paik Video*. (1988) Barrytown, NY: Station Hill Press, 2010. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

²⁷⁴ Fonte: <https://www.saatchigallery.com/museumimages//bphu201055013055arc_pht.jpg>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Essa possibilidade de visualizar os processos formativos da imagem em vídeo sugere sua diferenciação em relação ao cinema. De acordo com Viola,

de um ponto de vista tecnológico, o vídeo desenvolveu-se a partir do som (o eletromagnetismo); por outro lado, a referência ao cinema parece enganadora, pois o filme e seu antepassado, a fotografia, fazem parte de um outro ramo da árvore genealógica (a mecânica e a química). A câmera de vídeo, enquanto transdutor eletrônico de energia física em impulsos elétricos, está mais diretamente ligada ao microfone do que à câmera de cinema.²⁷⁶

A aproximação com o som realizada pelo artista fornece um dado importante para a análise de sua poética. Apesar de referir-se a uma obra em particular, a história da concepção de *Information* é igualmente representativa da forma em que as imagens são dispostas como “um campo energético vivo e dinâmico”. Ora, se as obras de Viola são, hoje, predominantemente realizadas com câmeras e dispositivos digitais, no modo de concebê-las ecoa o movimento vibratório da formação das imagens eletrônicas no tubo catódico. Assim, a acústica, enquanto modo originário de concepção do vídeo, está na base de suas imagens desaceleradas.²⁷⁷

Para além da técnica, ao retomarmos os aspectos poéticos comentados anteriormente, veremos que a manipulação do tempo resultante da sua desaceleração constitui um mecanismo de alargamento do instante. Esse alargamento se refere, tal como comenta Hanhardt, ao fato de que “a arte de Viola não pretender representar o passado; na verdade, suas instalações e vídeos em *single channel* representam a vida como uma *experiência no tempo presente*”.²⁷⁸

Esse destaque à experiência no tempo presente não se refere a um aproveitamento hedonista do momento, mas ao acolhimento da impermanência na duração. Resulta de uma intensa pesquisa do artista em torno de questões de ordem espiritual, marcada, especialmente mas não apenas, por sua vivência na cultura japonesa desde o período em que morou em Tóquio, nos anos 1980.²⁷⁹

O historiador da literatura Shuichi Kato observa que “em todos os níveis da sociedade japonesa, há uma forte tendência de se viver o presente, deixando o passado ser levado pelas águas e confiando o futuro à direção do vento”.²⁸⁰ Esse autor estabelece os princípios do tempo tal como compreendido e vivenciado na cultura japonesa em sua diferenciação com

²⁷⁵ Fonte: <<https://www.studiointernational.com/images/articles/r/refraction-2014/Bill-Viola-Information-1973.jpg>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

²⁷⁶ VIOLA, 2003, p. 60.

²⁷⁷ Uma versão inicial dessas considerações foi publicada em: ALMEIDA, Fernanda A. de. “Imagem-som: multiplicidade temporal em Bill Viola”. In: ARANHA, Carmen; LEITE, Edson; RODOLFO, Guilherme W. (Org.) *Music.Arte: campo dos sentidos*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2017. Disponível em: <<http://www.pgcha2.webhostusp.sti.usp.br/index.php/pt-br/arquivos/arquivo-de-livros>>. Acesso em: 15. abr. 2019.

²⁷⁸ HANHARDT, 2018, p. 12, grifo nosso.

²⁷⁹ A conexão com aspectos da cultura japonesa é uma via para acessar a arte de Viola, mas há outras referências relevantes, tais como a arte renascentista e o misticismo cristão e islâmico.

²⁸⁰ KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. (2007) São Paulo: Estação Liberdade, 2012, p. 16.

noções de outras culturas. Utiliza figuras de tempo para sintetizar essas noções como, por exemplo, a reta delimitada, que se refere a um tempo com começo e fim, característica do mundo judaico-cristão, ou a circunferência, que marca, segundo o autor, a concepção de tempo do helenismo e da China antiga, segundo a qual os acontecimentos transcorridos se repetem. A diferença entre ambas consiste na determinação histórica, ressaltada na China, e a determinação da “ordem fundamental do Universo” na Grécia antiga.²⁸¹

O tempo na cultura japonesa também é investigado por Kato a partir do *Registro de fatos antigos* (*Kojiki*), que seria o documento mais remoto da mitologia do país, feito no início do século VIII. O autor esclarece que essa mitologia foi herdada pelos imperadores históricos e que as influências estrangeiras não geraram tanto impacto, de modo que, em suas palavras, “a consciência do tempo sem começo e sem fim que aparecia na mitologia do Japão antigo estendeu-se pela história cultural japonesa e alcançou os dias de hoje sem mudanças radicais”.²⁸² Apesar disso, sua tese é de que, no Japão, coexistem três figuras de tempo: uma linha reta sem começo e sem fim, correlata ao tempo histórico; um movimento cíclico sem começo e sem fim, presente no tempo cotidiano; e uma reta com começo e fim, relativa ao tempo da vida de cada indivíduo. Todas enfatizariam igualmente o “agora”.²⁸³

A reta sem começo e sem fim implica um fluir infinito do tempo (o “tempo puro” para Deleuze) que é dificilmente captado, por isso o que se pode apreender é apenas o “agora”. Para Kato, “o ‘agora’ não é um instante, não é um ponto sobre a linha reta do tempo; de acordo com as circunstâncias, em caso específico, o ‘agora’ é percebido como curto, e, em outro caso, como longo”.²⁸⁴ Deste modo, tem uma propriedade elástica, isto é, pode se estender ou comprimir, de acordo com a percepção. Ainda de acordo com o autor, o “agora” “pode incluir um passado e um futuro próximos, e, nele, a abrangência que serve de referencial para pensá-lo não muda, de modo que vamos deixá-lo determinado como uma extensão que permite ser extrapolada”.²⁸⁵

Por sua vez, o movimento cíclico sem começo nem fim remete à sucessão das estações do ano. A marcação desses períodos deve sua origem ao trabalho no campo e perpassa a história japonesa. Segundo Kato,

a lavoura não se ultimava sem o trabalho de semeadura, de extração das ervas daninhas, da colheita, etc., que estava de acordo com o ciclo das quatro estações. Isso porque as condições naturais da agricultura japonesa são diferentes das condições do Sudeste

²⁸¹ KATO, 2012, p. 38.

²⁸² Ibidem, p. 47.

²⁸³ Ibidem, p. 53.

²⁸⁴ Ibidem, p. 47-48.

²⁸⁵ Ibidem, p. 49.

Asiático, de altas temperaturas e de alta umidade, e onde um ano se passa sem uma percepção exata da troca das quatro estações.²⁸⁶

A persistência desse paradigma também pode ser vista em exemplares da literatura como *O livro de cabeça* (início do século X), *Antologia de poemas waka de outrora e de hoje* e na obra dos mestres do *haikai*. O *haikai* traz uma importante referência aos elementos da natureza na cultura japonesa e sintetiza a “expressão da experiência instantânea”, por sua leitura consistir em uma experiência não emocional, mas sensitiva, “um tipo de sintonia entre o alvo da percepção (mundo exterior) e o íntimo”, que “surge num instante e se extingue noutro”.²⁸⁷

A última figura de tempo indicada por Kato, a reta com começo e fim, refere-se à finitude humana. Segundo o autor, “a ‘efemeridade de todas as coisas’ não diz respeito a uma sucessão cíclica do tempo histórico, mas à vida com começo e fim de uma pessoa. A vida é curta. Esta é a *condição humana*, e não difere segundo a cultura”.²⁸⁸ O que as culturas teriam de distinto é o modo de lidar com tal realidade:

Por exemplo, o taoísmo prolonga a vida e busca “a juventude e a imortalidade”. No budismo e no cristianismo, pensa-se que, após a morte, a alma entra numa “segunda vida”, e também há o misticismo que ultrapassa a vida e a morte através da experiência da união com o ente absoluto. Nos casos em que não se toma uma posição religiosa, há também uma imersão num indefinido sentimento de tristeza de que a vida é como um sonho, como também há uma postura hedonista que diz que, já que a vida é curta, deve-se aproveitar o presente.²⁸⁹

Diante dos diferentes modos de lidar com a finitude, a cultura japonesa seria marcada pela ênfase no “agora”. Não é à toa, portanto, que as obras de Viola se fundamentariam em uma “experiência no tempo presente”. Kato ressalta uma forte influência do Budismo Mahayana no tempo japonês. De acordo com sua doutrina, “tudo quanto existe no universo é um, e o um é tudo. Passado, presente e futuro são o agora da eternidade, e o agora da eternidade é passado, presente e futuro”. O autor esclarece que “esse modo de pensar não é um tipo de concepção de tempo histórico, é a *superação do tempo em si*” – uma concepção análoga à noção de “tempo puro” deleuziana.²⁹⁰ Na poética de Viola essa superação é evocada por meio do alargamento do instante promovido de maneiras diversas, tais como a desaceleração em *Ocean without a shore* e a ilusão de controle da temporalidade em *The Tree of Knowledge*. Ambas as obras fundamentam-se no dizer de Paik sobre a essência do vídeo – tempo, nada além do tempo – também corroborada por Viola desde seus vídeos iniciais, como *Information*.

²⁸⁶ KATO, 2012, p. 49-50.

²⁸⁷ Ibidem, p. 111.

²⁸⁸ Ibidem, p. 52, grifo nosso.

²⁸⁹ Idem.

²⁹⁰ Ibidem, p. 43.

3.3. Imagem de tempo do nada

The Quintet of the Astonished (2000) é uma instalação em *single-channel* que mostra cinco indivíduos reagindo lentamente a algo que não vemos (Figura 29).²⁹¹ Durante 15 minutos, apenas a parte superior de seus corpos é captada em plano médio e fixo, não havendo nenhuma figura que possa indicar uma localização espaço-temporal. O fundo da imagem é preto, o que reforça a sensação de suspensão ao observarmos o desenrolar das ações em um estado quase onírico, propiciado pela extrema câmera lenta. Viola observa que ela “torna visível o menor dos detalhes e as nuances sutis de expressão, e cria um espaço psicológico, subjetivo, onde o tempo é suspenso tanto para os *performers* como para os espectadores”.²⁹² O interesse do artista em ressaltar as nuances de expressão nessa obra condiz com um período de intensa pesquisa sobre as paixões humanas e a pintura renascentista, sintetizado na exposição *The Passions*, realizada no J. Paul Getty Museum, em Los Angeles, com curadoria de John Walsh. O vídeo se inspira na obra *Cristo zombado* (*Coroação de Espinhos*) (cerca de 1510), de Hieronymus Bosch, reproduzindo detalhes dos retratos clássicos de figuras humanas em grupo, como a disposição das figuras.

Outras obras do mesmo período, também exibidas em *The Passions*, são *Catherine's Room* (2001) e *Five Angels for the Millennium* (2001). Inspirada na predela *St. Catherine of Siena Praying*, do pintor italiano Andrea di Bartolo Cini, *Catherine's Room* é uma instalação de cinco canais de vídeo, dispostos lado a lado na horizontal (Figura 30). A obra mostra atividades cotidianas de uma personagem, que aparece concomitantemente em cinco cômodos distintos realizando diferentes tarefas ao longo do dia. Conforme esclarece Viola, “cada painel representa uma hora diferente do dia – manhã, tarde, pôr do sol, fim de tarde e noite... O mundo fora da janela [em cada painel] revela outra camada do tempo, transformando a cena do registro de um dia em uma visão mais ampla de uma vida presa ao ciclo da natureza”.²⁹³ Se em *The Quintet of the Astonished* há um efeito de suspensão espaço-temporal promovido pela câmera lenta, em *Catherine's Room* ocorre a sobreposição de diversas camadas do tempo, vinculadas a períodos do dia e estações do ano.

Por sua vez, *Five Angels for the Millennium* é uma instalação composta por cinco projeções – *Departing Angel*, *Birth Angel*, *Fire Angel*, *Ascending Angel* e *Creation Angel* – nas quais figuras humanas submergem e emergem da água em velocidade desacelerada repetidamente, simbolizando as passagens entre algo que “é” e passa a “não ser” e vice-versa (Figura 31).²⁹⁴ Cada

²⁹¹ Cf. imagem da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/bill-viola/>>.

²⁹² VIOLA apud HANHARDT, 2018, p. 184. A referência completa é: “A Conversation: Hans Belting and Bill Viola” In: WALSH, John. *Bill Viola: The Passions*. Los Angeles: Getty Publications, 2003.

²⁹³ Idem.

²⁹⁴ Cf. imagens da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/bill-viola/>>.

projeção tem um som de ruídos aquáticos, o qual prossegue em um crescendo que culmina em uma explosão audiovisual quando a figura emerge da água. Para Hanhardt, a obra edifica uma arquitetura do sentimento, “que ganha vida quando as formas anônimas que mergulham através da luz e da água se tornam uma presença abrangente”.²⁹⁵ Nesse sentido, “cada um dos anjos ocupa um lugar em nossa imaginação e afirma uma paixão pela vida”.²⁹⁶ Essa obra atém-se ao instante em que algo se transforma em outra coisa.

Figura 29. *The Quintet of the Astonished* (2000)²⁹⁷

Figura 30. *Catherine's Room* (2001)²⁹⁸

²⁹⁵ HANHARDT, 2018, p. 189.

²⁹⁶ Idem.

²⁹⁷ Fonte: <<http://www.seanicahowe.com/writing/category/bill%20viola>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

²⁹⁸ Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/images/work/AR/AR00042_10.jpg>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Figura 31. Five Angels for the Millennium (2001)²⁹⁹

²⁹⁹ Fontes das imagens: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/viola-five-angels-for-the-millennium-t11805>>; <https://www.kukjegallery.com/KJ_exhibitions_view_2.php?page=&a_no=192&v=2&w_no=1&aw_no=1774&ex_no=100>; <<https://www.albiemedia.com/2018/07/news-bill-viola-michelangelo.html>>;

Essas três instalações brevemente descritas são ressaltadas por Hanhardt devido ao protagonismo da figura humana e suas paixões, o que o leva a pensar em uma possível relação da poética de Viola com o conceito de ser-para-morte de Martin Heidegger. O autor afirma que

gostaria de sugerir que seu processo de autorreflexão resulta em uma obra de arte que trata da consciência de nossa fragilidade como indivíduos e no âmbito das comunidades, do “ser-para-morte” de Heidegger não como uma armadilha niilista, mas como uma abertura para autoconsciência e autopercepção.³⁰⁰

Apesar da referência direta de Hanhardt a essas instalações, sua aproximação com a filosofia heideggeriana, especialmente com o conceito de “ser-para-morte”, fornece-nos um caminho para compreensão da trajetória poética de Viola, do início nos anos 1970 aos dias atuais. Heidegger foi um dos principais filósofos do século XX, tendo abordado a questão do ser durante toda sua vida. Seu pensamento abrange uma crítica à metafísica de Platão, por considerar que ela se distanciou da busca pelo entendimento do ser. Além disso, a filosofia heideggeriana é formulada a partir da tradição ocidental do pensamento filosófico e, ao mesmo tempo, mantém-se aberta a um diálogo com o pensamento oriental (especialmente em seus escritos tardios). Nesse contexto, é curioso notar que as mesmas obras elencadas por Hanhardt em sua caracterização da poética de Viola com o ser-para-morte heideggeriano são também mobilizadas, juntamente a outras, pela historiadora da arte japonesa Elizabeth ten Grotenhuis em sua exploração de algumas das representações do pensamento tradicional asiático nas obras desse artista.³⁰¹ A partir daqui destacaremos, portanto, alguns pontos de contato entre a filosofia de Heidegger e o pensamento oriental, tendo em vista uma investigação da poética de Viola para constituição de uma imagem de tempo correspondente.

Em termos gerais, o contato de Heidegger com ideias do pensamento oriental se deu em vida, como é possível perceber através de suas formulações em *De uma conversa sobre a linguagem entre um japonês e um pensador* (1953-1954).³⁰² Esse texto se baseia em um encontro real que ocorreu entre Heidegger e Tezuka Tomio, um estudioso japonês de literatura alemã que o visitou em Freiburg.³⁰³ Nele, Heidegger expõe sua principal ressalva em relação ao desenvolvimento de uma aproximação entre ocidente e oriente no campo das ideias: a linguagem. Haveria uma grande

<<https://assets.catawiki.nl/assets/2016/11/7/c/6/6/c66f6b4c-a525-11e6-9c0b-52a2ed9fed87.jpg>>;
<<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000038899&lg=GBR>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

³⁰⁰ HANHARDT, 2018, p. 180.

³⁰¹ GROTENHUIS, Elizabeth Ten. “Something Rich and Strange: Bill Viola’s Uses of Asian Spirituality”. In: TOWNSEND, Chris. *The Art of Bill Viola*. London: Thames & Hudson, 2004, p. 160-179.

³⁰² HEIDEGGER, Martin. “De uma conversa sobre a linguagem entre um japonês e um pensador”. (1953-1954) *A caminho da linguagem*. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2008b, p. 71-120.

³⁰³ Cf. MARRA, Michael. “On Japanese Things and Words: an Answer to Heidegger’s Question”. In: *Philosophy East and West*, v. 54, n. 4. Honolulu: University of Hawai’i Press, 2004, p. 555-568.

difficuldade de gerar um debate, devido à falta de domínio das estruturas linguísticas dos idiomas do alemão e do japonês. Para Heidegger, essa não é uma questão de menor importância, já que ele compreende a linguagem como “a morada do ser”, ou seja, a seu ver, idiomas distintos teriam essências completamente heterogêneas.³⁰⁴

Apesar de sua preocupação, esse texto é um dos exemplos no campo da filosofia que mostra a possibilidade de uma conversa entre pensadores do ocidente e do oriente.³⁰⁵ Ele integra os esforços teóricos em estabelecer essa conexão que datam dos anos 1950 e foram realizados principalmente por estudiosos na Europa e nos Estados Unidos.³⁰⁶ No Brasil, essa é uma área que tem sido aprofundada mais recentemente, especialmente a partir dos anos 1990.³⁰⁷ Em termos gerais, podemos afirmar que a filosofia de Heidegger tem sido uma das pontes possíveis entre a filosofia (ocidental) e o pensamento oriental em âmbito internacional. Dos anos 1950 até hoje, parte do interesse nessa área se volta às possíveis aproximações entre sua filosofia e os estudos desenvolvidos na Escola de Kyoto, no Japão.

O pensamento japonês contemporâneo da Escola de Kyoto se manteve em diálogo com a tradição filosófica ocidental. De acordo com Antonio Florentino Neto, seu fundador,

³⁰⁴ O seguinte trecho de *De uma conversa sobre a linguagem entre um japonês e um pensador* (1953-1954) ilustra essa preocupação:

“P – Há algum tempo, com muita timidez, chamei a linguagem de casa do ser. Se, pela linguagem, o homem mora na reivindicação do ser, então nós europeus, pelo visto, moramos numa casa totalmente diferente da oriental.

J – Na suposição de que essas línguas não apenas são diferentes mas que possuem fundamentalmente outra essência.

P – Assim a conversa de uma casa para outra torna-se quase impossível.

J – O senhor diz, com razão, “quase”. Pois sempre foi uma conversa e, como presumo, estimulante. Nos seminários da Universidade de Kyoto, o conde Kuki sempre retornava às conversas que teve com o senhor. Isso acontecia sobretudo quando insistíamos em compreender a razão que o levou a estudar na Alemanha com o senhor. Seu livro *Ser e tempo* ainda não tinha sido publicado. Muitos professores japoneses, porém, entre eles nosso honrado mestre Tanabe, muito estimado, foram para Friburgo na Brisgóvia, depois da Primeira Guerra Mundial, a fim de estudar com Husserl a fenomenologia. Por isso meus conterrâneos conheciam o senhor pessoalmente.” (HEIDEGGER, 2008b, p. 74)

³⁰⁵ Apesar de suas preocupações relativas à linguagem, Heidegger se manteve aberto ao diálogo com pensadores orientais. Em 1970, na Universidade do Havaí, foi realizado um seminário em homenagem aos seus 80 anos, que também buscava propiciar o debate entre estudiosos ocidentais e orientais acerca de sua obra. Heidegger foi convidado, mas não pôde comparecer por conta de sua idade avançada. Então escreveu uma carta em agradecimento ao diretor do seminário, Albert Borgmann, na qual encontramos o seguinte trecho: “Que você e seus colegas do Japão estejam planejando uma conferência em homenagem ao meu aniversário de 80 anos merece um agradecimento especial da minha parte. De novo e de novo pareceu urgente para mim que aconteça o diálogo com pensadores do que é para nós o mundo Oriental. A maior dificuldade nessa tarefa sempre repousa, até onde posso ver, no fato de que, com poucas exceções, não há domínio das linguagens orientais nem na Europa nem nos Estados Unidos. Uma tradução do pensamento oriental em inglês, por outro lado, permanece – como ocorre com toda tradução – um expediente. Que sua conferência se prove frutífera, apesar dessa circunstância infeliz.” HEIDEGGER apud NAGLEY, Winfield E. “Introduction to the Symposium and Reading of a Letter from Martin Heidegger”. In: *Philosophy East and West*, vol. 20, n. 3. Honolulu: University of Hawai’i Press, 1970, p. 221, tradução nossa. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1398302>>. Acesso em: 14 dez. 2018.

³⁰⁶ Conferir o arquivo online da revista *Philosophy East and West*, editada de 1951 a 2015 pela University of Hawai’i Press. Disponível em: <<https://www.jstor.org/journal/phileastwest>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

³⁰⁷ Destacamos as iniciativas de Zeljko Loparic, que incluíram a realização de uma pesquisa sobre o tema “A recepção de Heidegger na Escola de Kyoto” e a criação do Grupo de Pesquisa sobre o Pensamento Japonês, no segundo semestre de 2005. Sobre a relação entre filosofia e pensamento oriental no Brasil, conferir: LOPARIC, Zeljko. “A Escola de Kyoto no Brasil”. In: *A Escola de Kyoto e o perigo da técnica*. Campinas: DWW Editorial, 2008.

Kitaro Nishida (1870-1945), trabalha com os problemas tradicionais da história da filosofia ocidental, mas é com Hajime Tanabe (1885-1962) que o contato com as ideias de Heidegger (1889-1976) se torna mais constante.³⁰⁸ Apesar disso, segundo autores como Fred Dallmayr, Steven Heine e José Carlos Michelazzo, Kenji Nishitani (1900-1990) seria um dos pensadores japoneses com maior proximidade com o pensamento de Heidegger, já que se relaciona intimamente com temas e noções heideggerianas como, por exemplo, o ser em sua relação com o nada.³⁰⁹

Heidegger e Nishitani compartilham o diagnóstico em relação ao encobrimento do ser autêntico no mundo moderno. Tal como nota Heine,

os problemas gerados pela investigação científica e pela aplicação tecnológica não podem ser separados, para nenhum dos pensadores, das questões do niilismo e da subjetividade em relação à temporalidade e ao nada, como chaves para o entendimento da inautenticidade dos tempos modernos.³¹⁰

Ambos consideram que a tecnologia resultante da aplicação do pensamento científico estaria necessariamente ligada aos problemas relativos à inautenticidade do ser. Essas convicções já apareciam nos estudos de Tanabe, dado que este articulava a prática científica com as relações do corpo social. Para ele, a sociedade vive em uma “era da morte”, resultado dos efeitos devastadores dos avanços tecnológicos.³¹¹ Tais efeitos, como a ameaça da bomba atômica, implicariam a iminência da destruição em todas as instâncias. Nesse sentido, a morte se configuraria como “uma invenção humana desregulada que pode exaurir ou destruir as formas de vida”.³¹²

A saída desse estado fundamental da “era da morte”, como pura destruição, estaria no pensamento meditativo, caracterizado de forma distinta para cada autor. Segundo Heidegger,

³⁰⁸ Cf. NETO, Antonio Florentino. “Recepção e diálogo: Heidegger e a filosofia japonesa contemporânea”. In: *Natureza humana*, n. 10. 2008, p. 147-160.

³⁰⁹ Os textos desses autores que fundamentam nossa abordagem são:

DALLMAYR, Fred. “Nothingness and Sunyata: a Comparison of Heidegger and Nishitani”. *Philosophy East and West*, n. 42. Honolulu: University of Hawai’i Press, 1992, p. 37-48.

HEINE, Steven. “Philosophy for an ‘Age of Death’: The Critique of Science and Technology in Heidegger and Nishitani”. *Philosophy East and West*, n. 40. Honolulu: University of Hawai’i Press, 1990, p. 175-191.

MICHELAZZO, José Carlos. “Ser e sunyata: os caminhos ocidental e oriental para a ultrapassagem do caráter objetificante do pensamento”. In: LOPARIC, Zeljko. (Org.) *A Escola de Kyoto e o perigo da técnica*. Campinas: DWW Editorial, 2008.

Outros textos sobre a relação entre Heidegger e o pensamento oriental são:

BÜCHNER, Hartmut. (Org.) *Japan und Heidegger: Gedenkschrift der Stadt Messkirch zum hundertsten Geburtstag Martin Heidegger*. Sigmaringen: Jan Thorbecke Verlag, 1989.

PARKES, Graham. (Org.) *Heidegger and Asian thought*. Honolulu: University of Hawai’i Press, 1987.

REINHARDT, May. *Heidegger’s Hidden Sources: East Asian Influences on his Work*. London/New York: Routledge, 1996.

NETO, Antonio Florentino; JR., Oswaldo Giacoia. (Org.) *Heidegger e o pensamento oriental*. Campinas; Uberlândia: Editora Phi; Edufu, 2016.

³¹⁰ HEINE, 1990, p. 176.

³¹¹ TANABE, Hajime. “Momenti Mori”. In: *Philosophical Studies in Japan*. 1959; TANABE, Hajime. *Philosophy as Metanoetics*. Translated by Valdo Viglielmo and James W. Heisig. Berkeley: University of California Press, 1986.

³¹² HEINE, op. cit., p. 177.

é no próprio perigo da tecnologia que residiria a possibilidade de desvelamento do Ser em sua autenticidade.³¹³ Por sua vez, de acordo com Nishitani, o conflito entre as abordagens religiosa e científica apontaria para a necessidade da experiência Zen do nada absoluto, que se constitui como uma superação dessa oposição.³¹⁴ Como é possível notar, cada autor desenvolve uma abordagem particular como possível desenlace para essa preocupação compartilhada. Enquanto para Heidegger a questão do Ser e seu desvelamento através da fenomenologia hermenêutica ocupam espaço central, para Nishitani, o que está em jogo é o caráter existencial humano em meio às tradições religiosas e uma visão mecanicista da realidade propiciada pela ciência.

Heine esclarece que em *Ser e Tempo* Heidegger argumenta “que o mundo não é um objeto para ser encontrado e usado, mas a condição transcendental não-diferenciável e não-objetificável para a interação de homens e coisas”.³¹⁵ Nesse sentido, o Ser-no-mundo sintetizaria um estado fundamentalmente indivisível que, no entanto, é quebrado no manipular das coisas pelo *Dasein* (ser-aí).³¹⁶ Essa manipulação implica um tipo específico de esquecimento do Ser, que, tal como esclarece Heine, na ciência, “tende a ofuscar a transcendência da qual ela surge e então vela o significado verdadeiro do Ser através de uma fixação com seres que estão presentes e disponíveis”.³¹⁷

Ainda seguindo Heine,

em seus escritos tardios, incluindo os ensaios contidos em *The Question Concerning Technology*, o criticismo de Heidegger acerca da ciência se torna mais direto e vigoroso. Ele mantém que o “projeto primordial” do entendimento da natureza pelo homem não se baseia na intencionalidade ou na obstinação humana, mas deriva de um modo histórico particular de interação revelatória do Ser com o homem, resultando em uma inverdade que aprisiona, mas mantém uma parte da verdade.³¹⁸

Suas considerações podem ser esclarecidas ao analisarmos um pouco mais detidamente *A questão da técnica* (1949).³¹⁹ Nesse estudo, Heidegger diferencia “a determinação instrumental e antropológica da técnica” de sua essência. Essa determinação refere-se ao uso que fazemos dos instrumentos para determinados fins. Ela de fato constitui uma afirmação verdadeira, mas não corresponde com sua essência, que paradoxalmente não seria nada técnica.

³¹³ Esta interpretação de Heidegger é propiciada pelos seguintes versos de Hölderlin: “Ora, onde mora o perigo / é lá que também cresce / o que salva”.

³¹⁴ NISHITANI, Kenji. *Religion and Nothingness*. Los Angeles: University of California Press, 1983.

³¹⁵ HEINE, op. cit., p. 179. No Brasil, cf. HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. (1927) Campinas: Editora da Unicamp; Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

³¹⁶ *Dasein* é um termo fundamental na filosofia de Heidegger, traduzido para o português geralmente como “ser-aí”. Ele se refere à condição fundamental do ser, que existe necessariamente no mundo.

³¹⁷ HEINE, 1990, p. 180.

³¹⁸ Idem.

³¹⁹ HEIDEGGER, Martin. “A questão da técnica”. *Ensaaios e conferências*. (1949) Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2008a, p. 11-38.

Esse ensaio faz parte da coletânea mencionada por Heine: HEIDEGGER, Martin. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York and London: Garland Publishing, Inc., 1977.

Ao invés disso, a essência da técnica estaria ligada ao fazer das belas artes, tal como pensado pelos gregos.

O filósofo volta-se à origem grega da palavra técnica (*technê*), que não implica apenas a habilidade artesanal, mas também o fazer das belas artes, a pro-dução (*Her-vor-bringen*) e o poético. A *technê* é uma forma de *alétheia*, ou seja, a técnica seria uma forma da verdade. Em seus termos, “ela des-encobre o que não se produz a si mesmo e ainda não se dá e propõe podendo assim apresentar-se e sair, ora num, ora em outro perfil”.³²⁰ Os processos de construção de uma casa, um navio e um cálice sacrificial são exemplos concretos analisados por Heidegger para o esclarecimento dessa questão, com destaque ao que eles têm em comum:

Quem constrói uma casa ou um navio, quem funde um cálice sacrificial des-encobre-o a ser pro-duzido nas perspectivas dos quatro modos de deixar-viger. Este des-encobrir recolhe antecipadamente numa unidade o perfil e a matéria do navio e da casa numa coisa pronta e acabada e determina daí o modo de elaboração. O decisivo da *technê* não reside, pois, no fazer e manusear, nem na aplicação de meios, mas no desencobrimento mencionado. É neste desencobrimento e não na elaboração que a *technê* se constitui e cumpre em uma pro-dução.³²¹

A essência da técnica residiria no desencobrimento dos quatro modos de deixar-viger de algo em sua articulação. Os modos de deixar-viger (responder e dever) correspondem às quatro causas (da filosofia): a *causa materialis* (material), a *causa formalis* (forma), a *causa finalis* (fim, o que leva à plenitude sua finalidade) e a *causa efficiens* (efeito de um fim ou atividade); que são entrelaçadas na determinação da essência de alguma coisa, em sua pro-dução.

Heidegger analisa o cálice sacrificial em relação a essas causas. Resumidamente, estabelece que o cálice é feito de prata, material composto de acordo com uma figura específica, reconhecida como a forma de um cálice. Esse cálice é circunscrito por sua função na esfera do sagrado. Quem compõe essas três características (material, forma e função) de modo que se tornem um cálice sacrificial é o ourives, responsável pelo trabalho de aprontar o cálice para sua atividade. A prata, sua forma em cálice, sua função no contexto sagrado e a produção do ourives na combinação desses elementos correspondem às quatro causas da filosofia que, em relação, deixam algo viger. Assim, correspondem a sua essência.

É exatamente esse modo de pro-dução que caracteriza a técnica como uma forma de desencobrimento. É no desvelamento que “repousa a possibilidade de toda elaboração produtiva”.³²² Nesse contexto, o termo pro-dução (*Her-vor-bringen*) deve ser entendido para além de uma confecção artesanal.³²³ O próprio “elevant-se por si mesmo” é, segundo o filósofo, uma

³²⁰ HEIDEGGER, 2008a, p. 17.

³²¹ Ibidem, p. 18.

³²² Ibidem, p. 17.

³²³ *Her-vor-bringen* vs. *produzieren*.

pro-dução, haja vista que o vigente (o que vige) tem em si mesmo o eclodir da pro-dução. A pro-dução é o que conduz à abertura, portanto verdade (*alétheia*).

A forma de pro-dução do cálice sacrificial corresponde ao modo de desencobrimento dominante da era pré-moderna. Por outro lado, o modo de desencobrimento dominante da era moderna consiste em “uma exploração que impõe à natureza a pretensão de fornecer energia, capaz de, como tal, ser beneficiada e armazenada”.³²⁴ Portanto, é a exploração (e seu armazenamento) que caracteriza a técnica moderna, a qual se baseia na física moderna dos aparelhos.

A diferença entre ambas as técnicas e, por conseguinte, entre esses dois modos de desvelamento, pode ser esclarecida ao nos depararmos com outro exemplo concreto fornecido por Heidegger. Na era pré-moderna, era comum que o plantio e a colheita se dessem em uma relação de cultivo e proteção entre humanos, plantação e solo. O camponês desencobria o solo para então encobri-lo com a plantação, que depois seria colhida, desencobrando novamente o solo, em um processo contínuo. Na era moderna, ao mesmo tempo, a indústria alimentícia e a indústria de extração de minérios passam a dispor da natureza para explorá-la em regime de aproveitamento máximo de suas potências (com o mínimo de gasto), descaracterizando, assim, a relação anterior de cultivo. O ato de desencobrimento permanece, mas é transformado. Nesse caso, o solo está instalado na plantação, ao invés do contrário, como poderíamos habitualmente supor.³²⁵ Heidegger sintetiza esse pensamento da seguinte forma:

O desencobrimento que domina a técnica moderna possui, como característica, o pôr, no sentido de explorar. Esta exploração se dá e acontece num múltiplo movimento: a energia escondida na natureza é extraída, o extraído vê-se transformado, o transformado, estocado, o estocado, distribuído, o distribuído, reprocessado. Extrair, transformar, estocar, distribuir, reprocessar são todos modos de desencobrimento. Todavia, este desencobrimento não se dá simplesmente. [...] Pelo controle, o desencobrimento abre para si mesmo suas próprias pistas, entrelaçadas numa trança múltipla e diversa. Por toda parte, assegura-se o controle. Pois controle e segurança constituem até as marcas fundamentais do desencobrimento explorador.³²⁶

Assim, se por um lado o modo dominante de desencobrimento da era pré-moderna era a pro-dução, por outro, na era moderna, o desencobrimento é predominantemente sinalizado em uma múltipla e complexa rede de exploração. O desencobrimento passa a se apropriar do que está em estado de disponibilidade (*Bestand*), ou seja, “o modo em que vige e vigora tudo que o desencobrimento explorador atingiu”.³²⁷

³²⁴ HEIDEGGER, 2008a, p. 19.

³²⁵ Em analogia ao comentário de Heidegger sobre a diferença entre um catavento e uma usina hidroelétrica – “agora é o rio que está instalado na usina”. In: *Ibidem*, p. 20.

³²⁶ *Idem*.

³²⁷ *Ibidem*, p. 21.

Essa disposição da natureza como algo a ser explorado teria relação com a própria física moderna que subjaz aos aparelhos, devido ao seu entendimento de que a natureza consiste em um sistema operativo e calculável de forças. Essa abordagem opera uma separação entre humanos e natureza, entre sujeito e objeto. Contrariamente a essa tendência, Heidegger vê uma necessária relação entre homem e técnica, não como se o primeiro fosse sujeito que detivesse soberania sobre o segundo, mas como uma rede de disponibilidade. Isso significa que ele apenas “responde ao apelo que lhe chega e atinge”. O “apelo de exploração que reúne o homem a dispor do que se des-encobre como dis-ponibilidade” é chamado por Heidegger de *Gestell*.³²⁸

Em seu uso corrente, *Gestell* designa equipamento. Sabemos, contudo, que esse filósofo não se interessa por usos ordinários. O termo, traduzido como com-posição, “significa a força de reunião daquele por que põe, ou seja, que desafia o homem a des-cobrir o real no modo da dis-posição, como dis-ponibilidade”. Assim, *Gestell* denomina o tipo de desencobrimento que rege a técnica moderna.³²⁹ O verbo “pôr” (*stellen*) de *Gestell* indica exploração, bem como pro-por e ex-por, que faz o real vigente emergir para o desencobrimento.

A “força encaminhadora” responsável por nos colocar a caminho de um desencobrimento é chamada por Heidegger de destino. Para o filósofo, “o homem só se torna livre num envio, fazendo-se ouvinte e não escravo do destino”.³³⁰ Em outras palavras:

Todo desencobrimento provém do que é livre, dirige-se ao que é livre e conduz ao que é livre. A liberdade do livre não está na licença do arbitrário nem na submissão a simples leis. A liberdade é o que aclarando encobre e cobre, em cuja clareira tremula o véu que vela o vigor de toda verdade e faz aparecer o véu como o véu que vela.³³¹

Deste modo, ao nos entregarmos à *Gestell* (com-posição), estaríamos no caminho do destino da essência da técnica, não como aceitação de uma exploração irresponsável e desmedida da natureza, nem como recusa moral dessa exploração, mas como abertura para um apelo de libertação. Ao mesmo tempo, porém, o perigo da técnica seria constante, já que residiria nos equívocos de entendimento de sua essência, sempre em perspectiva.³³² Na síntese de Heidegger:

A ameaça, que pesa sobre o homem, não vem, em primeiro lugar, das máquinas e equipamentos técnicos, cuja ação pode ser eventualmente mortífera. A ameaça, propriamente dita, já atingiu a essência do homem. O predomínio da com-posição arrasta consigo a possibilidade ameaçadora de se poder vetar ao homem voltar-se para um desencobrimento mais originário e fazer assim a experiência de uma verdade mais inaugural.³³³

³²⁸ HEIDEGGER, 2008a, p. 23.

³²⁹ Ibidem, p. 24.

³³⁰ Ibidem, p. 28.

³³¹ Idem.

³³² Ibidem, p. 29.

³³³ Ibidem, p. 30-31.

Paradoxalmente, portanto, a com-posição possibilitaria o desencobrimento da verdade e o seu encobrimento, ecoando a ideia que traz os versos de Hölderlin rememorados por Heidegger:

Ora, onde mora o perigo
é lá que também cresce
o que salva.

O que “salva” nas palavras de Hölderlin é a “essência” para Heidegger – “chegar à essência da técnica, a fim de fazê-la aparecer em seu próprio brilho”.³³⁴ Daí a importância do retorno ao sentido original de *techné*. Heidegger relembra que esse era o termo usado para nomear a arte na Grécia antiga. A arte era, originalmente, “um des-encobrir-se único numa multiplicidade de desdobramentos. A arte era piedade, isto é, integrada na regência e preservação da verdade”.³³⁵ Por isso, arte, técnica e poética seriam modos distintos do desencobrimento da verdade.

É possível inferir, portanto, que, para Heidegger, o afastamento do sentido original de *techné* dá lugar ao perigo da técnica. Para ele, esse afastamento remete, em última instância, à divisão realizada pela tradição metafísica (desde Platão) entre sujeito e objeto, pois, nesse modo de entendimento, a natureza seria reduzida a uma força calculável a ser explorada e armazenada por nós. Heine esclarece que,

em um estágio inicial do pensamento Grego, de acordo com a interpretação de Heidegger, o significado original de *techné* foi transformado no sentido de uma oposição à ordem do mundo que busca dominar e eventualmente controlá-la. Esta primeira virada na aurora do pensamento inevitavelmente levou ao desenvolvimento moderno da subjetividade cartesiana e do niilismo nitzscheano caracterizados pelo pensamento representacional que sustenta (ou re-apresenta) o mundo como uma imagem diante de si concebido como sujeito em oposição ao objeto.³³⁶

Nesse contexto,

Heidegger indica que o único alívio possível do perigo é deixar-se abrir – através do pensamento meditativo ou da liberação poética (*Gelassenheit*)³³⁷ ao chamado primordial do Ser – para responder a um desencobrimento autêntico e mais frutífero que restaurará a estética original do significado não-substantivo da *techné*.³³⁸

Tendo isso em vista, a obra de Viola parece se constituir como uma resposta possível a essa proposição de Heidegger, uma vez que o artista utiliza recursos de alta tecnologia na produção de imagens poéticas que evocam estados meditativos. Não se trata, assim, de uma exploração desmedida da natureza pela técnica, mas de um fazer que se abre para a técnica (como

³³⁴ HEIDEGGER, 2008a, p. 31.

³³⁵ Ibidem, p. 36.

³³⁶ HEINE, 1990, p. 180.

³³⁷ No texto de Heine, em inglês, o termo correspondente é “*poetical releasement*”. Contudo, *Gelassenheit* foi traduzido como “serenidade” em: HEIDEGGER, Martin. *Serenidade*. (1959) Tradução de Maria Madalena Andrade e Olga Santos. Lisboa: Instituto Piaget, D.L., 2000.

³³⁸ HEINE, op. cit., p. 181.

na rede de disponibilidade, *Gestell*) e a utiliza para restituir nossa ligação com o mundo, na medida em que nos coloca diante do problema da impermanência na duração.

Em síntese, no pensamento heideggeriano, o afastamento do ser levado às últimas consequências com a técnica moderna teria sua origem na divisão entre sujeito e objeto. É essa separação que subjaz à exploração desmedida dos instrumentos e recursos que se apresentam a nós. Contrariamente a essa tendência, a restauração da unidade do Ser-no-mundo poderia ocorrer através da liberação poética ou do pensamento meditativo. Em seus textos tardios, tais como *A questão da técnica*, Heidegger destaca a poética como abertura para o Ser. Inicialmente, porém, em *Ser e tempo*, o filósofo ressalta o nada e interpreta a angústia como o desvelamento privilegiado do *Dasein*. De acordo com Michelazzo, isso se dá porque é na disposição da angústia que “o sentido do ser das coisas, com os quais nos sentimos vinculados em nosso cotidiano, recua em bloco e o que resta em nós é ‘nada’, ou seja, a experiência de sermos tão-somente essa ‘abertura temporal nadificadora’.”³³⁹

Para Heidegger, o surgimento da angústia ocorre no dia-a-dia com o tédio gerado enquanto estamos envolvidos com a manipulação das coisas que nos cercam. A tentativa de sanar a indiferença gerada com ela levaria muitas vezes a uma imersão ainda maior na ocupação com os entes e com as coisas do mundo, que teria o efeito de apenas reforçá-la. Assim como em relação à técnica, é necessário aceitar o apelo que ela nos oferece, pois é por meio dela que o nada se manifesta. Segundo Marco Aurélio Werle, a angústia “implica o estágio anterior e necessário para que se possa colocar a questão do ser”.³⁴⁰ Nesse sentido, esse autor explica que,

para Heidegger, o nada se coloca por si mesmo na angústia, não precisa ser criado, mas se revela na angústia e ao mesmo tempo a provoca, ele é a causa e o efeito ao mesmo tempo. Para isso, Heidegger emprega a expressão: “o nada nadifica”, para dizer que o modo de o nada se manifestar somente ocorre por meio do nada mesmo.³⁴¹

A angústia e o nada são fenômenos intrinsecamente relacionados. Admitir essa conexão não implica tratar de uma concepção niilista, mas compreender que apenas o enfrentamento com o nada torna possível o resgate do caráter originário do Ser. Werle afirma que esse processo se dá no momento em que somos “tocados” pela angústia. Nas suas palavras,

por meio da preocupação, isto é, pressupondo que o homem seja tocado pela angústia, já que ela é rara, pode-se dizer que ele faz de uma só vez uma recapitulação de todo o seu existir e toma consciência [*Gewissen*] do *caráter essencialmente finito de sua existência*, toma consciência do *caráter essencialmente temporal do ser* e de que está entregue somente a ele mesmo e à manifestação do ser. Assim, *a angústia desperta para a morte, enquanto dado temporal mais significativo da existência, e revela a finitude da existência humana*, o fato de que o

³³⁹ MICHELAZZO, 2008, p. 77.

³⁴⁰ WERLE, Marco Aurélio. “A angústia, a morte e o nada em Heidegger”. In: *Trans/Form/Ação*, n. 26. São Paulo, 2003, p. 107.

³⁴¹ Ibidem, p. 108-109.

homem tem um fim, que ele morre e que sua existência acaba, ou seja, remete a um outro conceito fundamental de Heidegger, que é o *ser-para-morte* [*Sein-zum-Tode*].³⁴²

Assim, ao admitir o caráter finito da existência, o ser-para-morte, seria possível optar pela vivência de uma existência autêntica (em consonância com o Ser originário) ao invés de uma existência inautêntica, relativa ao modo predominante de ocupação com os entes (na qual o Ser está encoberto).

Na interpretação de Michelazzo,

essa experiência nadificadora de nós mesmos é o que constituiria para Heidegger o caráter privilegiado da angústia, à medida que nos damos conta de que deixamos de interpretar-nos como entes dotados de egos substanciais, encapsulados, compactos, que se relacionam com coisas também substanciais. Com isso, perdemos aquele traço de objetificação – como instrumentos da representação a serviço de nossa existência prática ou teórica –, para nos tornarmos mais livres em nosso ser, no sentido de maior transparência ou complexidade, mais renovados ou mais misteriosos.³⁴³

Ao assumirmos o ser-para-morte, isto é, ao irmos de encontro ao apelo lançado pela angústia e pelo nada, reconhecendo a morte enquanto dado temporal mais significativo da existência, seria possível retomar a unidade indivisível do Ser-no-mundo e, com ela, o Ser autêntico. Em certa medida, esse processo é similar à entrega à com-posição, como abertura para um apelo de libertação.

É curioso notar que a obra de Viola corresponde a esses dois modos de abertura para o Ser, já que muitos de seus vídeos e instalações, feitos com alta tecnologia, abordam temáticas relativas à passagem do tempo e à finitude, bem como são constituídos pela manipulação do tempo, com recursos como o alargamento do instante pela desaceleração da imagem. Tanto pelo conteúdo como pela forma, suas obras evocam um estado meditativo que nos dispõe à angústia diante do nada da existência.

Essa foi sem dúvida uma reconstrução simplificada de alguns temas da filosofia heideggeriana. No entanto, ela é suficiente para realizarmos uma aproximação com o pensamento de Nishitani, já que, especialmente em *Religion and Nothingness* (1961), há uma clara aproximação com questões e noções expostas acima.³⁴⁴ De acordo com Hisao Matsumaru, o pano de fundo de Nishitani é constituído pela ideia de que a emergência e a consolidação do pensamento científico na Modernidade teriam sido responsáveis pela negação da religião e da metafísica, fundamentada

³⁴² WERLE, 2003, p. 110, grifo nosso.

³⁴³ MICHELAZZO, 2008, p. 77.

³⁴⁴ O título original em japonês *Shukyo to wa nani ka* significa *O que é religião?* Heine esclarece que “o tradutor mudou o título aparentemente para ressaltar a filosofia do nada absoluto no pensamento de Nishitani, consistente com outros expoentes da Escola de Kyoto da filosofia japonesa moderna”. (HEINE, 1990, p. 191) Cf. HEISIG, James W. *Philosophers of Nothingness: An Essay on the Kyoto School*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2001; NETO, Antonio F.; JR., Oswaldo G. (Org.) *O nada absoluto e a superação do niilismo: os fundamentos filosóficos da Escola de Kyoto*. Campinas: Editora Phi, 2013.

em uma teleologia.³⁴⁵ Ao invés disso, estabeleceram um modo de pensar baseado no racionalismo científico, no materialismo e no ateísmo. Em suas palavras,

o pilar que sustenta o ponto de vista científico [...] implica em primeiro lugar uma radicalização da racionalidade, ou seja, acreditar que o mundo consiste em um domínio que pode ser compreendido sem contradições pela natureza humana; e a confiança de que tudo que nele existe pode ser elucidado através da compreensão racional. Em segundo lugar, o ponto de vista científico se apoia em um materialismo que pressupõe que a totalidade da existência pode ser reduzida à matéria. Em consequência disso, aparece em terceiro lugar um ateísmo como consequência do segundo pilar, ateísmo este que nega o espírito ou qualquer existência transcendente no sentido da metafísica, na medida em que são distintos da matéria.³⁴⁶

O estabelecimento desses três princípios teria nos colocado na posição atribuída originalmente a seres transcendentos. Tal confiança no poder de racionalidade teria gerado um efeito reverso: “a perda do si mesmo, incluindo o coração, o desaparecimento do sentido de tudo e a abertura do niilismo em seu fundamento”.³⁴⁷

Por outro lado, para Nishitani, não seria possível reduzir a existência humana à matéria. De acordo com esse pensador, a atividade espiritual “é uma parcela da atividade vital, que inclui em si um caráter não racional e, portanto, não se constitui apenas como uma atividade de caráter racional”.³⁴⁸ Não à toa, Matsumaru remete a Heidegger para fundamentar suas considerações:

A esse respeito, existe o exemplo de que também Heidegger (1927), em seu *Sein und Zeit*, aponta para a disposição (*Befindlichkeit*) como um fator emocional indispensável ao *Dasein*. A respeito daquilo que também pode ser chamado de sentimento vital, considerado como uma atividade espiritual de caráter essencial ao ser humano, ele não está sujeito às leis mecânicas que a ciência natural afirma serem redutíveis à matéria.³⁴⁹

Essa rememoração destaca a insuficiência do paradigma científico das ciências naturais para compreender fenômenos complexos, com desdobramentos sociais. Há, portanto, no pensamento de Nishitani, um questionamento sobre a racionalidade do pensamento científico, seu materialismo e ateísmo, bem como uma proposição de combate ao niilismo resultante. É do aprofundamento do niilismo que se constitui a questão existencial de Nishitani: “o ‘nascimento e morte’ do si mesmo”.³⁵⁰

O niilismo levaria a efeitos como a confiança em impulsos momentâneos que evitam o olhar para a falta de sentido da existência. Apesar do domínio dessa tendência, seria possível

³⁴⁵ MATSUMARU, Hisao. “O pensamento de Nishitani e o Budismo”. In: NETO, Antonio Florentino; JR. Oswaldo Giacoia. *Budismo e filosofia em diálogo*. Campinas, SP: Editora Phi, 2014, p. 11-37.

³⁴⁶ Ibidem, p. 13.

³⁴⁷ Ibidem, p. 16.

³⁴⁸ MATSUMARU, 2014, p. 14.

³⁴⁹ Idem.

³⁵⁰ Ibidem, p. 16.

uma reviravolta, “quando o ser humano confronta e experimenta o desespero de sua própria nulidade”.³⁵¹

De acordo com Dallmayr, Nishitani estabelece que

o nada ou o niilismo vem à tona sempre que o curso rotineiro da nossa vida é perturbado por calamidades ou dúvidas internas. “Quando nos tornamos uma questão para nós mesmos e quando o problema do por que existimos é colocado”, ele diz, “isso significa que o niilismo emergiu da base da existência e que nossa própria existência se tornou uma questão”. [...] o que emerge neste ponto é a “falta de sentido” que “permanece em espera” no fundo das atividades e dos engajamentos rotineiros e diários [...] Tanto religiosamente quanto filosoficamente, essa experiência de ruptura ou disrupção, esse passo para trás para ver o que está subjacente pode ser descrito como uma volta ou conversão.³⁵²

Essa volta ou conversão para conferir o que subjaz às dúvidas internas geradas nas vivências diárias implicaria uma mudança de paradigma do modo de ser auto-centrado. De acordo com Dallmayr, nesse modo, sempre nos perguntamos que *uso* as coisas têm para nós. No novo paradigma, a questão seria por qual *propósito* existimos.

Mais detalhadamente, Matsumaru explica o seguinte:

O evento, que é expresso como a “Grande reviravolta”, significa que a totalidade das existências – incluindo aí a humanidade, Deus e Buda – é negada em seu próprio fundamento, mas ao mesmo tempo essa negação é negada, transformando-se na afirmação. Isso implica o lugar onde ocorre essa reviravolta. Nesse momento, aquele que se lança existencialmente em meio à “profundidade do nada” e que se anula em seu interior descobre que o “lugar do nada” estava abarcado desde a origem no “lugar do vazio”. Realiza-se aí essa *autoconsciência existencial daquele que se lançou em meio ao “lugar do nada”*.³⁵³

A “Grande reviravolta” seria, portanto, a realização da autoconsciência propiciada pelo encontro com o nada. Esse lugar do nada chamado por Nishitani de “lugar do vazio” possibilita que a negação seja transformada em afirmação. Mais ainda, possibilita a identidade da negação absoluta como a afirmação absoluta.

Essa identidade leva a um “renascimento” que implica “a afirmação absoluta do surgimento do si mesmo originário, anterior ao si mesmo nominal, que consistia no apego à substância”.³⁵⁴ Essa experiência do “lugar do vazio” em Nishitani parece se aproximar da descrição que Michelazzo faz da “experiência nadificadora” em Heidegger, “quando nos damos conta de que deixamos de interpretar-nos como entes dotados de egos substanciais, encapsulados, compactos, que se relacionam com coisas também substanciais”.³⁵⁵ Em ambos os casos, o encontro com o nada possibilitaria uma virada em direção ao encontro da existência autêntica e do Ser originário, que romperia o niilismo dos tempos modernos. Tal como vimos,

³⁵¹ MATSUMARU, 2014, p. 18.

³⁵² DALLMAYR, 1992, p. 38-39.

³⁵³ MATSUMARU, op. cit., p. 18.

³⁵⁴ Ibidem, p. 20.

³⁵⁵ MICHELAZZO, 2008, p. 77.

esse encontro com o nada também seria possibilitado por obras de Viola que abrangem as passagens do tempo, o alargamento do instante e o ciclo da vida humano.

Em resumo, no pensamento de Nishitani, o “lugar do vazio” é a condição que possibilita a grande reviravolta, a qual transforma a negação absoluta em afirmação absoluta. Ao nos depararmos com o nada, isto é, com a falta de sentido da existência, seria possível a autoconsciência existencial que implica o surgimento do si mesmo originário, anterior ao si mesmo nominal (apegado à substância).

Matsumaru esclarece que há uma relação fundamental entre o “vazio” em Nishitani e o “vazio” ou “*Sunya*” (“natureza do vazio” ou “*Sunyata*”) do Budismo tradicional. Em suas palavras, “esse pensamento implica a identidade da forma com o vazio e do vazio com a forma, conforme presente no *Sutra do coração (Prajnaparamita-bridaya Sutra)*”.³⁵⁶ O “lugar do vazio” em Nishitani seria um conceito filosoficamente reconstruído a partir do ponto de vista do Budismo Zen. Tal como nessa tradição, o “lugar do vazio” consiste em um delineamento conceitual visando a uma prática, ou seja, uma vivência a ser experimentada. Conforme explica Matsumaru, parte dessa vivência refere-se à “relação recíproca” ou “interpenetração recíproca”. Sinteticamente, a ideia é a seguinte.

Há em cada um de nós um “eu”, que é compartilhado com outros “eus”. A junção desses “eus” constitui o “nós” (mundo compartilhado). Cada “eu” possui autonomia absoluta, ou seja, um aspecto que lhe diferencia dos demais e torna-o “senhor” dos demais, que são “servos”. Partindo desse pressuposto, todos são, ao mesmo tempo, senhores e servos. Tal reciprocidade só é possível em função do “lugar do vazio”, isto é, esse espaço de interpenetração recíproca. Deste modo, é o “lugar vazio” que possibilita a organização das existências como uma unidade, ou seja, sua constituição como comunidade no mundo.³⁵⁷

Esse “lugar do vazio” é onde a existência é esvaziada de seu ser. “Esvaziamento” deve ser compreendido no sentido de algo que pode ser negado e afirmado concomitantemente. Nos termos do autor, “a existência daquilo que é torna-se una com o ‘vazio’, sendo negada como o ‘nada’, ao mesmo tempo em que ela é radicalmente negada como ‘nada’ ressurgindo como o ‘ser’.” Assim, “o ‘lugar do vazio’ é o lugar em que se dá essa reviravolta do ser para o nada e do nada para o ser”.³⁵⁸

Juntamente com o vazio, o “si mesmo” torna-se sem fronteiras, ao contrário do si mesmo autocentrado (nominal ou apegado à substância). Segundo o autor, trata-se de um

³⁵⁶ MATSUMARU, 2014, p. 20-21.

³⁵⁷ Caso todos sejam apenas senhores, mas não servos, o mundo não pode ser nada além de caos. Caso haja o domínio de apenas um ou alguns, o “nós” seria dominado por um ditador. Daí a importância da interpenetração recíproca possibilitada pelo “lugar do vazio”.

³⁵⁸ MATSUMARU, op. cit., p. 26.

despertar fundamental, que se relaciona inerentemente com a “autoidentidade” (*Sokubi*) budista. Matsumaru esclarece que é possível traduzir “autoidentidade” como “em função de”, isto é, causa ou fundamento que leva de uma coisa à outra. No caso da proposição de Nishitani, a “autoidentidade” é “o percurso do caminho que conduz da negação absoluta à afirmação absoluta”, podendo ser traduzida pela estrutura lógica “é em função do si mesmo não ser o si mesmo, que ele é o si mesmo”.³⁵⁹ Segundo Matsumaru, tal lógica pode ser compreendida como lógica ou princípio do vazio. Esse autor esclarece que “certamente, mesmo que o Budismo tradicional tenha abordado o ‘vazio’ através da autoidentidade, é possível dizer que não o abordou como o ‘lugar do vazio’, ou como um ‘lugar’.”³⁶⁰ Essa seria a contribuição de Nishitani.

Tal como na tradição do Budismo Zen, em Nishitani, a “lógica da autoidentidade” é uma lógica ou prática existencial, o que implica “uma busca pelo fundamento da prática existencial engajada”.³⁶¹ O autor não esclarece o sentido desse engajamento, mas, através de suas considerações, pode-se inferir que não se trata de uma abordagem teórica visando à operacionalização de conceitos, mas uma prática, uma vivência, algo que se dá no mundo vivido, como um exercício contínuo de “negação absoluta” para despertar a “afirmação absoluta”. A nosso ver, entendemos que esse exercício poderia ser realizado na contemplação das obras de Viola, que nos relembram que estamos entregues à duração, nos termos de Deleuze, ao nada da existência, nos termos de Heidegger, ou ao lugar do vazio, nos termos de Nishitani.

A figura do nada (*nothingness*) ou do vazio também é importante em relação à estética, tal como pensada por Nishitani. Suas considerações foram feitas no contexto de formulação de imagens do Japão Moderno.³⁶² Para ele, a linguagem poética japonesa é responsável pela mediação entre a compreensão da mente (o infinito) e a compreensão do olho (o fenômeno) por meio do seu “poder metafórico” de “dizer o indizível”. Nesse sentido, a poesia dá forma à disformidade do infinito. Segundo Michel Marra, ela “reduz ao imediato uma conexão entre a mortalidade e o infinito – a ligação que a lógica de uma linguagem alegadamente racional, a linguagem da filosofia ocidental, é forçada a descrever em termos análogos”.³⁶³ Esse caráter de imediaticidade também é ressaltado por Shuichi Kato em sua análise das manifestações poéticas do “agora” na cultura japonesa. Especialmente quando se refere ao *haikai*, “expressão da experiência instantânea”, essa ênfase se torna mais clara. Tomemos, portanto, um desses como exemplo.

*Sabishisa no
Soko nukete furu*

³⁵⁹ MATSUMARU, 2014, p. 31.

³⁶⁰ Ibidem, p. 35.

³⁶¹ Idem.

³⁶² Cf. MARRA, Michael. *Modern Japanese Aesthetics: a reader*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 1999.

³⁶³ Ibidem, p. 177.

Mizore kana

O fundo da solidão

Escorrega

*Ah, o granizo que cai.*³⁶⁴

De acordo com a análise de Marra, “ao invés de abordar o problema da solidão [*loneliness*] e da tristeza a partir de uma perspectiva epistemológica, como um filósofo faria, o poema evita estar preso na esfera do conhecimento e escolhe capturar a imediatez da experiência”.³⁶⁵ Isso é possível porque ao invés de seguir uma “lógica da gramática” (*bunpo*), o *haikai* baseia-se na poética “*grams*” (*aya*), “que não se conforma com uma organização da realidade baseada em sujeitos e objetos”.³⁶⁶

O vazio desempenha um papel definidor na constituição dos espaços entre as palavras que corroboram a sensação de imediatez. Marra observa que

ao tomar o espaço do nada como local de articulação da poesia, o poeta é confrontado com um espaço e apenas um espaço, tanto se ocupado pelo granizo ou pela tristeza. A revelação desse espaço não ocorre no nível das palavras ou dos verbos, mas ao nível das partículas (*teninoba*) que precede o desenrolar da ação e opera *a priori* da composição poética.³⁶⁷

O nada como lugar de articulação da poética também é examinado por Heidegger em *De uma conversa sobre a linguagem entre um japonês e um pensador*. O essencial da poética de seu país, segundo o japonês que dialoga com esse filósofo, seria encontrado no teatro Nô³⁶⁸, no qual o contraste entre o palco vazio e os pequenos gestos do ator faria surgir, de uma estranha tranquilidade, algo vigoroso. O exemplo dado é a aparição de uma paisagem de montanha ao lento elevar de uma mão aberta e seu pouso acima dos olhos, na altura das sobranceiras.³⁶⁹ Deste modo, não se trata de uma representação da montanha, mas de trazer a sua força, seu si mesmo, até nós. Esse trazer se dá no encontro do que se traz conosco. O “próprio” do gesto evocado com o exemplo estaria, de acordo com o japonês, “numa visão invisível que se traz de maneira tão recolhida para o vazio, que *nele e por ele* a montanha aparece em toda a sua presença”.³⁷⁰ Tanto o japonês quanto o pensador concordam que esse “vazio” é o mesmo que o “nada”, isto é, “o vigor que procuramos pensar como o outro de toda vigência e de toda ausência”.³⁷¹ O filósofo

³⁶⁴ Tradução nossa, a partir da versão inglesa: *The bottom of loneliness / Falls off: / Oh, the falling sleet!* In: Idem.

³⁶⁵ MARRA, 1999, p. 177.

³⁶⁶ Idem.

³⁶⁷ Ibidem, p. 178.

³⁶⁸ Cf. SAKAI, Kazuya. “O teatro Nô”. (1968) In: *Afro-Ásia*, n. 10-11, 1970. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/afroasia/issue/view/1443/showToc>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

³⁶⁹ HEIDEGGER, 2008b, p. 86.

³⁷⁰ Ibidem, p. 87, grifo nosso.

³⁷¹ Idem.

parece se aproximar aqui de Nishitani com sua elaboração da identidade entre negação e afirmação absolutas presentes na interpenetração recíproca (possibilitada pelo vazio ou nada).

Nesse diálogo, Heidegger também faz observações pertinentes acerca da linguagem, que está no centro de suas preocupações com relação a um possível diálogo com o pensamento oriental. Ao mesmo tempo, para ele, ao falarmos sobre a linguagem a transformariamos quase inevitavelmente em objeto e, deste modo, seu vigor ou essência desapareceria.³⁷² O movimento para que sua essência não seja perdida é, ao invés disso, “escutar *a partir* da linguagem”. Esse escutar *a partir* da linguagem possibilitaria, igualmente, o falar *a partir* da linguagem, em uma conversa. Tal conjuntura poderia ser chamada de “círculo hermenêutico”.³⁷³

O círculo hermenêutico ou a conversa estariam, portanto, necessariamente relacionados à essência da linguagem. Tal como vimos acerca da técnica, a busca pela essência ou pelo caráter originário de algo é de suma importância na filosofia de Heidegger. Para ele, uma conversa não é apenas qualquer troca de palavras, mas um lugar que *interpela* seus interlocutores humanos.³⁷⁴ Portanto, nada seria dito sobre a linguagem, mas *a partir* dela.³⁷⁵ Podemos dizer então que é nisto que consiste a essência da linguagem: dizer ou mostrar algo *a partir* de uma conversa. Não na conversa, mas *a partir* dela. A conversa dita, escrita ou falada deve permanecer resguardada no por vir (mais silêncio do que fala ou silêncio sobre o silêncio).³⁷⁶

Alguns dos aspectos mencionados acerca da estética japonesa, nos termos concebidos por Nishitani, Marra e Heidegger, podem ser observados nos vídeos e instalações de Viola. Suas obras ultrapassam os limites do pensamento racional, dada sua potência de dizer o indizível. Seu poder metafórico faz com que, por exemplo, os pequenos gestos faciais de *Quintet of the Astonished*, cotidianos de *Catherine's Room*, ou corporais de *Five Angels for the Millennium* façam surgir algo vigoroso, diante do estado meditativo que evocam. Tal como nos *haikais* ou nas peças de Teatro Nô, o lugar do vazio é essencial na articulação desse estado. Deste modo, somos colocados em estado de escuta *a partir* do silêncio do vazio, o qual nos interpela diretamente acerca da duração.

Com essa breve reconstituição, já temos elementos suficientes para fazer a aproximação previamente indicada entre a filosofia de Heidegger e o pensamento oriental, especialmente tal como se dá em Nishitani, visando a uma investigação da poética de Viola. A “experiência nadificadora” do ser-para-morte parece análoga à experiência do “lugar do vazio”, pois ambas indicam alguns pontos centrais em comum. Um deles é a insuficiência do paradigma

³⁷² HEIDEGGER, 2008b, p. 116.

³⁷³ Idem.

³⁷⁴ Ibidem, p. 117.

³⁷⁵ Ibidem, p. 118.

³⁷⁶ Idem.

de separação entre sujeito e objeto, e entre ser e não-ser, que subjaz o encobrimento do ser no mundo moderno. Outro ponto refere-se à questão da linguagem e à incapacidade de uma articulação racional alcançar determinadas áreas do pensamento acessíveis através da poética e de sua imediatez. Ambos esses pontos podem auxiliar na interpretação da obra de Viola, uma vez que suas obras não abordam, mas *evocam* a “experiência nadificadora” por meio das passagens do tempo.

Comentários do artista e algumas passagens de Hanhardt ratificam nossa leitura. Segundo esse autor, “o que vem claramente através de todas as conversas com Viola é sua crença na chama da consciência humana, que ele sente ter sido perdida no mundo virtual e mecanizado de hoje”.³⁷⁷ Nesse sentido, também afirma que

focalizando cada instante, Viola articula uma estética cujo objetivo é elevar “o indivíduo de uma condição de vida inautêntica, obscurecida pela inconsciência e atormentada pela preocupação, para um estado de vida autêntico, no qual ele atinge a autoconsciência, uma visão exata do mundo, paz interior e liberdade”.³⁷⁸

a imagem em movimento do vídeo que chamou a atenção dele desde o início não “está a ‘serviço’ de outra coisa”, para usar o argumento conservador de Heidegger sobre “dominação” e “conquista” da vida por parte da tecnologia. Na verdade, ela expande os meios para a autorreflexão e a composição de uma poética que se define não em termos de mídia tradicional, mas por suas próprias características controladas, ou postas em movimento, pelo artista.³⁷⁹

Em síntese, Viola utiliza o vídeo, ou de modo mais ampliado a imagem em movimento, para desvelar o que não é visto, ou seja, para evocar algo, um sentimento, uma sensação. Geralmente, essa evocação advém das passagens do tempo e do modo como elas são articuladas em seus vídeos e instalações, tais como em *The Passing*, *Ocean without a Shore* e *Five Angels for the Millennium*. Ela opera de modo semelhante à “expressão da experiência instantânea” na poética japonesa em obras de *haikai* ou Teatro Nô. Nas palavras do artista,

este sentido de ver – ou ver o sentido de um objeto – é o que eu tenho procurado. Tenho sentido... que a visão intensa e implacável da câmera pode ser comparada com uma visão concentrada, que anuncia uma mudança na consciência... O objeto não muda, você muda. Isso é o que está por trás do budismo trazido da Índia para a China para o Japão – isso é exatamente o que os pintores de *suiboku-ga* (sumi-ê) estavam fazendo. Eles pintavam pedras, relvas, uma garça – mas essas coisas projetavam uma luz que penetrava muito mais profundo que sua forma pictórica ou mesmo seus conceitos transmitidos pelas palavras dos espectadores. Isso é *pura visão*.³⁸⁰

Essa ideia de “pura visão” articulada por Viola é aproximada por Elizabeth ten Grotenhuis ao conceito de “experiência pura”, elaborado por Nishida, fundador de Escola de

³⁷⁷ HANHARDT, 2018, p. 163.

³⁷⁸ Ibidem, p. 20.

³⁷⁹ Ibidem, p. 150.

³⁸⁰ VIOLA apud GROTENHUIS, 2004, p. 166, tradução nossa, grifo nosso.

Kyoto. Essa noção é introduzida pelo pensador em seu livro *O ensaio sobre o bem* (1911)³⁸¹ e significa uma experiência não mediada e não dualista, tal como confirma o primeiro parágrafo desse livro.³⁸²

Experiência significa conhecer os fatos como eles são. Significa conhecer em concordância com os fatos, abandonando completamente nossas elaborações. Pura significa aqui o estado em que experimentamos verdadeiramente os fatos sem acrescentar-lhes nenhuma medida de juízo ou de discriminação. Ela difere daquilo que experimentamos de forma corriqueira através da mescla com algum pensamento. Por exemplo, o instante em que vemos uma forma ou ouvimos um som é anterior não somente aos pensamentos de que a forma ou o som são atividades de um objeto externo e de que os estou percebendo, como também é anterior ao próprio pensamento do que possa ser essa forma ou esse som. Isso significa que *a experiência pura é idêntica à experiência direta. No momento em que experimentamos um estado de consciência de natureza direta, ainda não existe sujeito nem objeto, ocorrendo aí uma perfeita unidade entre o conhecimento e seu objeto. Esse é o supremo aspecto da experiência.*³⁸³

O conceito de “experiência pura” de Nishida acena, portanto, para um estágio anterior à compreensão racional dos fatos, que acaba por fundar a divisão cartesiana entre sujeito e objeto. Nesse estágio, a experiência seria pura ou direta, isto é, prévia a qualquer tentativa de assimilação racional. Trata-se, portanto, de uma experiência próxima às assinaladas por Heidegger e Nishitani com o “nada nadificador” e o “lugar do vazio”, respectivamente.

É importante notar que essas aproximações podem ser realizadas, devido a algumas fontes em comum que fundamentam a filosofia de Heidegger, o pensamento Nishitani e as elaborações artísticas de Viola. Hanhardt e Grotenhuis auxiliam no esclarecimento dessas fontes. De acordo com Hanhardt, Viola vê na imaginação medieval e renascentista artistas criarem novas formas de representar o mundo espiritual, seja ele islâmico, budista ou cristão. Resgatar as formas de representação dessa esfera seria, para ele, uma forma de despertar a “chama da consciência humana”.³⁸⁴ Por sua vez, Grotenhuis concebe as obras de Viola como resultados de uma apropriação bastante peculiar de representações do pensamento asiático e conceitos elaborados por pensadores como D. T. Suzuki, do Japão, e Ananda Coomaraswamy, do Sri Lanka.³⁸⁵ Essa peculiaridade se deve ao fato de que Viola não constitui suas obras como ilustrações fiéis às teorias desses autores, mas atualizações nas quais o artista desempenha seu papel criativo.

³⁸¹ No Brasil: NISHIDA, Kitaro. *Ensaio sobre o bem*. (1911) Tradução de Joaquim Antonio Bernardes Carneiro Monteiro. Campinas: Editora Phi, 2016.

³⁸² Há pequenas diferenças na tradução do texto para o inglês (tal como usado por Grotenhuis) e da tradução do japonês para o português (tal como usado na edição publicada pela editora Phi). Optamos pela edição brasileira por seu caráter de tradução direta do idioma original para o português, ao invés de realizar nova tradução a partir do inglês.

³⁸³ NISHIDA, op. cit., p. 23, grifo nosso.

³⁸⁴ HANHARDT, 2018, p. 163.

³⁸⁵ GROTENHUIS, 2004, p. 161.

Além disso, esclarece que, através de Suzuki e Coomaraswamy, Viola teve contato com a obra de outros pensadores, tais como Mestre Eckhart, São João da Cruz³⁸⁶, Hildegarda von Bingen, Plotino, Platão e Aristóteles. Acerca dessas conexões, o artista relata que “eles reconheceram essas pessoas não como indivíduos, mas como parte de outro lado da tradição ocidental, uma tradição que foi continuada no oriente e desenvolvida muito além do advento do pensamento racional positivista (que dominou o ocidente) até o século XX”.³⁸⁷ Da mesma forma, estudos sobre o cristianismo primitivo complementaram essas referências.³⁸⁸

É indicativo notar que Mestre Eckhart também influenciou largamente a filosofia de Heidegger e sua elaboração sobre o nada. Tal como esclarece Michelazzo,

na primeira etapa de seu itinerário de pensamento, a noção de Heidegger de que a existência humana é abertura (*Da*), por meio da qual o ser das coisas aparece e ganha presença, é profundamente influenciada pela mística de Mestre Eckhart. Essa noção faz com que Heidegger interprete o pensamento não mais como uma faculdade do homem, mas como uma comunicação, uma co-pertinência com o ser. Por meio de Eckhart, Heidegger aprende que a realidade transcendente volta a fazer parte do homem.³⁸⁹

Seu comentário destaca a presença do pensamento místico de Eckhart no desenvolvimento da filosofia de Heidegger, especialmente no que se refere à concepção de *Dasein*. Outra aproximação é sugerida nos dois polos do acontecer do pensamento (alma e Deus em Eckhart e homem e ser em Heidegger), que “estabelecem um vínculo de co-pertença que conserva elementos de semelhança e de distinção. Tal entendimento auxiliou em dois eventos, através do pensamento de Heidegger, a superação do dualismo clássico e do antropocentrismo, ambas noções importantes do pensamento metafísico”.³⁹⁰

Por sua vez, Nishitani, assim como Suzuki, desenvolve seu pensamento em relação com ideias do próprio Heidegger e de Nishida. De acordo com Grotenhuis, Suzuki compreende a “experiência pura” elaborada por esse pensador como a característica mais importante das religiões asiáticas, especialmente o Budismo Zen. Os ensinamentos do Zen não seriam transmitidos por meio de escrituras, mas por uma experiência que antecede e extrapola o entendimento racional, dirigindo-se à “iluminação” (*Buddhahood*).

³⁸⁶ Viola realizou inclusive a instalação *Room for st. John of the Cross* (1983) como uma homenagem ao poeta e místico espanhol São João da Cruz, que viveu no século XVI e durante nove meses foi preso e torturado diariamente pela inquisição. Cf. HANHARDT, 2018, p. 94-106.

³⁸⁷ VIOLA apud GROTENHUIS, 2004, p. 162.

³⁸⁸ O artista afirma: “Então eu comecei a ler sobre cristandade primitiva, sobre os pais do deserto no vale do Nilo e da Síria, permanecendo no deserto como monges Zen em retiro, estudando seus mestres espirituais. Encontrar essas raízes na história da minha religião foi uma revelação para mim.” (Ibidem, p. 162)

³⁸⁹ MICHELAZZO, 2008, p. 76.

³⁹⁰ Ibidem, p. 77.

Há, portanto, pontos em comum entre a experiência mística, a fenomenologia e o Zen Budismo.³⁹¹ Alguns desses pontos podem ser encontrados na obra de Viola, tal como tentamos mostrar. Assim como a experiência nadificadora e o lugar do vazio, seus vídeos e instalações nos interpelam em relação ao nada da existência. Isso ocorre por meio das temáticas abordadas e pelo modo como articula o tempo na imagem.

Como vimos, dos anos 1970 até hoje, algumas temáticas têm sido constantes em sua poética, tais como a relação entre visível e invisível, as passagens do tempo e os ciclos vitais. Esses temas são articulados de modos distintos. O primeiro plano, por exemplo, realiza uma dupla operação de apagamento do rosto e de surgimento da rostidade em *He Weeps for You*, *The Passing*, *Passage* e *Heaven and Earth*. Em outros termos, obras como essas indicam o medo diante do apagamento dos indivíduos ao mesmo tempo em que fazem surgir o desejo e espanto que provêm a vida.

Esse mesmo paradoxo marca o alargamento do instante em obras como *Ocean Without a Shore* ou *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity*. Através da extrema câmera lenta empregada em ações como uma caminhada que simboliza as passagens entre algo que não é e passa a ser, ou as buscas das marcas do tempo em corpos humanos, o alargamento do instante tem em vista a conscientização da passagem do tempo, que não cessa. Ao mesmo tempo em que essas obras oferecem certa sensação de congelamento do tempo, indicam que esse congelamento não é possível na duração.

Esses modos de lidar com a imagem em movimento, modulando suas variações temporais como quem estende ondas sonoras ou eletrônicas, cria um espaço de ruptura com o tempo cotidiano marcado pela lógica da rápida obsolescência ditada pela sociedade do controle. A extrema câmera lenta empregada por Viola em grande parte de suas obras, tais como *The Quintet of the Astonished* ou *Five Angels for the Millennium*, lança um apelo ao espectador para que se recolha diante da imagem apresentada e, ao contemplá-la, responda à sua interpelação em face do nada de sua própria existência. O embate com a experiência nadificadora ou o lugar do nada evocados em suas obras abre a percepção para outros tempos possíveis, ainda não submetidos inteiramente à lógica da funcionalidade extrema (ou da exploração da técnica, em termos heideggerianos). Por exemplo, tal como indicado em *Catherine's Room*, a natureza resgata o tempo do cultivo na lavoura, que deve respeitar a alternância entre momentos de produção e restauração, isto é, tempos de encobrimento e desencobrimento.

Tal como instiga Heidegger,

³⁹¹ Cf. CABRAL, Alexandre Marques. *Fenomenologia da experiência mística: mística, anti-metafísica e existência à luz de Mestre Eckhart e do zen budismo*. Rio de Janeiro: Via Verita, 2016.

ninguém poderá saber se está reservada à arte a suprema possibilidade de sua essência no meio do perigo extremo. Mas todos nós poderemos nos espantar. Com o quê? Com a outra possibilidade, a possibilidade de se instalar por toda parte a fúria da técnica até que, um belo dia, no meio de tanta técnica, a essência da técnica venha a vigorar na apropriação da verdade.³⁹²

Portanto, se por um lado há o perigo do predomínio da lógica de exploração exacerbada, por outro, talvez a arte possa emergir no próprio contexto desse perigo de modo a indicar-nos outras articulações do tempo e alternativas de modos de vida. Hanhardt indica que “como um pintor [apaga] e [constrói] sua composição e textura na superfície de uma tela, a imagem digital permitiu a Viola tratar cada detalhe da imagem em movimento [...] em sua própria linguagem cinematográfica”.³⁹³ A imagem digital e, como vimos, outros dispositivos de alta tecnologia foram empregados por esse artista na elaboração de imagens e ambientes meditativos. Segundo Viola, “o vídeo estava [...] mostrando coisas invisíveis o tempo todo, seja tecnicamente, em termos de câmeras infravermelhas, seja circunstancialmente, em termos de um momento gravado que não existe mais”.³⁹⁴ Nesse sentido, sua obra parece se configurar como um índice de outras possibilidades de vida, para além da lógica de exploração desmedida da técnica. Suas imagens de tempo do nada podem colaborar, assim, com a libertação do olhar de seu aprisionamento.

³⁹² HEIDEGGER, 2008a, p. 37.

³⁹³ HANHARDT, 2018, p. 208.

³⁹⁴ VIOLA apud HANHARDT, op. cit., p. 42.

4. Anthony McCall

4.1. Entre linguagens

Line Describing a Cone (1973) é uma instalação de Anthony McCall composta por uma projeção horizontal (em película de 16 mm) de uma linha que completa um círculo ao longo de 30 minutos (Figura 32). Quando o círculo é completo, a forma de um cone aparece na junção da projeção com a parede. O espectador pode andar no espaço da instalação, buscando diferentes posicionamentos diante da luz.³⁹⁵

Essa é a primeira obra que compõe um amplo grupo conhecido como “filmes de luz sólida” (*solid light films*). Esse termo se refere à imbricação do cinema e da escultura, ainda inusitada na época em que os primeiros filmes da série foram realizados. Segundo o artista, “o termo ‘luz sólida’ simplesmente identifica o paradoxo em que os planos de luz parecem ter solidez. Mesmo depois que as mãos confirmam que essa impressão é uma ilusão, a mente continua a tratar os planos com certo respeito, como se fossem paredes”. Em síntese, “luz sólida” seria uma abreviação de “planos de luz ocupando espaço escultórico”.³⁹⁶ Esses filmes operam uma expansão da imagem da tela para o espaço, de modo que a habitual hierarquia da imagem em relação ao projetor no cinema é quebrada. As figuras não são mais importantes do que a forma de luz que se desenha entre o projetor e a superfície na qual as imagens são projetadas. As obras são constituídas, igualmente, por projetor, luz, imagem e o espaço formado por esses elementos. A conscientização desses aspectos também faz parte da proposta. O projetor e a luz por ele difundida, usualmente despercebidos, passam a fazer parte do espaço da obra e do campo de visão do espectador.

A série dos filmes de luz sólida possui obras realizadas nos anos 1970 e 2000. O curioso intervalo de tempo deve-se ao envolvimento do artista em atividades de design (sua área de formação) e à realização de algumas obras conceituais e coletivas.³⁹⁷ O retorno de sua produção deve-se especialmente à inclusão de *Line Describing a Cone* na mostra *Light: The Projected Image in American Art 1964-1977* (2001), a convite da curadora Chrissie Isles no Whitney Museum of Art.

³⁹⁵ Cf. diagrama da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/anthony-mccall/>>.

³⁹⁶ McCALL apud HOBBS, Robert. “Anthony McCall’s Cybernetic Systems”. *Anthony McCall: Solid Light, Performance and Public Works*. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2017, p. 15.

³⁹⁷ Cf. HOBBS, op. cit., p. 12.

Figura 32. Line Describing a Cone (1973)³⁹⁸

³⁹⁸

Fonte: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031>>
<<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Nos anos 1970, McCall realizou algumas obras que podem ser compreendidas como variações de *Line Describing a Cone*. Os exemplos são *Partial Cone* (1974), *Cone of Variable Volume* (1974) e *Conical Solid* (1974). Trata-se de uma investigação dos elementos estruturais do cinema através, principalmente, da figura do cone (formada pelo projetor, luz e imagem projetada), mas também de operações básicas, tais como intermitências entre luz e escuro em velocidades e ritmos variados. De acordo com a síntese de McCall,

estes eram curtas, obras de 10 ou 15 minutos. *Partial Cone* explora a modulação da superfície de um feixe de luz, criando uma série de qualidades da superfície desde o sólido, através de vários tipos de cintilação, como brilho contínuo, trêmulo e estroboscópico. Esses tipos de cintilação foram criados subtraindo certo número de quadros de imagem por segundo em uma série de etapas cronometradas. *Cone of Variable Volume* era uma forma cônica, a qual expandia e contraía em volume, como um pulmão. O movimento rítmico é imperceptível no início e progressivamente acelera em velocidade. *Conical Solid* configura uma lâmina plana de luz girando a partir de um eixo central fixo.³⁹⁹

Como é possível notar por meio desse breve relato, as experimentações conduzidas através dessas obras referem-se às variações rítmicas produzidas pela projeção de formas elementares em espaços expositivos. De acordo com McCall, todos esses filmes foram feitos com técnicas de animação muito simples. Em sua descrição,

cada um deles iniciou com um desenho de linha, criado com guache branco e tira-linhas sobre papel preto. O desenho de linha foi então colocado sob a câmera, onde eu o captei, um quadro ou poucos quadros por vez, cada vez movendo a linha uma fração para a próxima posição. O segredo das imagens em movimento é, claro, que não há nenhuma imagem em movimento. O movimento é uma ilusão. Cada segundo de tempo projetado é feito de 24 imagens estáticas. Projetadas, a retina do olho não pode distingui-las e combina as imagens separadas em um movimento contínuo. Animação é simplesmente o processo de criar tal ilusão de movimento usando o desenho como uma fonte de imagem.⁴⁰⁰

Essa apresentação da operação básica de pintura com guache sobre papel alude às obras em cinema de animação experimentais. Um exemplo dessa vertente é Norman McLaren, que criou um método de correlação entre som e imagem por meio da pintura direta na película.⁴⁰¹ Mas enquanto os esforços de McLaren se concentravam no desenvolvimento dessa correlação, as iniciativas de McCall eram mudas e voltavam-se à expansão da imagem da tela para o espaço. Cada um a seu modo, ambos os cineastas extrapolaram o modo dominante de cinema por meio de formas e operações simples, relacionando-se, em certa medida, às vertentes do cinema experimental da vanguarda abstrata nos anos 1920.

Os filmes experimentais de cineastas como Viking Eggeling e Hans Richter nasceram da exploração de processos gráficos e suas propriedades dinâmicas. Tal como sintetiza Philippe-

³⁹⁹ McCALL, Anthony. "Line Describing a Cone and Related Films". In: *October*, Vol. 103. The MIT Press, 2003, p. 50, tradução nossa.

⁴⁰⁰ Idem.

⁴⁰¹ Cf. *Norman McLaren: Pen Point Percussion*. In: <https://youtu.be/Q0vgZv_JWfM>. Acesso em: 01 mai. 2019.

Alain Michaud, nesses casos, “o cinema deixa de ser reflexivo, não conta nada, assim como não manifesta o ponto de vista de um sujeito: já não passa da disposição de contrastes sucessivos ou simultâneos”.⁴⁰² A investigação dos elementos plásticos da imagem ocorre de modos distintos a depender do cineasta em questão. Na diferenciação proposta por esse autor, “enquanto Eggeling se concentrava na exploração das propriedades plásticas da linha [como em *Symphonie diagonale* (1924)], Richter, em *Rhythmus 21* [(1921)], trabalhou com superfícies e planos, dispondo em diversas combinações de formas retangulares e linhas de tamanho variável, nas cores preto, branco e cinza”.⁴⁰³ Independentemente das diferenças, o que está em jogo é a experiência tátil que ambos os cineastas despertam no espectador e que, na visão de Michaud, apelam para um paradigma arquitetônico. Em seus termos,

com essa abertura para a problemática arquitetônica, o espaço do espectador torna-se parte integrante do espaço do filme, enquanto a separação entre a superfície de projeção e a sala é abolida. O limite ou enquadramento da representação desaparece, ficando o espectador na presença de um dispositivo exibido no mesmo espaço dele: não mais contempla o filme como uma representação teatral, mas passa a vivenciá-lo opticamente.⁴⁰⁴

É possível notar, portanto, que a própria elaboração de um cinema baseado primordialmente em formas e ritmos, independentemente do estabelecimento de uma narrativa nos moldes clássicos, abre espaço para a emergência de outro tipo de fruição. Essa nova categoria implica uma relação espacial entre obra e espectador totalmente diferente, que também afeta a sua dimensão temporal. Tal como considera Michaud, a obra passa de objeto claramente delimitado a um *continuum* em desenvolvimento, “que requer o espaço ambiental e, ao mesmo tempo, convoca o parâmetro do tempo em sua definição”.⁴⁰⁵

Não é à toa, portanto, que a obra de McCall seja convocada por esse autor para o desenvolvimento de seu pensamento, que visa à distinção do cinema, enquanto dispositivo industrial, e o filme, como mídia cujos usos extrapolam esse dispositivo. Nessa abordagem, destaca obras de cunho experimental que estabelecem diálogos entre linguagens. *Line Describing a Cone* ocupa um local de importância nesse cenário e representa um desdobramento possível de elementos já em questão na vanguarda dos anos 1920, sobretudo pelo modo como constitui as imagens no espaço.

O autor observa, a partir dessa obra, que o ponto de vista fixo e ideal da projeção cinematográfica tradicional em uma sala com público sentado é deslocado para múltiplas posições, em movimento, no ambiente de exposição, de modo que a ilusão propiciada pelas

⁴⁰² MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014, p. 88.

⁴⁰³ Idem.

⁴⁰⁴ Ibidem, p. 93.

⁴⁰⁵ Ibidem, p. 100.

imagens na tela é quebrada em favor da conscientização corporal do espectador em sua relação com as figuras de luz sólida. Com isso, *Line Describing a Cone* substitui o espaço em perspectiva por um espaço projetivo, isto é, a tela não funciona mais como janela ou abertura para um mundo fictício, mas como limite que auxilia na formação do cone. Essa mudança implica uma nova orientação do olhar, que se desloca da imagem para o conjunto dos elementos formados pela imagem, projeção e projetor. A experiência fílmica é, assim, transportada da bidimensionalidade da tela para a tridimensionalidade do espaço. Michaud avalia que essa nova forma de desenvolver as propriedades plásticas do filme ultrapassa a história do cinema para estender-se no espaço em modulações similares aos campos coloridos de Dan Flavin.⁴⁰⁶

Esse breve exame realizado por Michaud indica desdobramentos de questões presentes já na obra de Eggeling e Richter. Nas obras vanguardistas, a expansão dos limites da tela e a inserção do paradigma arquitetônico eram sugeridos por meio da exacerbação do elemento tátil na fruição fílmica. As formas abstratas em movimento operavam nesse alargamento e estabeleciam diálogo com outras linguagens artísticas além do cinema, especialmente as artes visuais. Nos filmes de luz sólida, a expansão dos limites da tela e a relação com o paradigma arquitetônico são intensificadas por meio da multiplicação dos pontos de vista sobre a obra no espaço da instalação. Igualmente, o diálogo com outras linguagens artísticas também é aprofundado, especialmente, mas não apenas, com a escultura. É deste modo, portanto, que as investigações de McCall se conectam à vanguarda abstrata dos anos 1920.

Ademais, é possível estabelecer um vínculo dos filmes de luz sólida com o cinema estrutural, a partir dos anos 1960. “Cinema estrutural” é uma noção que agrupa filmes que se caracterizam pela exploração dos elementos materiais que constituem o mecanismo de concepção e projeção fílmica, tais como a película, os métodos de projeção e os sistemas de montagem segundo critérios rítmicos e matemáticos.⁴⁰⁷ McCall iniciou sua carreira em Londres, onde teve contato com artistas envolvidos na criação desse tipo de filmes na London Film-Makers’ Co-operative⁴⁰⁸, uma espécie de versão inglesa da New York Film-Makers’ Co-operative⁴⁰⁹, ou seja, um grupo de cineastas que buscava produzir, difundir e discutir cinema independente, underground e de vanguarda.⁴¹⁰ Faziam parte da cooperativa inglesa artistas vindos de escolas de

⁴⁰⁶ MICHAUD, 2014, p. 121.

⁴⁰⁷ Cf. MOURÃO, Patrícia; DUARTE, Theo. (Org.) *Cinema estrutural*. São Paulo: Caixa Cultural, 2015.

⁴⁰⁸ A London Film-Makers’ Co-operative foi uma cooperativa de artistas fundada em 1966, cujo objetivo era produzir e distribuir filmes experimentais no Reino Unido. Em 2002, ela se transformou em LUX, o principal centro de promoção das artes em movimento da região. Cf. <<https://lux.org.uk/about-us>>. Acesso em: 10 mai. 2019.

⁴⁰⁹ A New York Film-Makers’ Co-operative é uma divisão do New American Cinema Group (NACG), uma cooperativa fundada em 1961 por um grupo de 22 artistas, que incluía Jonas Mekas e Andy Warhol, para promover o cinema experimental nos Estados Unidos, sobretudo em Nova York. Cf. <<http://film-makerscoop.com/about/history>>. Acesso em: 10 mai. 2019.

⁴¹⁰ McCALL, 2003, p. 57.

artes visuais, com prática em pintura ou escultura, tais como William Raban, Annabel Nicholson, Lis Rhodes, Chris Wellsby, Peter Gidal e Malcolm Le Grice. Seus interesses giravam em torno do cinema estrutural (chamado *structural filmmaking* por Gidal e Le Grice).⁴¹¹ Dentre eles, LeGrice escrevia regularmente sobre obras de cunho experimental que estavam sendo realizadas internacionalmente, enquanto Gidal sugeria alguns parâmetros fílmicos em manifestos como *Theory and Definition Structural/Materialist Film* (1976).⁴¹² McCall conta que

[Gidal] propôs uma prática baseada na “tensão entre planicidade materialista, grão, luz, movimento e na suposta realidade real que é representada”. Mas, na verdade, uma variedade considerável de trabalhos foi produzida pela cooperativa, e algumas das obras dos cineastas estendiam-se em múltiplas projeções e performances ao vivo.⁴¹³

Havia, portanto, ao mesmo tempo, a intenção de explorar aspectos materiais, especialmente relativos aos filmes, e um empenho em estabelecer conexões com outras linguagens artísticas, como a performance. Essa diversificação dos interesses dos artistas pode ser explicada por referências a outras áreas além do cinema. McCall ressalta, por exemplo, o impacto que obras de artistas do Fluxus tiveram em seu pensamento que, antes de se voltar ao cinema, desenvolvia-se nas áreas da performance e da fotografia.⁴¹⁴

Ainda segundo o artista, “conexões com Nova York eram mantidas ativas e cordiais pelo fato de que Carla Liss, uma artista americana que cuidava da distribuição da Co-op, era amiga e colega de Jonas Mekas nos Anthology Film Archives”.⁴¹⁵ As afinidades com as práticas dos artistas e cineastas norte-americanos ocorreram também na área teórica. Destacamos nesse sentido o ensaio *O cinema estrutural (Structural Film)* (1969), de P. Adams Sitney.⁴¹⁶ Inicialmente, o termo se referia a obras de cineastas como Michael Snow, Hollis Frampton, Ernie Gehr, Paul Sharits, Joyce Wieland, George Landow e Tony Conrad. Os primeiros filmes pareciam se afastar da tendência lírica do cinema experimental norte-americano, como em Stan Brakhage. Eram associados, especialmente, às suas formas, consideradas mais importantes do que os temas.⁴¹⁷ É sugestivo que grande parte dos títulos dos filmes faça uma descrição da obra, tal como em McCall e sua “linha descrevendo um cone”.

Em termos gerais, o traço comum de ambos os grupos era uma preocupação maior com a forma, os elementos e as operações básicas do cinema, ao invés do desenvolvimento do

⁴¹¹ McCALL, 2003, p. 57.

⁴¹² Cf. GIDAL, Peter. (Edit.) *Structural Film Anthology*. London: British Film Institute, 1976.

⁴¹³ McCALL, op. cit., p. 57-58, tradução nossa.

⁴¹⁴ Ibidem, p. 59-62.

⁴¹⁵ Ibidem, p. 58.

⁴¹⁶ O ensaio *Structural Film* foi publicado pela primeira vez na revista *Film Culture* n.º 47, no verão de 1969, e então passou por quatro revisões. A quinta versão foi publicada na terceira edição de *Visionary Film* (Nova York: Oxford University Press, 2002) e traduzida para o português em: SITNEY, P. Adams. “O cinema estrutural”. In: MOURÃO, Patrícia; DUARTE, Theo. (Org.) *Cinema estrutural*. São Paulo: Caixa Cultural, 2015, p. 10-38.

⁴¹⁷ Cf. DUARTE, Theo. “O cinema estrutural norte-americano (1965-1972): sobre os debates em torno do termo”. In: MOURÃO; DUARTE, op. cit., p. 42-62.

paradigma narrativo. McCall teve acesso em maior ou menor medida às duas cooperativas e suas produções, tanto práticas quanto teóricas, de modo que sua obra pode ser compreendida à luz dessa tradição.

No contexto americano, duas obras lhe chamaram a atenção: *Empire* (1964), de Andy Warhol, e *Wavelength* (1967), de Michael Snow.⁴¹⁸ O filme de Warhol é constituído por um plano fixo que capta a imagem do Empire State Building durante 8 horas. A obra de Snow é também um plano fixo, mas com mudanças de cor e um ligeiro *zoom in* na imagem de uma fotografia disposta no centro de um quarto, filmado durante 45 minutos. Para McCall, alguns aspectos eram especialmente importantes nessas obras: a ideia de um olhar fixo em cena que acompanha a duração dos eventos no mundo vivido e a clareza conceitual que determina a duração,⁴¹⁹ de modo que fica evidente a utilização desses recursos na composição de sua obra. Se considerarmos *Line Describing a Cone*, por exemplo, veremos que sua duração é um elemento fundamental na constituição da proposta do artista, que observa:

Tento estabelecer a velocidade do movimento num *limiar entre movimento e nenhum movimento*. Reconhecemos que a mudança está a caminho, mas podemos dizer que ainda vai levar algum tempo. Isso diminui a ansiedade sobre o que pode acontecer em seguida. E nos *capacita para realmente observar a mudança*, o que, na realidade, é uma experiência bastante rara. Nós, os observadores, tornamo-nos a coisa mais rápida da sala.⁴²⁰

A lenta velocidade em que as figuras se desvelam ou se transformam é essencial para criar certo envolvimento do espectador com os véus de luz. Hal Foster também destaca essa duração. Para o autor, os filmes de McCall “não imobilizam o espectador; ele entra e sai, atravessa e rodeia as projeções, para experimentar a multiplicidade do tempo e espaço que produzem”.⁴²¹ Na sua avaliação, as esculturas em elipse de Richard Serra produziriam efeito análogo, ainda que com meios distintos, já que Serra trabalha com aço.⁴²² As questões levantadas por ambos os artistas seriam similares, referindo-se à experiência propiciada pelas formas, materiais e estruturas em relação aos meios utilizados, que também se configuraria como uma oportunidade de aprendizado informal dos elementos visuais (linha, volume, espaço, movimento etc.). Segundo Foster, “nos dois casos o papel do espectador é aprender cada nova peça, acompanhar efetivamente o artista no desenvolvimento de suas composições, e desse modo se estabelece uma relação dialógica com a obra como um todo”.⁴²³

⁴¹⁸ McCall conheceu essas obras antes de se mudar para os Estados Unidos, através do livro de David Curtis, *Experimental Cinema: A Fifty Year Evolution*. London: Studio Vista, 1971. Cf. McCALL, 2003, p. 58-59.

⁴¹⁹ Idem.

⁴²⁰ McCALL apud FOSTER, Hal. *O complexo arte-arquitetura*. (2011) São Paulo: Cosac Naify, 2015, p. 203, grifo nosso.

⁴²¹ FOSTER, op. cit., p. 203.

⁴²² Para mais detalhes sobre a obra de Serra, cf. “A escultura refeita” e “Construção contra imagem” em: FOSTER, op. cit.

⁴²³ Ibidem, p. 204.

Apesar das similaridades, também há diferenças entre ambas as obras, tal como observa McCall. Para o artista,

as pessoas geralmente atribuem [as emoções que experimentam nas projeções] à magia dos véus de luz, mas não estou tão certo de que esse prazer funcionaria se elas estivessem andando dentro ou em volta de formas similares projetadas a partir de *slides*. Desconfio que a chave para isso é o movimento em *slow motion* – ou o lento desvelamento da estrutura – corporificado, é claro, como véus de luz. Assim, não acho que seja apenas a permeabilidade da luz o que separa minhas peças das de aço corten. É, antes, o fato de existir um elemento a mais em jogo: numa elipse em torção de Serra, o movimento (e portanto a chegada ao desvelamento) é oferecido pelo visitante ao caminhar. O mesmo é válido para minhas instalações projetadas, exceto que as próprias formas também estão em movimento. Logo, existe uma dinâmica entre o desvelamento sendo oferecido pela mutação do trabalho projetado e o desvelamento como produto da exploração de um visitante ao caminhar. É mais ou menos isso que se obtém quando se funde cinema e escultura.⁴²⁴

A duração em *slow motion* torna-se, assim, tão essencial quanto a relação entre as linguagens artísticas. Deste modo, ainda que os filmes de luz sólida tenham surgido em um contexto marcado especialmente por investigações estruturais do cinema, a convergência de mídias na sua constituição e fruição é inegável.

Foster ratifica essa avaliação. Para ele, as obras de McCall primeiramente abrangem uma relação com o cinema, porém longe do seu paradigma clássico de criação, a saber, um espaço ilusionista, uma narrativa ficcional e a contemplação do espectador diante de um mundo imaginário. O cinema de McCall seria, assim, uma versão “desnudada”, ou seja, um cinema reduzido à luz projetada em uma sala escura. É por isso que Foster avalia *Line Describing a Cone* como “um clássico do cinema estrutural”.⁴²⁵ Concomitantemente, ao traçar linhas e esculpir volumes, seria um cinema expandido. Segundo o autor, a ambição do artista de buscar pelo “filme definitivo” nos anos 1970 refletia o projeto moderno de reflexividade e autonomia artística, o qual acabou por se transformar no reconhecimento de como diferentes meios operam em uma mesma proposta, reconfigurando suas definições prévias.

As conexões com outras linguagens artísticas se dariam, por exemplo, com a escultura (em sua referência ao corpo e aos volumes das projeções); a instalação (quanto as projeções tocam o chão); a arquitetura (quando a consideração aos parâmetros arquitetônicos do local fazem o espectador perceber o espaço tanto óptica quanto hapticamente); o desenho (quando linhas são traçadas pelas projeções); e a fotografia (já que esses desenhos são essencialmente desenhos de luz). É como se acompanhássemos “uma linha que saiu para passear”, em referência à definição de desenho de Paul Klee.⁴²⁶

⁴²⁴ McCALL apud FOSTER, 2015, p. 204, grifo nosso.

⁴²⁵ Ibidem, p. 197.

⁴²⁶ KLEE apud FOSTER, op. cit., p. 204.

Na análise de Foster, tais articulações implicariam que, “de variadas maneiras, o grande prazer proporcionado pelo trabalho vem de nosso vaivém entre uma experiência das diferentes fenomenologias desses meios e uma reflexão sobre suas ontologias provisórias. De modo que o espaço sensorial e cognitivo dos filmes de luz sólida é também filosófico”.⁴²⁷ Nesse sentido, observa que “o jogo é sensorial, sem dúvida, mas também é cognitivo, pois somos induzidos a perguntar (como McCall retoricamente faz aqui): ‘Onde está a obra? Está na parede [ou no chão]? Está no espaço? A obra sou eu?’.”⁴²⁸

Assim, ao elemento tátil destacado por Michaud seria adicionada a tensão entre as “fenomenologias provisórias” das linguagens artísticas. Para Foster, ela “reforça aquela que muitos objetos minimalistas produzem – a tensão entre a forma conhecida e o formato percebido”.⁴²⁹ Em obras estáticas, esse envolvimento é ativado no espectador pelo objeto no espaço, enquanto que nos filmes de McCall é produzido pelo movimento das figuras projetadas que se formam lentamente. Segundo Foster,

*à medida que as figuras ficam mais intrincadas, a tensão entre o conhecido e o percebido fica mais intensa, mas nunca a ponto de o espectador se sentir esmagado pela complexidade ou atordoado pela velocidade. Isso se dá em parte porque McCall se restringe ao princípio de que o espectador deve ser ‘a coisa mais rápida da sala’, para que a figura móvel não prenda nossa atenção e nos tornemos observadores passivos.*⁴³⁰

A velocidade reduzida demarcaria, especialmente, a diferença entre a fruição dos filmes de luz sólida e outras configurações visuais inseridas na ordem do espetáculo. Contudo, a tensão entre as linguagens artísticas, como em *Line Describing a Cone*, também desempenha um papel fundamental nessa diferenciação. Conforme tratado anteriormente, as investigações de McCall com os filmes de luz sólida podem ser contextualizadas na tradição do cinema experimental, mas suas obras extrapolam esse campo, articulando-se a outras linguagens artísticas, tais como escultura, pintura e arquitetura. É a convergência dessas linguagens com um cinema abstrato de duração estendida que resulta em uma operação cognitiva específica a partir de uma percepção ao mesmo tempo óptica e tátil.

4.2. Sublime tecnológico

Long Film for Ambient Light (1975) é uma instalação composta por uma lâmpada elétrica no centro de uma sala, posta no nível de observação de um espectador médio (Figura 33).

⁴²⁷ FOSTER, 2015, p. 202.

⁴²⁸ Ibidem, p. 205.

⁴²⁹ Ibidem, p. 203.

⁴³⁰ Idem, grifo nosso.

A sala na qual foi exibida originalmente não era escura, mas possuía janelas, cujos vidros foram cobertos com papel branco, limitando a entrada de luz. Em uma parede havia um “esquema de tempo”, que abrangia 15 dias. O centro do esquema identificava o período de realização da instalação, que ao todo teve 24 horas de duração, a partir do meio-dia. Na parede oposta, havia uma declaração chamada *Notas em duração* (*Notes in Duration*), na qual o artista comentava alguns pontos de sua proposta.⁴³¹

Como é possível perceber por meio dessa breve descrição, essa obra não possui nenhum filme, ao menos no sentido ao qual essa palavra é habitualmente associada. No entanto, McCall propõe que os três elementos – a lâmpada, o esquema de tempo e a declaração – devem ser considerados, em conjunto, como formadores de uma espécie de filme. Na ocasião, essa ideia era reforçada pela mudança da luz ambiente ao longo do dia. As janelas cobertas funcionavam ora como filtros da luz vinda de fora, ora como superfícies que refletiam a luz de dentro. O esquema de tempo ressaltava a duração da instalação. A declaração conectava os demais elementos, visando à constituição de um filme sem filme e ao questionamento da separação entre as artes temporais (como cinema, vídeo e dança) e as artes atemporais (como pintura e escultura). Para o artista, toda obra de arte envolve o tempo, em maior ou menor escala, pois tudo acontece na duração. Em suas palavras, “um pedaço de papel na parede dura tanto quanto a projeção de um filme. Sua única diferença está em sua relação imediata com nossas percepções”.⁴³²

A duração é, portanto, uma questão imprescindível à sua obra. Antes e depois do seu primeiro filme de luz sólida, McCall opera com diferentes elementos para ressaltar múltiplas configurações do tempo. O espaço é especialmente relevante nessa constituição, pois ajuda na formulação de uma relação corporal com a duração das obras. Há uma expansão da tela para o espaço que pode ser observada até mesmo na série fotográfica *Smoke without Fire* (1972/2018) (Figura 34). Suas fotografias mostram figuras absorvidas por uma “fumaça sem fogo”, que sugere certa expansão da duração do clique de um instante e o escoamento da imagem sobre a moldura. De modo análogo aos filmes de vanguarda nos anos 1920, essas imagens são ópticas e táteis, pois envolvem o olhar e corpo do espectador, de modo ampliado.

Em *Notes in Duration*, McCall observa as diferentes configurações do tempo em obras como *Fire Cycle* (1972) e *Long Film for Four Projectors* (1974). O primeiro caso consistiu em performances realizadas em paisagens do interior da Inglaterra, nas quais fogueiras queimavam por alguns minutos em sequências com diferentes configurações (Figura 35). Ao estender a duração inicial, que girava em torno de dez a quinze minutos, para até 10 horas na última versão,

⁴³¹ *Notes in Duration* podem ser lidas na íntegra em: McCALL, Anthony; DASGUPTA, Gautam. “Interview: Formalist Cinema and Politics”. In: *Performing Arts Journal*, vol. 1, n. 3. 1977, p. 54, tradução nossa.

⁴³² Idem.

McCall percebeu mudanças na relação do espectador com a obra. Enquanto uma performance breve pressupunha a reunião de um público específico que estaria presente do início ao fim, uma performance com duração ampliada, por exemplo, ao longo de um dia, abrangeria diferentes configurações de públicos e um envolvimento mais individualizado. Em certa medida, essa mudança é análoga à relação do espectador com obras apresentadas em salas escuras de cinema, nas quais a projeção dura por um tempo determinado, e obras exibidas em *looping* em galerias ou museus, nas quais o espectador tem maior poder de decisão sobre o tempo destinado à sua fruição.⁴³³

Essa analogia pode ser observada em *Long Film for Four Projectors* (Figura 36). Essa instalação foi realizada originalmente em Nova York, portanto depois das performances com fogo, mas antes de *Long Film for Ambient Light*. É composta por oito carretéis de película com 45 minutos de duração, que são combinados de modos distintos, de maneira a compor uma duração total de seis horas. Por conta das quatro projeções, a instalação deve ser montada em uma sala grande que possibilite a criação de um campo tridimensional formado por esses quatro planos de luz que se interpenetram.⁴³⁴ Ao adentrar no espaço da instalação, o espectador passa a fazer parte da obra. Ou seja, enquanto está na sala, também está no filme. McCall observa que “*é necessário andar para passar pelos planos de luz. Não é possível apreender tudo em um olhar. O filme está em constante movimento*”.⁴³⁵ A duração estendida da obra e sua constituição como instalação possibilitam que o espectador escolha como se dirigir a ela. Deste modo, seu papel deixa de se circunscrever à contemplação, sendo ampliado em uma modalidade de participação, isto é, implicando o movimento de seu corpo em relação com a obra. Por possuir múltiplas projeções que se interpenetram, em relação à *Line Describing a Cone*, esse filme possibilita um modo de fruição menos dirigido.

Assim como em *Long Film for Ambient Light* (1975), *Long Film for Four Projectors* (1974) constitui um filme em sentido expandido. Essa noção fundamenta-se, sobretudo, no aumento da duração e na ocupação da sala em sua totalidade. O alargamento operado da tela para o espaço, com a variação e a multiplicação dos focos de luz, é determinante para compreendermos não apenas essa instalação, mas também a poética de McCall nesse sentido ampliado, à luz da cultura do espetáculo dominante. Na sociedade do espetáculo, tanto o olhar quanto o corpo do espectador tendem a ser absorvidos por estímulos sensoriais com poder de afetá-lo psicologicamente e sinestesicamente. Acreditamos que as instalações de McCall oferecem alternativas a esse paradigma, ainda que os materiais utilizados em ambos os casos sejam semelhantes.

⁴³³ McCALL, 2003, p. 51.

⁴³⁴ Cf. diagramas da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/anthony-mccall/>>.

⁴³⁵ Ibidem, p. 52-54.

Figura 33. Long Film for Ambient Light (1975)⁴³⁶

Figura 34. Smoke without Fire (1972-2018)⁴³⁷

⁴³⁶ Fonte: <<https://www.martineaboucaya.com/wp-content/uploads/2014/09/LFFAL.jpg>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

⁴³⁷ Fonte: <<https://ocula.com/art-galleries/sean-kelly/artworks/anthony-mccall/smoke-without-fire/>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Figura 35. Fire Cycles III (1974)⁴³⁸

Figura 36. Long Film for Four Projectors (1974)⁴³⁹

⁴³⁸ Fonte: <<https://i8.is/exhibitions/109/works/artworks4756/>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

⁴³⁹ Visão da instalação em 2003. Foto de Hank Graber. Fonte: <<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Posto isto, a avaliação de Foster sobre a obra de McCall pode servir de ponto de partida para uma investigação mais aprofundada das proximidades e diferenças entre sua poética e o paradigma do espetáculo. Sua análise baseia-se nos filmes de luz sólida, dos anos 1970 e 2000, e não faz referência direta a outras obras da trajetória do artista. Como foi visto anteriormente, o autor considera sobretudo dois aspectos: a duração da obra (com o lento desvelamento da figura do cone em *Line Describing a Cone*, por exemplo) e a imbricação entre as linguagens artísticas, que sugere ao espectador uma fruição, ao mesmo tempo, óptica, tátil e cognitiva.

Outro aspecto igualmente importante é a experiência de sociabilidade propiciada pela obra. A materialidade evocada pelas luzes promove um envolvimento de participação para além da pura contemplação do filme, ainda que não seja possível modificá-las efetivamente.⁴⁴⁰ Certa participação também é possibilitada entre diferentes espectadores, criando uma coletividade efêmera. Foster observa que “pode-se ver pessoas completamente desconhecidas debatendo as complexidades das formas e crianças improvisando brincadeiras nos volumes”.⁴⁴¹ Para ele, “sua estética também é relacional, e de um modo mais profundo que o de costume nas práticas agrupadas sob essa rubrica”.⁴⁴²

Essa experiência participativa seria possível devido à *imersão* propiciada pelos filmes de luz sólida. Foster faz, porém, uma diferenciação importante. As instalações de McCall são imersivas, sem que haja um “sentimento oceânico” ou um “efeito sublime”. Elas são constituídas na escala do corpo, mas, ao invés de buscarem discipliná-lo, estimulam sua participação.⁴⁴³ Em outro momento, o autor avalia que os filmes de luz sólida sugerem uma “ética de intimidade e reciprocidade mais do que de alienação e agressão” a partir do momento em que operam propriedades comuns de nossa corporeidade compartilhada.⁴⁴⁴ Esse é um ponto importante da sua análise, pois marca a terceira grande diferença entre os filmes de luz sólida e certas instalações imersivas que produziriam esse efeito “sublime fabricado”. Mas o que exatamente o autor quer dizer quando aborda esse tipo de sublime?

⁴⁴⁰ Para uma investigação sobre diferentes modos de fruição – contemplação, participação e interação – em obras audiovisuais, conferir: ALMEIDA, Fernanda A. de. “Cinema e arte contemporânea: da sala contemplativa aos dispositivos interativos”. In: *Revista Movimento*, n. 8. São Paulo: jul. 2017, p. 07-22. Disponível em: <https://www.academia.edu/34597944/Cinema_e_arte_contemporanea_Da_sala_contemplativa_aos_dispositivos_interativos>. Acesso em: 15 abr. 2019.

⁴⁴¹ FOSTER, 2015, p. 205.

⁴⁴² Ibidem, p. 214. Cf. BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins, 2009.

⁴⁴³ FOSTER, op. cit., p. 205.

⁴⁴⁴ Ibidem, p. 206.

Segundo Benedito Nunes, em suas três críticas⁴⁴⁵, Kant se “detém sobre os princípios em que se assentam o conhecimento objetivo, a moral e a capacidade de apreciação da beleza”.⁴⁴⁶ O sentimento do sublime é parte da investigação kantiana sobre o juízo estético (ou de gosto), relativo à terceira crítica. Todas são marcadas pelas duas fontes de conhecimento: a sensibilidade e o entendimento. De acordo com Nunes,

é por meio da sensibilidade que intuimos os objetos, e, de acordo com as percepções dos sentidos, os representamos no espaço e no tempo. O espaço e o tempo são, para Kant, *formas de sentir*, que estruturam as percepções ou intuições, matéria-prima do conhecimento, e que dão origem à experiência sensível. A função do entendimento é sintetizar em conceitos as intuições da sensibilidade. Mas, assim como há formas de sentir, também há *formas de pensar*, pois que o entendimento é a faculdade de produzir conceitos.⁴⁴⁷

Assim, para Kant, sensibilidade e entendimento seriam as fundações do conhecimento, que só se efetiva quando “as intuições da sensibilidade se ajustam aos conceitos do pensamento, e quanto estes, por outro, nos remetem à experiência sensível, previamente condicionada pelo espaço e pelo tempo”.⁴⁴⁸

Essa ligação entre sensibilidade e entendimento é realizada pela faculdade intermediária da imaginação. Tal como diferencia a acepção kantiana, essa ligação pode ser feita de duas maneiras: “ou subordinando as intuições aos conceitos, e nesse caso temos o *conhecimento objetivo*, ou apenas relacionando-os funcionalmente entre si, caso em que temos o *prazer estético*”.⁴⁴⁹ Se na primeira junção há uma relação de subordinação, na segunda, sensibilidade e entendimento se completam harmoniosamente – em outras palavras, trata-se de um “*jogo da imaginação* com as representações ou intuições”.⁴⁵⁰

Os sentimentos manifestos pelo juízo estético são o belo e o sublime. Qual a diferença entre eles? Marc Jimenez auxilia na constituição de uma resposta breve:

Que objetos suscitam o sentimento de belo? Prados salpicados de flores [...], os meandros de um riacho num vale onde pastam numerosos rebanhos, o cinto de Vênus descrito por Homero. Para o sentimento de sublime: montanhas de cume nevado projetando-se sobre as nuvens, a pintura do inferno pelo poeta inglês John Milton. Kant precisa: carvalhos elevados e sombras solitárias num bosque sagrado são sublimes; leitos de flores [...], pequenas moitas são belas.⁴⁵¹

⁴⁴⁵ Nas edições brasileiras recentes: KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2015. KANT, Immanuel. *Crítica da razão prática*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2016. KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade de julgar*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2016. Nesta tese, consultamos a seguinte versão da terceira crítica: KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense, 1993.

⁴⁴⁶ NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Editora Ática, 2002, p. 46.

⁴⁴⁷ Ibidem, p. 47.

⁴⁴⁸ Idem.

⁴⁴⁹ Ibidem, p. 51.

⁴⁵⁰ Idem.

⁴⁵¹ JIMENEZ, Marc. *O que é estética?* São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 1999, p. 135.

Em síntese, Jimenez sugere a seguinte fórmula: “O sublime comove, o belo encanta”.⁴⁵²

Tal como descrito anteriormente, o sentimento do belo é suscitado quando sensibilidade e entendimento se completam em harmonia e equilíbrio. “Poder-se-ia dizer que o belo engendra calma e serenidade”.⁴⁵³ Isso não é o que ocorre com o sentimento do sublime. Jimenez esclarece que a *Crítica da faculdade do juízo* (1790) apresenta uma concepção de sublime a partir da assimilação, por Kant, da obra *Pesquisa filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo* (1757), de Edmund Burke. Especificamente, comenta que,

para Burke, o sublime distingue-se do belo pelo fato de provocar perturbações fisiológicas ligadas a uma *mistura de prazer e dor*. A satisfação causada pelo sublime resulta de fato da associação entre a imaginação e o entendimento, mas este sentimento é semelhante à sensação de perigo, de algo de terrível e de horrível. Pelo menos, é assim que Kant interpreta Burke.⁴⁵⁴

Portanto, ao contrário do belo, ligado à calma e à serenidade, o sentimento do sublime é angustiante e envolve “*um destino que me ultrapassa*”. Em outros termos, “*sublime é o que é absolutamente grande*”⁴⁵⁵, “*é aquilo que em comparação com o qual tudo o mais é pequeno*”.⁴⁵⁶ É nesse sentido que a natureza é sublime, pois pressupõe uma infinitude dos fenômenos que tem um alcance maior do que o nosso.⁴⁵⁷

Kant diferencia dois tipos de sublime: o matemático e o dinâmico. O sublime matemático corresponde ao “absolutamente grande”, enquanto que o sublime dinâmico refere-se ao poder da natureza de nos fazer tomar consciência de nossa insignificância. Jimenez explica que, no primeiro caso,

a razão, de alguma forma, substitui o entendimento: ela julga o sublime apesar da falência da imaginação. É evidente que tomar consciência desta impotência engendra um sentimento de dor, mas, finalmente, a alegria resulta da tomada de consciência da superioridade do intelecto sobre os sentidos.⁴⁵⁸

No segundo caso, encontramos essa mesma desproporção no jogo das faculdades. Especificamente, diz, “o desencadeamento das forças naturais, o trovão, os relâmpagos, os ciclones, os terremotos etc. suscitam o temor, mas ‘seu espetáculo torna-se ainda mais atraente quanto é assustador, com a única condição de estarmos em segurança’”.⁴⁵⁹ Segundo Kant, “denominamos estes objetos de sublimes, porque eles elevam a fortaleza da alma acima de seu

⁴⁵² JIMENEZ, 1999, p. 135.

⁴⁵³ Ibidem, p. 136.

⁴⁵⁴ Idem, grifo nosso.

⁴⁵⁵ KANT, 1993, p. 93.

⁴⁵⁶ Ibidem, p. 96.

⁴⁵⁷ JIMENEZ, op. cit., p. 137, grifo nosso.

⁴⁵⁸ Idem.

⁴⁵⁹ Idem.

nível médio e permitem descobrir em nós uma *faculdade de resistência* de espécie totalmente diversa, a qual nos encoraja a medir-nos com a aparente onipotência da natureza”.⁴⁶⁰

Em suma, é possível inferir que tanto o sublime matemático como o sublime dinâmico são marcados por uma dialética de temor e fascínio que envolve a experiência de resistência em face àquilo que ameaça. Nesse sentido, é importante notar, tal como faz Jimenez, que o terror, o temor, o medo ou o desânimo provocado pelo sentimento de impotência não são sublimes em si mesmos. Em suas palavras, o importante nesse caso é que

judgar a natureza “sublime” nessas circunstâncias significa tomar consciência de que ela constitui *um apelo à força que possuímos* de julgá-la mesmo nessa situação. A razão intervém neste ponto: é ela que regula o conflito entre a imaginação e o entendimento. Ela permite descobrir em nosso espírito uma superioridade em relação à natureza, exatamente pela desproporção entre sua onipotência e nossa pequenez, ou melhor, graças a esta desproporção.⁴⁶¹

Nos termos de Kant, “*o que é absolutamente grande não é [...] o objeto dos sentidos, e sim o uso que a faculdade do juízo faz naturalmente de certos objetos para o fim daquele sentimento*”. E acrescenta que “*sublime não é o objeto e sim a disposição de espírito através de uma certa representação que ocupa a faculdade de juízo reflexiva*”.⁴⁶² Destarte, a razão manifesta no sublime é determinante para o apelo à força que possuímos diante de algo que nos ultrapassa.⁴⁶³

Em síntese, a diferença entre o sentimento do belo e o sentimento do sublime refere-se ao modo como se relacionam com a imaginação e a razão, respectivamente. O seguinte trecho de Kant clarifica esse ponto:

do mesmo modo como a faculdade de *juízo estético* no ajuizamento do *belo* refere à faculdade da *imaginação*, em seu jogo livre, ao entendimento para concordar com seus *conceitos* em geral [...], assim no ajuizamento de uma coisa como *sublime* ela refere a mesma faculdade à *razão* para concordar subjetivamente com suas ideias, isto é, para produzir uma disposição de ânimo que é conforme e compatível com aquela que a influência de determinadas ideias (práticas) efetuará sobre o *sentimento*.⁴⁶⁴

Em suma, segundo a concepção de Kant, o sentimento do sublime é composto por dois momentos principais. De maneira sintética e nos termos de Foster, o primeiro corresponde ao “esmagamento emocional” do sujeito pela cena ou pela força do acontecimento. Já o segundo permite o resgate intelectual dos sentimentos de arrebatamento e pavor. Nesse resgate, o sujeito desfruta um “grande ímpeto de poder pessoal”.⁴⁶⁵

⁴⁶⁰ KANT, 1993, p. 107, grifo nosso.

⁴⁶¹ JIMENEZ, 1999, p. 138, grifo nosso.

⁴⁶² KANT, op. cit., p. 96, grifo nosso.

⁴⁶³ Tal como esclarece Jimenez, “*Kant não dedica nenhum desenvolvimento ao sublime nas artes*. Contenta-se em declarar que o sublime na arte é ‘sempre submetido às condições de um acordo com a natureza’. [...] as obras de arte suscetíveis de serem julgadas sublimes somente podem ser realizadas por gênios (Homero, Milton) tão raras e excepcionais quanto estes homens de exceção”. (JIMENEZ, op. cit., p. 138-139, grifo nosso)

⁴⁶⁴ KANT, op. cit., p. 102.

⁴⁶⁵ FOSTER, 2015, p. 242.

Foster parte dessa formulação kantiana para afirmar que determinadas obras de arte contemporânea produzem um efeito “tecnossublime”.⁴⁶⁶ A diferença entre esse sentimento do sublime tecnológico e a concepção elaborada por Kant consiste nas operações que os geram e nos efeitos que suscitam. Originalmente, o sublime decorre, por exemplo, da dificuldade de apreendermos a grandeza das forças naturais. Por sua vez, como podemos supor a partir do termo, o sublime tecnológico resulta de construções altamente mediadas pela racionalidade técnico-científica. Foster observa que o sublime tecnológico é “minuciosamente construído, amiúde com o apoio de intensas intervenções de capital, tecnologia e trabalho que servem para estetizar o natural e naturalizar o estético”.⁴⁶⁷ Em seu processo de elaboração, a maior parte dessas intervenções é camuflada, dando a impressão de que o fenômeno produzido é imediato a nós, ou seja, ocorre sem mediações. Para ele, o segundo momento desse tecnossublime estético evoca “o sentimento oceânico” descrito por Freud como um “narcisismo ilimitado disfarçado de uma perda do Eu, em que o Eu comunga com sua própria euforia, confundindo-a com a grandeza da arte”.⁴⁶⁸ O campo da psicanálise é convocado para sustentar sua tese de que o sublime tecnológico ocasionado por determinadas obras estaria associado ao processo de reificação do homem operado pelo capitalismo, devido à sua manufatura e recepção. O segundo momento do sublime kantiano, no qual haveria o resgate da capacidade humana de apreensão dos fenômenos, seria substituído por um sentimento de grandeza resultante de uma combinação de narcisismo e alienação, ainda segundo Foster.⁴⁶⁹

Na interpretação do autor, o sublime tecnológico seria um efeito de exemplares da arte contemporânea que atualizam premissas da arte minimalista dos anos 1960, tais como em James Turrell e Robert Irwin.⁴⁷⁰ Esses artistas estadunidenses iniciaram suas carreiras como

⁴⁶⁶ Ou “tecnossublime light”. Cf. FABBRINI, Ricardo. “Ponto crítico - Livro - Pele e estrutura”. In: *Folha de São Paulo (Ilustríssima)*. São Paulo, 07 jun. 2015.

⁴⁶⁷ FOSTER, 2015, p. 242.

⁴⁶⁸ Idem. A referência bibliográfica usada por Foster é: FREUD, Sigmund. *O mal estar da civilização*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

⁴⁶⁹ Em *Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism* (2004), Foster et al. abordam o “sublime traumático” em artistas envolvidos na criação de instalações com projeções, tais como Douglas Gordon (1966-), Pierre Huyghe (1962-) e Tony Oursler (1957-). Nessa concepção, apenas o primeiro momento de arrebatamento pelo “fascínio e temor” estaria presente. Seu intuito é destacar a relação entre os procedimentos utilizados por esses artistas – muitas vezes em diálogo com a tradição do *flickering cinema* – e aspectos comentados acerca da obra de Andy Warhol em *O retorno do real*, escrito por Foster em 1996. “Ao contrário dos seus predecessores modernistas, [alguns artistas contemporâneos] usam efeitos de cintilação e correlatos para induzir uma experiência de choque corporal, de subjetividade traumatizada. E, diferentemente de seus predecessores, eles também parecem mais preocupados em produzir imagens-espacos de intensidade psicológica ao invés de reflexões críticas de representações dadas.” In: FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin H. D. *Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. London: Thames & Hudson, 2004, p. 657. Para uma melhor compreensão desse ponto, cf. FOSTER, Hal. “O retorno do real”. *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX*. (1996) São Paulo: Cosac Naify, 2014, p. 123-158. Também sugerimos cf. JANKOV, Sonja. “Traumatic Sublime: Genealogy of the Term and Relation to Contemporary Art and Media”. In: *Art+Media. Journal of Art and Media Studies*, n. 9. Serbia: apr. 2016.

⁴⁷⁰ Outra caracterização do sentimento do sublime tecnológico pode ser encontrada em: COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995. Para Costa, a função do artista na estética da comunicação “não é mais

pintores, mas aos poucos passaram a constituir instalações imersivas que instigam o espectador à percepção de fenômenos, contrariando a primazia atribuída à materialidade dos objetos artísticos.

Em estudo dedicado inteiramente à obra de Turrell e Irwin, Anna Barros os reúne na rubrica “arte da percepção”. Essa nomeação decorre de uma ênfase na constituição de obras que propiciam a percepção de fenômenos através de composições espaciais de luz. Nessas iniciativas, há uma tendência à extinção do objeto e à emergência de um ambiente com alto impacto sensorial, resultante de elaborações artísticas próximas ao desenvolvimento tecnológico de ponta.⁴⁷¹ Na caracterização de Barros, a arte da percepção

vem da necessidade profunda de renovação da compreensão do que é realidade e de como apreendê-la, visando ao surgimento de uma *conscientização* sobre qual seja o nível em que nos relacionamos com a natureza das coisas. Tem em comum com o Minimalismo essa necessidade de ir buscar, na *experimentação direta do fenômeno*, a gênese do trabalho e também o emprego de *elementos mínimos* para atualizá-lo, mas aqui *beirando total imaterialidade*, pois tem de ser composta pela percepção e não ser sobre percepção.⁴⁷²

Assim sendo, as obras de Irwin e Turrell não são compostas como objetos para serem contemplados, mas “atmosferas luminosas” que devem ser vivenciadas pelo espectador. Há uma intenção de trazer à consciência aspectos que passariam possivelmente despercebidos, não fosse o destaque dado a eles nas instalações. Nesse sentido, existiria uma conexão entre suas iniciativas e as intenções minimalistas de enfatizar a percepção em detrimento de um entendimento exclusivamente “racional”.

As breves relações apontadas por Barros entre a arte da percepção e o minimalismo são também notadas por Foster, que faz, contudo, uma avaliação distinta. Para ele,

o ponto crucial do minimalismo [é que ele produziu] não só uma progressiva dessublimação da pintura e da escultura em práticas que se abrem para o espaço real e a vida cotidiana, mas também uma *ressublimação problemática do pictórico e do escultórico* – uma

aquela de exprimir-se ou de dar forma ao mundo dos significados humanos, mas aquela de criar alguns dispositivos comunicacionais nos quais [a] dimensão do *ultra-humano*, que já é a nossa, torne-se consciente de si e se desvele sensivelmente”. (COSTA, 1995, p. 33) A noção de ultra-humano é desenvolvida a partir da teoria evolutiva da espécie sistematizada por Teilhard de Chardin. Trata-se de “um organismo humano planetário”, similar à teorização dos meios de comunicação por Marshal McLuhan. Na avaliação de Costa, a diferença entre o pensamento de ambos autores é que a atualização realizada por McLuhan destitui o misticismo presente em Chardin. (Ibidem, p. 29) Nesse contexto, o sublime tecnológico corresponderia a um sublime “domesticado”. Esse sublime seria produzido por obras dos anos 1980, realizadas com os dispositivos tecnológicos da época, tais como a televisão, as redes de transmissão telefônica etc. Nos termos de Costa, “a sublimidade é posta em obra por dispositivos de telecomunicação que ‘capturam’ o ‘absolutamente grande’ da natureza e o ‘restituem’ nos modos de uma fruição socializada e controlada”. (Ibidem, p. 55)

⁴⁷¹ Irwin e Turrell participaram, por exemplo, do *Art and Technology Program* do *Los Angeles County Museum*, de 1967 a 1971, onde desenvolveram pesquisas artísticas em diálogo com cientistas. Esse programa foi iniciado pelo curador Maurice Tuchman como uma proposta interdisciplinar de colaboração entre artistas convidados, técnicos e engenheiros de grandes corporações. Um exemplo de colaboração se deu entre Irwin e Edward Wortz, psicólogo-fisiologista chefe do laboratório de pesquisas humanas na Garrett Aerospace Corporation, responsável pelo sistema de controle ambiental da NASA. Ambos pesquisaram questões de ordem perceptiva na câmara anecóica do laboratório de psicologia da UCLA, um espaço de concreto com isolamento acústico total. Cf. BARROS, Anna. *A arte da percepção: um namoro entre a luz e o espaço*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 1999, p. 40-41.

⁴⁷² Ibidem, p. 21, grifo nosso.

ressublimação em que os enquadramentos convencionais da arte possam ser transgredidos num primeiro momento, para logo serem substituídos por *formatos mediados que parecem transparentes* num segundo momento.⁴⁷³

Em sua análise, a mediação técnico-científica apresentada como fenômeno nas obras dos artistas mencionados seriam atualizações problemáticas do minimalismo, que teriam o efeito contrário ao aspirado. Ou seja, ao invés de promover uma conscientização do espectador em relação aos fenômenos, elas teriam um caráter alienante, ligado à ordem do espetáculo, devido aos seus intensos estímulos sensoriais.

O argumento de Foster pode ser esclarecido a partir do seguinte exemplo: *City of Arbir* (1976), de Turrell, é uma instalação composta por salas sucessivas e interligadas, intensamente iluminadas, que criam uma atmosfera homogênea. São campos de cor (*Ganzfeld*) com forte apelo sensorial nos quais os espectadores perdem a referência espacial e, com ela, até mesmo o equilíbrio do corpo. O impacto causado nos observadores se torna palpável a partir das palavras do próprio artista, já que, segundo ele,

na instalação no [Museu] Stedelijk, as pessoas apoiaram-se em suas mãos e joelhos e engatinharam por ela, porque experimentavam um desequilíbrio intenso. Entrava-se em um espaço e então ele parecia empalidecer, porque *não se pode reter cor sem forma*. Logo que se deixava a primeira sala que era verde-clara, os olhos desenvolviam uma pós-imagem rosa. A próxima sala a se adentrar era vermelha, e aonde se chegava ainda com este rosa, e era surpreendente. Então eu usei uma progressão de espaço para misturar a cor da pós-imagem com a cor que se iria ver, também sabendo que a cor, depois que se estava nela por um tempo, iria começar a empalidecer. As pessoas pensavam que alguém estava diminuindo e aumentando as luzes o tempo todo, quando na realidade isto estava somente nelas mesmas, que andavam através de uma sucessão de quatro espaços, assim iluminados. Finalmente, nós tivemos de marcar um caminho no chão, mas assim mesmo as pessoas tinham problemas em permanecer em pé. Os guardas colocaram dois pontos nas paredes e usaram óculos grossos para que pudessem ter realmente um horizonte entre os pontos. Mas, quando o trabalho estava no [Museu] Whitney, algumas pessoas caíram de verdade.⁴⁷⁴

Essa descrição da perturbação provocada pela obra de Turrell nos proporciona os meios para clarificar o pensamento de Foster, a saber, o exame da opressão e do fascínio realizados sobre o corpo do espectador pelos intensos estímulos sensoriais. Alinhada a sua argumentação, Barros observa que um problema da obra de Turrell é a condição de limites perceptivos nos ambientes criados pelo artista, de modo que “este ampliar da capacidade da visão, obrigando o público a ir além do que explora normalmente nas condições da nossa cultura, tem ocasionado situações difíceis em alguns trabalhos”.⁴⁷⁵ A autora retrata que a fruição em certa medida dramática de *City of Arbir* fez com que os *Ganzfeld* passassem a ser usados apenas em

⁴⁷³ FOSTER, 2015, p. 243-244, grifo nosso.

⁴⁷⁴ TURRELL apud BARROS, 1999, p. 108-109, grifo nosso.

⁴⁷⁵ BARROS, op. cit., p. 108.

espaços impenetráveis, com visitação acompanhada, graças ao impacto causado nas duas exposições mencionadas.⁴⁷⁶

Ainda que nem todas as obras de Turrell sigam esse modelo, *City of Arbir* serve de paradigma para nossa análise.⁴⁷⁷ De acordo com Barros, esse artista busca criar “atmosferas luminosas” cujo objetivo é instigar o espectador a “fazer indagações pela vivência de algo *prazerosamente desorientador*, que, tendo origem em uma experiência física, ainda é desconhecido”.⁴⁷⁸ De modo mais detalhado, a autora observa que “a arquitetura, mesmo já estando presente, é usada como um instrumento para criar outros espaços, onde a luz-cor termina por destruir o espaço físico original”.⁴⁷⁹ E acrescenta que, para isso, o artista

recorre à percepção de fenômenos ópticos, tais como pós-imagens, cores complementares se anulando, *Ganzfelds* – em que a luz homogênea somada à ausência de objetos faz perder a referência espacial; a da visão edeoretinal da luz fabricada pela retina – no momento em que a luz, presente no pensamento e no cérebro, é gerada para “iluminar” um local escuro; a da luz sentida como um filme – numa espécie de neblina que enche o espaço.⁴⁸⁰

Turrell explora esses fenômenos ópticos na constituição de instalações com alto impacto sensorial que produzem, ao mesmo tempo, fascínio e certo temor. São estratégias para ampliar a capacidade de ver do espectador, por meio do jogo entre o prazer e a desorientação engendrados nas obras.⁴⁸¹

Um contraponto entre as instalações de Turrell e as obras realizadas por Dan Flavin auxiliam em uma melhor compreensão do argumento de Foster. Flavin foi um artista norte-americano, que se tornou conhecido por suas instalações com objetos de luz fluorescente no

⁴⁷⁶ BARROS, 1999, p. 109.

⁴⁷⁷ Barros sistematiza algumas tendências na obra de Turrell, tais como: *Projection Spaces* (paredes usadas para projeções luminosas), *Skyspaces* e *Structural-cuts* (aberturas ou fechamentos nas estruturas para criar novas iluminações), *Space Division Constructions* (construções em estruturas para criar novos espaços), *Autonomous Structures* (arquitetura especialmente desenhada pelo artista para abrigar fenômenos específicos de luz), *Perceptual Cells* (obras transportáveis) e espaços na natureza (como as obras *Roden Crater* e *Irish Sky Garden*). Cada uma dessas categorias possui exemplares e elementos próprios, mas todas visam à imersão do espectador e à ampliação de sua percepção. Cf. Ibidem, 101-102.

⁴⁷⁸ Ibidem, p. 94, grifo nosso.

⁴⁷⁹ Ibidem, p. 101.

⁴⁸⁰ Ibidem, p. 103. Alguns artistas cujas obras exploram aspectos similares são Olafur Eliasson (1967-), Anish Kapoor (1954-), Daniel Buren (1938-) e, no Brasil, Hélio Oiticica (1937-1980).

⁴⁸¹ Os ambientes que Turrell constrói são modificações intensas dos espaços originais, o que os diferencia das obras de Robert Irwin. Barros considera que ainda que ambos os artistas façam parte do que denomina “arte da percepção” ou “arte fenomenológica”, Turrell busca “destruir” o espaço físico original com o uso da luz, enquanto Irwin quer integrar suas intervenções a esses espaços. Essa diferença pode ser observada pelo contraponto entre *City of Arbir*, de Turrell, e *Black Line Volume* (1975-76), considerada “a peça mais sutil de Irwin” por Barros. Essa obra consiste em um espaço retangular demarcado por uma faixa preta em uma sala. Essa sala já tinha uma linha preta em três lados do rodapé, portanto a mínima ação de adicionar mais uma linha de modo a fechar um retângulo, modificou a percepção do que era preexistente, de modo que muitos espectadores passaram a evitar cruzar o espaço demarcado. (BARROS, op. cit., p. 58) Essa instalação é representativa da poética do artista, a partir dos anos 1970, que busca realizar suas obras de acordo com os locais preexistentes, tanto galerias e museus quanto espaços públicos. Por conta disso, trata-se de obras “condicionadas pelo lugar” (*site conditioned*), o que implica um estudo amplo de seus aspectos estéticos e históricos. (Ibidem, p. 52)

contexto do minimalismo. De acordo com o autor, suas obras seriam marcadas por “oscilações intensas”, produzidas pelo “rápido vaivém de nossa atenção entre o dispositivo metálico, o vidro transparente, o gás luminoso, a incandescência prolongada da cor e a difusão da luz no espaço”.⁴⁸² Essa oscilação de nossa atenção entre objetos, luz, suporte material e efeito ilusionista seria análoga à produzida nos filmes de luz sólida de McCall.⁴⁸³ Foster nota que sua obra se situa entre os objetos específicos de Donald Judd e as instalações imersivas de Turrell. Para ele,

se para Judd o minimalismo não é ‘nem pintura nem escultura’, com Flavin começa a ser ambas, sendo cada categoria transformada no processo – a pintura levada ao óptico e a escultura ao espacial. Isso constitui uma revisão fundamental da noção comum do minimalismo, porquanto, assim considerado, ele inaugura não só um deslocamento da ilusão para o espaço mas também um remodelamento do *espaço como ilusão*.⁴⁸⁴

De acordo com sua avaliação, categorias tradicionais das artes visuais como pintura e escultura transformar-se-iam em qualidades ópticas e espaciais de instalações, acarretando a transformação das obras. O remodelamento do espaço como ilusão prepararia o terreno para a emergência de obras imersivas e ilusionistas. Para Foster, quanto mais óptica, mais ilusionista é a obra. Deste modo, as instalações de Turrell corresponderiam à ponta extrema dessa formulação, e as obras de Flavin – por conta da manutenção do objeto – ocupariam um lugar intermediário entre os objetos minimalistas e as instalações imersivas, em certa medida similar aos filmes de luz sólida de McCall.

A tendência à perda do suporte físico tendo em vista a geração de um fenômeno seria determinante nesse processo. Foster adverte que duas possibilidades aventadas com Irwin tornaram-se concretas com Turrell: o desaparecimento da obra de arte como resultado da busca por seu “tema puro” e a introdução de um espaço “ambíguo e atmosférico” advindo da crítica ao pictórico. Por isso, avalia que “Turrell tende a inverter o movimento minimalista para a produção de espaços delineados e espectadores reflexivos; seus ambientes, ao contrário, não raro nos desorientam, e até nos esmagam, com as aparições mesmas que supostamente criamos”. Em síntese, suas instalações seriam bem vistas pelo público devido ao apelo lançado por seu “esteticismo difuso”, associado às “formas luminosas oferecidas por qualquer espetáculo mediado da cultura contemporânea”.⁴⁸⁵ Diferentemente das obras de Flavin, portanto, as instalações de Turrell teriam a origem do suporte obscurecida pelos efeitos de luz, que se propagariam de forma desmedida na constituição de ambientes imersivos perturbadores.

⁴⁸² FOSTER, 2015, p. 220.

⁴⁸³ Algumas tensões mantidas em suas obras abordadas por Foster seriam entre utilitário e estético, imediatez e mediação, virtual e real, ilusionístico e o real, sensação física e “presença mágica”. Cf. “A liberação da pintura”. In: FOSTER, op. cit., p. 214-246. Especificamente, as páginas 223-226.

⁴⁸⁴ Ibidem, p. 233, grifo nosso.

⁴⁸⁵ Ibidem, p. 239.

O próprio termo “ambiente” é articulado em chave negativa por Foster, que adere ao exame de Flavin, segundo o qual ambiente “parece implicar condições de vida e talvez um convite a uma residência confortável”, como uma “acepção [que] negaria a noção de um artifício visual direto e difícil”.⁴⁸⁶ Outras considerações de Flavin endossadas por Foster referem-se à sua desconfiança diante da arte tecnológica constituída em iniciativas como os Experimentos em Arte e Tecnologia (*Experiments in Art and Technology*, E.A.T.).⁴⁸⁷ O artista avalia que suas colaborações resultavam em “misturas de ritual teatral, abuso sensorial fácil, sem sentido, indiscriminado”, e que suas “emanações tecnológicas” apresentadas como arte configuravam uma “reverência como que fetichista”.⁴⁸⁸ Flavin associa essas obras ao fetiche da mercadoria, porque ambos seriam dotados de um poder que não têm, resultante de nossa incapacidade de compreender seus mecanismos e processos produtivos.

Foster reitera esses comentários de Flavin⁴⁸⁹ e parece priorizar obras com manufatura esclarecida, quer dizer, com algum indício que permita, ao espectador, identificar seu aspecto de artifício, em oposição ao fascínio produzido pelas luzes ou recursos tecnológicos, que estariam vinculados à ordem do fetiche e do espetáculo. Sua análise fundamenta-se em estudos marxistas em diálogo com a psicanálise lacaniana e tende a se afastar dos pressupostos fenomenológicos, tal como interpretados pelos minimalistas ou por Irwin e Turrell. Em seu exame, esses dois artistas visam “proporcionar experiências” através de suas instalações, porém a situação de “ver a si mesmo vendo” é transformada em “alienação do espaço que está de alguma forma vendo”.⁴⁹⁰ Nessa inversão, Foster observa que, por seu efeito tecnossublime, suas obras poderiam ser compreendidas como “emanações da tecnologia mesma que exploram e simultaneamente apagam”⁴⁹¹, já que concebem espaços “completamente artificiais” que produzem conhecimento sensível “totalmente mediado”.⁴⁹²

Em síntese, Foster caracteriza o sublime tecnológico como sendo resultado da constituição de espaços “ambíguos” e “atmosféricos”, altamente mediados pela racionalidade técnico-científica, cujo abuso sensorial levaria o espectador a ser “esmagado”, “desorientado”, “disciplinado”, “agredido” ou “alienado”, para citar alguns termos mencionados em seu texto.

⁴⁸⁶ FOSTER, 2015, p. 234.

⁴⁸⁷ Coletivo formado em 1966, na cidade de Nova York, por Billy Kluver, Robert Rauschenberg, Fred Waldhauer e Robert Whitman, para promover colaborações entre artistas e engenheiros. Artistas como David Tudor e John Cage fizeram parte da iniciativa. Cf. *Experiments in Art and Technology. A Brief History and Summary of Major Projects 1966 – 1998*. Disponível em: <<http://www.vasulka.org/archive/Writings/EAT.pdf>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

⁴⁸⁸ FLAVIN apud FOSTER, op. cit., p. 235.

⁴⁸⁹ Ao mesmo tempo, Foster reconhece uma dimensão tecnológica em sua obra, presente na apropriação de objetos industrializados, especialmente as lâmpadas. Essa dimensão tecnológica também operaria na ordem do fetiche. Em sua análise, afirma que “Flavin parece querer as duas coisas: um objeto desfeticizado cuja produção seja transparente [...] e um objeto fetichista cujo efeito seja mágico”. (FOSTER, op. cit., p. 235)

⁴⁹⁰ Ibidem, p. 239-240.

⁴⁹¹ Ibidem, p. 241.

⁴⁹² Ibidem, p. 239.

Esse sublime estaria presente, igualmente, em manifestações da ordem do espetáculo e em instalações imersivas de arte contemporânea, como as de Turrell. As luzes fluorescentes de Flavin e os filmes de luz sólida de McCall, ao contrário, constituiriam modos de resistência a essa ordem, especialmente por suscitarem tensões na percepção. Sobretudo no caso de McCall, suas instalações consistiriam obras imersivas, com a diferença de que suas qualidades óptica e tátil despertariam a consciência do espectador em sua relação com o lento desvelar dos véus de luz e ao evidenciar a materialidade de sua manufatura.

As considerações de Foster nos parecem válidas, mas, ao mesmo tempo, insuficientes, para compreender as nuances envolvidas nas aproximações e distinções entre a arte e o espetáculo. A sugestão de que instalações mediadas pelo pensamento técnico-racional teriam caráter alienante por não tornarem seus processos de manufatura claros e sua avaliação de que intensos estímulos sensoriais teriam apenas efeitos prazerosamente desorientadores parecem simplificar o complexo jogo de colaboração e combate dos artistas com os aparelhos técnicos. Esses são dois exemplos de considerações que merecem uma investigação mais aprofundada, se quisermos pensar em obras de arte contemporânea com dimensões políticas resistentes ao simulacro.

Tendo isso em vista, propomos uma reavaliação dessas sugestões de Foster, a partir da análise de obras de McCall descritas anteriormente, que acreditamos instigar esse questionamento. *Long Film for Ambient Light* (1975) e *Long Film for Four Projectors* (1974) apresentam dois encaminhamentos completamente diferentes que, no entanto, possuem o mesmo objetivo de ampliar a participação do espectador em sua relação com a obra. A primeira instalação é realizada com intervenções mais sutis no espaço, tais como papéis nas janelas, uma lâmpada no centro da sala, uma linha em uma parede e uma declaração do artista. A segunda é resultado de um jogo de luzes pormenorizadamente pensado para incluir o espectador no espaço do filme. Essas articulações de materiais distintos têm em comum o objetivo de instigar uma participação ampliada do espectador na recepção da obra, por meio de uma extensão da duração e da imagem no espaço. Se as variações de luz são quase imperceptíveis ao espectador da primeira instalação, esse não é o caso do visitante de *Long Film for Four Projectors*, que se encontra dentro do filme desde o momento em que adentra a instalação.

Essas tensões também podem ser observadas em outros casos do cinema estrutural. Algumas obras buscam instigar o espectador através de estímulos sensoriais mais intensos que podem causar certa violência. Alguns exemplos são *The Flicker* (1966), de Tony Conrad, e *N:O:T:H:I:N:G* (1968), de Paul Sharits, que utilizam a veloz sucessão das imagens com *flickering*

para produzir certas impressões ópticas e táteis, ao ponto de a exibição de *The Flicker* iniciar com o seguinte aviso:

O produtor, distribuidor e exibidores renunciam a toda responsabilidade por danos físicos ou mentais possivelmente causados pelo filme *The Flicker*.
Uma vez que esse filme pode induzir ataques epiléticos ou produzir leves sintomas de tratamento de choque em certas pessoas, você está advertido de permanecer no teatro apenas sob seu próprio risco. Um médico deve estar presente.

Como seu nome sugere, esse filme utiliza o efeito de piscar, alternando telas brancas e pretas em ritmos intermitentes. Ao longo do tempo, essas alternâncias causam impressões ópticas de cores e formas, de modo a afetar a dimensão neural, ao invés de apenas psicológica.

De modo similar a *The Flicker*, *N:O:T:H:I:N:G* é composto de ritmos altamente vibratórios, mas também utiliza cores. Apesar de relacionar-se ao budismo tibetano, Paul Sharits declara não estar “nem um pouco interessado no simbolismo místico do budismo, apenas em seu poder imagético forte, desenvolvido intuitivamente”.⁴⁹³ Por isso, concentra-se na repetição de mantras, que evocam uma quase falta de sentido, mas possuem “vigorosa potência, psicológica, estética e fisiologicamente”. Tal como observa P. Adams Sitney, “Sharits molda e pontua a atenção do espectador ao incorporar em seus filmes aparentemente circulares (a mandala é sua forma de predileção) sinais lineares para determinar quanto do filme já passou e quanto ainda está por vir”.⁴⁹⁴ Assim, ele conduz o espectador em uma jornada rumo a mudanças de consciência através de intensos estímulos ópticos.

Um efeito semelhante pode ser observado em uma análise mais atenta de alguns filmes de McCall. Dentre os filmes com variações da figura do cone, *Partial Cone* é um exemplo de *flickering cinema*, isto é, de um tipo de cinema fundamentado por telas piscando segundo certas leis matemáticas.⁴⁹⁵ Por sua vez, *Conical Solid* é formada pela projeção de uma luz que gira em torno de um ponto fixo. Diferentemente de *Line Describing a Cone*, a circulação de suas luzes ocorre rapidamente. Por características como essas, ambas instalações conectam-se a filmes como *The Flicker* ou *N:O:T:H:I:N:G*, distanciando-se, em certa medida, dos pressupostos estabelecidos por Foster para avaliar os filmes de luz sólida como uma contrapartida possível à ordem do espetáculo. O lento desvelar da figura do cone presente no primeiro filme de luz sólida é substituído nesses casos por outras articulações do tempo no espaço, mais velozes e quebradiças, dado o efeito de cintilação (*flicker*).

Analogamente, portanto, as obras mencionadas desses três artistas compartilham o rápido ritmo em que as intermitências de luzes ocorrem, causando impressões ópticas e táteis.

⁴⁹³ SHARITS apud SITNEY, 2002, p. 28.

⁴⁹⁴ SITNEY, op. cit., p. 29.

⁴⁹⁵ In: XAVIER, 2008, p. 106.

Outro aspecto comum é sua captação em película de 16 mm, que correspondia à tecnologia predominantemente usada por artistas e cineastas entre os anos 1960 e 1970, até que ocorresse a popularização do vídeo na década seguinte. A mediação tecnológica é, portanto, similar, pela mídia usada e por seu modo de articulação (baseado em rápidas intermitências de luzes e cores). Diferentemente, porém, cada obra suscita um engajamento particular. *The Flicker* e *N:O:T:H:I:N:G* têm cerca de 30 minutos de duração e devem ser contemplados por espectadores sentados em uma sala escura. Ao contrário, *Partial Cone* e *Conical Solid* possuem uma duração reduzida pela metade em relação a esses filmes e devem ser fruídos por espectadores que adentram os véus de luz e participam de sua composição espacial. *The Flicker* é resultado da combinação de telas brancas e pretas, enquanto *N:O:T:H:I:N:G* adiciona cores. Ambos filmes convidam à contemplação, diferentemente de *Partial Cone* e *Conical Solid*, que adicionam o elemento participativo.

Através dessa breve análise, é possível perceber que cada obra demanda uma investigação pormenorizada, haja vista que não existem regras fixas que confinem operações poéticas à ordem do espetáculo. O que está em jogo são configurações distintas dos mesmos elementos, que podem ser usados a favor ou contra a neutralização da percepção. Esse jogo é suscitado pela própria trajetória poética de McCall, que abrange obras distintas, tais como *Line Describing a Cone*, *Long Film for Ambient Light* e *Long Film for Four Projectors*. Enquanto a primeira obra conjuga o lento desvelamento do cone, a constituição de uma “escultura de luzes” e a participação, a segunda propõe outra noção de filme expandido, sem que uma imagem “em movimento” seja apresentada. Neste caso, o artista realiza uma intervenção mais sutil no espaço preexistente e pressupõe uma fruição mais individualizada. Já em *Long Film for Four Projectors*, a conjugação de quatro projetores no mesmo espaço constitui um ambiente com maior impacto visual (óptico e tátil).

Em resumo, o sublime tecnológico, tal como caracterizado por Foster, auxilia a compreensão de instalações imersivas, mas é insuficiente para um entendimento mais aprofundado da relação de colaboração e combate estabelecida entre os artistas e a ordem do espetáculo. Talvez obras com estímulos sensoriais mais intensos também possam instigar o espectador a perceber sua “impotência de pensar”, nos termos deleuzianos, de modo a conscientizá-lo sobre a fragilidade de seu corpo e o condicionamento de sua percepção.⁴⁹⁶

⁴⁹⁶ Deleuze dedica uma breve passagem do livro sobre a imagem-tempo ao cinema abstrato, pensando-o como correlato dessa imagem. Nesses filmes, os cortes irracionais corresponderiam, por exemplo, aos interstícios do cintilar em *The Flicker*. Deleuze quer ressaltar que “o filme não registra assim o processo fílmico sem projetar um processo cerebral. Um cérebro que pisca, e re-encadeia ou faz anéis, assim é o cinema”. (DELEUZE, 2013, p. 256-257)

4.3. Imagem de tempo da presença

Meeting You Halfway (2009) é um filme de luz sólida constituído por projetores digitais e máquina de fumaça (Figura 37). Prossegue com a proposta de *Line Describing a Cone*, adicionando elementos como oscilação de velocidades e figuras mais complexas. Essas figuras são ondas e elipses que se movimentam, sugerindo uma interação entre elas. Seus movimentos são principalmente verticais, mas há também uma movimentação horizontal resultante das projeções que cruzam as formas, que se cobrem e descobrem alternadamente. Algumas mudanças em relação aos primeiros filmes de luz sólida, feitos em película de 16 mm, podem ser observadas. Neste caso específico, as figuras, bem como as velocidades em que se movem, são variadas, criando uma tensão maior ao seu redor. Tal como seu título sugere, *Meeting You Halfway* acontece no “meio do caminho” entre as figuras, as figuras e os véus de luz, a imagem e o movimento, o tempo e o espaço, o elementos físicos da instalação e o espectador.⁴⁹⁷

Uma proposta similar pode ser notada em *Between You and I* (2006) (Figura 38). Realizada três anos antes de *Meeting You Halfway*, ela já sugeria a observação dos interstícios. A principal diferença em relação à instalação de 2009 e à maioria dos filmes de luz sólida é a orientação dos véus. Esse caso é marcado por uma configuração mais inusitada, na qual os projetores são colocados acima do espectador, e as figuras são projetadas no chão. Esses elementos instigam uma participação mais ativa no descobrimento da estrutura subjacente à obra. Como não há nenhuma sugestão antevista no título quanto à metamorfose das figuras, o visitante deve estar atento às suas formas para desvendá-la. As figuras desveladas são uma elipse, que se contrai e se expande, uma onda, que vagueia em relação à elipse, e uma linha, que atravessa e confunde as demais formas ao rodar.⁴⁹⁸ Essa interação entre as figuras ocorre em velocidade reduzida, possibilitando a observação de suas relações.

A partir dessa breve descrição, é possível observar que a metamorfose das figuras gera mais curiosidade do que a ação já dada pelo título em *Line Describing a Cone*. Ao adentrar no espaço da instalação, o espectador não sabe o que esperar da relação entre as figuras e de seu próprio envolvimento com os véus de luz. Os títulos *Between You and I* e *Meeting You Halfway* apenas anunciam que algo ocorrerá entre dois elementos, como “eu” e “você”, deixando ao espectador a tarefa de realizar sua própria investigação no descobrimento dos interstícios. Ao mesmo tempo, McCall usa elementos com impacto sensorio mais intenso do que as sutis intervenções de *Long Film for Ambient Light*, operando, porém, com um menor número de fontes

⁴⁹⁷ Cf. estudo da instalação em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/anthony-mccall/>>.

⁴⁹⁸ Cf. variação das figuras ao longo de 2 minutos em: <<https://imagensdetempo.wordpress.com/anthony-mccall/>>.

de luz, como em *Long Film for Four Projectors*. Deste modo, *Between You and I* e *Meeting You Halfway* ocupam um lugar intermediário entre essas obras, em relação à sua recepção.

Figura 37. *Meeting You Halfway* (2009)⁴⁹⁹

⁴⁹⁹ Visão da instalação em Hangar Bicocca, Milan, 2009. Foto de Giulio Buono. Fonte: <<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>. Visão da instalação em LAC, Lugano, 2015. Foto de Anna Domenigoni. Fonte: <<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Figura 38. Between You and I (2006)⁵⁰⁰

⁵⁰⁰ Visão da instalação em Peer/The Round Chapel, Londres, 2006. Foto de Hugo Glendinning. Fonte: <<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>. Acesso em: 19 mai. 2019. Visão da instalação em Creative Time's 'Plot09', St. Cornelius Chapel, Governor's Island, 2009. Foto de Sam Horine. Fonte: <<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>. Acesso em: 19 mai. 2019.

Apesar das diferenças entre si, todos os casos dos filmes de luz sólida, antigos e recentes, mantêm alguns princípios, tais como o jogo com a corporeidade das luzes e do espectador, e a possibilidade de uma fruição individual que também se abre para o envolvimento entre espectadores na experiência da instalação.

Esses aspectos compõem os critérios de Foster para qualificar as obras de McCall em oposição ao espetáculo. Para ele, o jogo com efeitos de luz geralmente implica um aumento da *ilusão*, tendência que não se aplica aos filmes de luz sólida, já que eles envolvem, em suas palavras, “um espectador em movimento, que também esteja *perceptiva e cognitivamente alerta*, [e que] faz contraponto ao sujeito *deslumbrado ou imobilizado* de um espetáculo privado ou ao menos não social”.⁵⁰¹ Essa fala denota algo já abordado em nossa exposição acerca do sublime tecnológico, isto é, um estado de deslumbramento, que implica a inibição da consciência pelo excesso de estímulos sensoriais, em oposição a um estado de atenção alerta.

Tendo em vista o que foi abordado até aqui, é possível observar que a experiência propiciada pelos filmes de McCall oferece uma perspectiva crítica em relação ao uso hegemônico das mídias audiovisuais e do sublime tecnológico nos termos de Foster. As tensões mantidas em sua obra a diferenciam de propostas que tendem a subjugar o espectador por meio de intensos estímulos sensoriais que, em última instância, o absorvem de tal maneira a ponto de perturbar seu equilíbrio corporal. Mas será que sua obra é totalmente destituída de todo *efeito visual ilusório*?

Para investigar essa questão, gostaríamos de rememorar alguns aspectos elencados por Walter Benjamin em relação às mudanças na percepção oriundas da emergência da imagem técnica. Seria pretensioso retomar esse autor para tentar extrair de seus textos algo que já não tenha sido amplamente abordado por inúmeros e competentes estudiosos de sua obra.⁵⁰² O objetivo aqui é modesto. Buscamos propor uma interpretação da obra de McCall a partir de algumas noções e temas benjaminianos, com o objetivo de repensar seu caráter ilusório. Para isso, pretendemos examinar alguns aspectos da significação social, representação e modos de fruição em sua correlação com as imagens técnicas.

Logo no início de seu ensaio sobre *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin declara que os conceitos que irá tratar devem ser úteis para reivindicações revolucionárias na política da arte.⁵⁰³ Isso significa que ele se coloca a serviço de uma resistência política à tendência ao fascismo e à proletarianização das massas. O autor considera que mais

⁵⁰¹ FOSTER, 2015, p. 214, grifo nosso.

⁵⁰² Conferir, por exemplo, “Comentários sobre Benjamin e A obra de arte”, de Detlev Schöttker, “Estética e anestésica: uma reconsideração de A obra de arte de Walter Benjamin”, de Susan Buck-Morss; e “Benjamin, cinema e experiência: a flor azul na terra da tecnologia”, de Mirian Hansen em: *Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

⁵⁰³ BENJAMIN, 1994a, p. 166.

importante do que questionar se a fotografia ou o cinema são arte é questionar se, por meio da invenção desses meios, o caráter geral da arte foi modificado. É nesse sentido que propõe algumas diferenciações entre a obra de arte reproduzível e a obra de arte “tradicional”, ou seja, sua busca relaciona-se especialmente às mudanças perceptivas operadas com a emergência das imagens técnicas.

Segundo o autor, a arte pré-histórica mantém representações a serviço da práxis em situações como o exercício de procedimentos mágicos e a contemplação dos objetos criados por esse exercício. Há, portanto, um valor de culto e um caráter ritualístico. Por sua vez, com a fotografia, o valor de culto (ligado à aura) começa a recuar diante do valor de exposição.⁵⁰⁴ Benjamin destaca as imagens produzidas por Atget e afirma, em *Pequena história da fotografia* (1931), que esse fotógrafo “buscava as coisas perdidas e transviadas e, por isso, tais imagens se voltam contra a ressonância exótica, majestosa, romântica, dos nomes de cidades”. Desse modo, “elas sugam a aura da realidade como uma bomba suga a água de um navio que afunda”.⁵⁰⁵ Com essa mudança de paradigma, as fotografias começam a exercer a função de autores nos processos políticos de organização social (que não operam mais como rituais). Segundo Benjamin,

essas fotos orientam a recepção num sentido predeterminado. A contemplação livre não lhes é adequada. Elas inquietam o observador, que pressente que deve seguir um caminho definido para se aproximar delas. Ao mesmo tempo, as revistas ilustradas começam a mostrar-lhes indicadores de caminho – verdadeiros ou falsos, pouco importa. [...] As instruções que o observador recebe dos jornais ilustrados através das legendas se tornarão, em seguida, ainda mais precisas e imperiosas no cinema, em que a compreensão de cada imagem é condicionada pela sequência de todas as imagens anteriores.⁵⁰⁶

Independentemente dos valores vinculados por meio de fotografias e filmes, o que o autor destaca nessa passagem é o papel decisivo que as imagens técnicas – por sua ampla difusão – passam a desempenhar. O processo de mediação técnica iniciado com a fotografia é exacerbado com o cinema, já que a captação instantânea fixa dá lugar à produção de movimento, concebida por meio da montagem. Benjamin considera que a montagem cinematográfica seria especialmente responsável por edificar a imagem de certas figuras de proeminência política. Segundo o autor, “seu objetivo é tornar ‘mostráveis’, sob certas condições sociais, determinadas ações de modo que todos possam controlá-las e compreendê-las”. E acrescenta que “esse

⁵⁰⁴ “Mas o valor de culto não se entrega sem fazer resistência. Sua última trincheira é o rosto humano. Não é por acaso que o retrato era o principal tema das primeiras fotografias. O refúgio derradeiro do valor de culto foi o valor da saudade, consagrada aos amores ausentes ou defuntos. [...] Porém, quando o homem se retira da fotografia, o valor de exposição supera pela primeira vez o valor de culto.” (BENJAMIN, 1994a, p. 174)

⁵⁰⁵ BENJAMIN, Walter. “Pequena história da fotografia” (1931). *Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. (Obras escolhidas, v. 1.) São Paulo: Brasiliense, 1994b, p. 101.

⁵⁰⁶ BENJAMIN, 1994a, p. 174-175.

fenômeno determina um novo processo de seleção, uma seleção diante do aparelho, do qual emergem, como vencedores, o campeão, o astro e o ditador”.⁵⁰⁷

Além da emergência de autores sociais importantes, a representação por meio da aparelhagem pode tornar-se um caminho para autoalienação (*Selbstfremdung*) do ser humano. A alienação do ator – que, assim como nos casos previamente mencionados, representa para o aparelho, ao invés do público – poderia ser compreendida em analogia com a alienação de uma pessoa diante do espelho, pois o cinema torna a imagem espetacular transportável para diante das massas.

Reforçando esse processo de autoalienação, a indústria cinematográfica exploraria os indivíduos de modo semelhante ao fascismo, ao produzir uma ilusão de participação das massas, por exemplo, no destaque dado aos atores nos filmes e demais produtos gerados em seu entorno. Nas palavras de Benjamin,

a indústria cinematográfica tem todo interesse em estimular a participação das massas através de concepções ilusórias e especulações ambivalentes. [...] Com esse objetivo, ela mobiliza um poderoso aparelho publicitário, põe a seu serviço a carreira e a vida amorosa das estrelas, organiza plebiscitos, realiza concursos de beleza. Tudo isso para corromper e falsificar o interesse original das massas pelo cinema, totalmente justificado, na medida em que é um interesse no próprio ser e, portanto, em sua consciência de classe. Vale para o capital cinematográfico o que vale para o fascismo em geral: ele explora secretamente, no interesse de uma minoria de proprietários, a inquebrantável aspiração por novas condições sociais. Já por essa razão a expropriação do capital cinematográfico é uma exigência prioritária do proletariado.⁵⁰⁸

A ilusão de participação do público produzida pela indústria cinematográfica torna-se, assim, elemento central em seu processo de alienação. Até aqui, portanto, é possível observar a convergência de aspectos relativos à representação (com a construção de figuras políticas proeminentes pelo cinema) e de sua significação social (com a difusão em larga escala dessas figuras e outros modelos de comportamento). Esses elementos são importantes e servem para uma melhor compreensão do contexto em que o pensamento de Benjamin foi desenvolvido. Contudo, o que nos interessa primordialmente são os modos de fruição que o autor estabelece a partir das mudanças perceptivas oriundas da emergência das imagens técnicas, a começar por suas considerações a respeito do enfraquecimento da aura.

Nos termos de Benjamin, a aura é “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”.⁵⁰⁹ O desenho que faz para compreender intuitivamente seu sentido é: “Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra

⁵⁰⁷ BENJAMIN, 1994a, p. 183.

⁵⁰⁸ Ibidem, p. 184-185.

⁵⁰⁹ Ibidem, p. 170.

sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho.”⁵¹⁰ Deste modo, a aura seria revelada por meio de uma contemplação morosa, realizada à distância do objeto contemplado.

Tendo isso em vista, é possível afirmar que a aura vincula-se à obra de arte anterior à reprodutibilidade em massa, sendo caracterizada por aspectos como uma existência original, com duração material que oferece testemunho histórico. Por outro lado, a obra de arte reprodutível tende a diminuir, se não exaurir, esses elementos. Sua reprodutibilidade acarreta uma existência massiva e transitória. Se a *aura* demanda uma *contemplação morosa e atenta à distância*, a *reprodutibilidade* acarreta uma *percepção distraída, tão próxima que se torna hábito*.⁵¹¹

Benjamin considera duas formas de recepção (ou fruição) relativas a esses paradigmas. A *recepção óptica* liga-se à contemplação e ao recolhimento, típicos da aura, enquanto que a *recepção tátil* refere-se à distração e ao hábito. A recepção tátil, característica da reprodutibilidade e do cinema, teria sido iniciada com os dadaístas e se tornado proeminente na arquitetura. De acordo com o autor,

o dadaísmo colocou de novo em circulação a forma básica da percepção onírica, que descreve ao mesmo tempo o lado tátil da percepção artística: tudo o que é percebido e tem caráter sensível é algo que nos *atinge*. Com isso, favoreceu a demanda pelo cinema, cujo valor de distração é fundamentalmente de ordem tátil, isto é, baseia-se na mudança de lugares e ângulos, que *golpeiam* intermitentemente o espectador. O dadaísmo ainda mantinha, por assim dizer, o choque físico embalado no choque moral; o cinema o libertou desse invólucro.⁵¹²

Por sua vez,

os edifícios comportam uma dupla forma de recepção: pelo uso e pela percepção. Em outras palavras: por meios táteis e ópticos. Não podemos compreender a especificidade dessa recepção se a imaginarmos segundo o modelo do recolhimento, atitude habitual do viajante diante de edifícios célebres. Pois não existe nada na recepção tátil que corresponda ao que a contemplação representa na recepção óptica. A recepção tátil se efetua menos pela *atenção* que pelo *hábito*. [...] Também ela, de início, se realiza mais sob a forma de uma *observação casual* que se uma *atenção concentrada*.⁵¹³

Em outras palavras, as estratégias dadaístas de choque físico e moral teriam preconizado a percepção tátil, mas é na arquitetura que Benjamin encontraria o modelo de uma recepção coletiva e dispersa, tal como configurada no cinema.

Longe de sistematizar esses modos de percepção para separá-los em polos incomunicáveis, Benjamin sugere que a arte pode abarcá-los em oposição à tendência dominante (ao fascismo). Segundo o autor, “através da distração, como ela nos é oferecida pela arte,

⁵¹⁰ BENJAMIN, 1994a, p. 170.

⁵¹¹ Se pensarmos nos termos de André Bazin, por exemplo, a imagem do quadro tende a ser centrípeta, enquanto que a imagem da tela tende a ser centrífuga. Isso quer dizer que ambas as imagens orientam nossa percepção do espaço e do tempo, mas enquanto a primeira tende a nos jogar cada vez mais profundamente na mesma imagem, a segunda indica a passagem para a próxima, em um fluxo ininterrupto. Cf. “Pintura e cinema”. BAZIN, André. *O que é cinema?* (1985). São Paulo: Ubu Editora, 2018, p. 227.

⁵¹² BENJAMIN, op. cit., p. 191-192, grifo nosso.

⁵¹³ Ibidem, p. 193.

podemos avaliar, indiretamente, até que ponto nossa percepção está apta a responder a novas tarefas”.⁵¹⁴ Assim, se a estetização da política convergiria para a guerra, a politização da arte poderia efetuar um equilíbrio entre natureza e homem por meio da mediação técnica. O tipo de mediação demarcaria a diferença entre uma tendência e outra.

É a partir dessas considerações benjaminianas que Hal Foster faz referência à questão da mediação em sua crítica ao sublime tecnológico. Como foi abordado anteriormente, esse é um ponto importante de sua argumentação, na qual associa a alta mediação tecnológica à alienação do espectador. Por estar apartado dos métodos de produção, que resultam em estímulos sensórios de grande impacto na sua percepção, o espectador seria iludido e alienado por sensações que não lhe pertenceriam. Este seria o caso das obras de Turrell e Irwin.

Para chegar a essa conclusão, ele se reporta aos comentários de Benjamin acerca dos graus de ilusão de determinados modos de produção de obras de arte. Por exemplo, no teatro, como os atores atuam diante do público, a ilusão produzida seria de primeiro grau. No cinema, devido à inserção do aparelho de captação e montagem entre atores e público, a ilusão produzida seria de segundo grau. A diferença entre ambos está no modo como determinada realidade ficcional é construída. Nos termos de Benjamin, *“no estúdio o aparelho impregna tão profundamente o real que o que aparece como realidade ‘pura’, sem o corpo estranho da máquina, é de fato o resultado de um procedimento puramente técnico, isto é, a imagem é filmada por uma câmera disposta num ângulo especial e montada com outras da mesma espécie”*. Deste modo, complementa, “a realidade, aparentemente depurada de qualquer intervenção técnica, acaba se revelando artificial, e a visão da realidade imediata não é mais que a visão de uma flor azul no jardim da técnica”.⁵¹⁵ Em vista disso, Foster utiliza justamente essa passagem para compor sua noção do sublime tecnológico⁵¹⁶, já que Benjamin sugere que a realidade aparentemente pura apresentada pelo cinema é resultado de uma intensa mediação técnica, em grande medida ignorada pelos espectadores. Em nenhum momento, porém, o autor indica que esse grau de ilusão operado pelo cinema deveria ser lido necessariamente em chave negativa, tal como realiza Foster ao avaliar a mediação técnico-racional e os intensos estímulos sensórios como elementos necessariamente alienantes.

Com isso, parece importante diferenciar dois tipos de ilusão tratados no ensaio de Benjamin. O primeiro relaciona-se à ilusão de participação criada pela indústria cinematográfica, esse sim de caráter massificante e alienante. O segundo refere-se aos modos de construção de obras de arte, que resultam em ficções nas quais sua manufatura nem sempre é evidente.

⁵¹⁴ BENJAMIN, 1994a, p. 194.

⁵¹⁵ Ibidem, p. 186, grifo do autor.

⁵¹⁶ Cf. FOSTER, 2015, p. 244. Sua leitura de Benjamin é devedora, em grande medida, da interpretação realizada por Miriam Hansen em “Benjamin, cinema e experiência: a flor azul na terra da tecnologia”. In: BENJAMIN, 2012, 223-273.

Tal como abordado na introdução, Flusser desenvolve essa linha de pensamento acerca da importância do deciframento da caixa-preta, por parte dos críticos, e do jogo contra o aparelho, por parte dos artistas, o que pode ser interpretado como a subversão dos programas tecnológicos. Nesse sentido, se o cinema produz essencialmente uma ilusão de segundo grau, caberia ao artista romper essa ilusão e expor as diretrizes de seu programa para o espectador. Outra linha de interpretação seria promover a tensão entre os graus de ilusão, que reforçaria uma ideia mais complexa de colaboração e combate, também explorada pelo autor.

A segunda linha parece se aproximar mais do pensamento benjaminiano, ao passo que Benjamin reconhece uma dimensão de resistência à estetização da política no próprio cinema. Essa dimensão residiria no modo como o mundo é representado pelas lentes, que possibilitaria o conhecimento do inconsciente óptico. Nos seus termos,

os múltiplos aspectos que o aparelho pode registrar da realidade situam-se em grande parte *fora* do espectro de uma percepção sensível normal. Muitas deformações e estereotipias, transformações e catástrofes que o mundo visual pode sofrer no filme afetam realmente esse mundo nas psicoses, alucinações e sonhos. Desse modo, os procedimentos da câmera correspondem aos procedimentos graças aos quais a percepção coletiva do público se apropria dos modos de percepção individual do psicótico ou do sonhador.⁵¹⁷

De acordo com essa leitura, a câmera operaria de modo análogo à psicanálise, no sentido de possibilitar uma ampliação da percepção corriqueira e até mesmo sublimar certas tendências.⁵¹⁸ Já em 1931, Benjamin esboçava essa ideia quando afirmava que

a natureza que fala à câmera não é a mesma que fala ao olhar; é outra, especialmente porque substitui a um espaço trabalhado conscientemente pelo homem, um espaço que ele percorre inconscientemente. Percebemos, em geral, o movimento de um homem que caminha, ainda que em grandes traços, mas nada percebemos de sua atitude na exata fração de segundo em que ele dá um passo. A fotografia nos mostra essa atitude, através dos seus recursos auxiliares: câmera lenta, ampliação. Só a fotografia revela esse *inconsciente ótico*, como só a psicanálise revela o inconsciente pulsional. Características estruturais, tecidos celulares, com os quais operam a técnica e a medicina, tudo isso tem mais afinidades originais com a câmera que a paisagem impregnada de estados afetivos, ou o retrato que exprime a alma do seu modelo.⁵¹⁹

Os intermédios da câmera poderiam, portanto, ampliar a percepção dos espectadores, no sentido de revelar nuances e detalhes não percebidos corriqueiramente. Residiria

⁵¹⁷ BENJAMIN, 1994a, p. 189-190.

⁵¹⁸ “Se levarmos em conta as perigosas tensões que a tecnização, com todas as suas consequências, engendrou as massas – tensões em que estágios críticos assumem um caráter psicótico –, perceberemos que essa mesma tecnização abriu a possibilidade de uma imunização contra tais psicoses de massa através de certos filmes, capazes de impedir, pelo desenvolvimento artificial de fantasias sadomasoquistas, seu amadurecimento natural e perigoso. A hilaridade coletiva representa a eclosão precoce e saudável dessa psicose de massa. A enorme quantidade de episódios grotescos atualmente consumidos no cinema constituem um índice impressionante dos perigos que ameaçam a humanidade, resultantes das repressões que a civilização traz consigo. Os filmes grotescos, dos Estados Unidos, e os filmes de Disney, produzem uma explosão terapêutica do inconsciente. Seu precursor foi o excêntrico. Nos novos espaços de liberdade abertos pelo filme, ele foi o primeiro a sentir-se em casa. É aqui que se situa Chaplin, como figura histórica.” (Ibidem, p. 190)

⁵¹⁹ BENJAMIN, 1994b, p. 94-95.

aí a diferença entre uma tendência massificadora e alienante e uma forma de resistência a essa inclinação, que instigaria o pensamento do espectador.

Em uma elaboração similar a Benjamin, mas contemporânea, Oliver Grau ressalta que a montagem de uma interface em realidade virtual sempre resulta de uma escolha política e que a atuação dos artistas pode “auxiliar os espaços virtuais a se livrar [...] de sua reputação de meros sucedâneos e auxiliar em seu desenvolvimento voltado para um novo papel, como ampliadores da experiência no mundo físico”.⁵²⁰ Esse autor faz referência direta ao filósofo alemão e realiza uma espécie de atualização de seu pensamento sobre o cinema, ao considerar a questão da ilusão vinculada com as realidades virtuais.

Em *Arte virtual: da ilusão à imersão* (2003), Grau faz uma análise das tendências poéticas oriundas das tecnologias digitais, com foco em obras que exploram elementos de ilusão, imersão e transmissão em tempo real. O autor realiza essa análise considerando um contexto mais amplo na história da arte, em pinturas de períodos anteriores que já demonstravam uma tendência à ilusão e à imersão desde a Antiguidade. Sua proposta baseia-se na compreensão de que o aspecto ilusório faz parte do modo como humanos se relacionam com imagens, portanto a questão da imersão não iniciaria com as realidades virtuais, ainda que essas sejam essencialmente imersivas.⁵²¹ Seguindo essa linha de pensamento, Grau pondera que a “crise de representação” diagnosticada e teorizada por Baudrillard desde os anos 1970 “não difere qualitativamente das condições de representação encontradas em mídias mais antigas de imagens”⁵²², ou seja, as tecnologias mudam, mas há questões concernentes à imagem que se mantêm, tais como a ilusão e a imersão.

Em síntese, o autor define os termos ilusão e imersão do seguinte modo. A *ilusão* relaciona-se aos efeitos não herméticos de meios como a pintura *trompe l'oeil*⁵²³, na qual a mídia é facilmente reconhecível, e às imagens ou aos espaços imagéticos que são delimitados por uma estrutura aparente ao observador, tais como o teatro ou a televisão.⁵²⁴ Grau sistematiza duas funções da ilusão. A primeira refere-se ao prazer estético, resultante de seu aspecto “lúdico” e de uma “submissão consciente à aparência”. A segunda relaciona-se ao poder sugestivo da imagem,

⁵²⁰ GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. (2003) São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007, p. 291.

⁵²¹ Segundo Grau, “a expressão ‘realidade virtual’, que é em termos um paradoxo, descreve um espaço de possibilidade ou impossibilidade formado por estímulos ilusórios dirigidos aos sentidos. Em contraste com a simulação, que não precisa ser imersiva e refere-se essencialmente ao factual ou ao possível sob as leis da natureza, a estratégia de realidade virtual de imersão formula o que ‘é dado em essência’, um ‘faz-de-conta’ plausível, que pode instaurar espaços utópicos e fantásticos. Realidades virtuais – tanto atuais como antigas – são, em essência, imersivas.” (Ibidem, p. 32-33)

⁵²² Ibidem, p. 27.

⁵²³ A expressão francesa “*trompe l'oeil*” pode ser traduzida como “enganar os olhos”, os quais, diante de uma forma de expressão em duas dimensões, geralmente a pintura, são levados a perceber três dimensões.

⁵²⁴ GRAU, op. cit., p. 31.

isto é, à inibição temporária da percepção de diferença entre realidade e espaço imagético, por meio da intensificação dos seus efeitos.⁵²⁵ Para o autor, essa função visa “enganar os sentidos e leva o observador a agir ou a se sentir de acordo com a cena ou a lógica das imagens e, até certo ponto, ao fascínio da consciência”.⁵²⁶ Haveria, portanto, uma ilusão “consciente” e uma ilusão “inconsciente”. Essa serviria de ponte para a constituição da imersão. Diferentemente da ilusão (com sua estrutura aparente), a *imersão* vincula-se às imagens em 360 graus, que circundam o espectador, constituídas em mídias distintas, tais como salas de afrescos, panoramas, cinema circular e CAVES.⁵²⁷ A principal diferença entre ambas consiste no fato de que a ilusão deixa o observador de fora da imagem, enquanto que a imersão possibilita ao espectador adentrá-la. Dentro da imagem, o poder de sugestão ilusória da imagem é intensificado.

Especificamente, nas realidades virtuais, a imersão opera de modo multissensorial. Tal como observa Grau, o objetivo é “fornecer ao espectador a impressão mais intensa possível de estar no local onde as imagens estão, o que requer a mais exata adaptação da informação ilusória para a disposição fisiológica dos sentidos humanos”.⁵²⁸ Para alcançar esse objetivo, as interfaces devem ser, nos termos usados pelo autor, “naturais”, “intuitivas” e “fisicamente íntimas”. As realidades virtuais tendem, portanto, a maximizar a ilusão.⁵²⁹

Tendo isso em vista, Grau questiona se, em ambientes imersivos com tamanha mediação interativa e ilusória, seria possível gerar uma reflexão crítica e distanciada. Ele avalia que a imersão é “sempre caracterizada pela *diminuição da distância crítica* do que é exibido e o *crescente envolvimento emocional* com aquilo que está acontecendo”.⁵³⁰ Nesse sentido, os espaços virtuais imersivos oferecem uma realidade completamente alternativa, possibilitando mudanças radicais dos parâmetros de tempo e espaço, permitindo, assim, experimentos associados à telepresença e às realidades mistas.⁵³¹ O autor reconhece que

quando está realmente imerso em um espaço de alta resolução, de ilusão de 360 graus, somente com grande dificuldade o observador consegue manter alguma distância da obra ou objetivá-la. [...] Na melhor das hipóteses, o meio realidade virtual pode ser objetivado pelo conhecimento e crítica dos métodos de produção de imagem e pela

⁵²⁵ GRAU, 2007, p. 35-36.

⁵²⁶ Idem.

⁵²⁷ Grau usa a seguinte definição de Cruz-Neira et al: “A CAVE (*Cave Automatic Virtual Environment*) é um cubo em que todas as seis superfícies podem ser usadas como telas de projeção, circundando o(s) visitante(s) com um ambiente de imagens. Usando óculos obturadores de cristal líquido, os *shutterglasses*, óculos estereoscópicos leves, os usuários veem as imagens em 3D.” (Ibidem, p. 16)

Referência completa da fonte usada por Grau: CRUZ-NEIRA, C. et al. “Surround-screen Projection-based Virtual Reality: the Design and Implementation of the Cave”. In: *ACM SIGGRAPH'93, Computer Graphics Proceedings*. New York: ACM SIGGRAPH Papers, 1993, p. 135-142.

⁵²⁸ GRAU, op. cit., p. 32.

⁵²⁹ Ibidem, p. 23.

⁵³⁰ Ibidem, p. 30.

⁵³¹ Ibidem, p. 30-31.

compreensão de seus mecanismos técnicos, fisiológicos e psicológicos, pois *tudo é imagem*.⁵³²

Justamente essa transformação de tudo em imagem potencializa o choque promovido pelo cinema, tal como concebido por Benjamin. É como se os efeitos descritos por esse filósofo passassem por um processo de renovação com meios mais sofisticados, no qual são intensificados. Nos termos de Grau, “quanto mais ‘naturais’ se tornam as interfaces, maior o perigo – não somente de a maior parte do ‘iceberg tecnológico’ ficar inacessível ao usuário não ciente dele – de ocorrer um desaparecimento ilusório dos limites ao espaço de dados”.⁵³³ Tal como Benjamin, portanto, Grau reconhece que as mídias imagéticas tendem a avançar para servir a interesses que pretendem manter o poder ou a maximização dos lucros.⁵³⁴ Em suas palavras,

ao longo da história, os poderes dominantes tendem a pressionar a mídia mais avançada para estar a seu serviço, usando-a para a autoglorificação e, de acordo com as circunstâncias, para denegrir ou incriminar seus oponentes. Esse processo tomou a forma de gigantescas imagens de propaganda, carregadas em desfiles triunfais pelas cidades no início da era moderna, ou, mais tarde, das imagens nos panoramas, no cinema e na internet. Um aspecto aparente do conceito de imersão é ela engajar-se na concentração espacial e pictórica da consciência de um povo, na formação da identidade coletiva através de imagens poderosas, que ocupam a função de memória.⁵³⁵

O ganho com o poder de sugestão é, assim, revelado como um objetivo primário e uma motivação central no desenvolvimento de novas mídias de ilusão. Essa parece ser a motivação principal de seus criadores, os quais, constando com um potencial sugestivo maior, intensificam o poder sobre os observadores, a fim de erigir o novo regime de percepção.⁵³⁶

Através dessas considerações, é possível notar que Grau desenvolve sua tese acerca das realidades virtuais tendo em vista o histórico de ilusão na arte e no cinema, vinculado a sua dimensão política. Seu comentário acerca da correlação entre as imagens e seu poder de sugestão com repercussão política remete à fortuna crítica iniciada com Benjamin e Adorno. Esses autores tratam, sobretudo, da instauração de regimes da percepção que atrelam as imagens à manutenção do poder. Uma característica constante, portanto, das pinturas em panorama às realidades virtuais, seria o princípio de imersão, ou seja, de “ocultar a aparência do meio ilusório verdadeiro, mantendo-o abaixo do limiar perceptivo do observador, para maximizar a intensidade das mensagens que estão sendo transmitidas”.⁵³⁷ A invisibilidade do meio auxiliaria, portanto, as instâncias de poder dominantes.

Novamente de modo similar a Benjamin, Grau avalia a possibilidade de abalo dessas instâncias. Um exemplo com alta mediação tecnológica que oferece uma contraposição ao poder

⁵³² GRAU, 2007, p. 231-232.

⁵³³ Ibidem, p. 233.

⁵³⁴ Ibidem, p. 394.

⁵³⁵ Ibidem, p. 398.

⁵³⁶ Idem.

⁵³⁷ Ibidem, p. 394.

dominante é *Osmose* (1995), de Charlotte Davies.⁵³⁸ Essa instalação é composta por um ambiente interativo imersivo, com imagens de uma natureza simulada, que faz uso do capacete de realidade virtual (*head-mounted display*), computação gráfica 3D e som interativo na geração de uma “interface natural”, ou seja, uma interface que propicia um envolvimento intuitivo do espectador.⁵³⁹ Nesse ambiente, o espectador tem o controle da navegação por meio de um colete com sensores, que rastreiam sua respiração e seus movimentos corporais, para transformarem-nos em dados que serão traduzidos em imagens projetadas no espaço da instalação.⁵⁴⁰

A correspondência dos movimentos do espectador com certas respostas da imagem a esses estímulos amplia a sensação de estar dentro da imagem, corroborada pelos sons. A banda sonora é composta por tons baixos que impulsionam um estado meditativo, reconhecido por diversos espectadores. De acordo com Grau, algumas respostas de visitantes que participaram da instalação mencionavam termos como “paz contemplativa, meditativa”, “profundidade fascinante, impressionante”, a sensação de “ser embalado suavemente” e um “estado semelhante ao transe”.⁵⁴¹ É importante ressaltar, contudo, tal como faz o autor, que a escolha dessas palavras não possui relação direta com a retórica esotérica, mas com o estado fundamental da realidade virtual, quer dizer, “a presença sugestiva na totalidade das imagens [que] faz surgir uma absorção mental – em *Osmose*, meditativa”.⁵⁴²

É deste modo, portanto, que a interface deve ser entendida, como peça chave na definição do caráter de interação e percepção das obras de realidade virtual. Grau observa uma correlação direta entre o envolvimento interativo e emocional do espectador com a realidade virtual e a dificuldade de perceber o caráter de constructo do mundo gerado pelo computador. Quanto mais imerso em determinado ambiente, mais sua experiência será considerada pessoal.⁵⁴³ Nesse sentido, avalia que a força de *Osmose* é a maneira com que torna “real” a “realidade virtual”. Trata-se, contudo, de uma força ambígua, que nutre reservas acerca da manipulação emotiva dos

⁵³⁸ Grau analisa outras obras, dentre as quais destacamos *World Skin* (1997), de Maurice Benayoun, uma instalação em CAVE, constituída como um espaço de conhecimento especificamente voltado à visualização de dados. É composta de imagens de guerra, das quais os visitantes podem tirar fotos com seus óculos. Os itens fotografados são removidos da instalação, e sua imagem é substituída por uma área monocromática com silhuetas escuras. A fotografia é então impressa e dada ao espectador na saída do espaço. De acordo com Grau, “o retrato da guerra pela mídia, que para o visitante é primeiro ofuscada pela experiência da imersão, torna-se aparente nas fotografias que ele mesmo tira”. (Ibidem, p. 279) Na análise do autor, “o comportamento do visitante se assemelha ao dos artilheiros das metralhadoras, observado pela primeira vez na Guerra de 1914: eles eram incapazes de tirar seu dedo do gatilho quando começavam a atirar. Os visitantes ouvem o som de tiroteio em um crescendo, que fica cada vez mais alto à medida que as imagens são destruídas, até que a extensão do dano é tão aparente que eles são arremessados para fora de seu estado de imersão”. (Ibidem, p. 281)

⁵³⁹ Ibidem, p. 225.

⁵⁴⁰ Ibidem, p. 226.

⁵⁴¹ Ibidem, p. 227.

⁵⁴² Idem.

⁵⁴³ Ibidem, p. 229.

observadores por meio de imagens.⁵⁴⁴ Talvez seja possível aproximar essa ambiguidade daquela presente nas instalações de Turrell, nas quais os intensos estímulos sensoriais ampliam a percepção dos espectadores, provocando um grande impacto.

É interessante notar que, apesar de constituir uma “interface natural”, *Osmose* também abrange duas referências textuais que suspendem temporariamente seu caráter de simulacro. De acordo com a descrição de Grau,

as 20 mil linhas de código do programa criado para a obra são visíveis no ambiente virtual, dispostas em colunas colossais; e um espaço preenchido com fragmentos de texto – conceitos de natureza, tecnologia e corpos, todos escritos por pensadores como Bachelard, Heidegger e Rilke, cujas ideias permaneceram intocadas pelos desenvolvimentos revolucionários recentes relativos à imagem. A visibilidade do programa de computador não prejudica em substância a experiência imersiva; revela parcialmente as fundações binárias dos espaços da imagem e, assim, conscientiza o observador das origens da ilusão.⁵⁴⁵

Assim, ao revelar parcialmente a estrutura subjacente à obra, essas referências textuais resguardam certa possibilidade de distanciamento crítico. Nesse sentido, talvez seja possível sugerir uma analogia com os filmes de luz sólida. As luzes possibilitam a imersão ao mesmo tempo em que a visibilidade do projetor funciona como um lembrete da estrutura que sustenta a obra. Aqui as considerações do autor parecem alinhar-se à avaliação de Foster acerca do sublime tecnológico, já que avaliam a importância do esclarecimento dos mecanismos que geram a ilusão em obras de arte contemporâneas mediadas pelo pensamento técnico-racional.

Mas será que apenas ao mostrar as estruturas subjacentes a determinado sistema é que as obras de arte poderiam exercer um papel subversivo aos sistemas de poder? Grau auxilia na resposta desse ponto ao considerar que “a aparência das imagens raramente revela alguma informação sobre o código em que se baseia”. Assim, acrescenta que, “apesar de as convenções de armazenamento determinarem com precisão o tipo a que pertence determinado arquivo, uma quantidade de dados incrivelmente diferente pode existir sem afetar de forma alguma a aparência da imagem”.⁵⁴⁶ Se considerarmos que a maior parte das obras não revela sua manufatura, sobretudo quando produzidas com tecnologias digitais mais recentes, é preciso questionar se não haveria outro caminho possível para a realização de uma obra engajada na contraposição à tendência que neutraliza a percepção.

Ratificando as considerações de Benjamin acerca da ampliação da percepção, Grau observa que

recentes descobertas da neurobiologia propõe que aquilo que chamamos de realidade é de fato apenas uma afirmação sobre o que podemos realmente observar. Qualquer observação depende dos nossos limites mentais e físicos individuais e de nossas

⁵⁴⁴ GRAU, 2007, p. 229.

⁵⁴⁵ Ibidem, p. 223.

⁵⁴⁶ Ibidem, p. 294

observações teóricas e científicas. Somente dentro dessa estrutura somos capazes de fazer as observações que nosso sistema cognitivo, dependendo desses limites, permite-nos observar.⁵⁴⁷

Nesse sentido, caberia ao artista auxiliar o espectador na ampliação de sua percepção e, conseqüentemente, de sua capacidade cognitiva, usualmente tão incapacitada pela ordem do espetáculo. Essa função poderia ser realizada com o uso de imagens técnicas e seus aparelhos, dado que podem funcionar como máquinas de tradução de impressões sensórias e ferramentas de pensamento. Grau examina que a relação particular entre artista e computador seria responsável por produzir “concepções” por meio de diálogos com os sistemas em busca de “possíveis” atualizações.

Essa ideia parece ecoar as considerações de Flusser quanto à noção de caixa-preta, que se refere diretamente ao complexo formado pela relação entre aparelho e operador. Nesse complexo, o operador estaria sempre em busca de resultados “improváveis” no funcionamento corriqueiro dos aparelhos. A rima entre ambos os autores se torna ainda mais proeminente quando Grau afirma que “o artista agora opera no campo de força entre o domínio da ferramenta utilizada e a emancipação do poder normativo da ferramenta, isto é, sua domesticação”.⁵⁴⁸ Trata-se, portanto, de termos distintos para se referir à relação de combate e colaboração com aparelhos, antevista por Flusser. Por um lado, os aparelhos suscitam o domínio de suas ferramentas, isto é, de sua usabilidade por parte do artista. Por outro, o artista o “domestica” apenas quando se emancipa de seu uso, ou seja, apenas quando joga contra a sua finalidade originária. Grau ressalta que

numa obra de arte virtual, além do fator da interação, é a interface, especialmente a interface natural, que representa o domínio central da criação artística, que pode ser implementada com *fins emancipatórios ou manipulativos*, ambas as opções tão intimamente interligadas que chegam a ser *quase inseparáveis*. Considerando o potencial sugestivo dos espaços imagéticos virtuais, a questão do desenho da interface, a conexão de dados ao corpo, adquire importância fundamental.⁵⁴⁹

Seu comentário pode ser aproximado da tese flusseriana novamente, a partir do reconhecimento do papel central que a interface exerce, podendo ser implementada com fins distintos. O que está em jogo são os afetos evocados pela superfície e os modos como os artistas despertam a consciência e mobilizam o inconsciente do espectador. Ao mesmo tempo, essa consideração de Grau reafirma uma possibilidade já aventada por Benjamin em relação ao cinema. Na primeira metade do século XX, o jogo consistia no modo como a câmera captava e montava as imagens do mundo através do cinema. No início do século XXI, novos dispositivos

⁵⁴⁷ GRAU, 2007, p. 36-37.

⁵⁴⁸ Ibidem, p. 302.

⁵⁴⁹ Ibidem, p. 400, grifo nosso.

digitais de criação estão à disposição do artista. Independentemente das inovações tecnológicas, o campo de disputa das imagens técnicas em sua dimensão política permanece quase inalterado, no sentido de que essas imagens podem ser usadas para emancipar ou alienar indivíduos. Caberia ao artista se inserir nesse campo de disputa para introduzir incertezas, questionamentos e incitar uma ampliação da percepção óptica, tátil e cognitiva aos espectadores abertos a um diálogo com a arte.

Portanto, tal como afirma Grau em relação à consideração de Sontag acerca do mundo ter “virado” a caverna de Platão, “a questão não é sair da caverna, pois não há como sair da história das mídias. Há somente mídias velhas e novas, tentativas velhas e novas de criar ilusões: é imperativo o engajamento crítico em sua história e em seu desenvolvimento futuro”.⁵⁵⁰ O que está em jogo são os modos de articulação da superfície por meio dos aparelhos. E acrescenta:

Na interação, os papéis oferecidos, conferidos ou forçados, ao usuário são um elemento essencial na percepção das condições de experiência – experiência tanto do ambiente, num mundo transformado pelas mídias, quanto do eu, constituído, como nunca antes, de um conjunto de ações em permanente expansão dentro de ambientes em contínua mudança. Os artistas jogam e trabalham no paradigma da ilusão, da semelhança com a vida e da presença em outros lugares. Sob as condições das novas mídias, buscam redescobrir o critério da auto-reflexão, a consciência do distanciamento e da percepção interiores.⁵⁵¹

Esse comentário sintetiza e atualiza os pressupostos desenvolvidos até agora, pois considera a recepção de obras interativas em analogia com outros modos de fruição, tal como a participação e a contemplação. Tal como concebemos, a contemplação refere-se à multiplicidade de sentidos na fruição de uma obra; a participação implica processos de manipulação física da obra⁵⁵²; e a interação envolve processos promovidos pela interatividade tecnológica.⁵⁵³ Haveria duas formas de interação, a endógena e a exógena.⁵⁵⁴ A primeira envolve os processos de interação entre elementos de um sistema inteligente. Trata-se das relações possibilitadas e pré-definidas em um programa. A segunda abrange a reação dos elementos de um sistema face às intervenções de um agente externo, como em uma instalação interativa na qual as ações do espectador desencadearão uma reação em cadeia em um determinado sistema. Em outros termos, a interação exógena refere-se à relação de combate e colaboração concebida por Flusser entre aparelhos e operadores. A nosso ver, o mais importante não é o predomínio de uma forma de

⁵⁵⁰ GRAU, 2007, p. 402.

⁵⁵¹ Ibidem, p. 403.

⁵⁵² Como na série *Bichos* (1960-1964), de Lygia Clark.

⁵⁵³ Cf. PLAZA, Júlio. “Arte e interatividade: Autor-obra-recepção”. (2001) In: *ARS*, v. 1 n. 2. São Paulo: dez. 2003.

⁵⁵⁴ Cf. COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. “A segunda interatividade: Em direção a novas práticas artísticas”. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

recepção sobre as outras, mas como o artista pode mobilizar os espectadores em direção à consciência e ao pensamento usando diferentes mídias.

Em síntese, as ideias de Grau, Flusser e Benjamin se aproximam da proposta de Foster em relação à importância de manter marcas da manufatura nas obras realizadas com alta mediação tecnológica. Ao mesmo tempo, porém, a avaliação desses autores sugere a possibilidade de usar novas tecnologias a favor de processos políticos emancipatórios sem que essa ação seja necessária. Mais importante do que deixar as marcas de realização seria, portanto, colaborar com a ampliação da percepção dos espectadores de modos diversos.

Tendo em vista a reconstrução desses pensamentos, é possível responder à questão colocada anteriormente acerca dos filmes de McCall, a saber: será que sua obra é totalmente destituída de qualquer caráter ilusório?

Como foi abordado anteriormente, o primeiro filme de luz sólida, *Line Describing a Cone*, foi realizado no contexto do cinema estrutural, cujo objetivo era chamar a atenção do espectador para elementos constituintes do cinema que geralmente permanecem em segundo plano no formato narrativo tradicional. Nas narrativas clássicas, o que se destaca é a história, composta de personagens, cujas ações fazem parte de uma trama que se desenvolverá de modo a apresentar o desfecho de um problema inicial. Há um forte elemento de identificação psicológica do espectador com o personagem, por conta de uma série de mecanismos vinculados especialmente à decupagem clássica e à representação de acordo com os prolongamentos sensórios-motores. Em uma linha completamente diferente, os artistas vinculados ao cinema estrutural distanciavam-se desse modelo de narrativa para explorar os elementos físicos do cinema, como a película, o projetor, a duração e as oposições entre luz e escuro. *Line Describing a Cone* fez parte dessa conjuntura, apresentando uma figura abstrata muito simples, um círculo, que se formava lentamente na tela de cinema. A partir do momento em que essa obra foi configurada como instalação, a atenção geralmente dada às imagens passou a ser dividida com o projetor e, sobretudo, com a projeção, que adquiriu uma corporeidade quase tão sólida quanto a do espectador. Essa qualidade fez com que um modo de fruição inédito se formasse. Mesmo não sendo possível modificar os véus de luz, o espectador busca tocá-los. Essa intenção se deve ao fascínio que produzem. Deste modo, ao mesmo tempo em que o espectador passa a estar ciente dos elementos materiais que compõem o cinema, encanta-se com essa figura formada pela luz no espaço. É como se, ao mesmo tempo, essa obra operasse um esclarecimento da caixa-preta e a constituição de uma superfície improvável, nos termos de Flusser.

Esse encanto ou fascínio ganhou amplitude conforme mais fontes de luz foram agregadas às instalações e as figuras se tornaram mais diversificadas. Se uma obra como *Long Film*

for Ambient Light fornece um exemplo de instalação quase minimalista, com luzes ambientes e sutis diretrizes de envolvimento do espectador com a obra, *Long Film for Four Projectors* intensifica o caráter imersivo dos filmes de luz sólida, em certa medida já presente em *Line Describing a Cone*. Esse caráter imersivo pode ser caracterizado pelo momento em que o espectador passa a fazer parte do filme. Assim como nas instalações de realidades virtuais, o espectador adentra a imagem formada pelo conjunto dos véus de luz e se envolve com o seu ambiente. A diferença é que os filmes de luz sólida não são interativos, como geralmente é o caso das realidades virtuais. Independente disso, a experiência da instalação é imersiva, ou seja, o espectador anda pelo espaço, reconhece seus elementos e explora o encontro com os véus de luz. Se considerarmos os termos de Benjamin, os filmes de luz sólida sugerem uma recepção óptica, quando visualizamos e reconhecemos os elementos, e tátil, quando percorremos o espaço da instalação, envolvidos inconscientemente pelos véus de luz. Trata-se de uma fruição que se constitui no encontro entre todos esses elementos, através dos sentidos da visão e do tato.

A tendência à imersão, com a recepção multissensorial que suscita, já podia ser observada em obras anteriores de McCall. É isso que sugere nosso breve comentário acerca da série fotográfica *Smoke without Fire* e das performances de *Fire Cycles*. Em ambos os casos, as imagens envolvidas por fumaça evocam uma sensação de suspensão no espaço e no tempo.⁵⁵⁵ A fumaça não é índice de perigo, como seria no caso de uma queimada, mas constituinte de um afeto. Lembremos aqui da relação entre visível e legível comentada por Deleuze acerca das dimensões da imagem – “Não é sangue, é vermelho”, diz Godard. De modo similar, a fumaça traz a sensação de um limiar entre material e imaterial, reforçando o teor tátil das obras. Esse teor permeia todos os filmes de luz sólida, que, como vimos, são constituídos na relação entre diversas linguagens artísticas, especialmente as artes visuais e a escultura.

Meeting you Halfway e *Between you and I* parecem sintetizar esses e outros elementos previamente observados na análise das demais obras de McCall. Essas duas instalações mantêm em tensão diversos aspectos, tais como uma recepção multissensorial resultante da combinação entre linguagens artísticas e o jogo de aproximações e distinções entre arte e espetáculo. Especialmente, indicam a constituição de um interstício, isto é, um espaço intermediário, que se forma especialmente na instalação, entre seus aspectos materiais e imateriais e o espectador. É como se ambos constituíssem, juntos, uma presença única que envolve todos os demais encontros mencionados, por exemplo, entre imagem, projetor e projeção; entre linguagens artísticas; entre visão e tato; entre recepção óptica, tátil e cognitiva. Essa presença reúne aspectos conscientes e inconscientes, tal como tentamos mostrar. É por isto que a obra de McCall sugere

⁵⁵⁵ Cf. WISNIK, Guilherme. *Dentro do nevoeiro*. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

o ultrapassamento dos pressupostos do sublime tecnológico, tal como conceituado por Foster: não apenas porque resistem à alienação vinculada ao espetáculo, mas porque demandam que o espectador se coloque em estado de presença ao mesmo tempo atenta e distraída, nos termos benjaminianos. É essa oscilação da ilusão que torna seus filmes distintos do espetáculo e que lança luz sobre a relação de colaboração e combate que buscamos destacar ao longo de nossa tese. As obras analisadas parecem, assim, reforçar a potência do “autômato espiritual” no cinema, tal como abordado por Deleuze, já que sugerem um circuito de choque sensorial e pensamento consciente nas imagens.

Enfim, a obra de McCall parece desenvolver o potencial observado pelos autores comentados em relação à politização da arte, sem, contudo, operar no campo da representação, isto é, da mimese cinematográfica da imagem-movimento. Tal como abordado anteriormente, ela se constitui como um espaço intermediário entre linguagens, que tornam sua recepção, ao mesmo tempo, óptica e tátil. Esses modos de fruição combinados permitem, além disso, que suas instalações sejam também cognitivas. O espectador é levado para um estado de atenção inusual, no qual se conscientiza das formas, dos volumes, do espaço, da presença dos demais espectadores e de si próprio, ao observar as mudanças que suas ações acarretam nos véus de luz, sombras e figuras. Sua obra gera um estado de presença, que poderia sugerir a principal diferença entre sua poética e os espetáculos de efeitos sensoriais que apartam o espectador de si. É como se suas imagens de tempo restituíssem o corpo a uma presença individual e compartilhada, não para uma exploração desmedida e hedônica do presente, mas para um cuidado de si, do outro e do mundo, efetuando um movimento contrário à alienação do simulacro.

5. Considerações finais

O que significa a passagem do regime estético da representação para o regime estético da simulação? Essa questão, colocada na introdução, foi desenvolvida ao longo da tese, por meio das análises interpretativas de obras que operam no campo da simulação, isto é, em um sistema marcado por um intenso conflito de imagens híbridas e tendências sociais que podem ser compreendidas através de uma atualização dos seguintes termos benjaminianos: a estetização da política e a politização da arte.

A breve lembrança que realizamos na introdução forneceu indicações sobre as reverberações sociais da emergência e consolidação das imagens técnicas. Como foi abordado anteriormente, a mimese deu lugar a impressões do real, que foram intensificadas à medida que as imagens pareciam denotar uma relação cada vez mais direta com os referentes. Em suma, a fotografia, o cinema e o vídeo auxiliaram na formação de uma percepção que vê nas imagens algo correspondente com a realidade, em certo sentido, até mesmo hiper-real.

No final do século XX, essa impressão de realidade relacionada com a aderência do referente na imagem foi completamente modificada pelo aparecimento das imagens de síntese. Isso porque elas resultam de uma nova forma de criação, fundamentada em modelos matemáticos, ao invés da reprodução das aparências por um processo de captação da luz. Nesse sentido, elas podem ser compreendidas como expressões máximas do pensamento técnico-racional. Por constituírem-se independentemente da relação de semelhança com o mundo, em termos visuais, as imagens de síntese possibilitam o surgimento do regime estético da simulação, isto é, uma nova ordem das imagens fundamentada pela sua autogeração por meio de processos de abstração científica, tais como cálculos e algoritmos.

O caráter técnico de ambos os regimes explica parte das mudanças operadas de uma ordem imagética para a outra, mas não dá conta da complexidade resultante na esfera social. A partir do momento em que todas as imagens passam para o campo do digital em um processo de intensa hibridação (como mostra Couchot), a diferença dos modos de concepção das imagens entre o regime da representação e o regime da simulação torna-se irrelevante. É por isso que remetemos ao pensamento de Benjamin, Adorno, Virilio, Deleuze, Baudrillard, Perniola, Sontag, Flusser e Crary em nossa introdução. Esses autores articulam a emergência das imagens técnicas com a propagação de determinados modos de vida e notam que a repercussão dessas imagens na esfera social tem relação direta com os estágios do capitalismo, uma vez que os desenvolvimentos implicados nas novas imagens também se vinculam aos modos de produção e circulação de bens e serviços, através de estratégias de *marketing*.

Esse breve panorama nos auxiliou na caracterização de um conflito de imagens relevante no início do século XXI. Esse conflito é especialmente marcado pela relação entre a propagação de imagens técnicas que visam neutralizar a percepção (simulacro, clichê) e tentativas de resistir a essa tendência, encontradas, por exemplo, nas artes. Nesse contexto, destacamos as poéticas tecnológicas e propomos analisar a obra de três artistas que pensamos oferecer modos distintos de afetar o espectador, por meio da superfície das imagens, em uma tentativa de ampliar seu pensamento crítico, ao invés de circunscrevê-lo.

Para nossa análise das poéticas tecnológicas de Harun Farocki, Bill Viola e Anthony McCall consideramos, especialmente, duas considerações flusserianas e uma deleuziana.

A primeira proposta flusseriana concerne ao artista, que deve jogar com os aparelhos, subvertendo continuamente suas regras. Isso não implica necessariamente a exposição e transformação da tecnologia subjacente, mas a produção de imagens inesperadas no funcionamento usual dos aparelhos aos quais se vinculam. Os espectadores dificilmente compreendem os pormenores técnicos que fundamentam as imagens, e esse entendimento não é determinante na sua fruição. Por isso, o desafio seria justamente usar os aparelhos para constituir superfícies que inquietam, de modo contrário às suas operações prováveis (articuladas com a tendência de estetização da política).

A segunda observação de Flusser utilizada na tese refere-se à tarefa do crítico. Buscamos desenvolver uma interpretação à luz dessa tarefa, isto é, o deciframento das imagens em relação aos aparelhos nos quais são concebidas. Isso significa que nossa tese buscou a compreensão dos aspectos simbólicos, técnicos, estéticos e políticos envolvidos nas obras analisadas, para caracterizar imagens de tempo respectivas, as quais possuem uma dimensão política resistente ao regime do simulacro.

É nesse sentido que Deleuze contribui com os conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo. O primeiro tipo de imagem corresponde ao regime do simulacro e o segundo, às possibilidades de resistência contra sua hegemonia. Ao longo de nossas análises, buscamos verificar as operações poéticas, especialmente em sua qualidade temporal. Essa escolha deveu-se ao entendimento de que é preciso investigar possibilidades de afetar os espectadores na superfície das imagens. Os artistas presentes na tese nos oferecem caminhos diferentes para a verificação dessa ideia, os quais foram explorados nos capítulos, na caracterização de modalidades de imagens de tempo.

Ressaltamos nossa busca por desenvolver uma metodologia de análise que inicia com a descrição das obras e é formulada por análises interpretativas, as quais utilizam o pensamento de determinados autores como auxílio para o entendimento das questões suscitadas pelas obras.

Essa escolha deve-se à compreensão de que a teoria da arte deve servir primordialmente de suporte para a interpretação dos objetos, não de fundamentação para a qual os objetos operariam como ilustração. Isso não significa renegar a investigação teórica ou colocá-la em um lugar de menor importância, pelo contrário, implica valorizá-la em sua relação com as obras. Nosso papel configura-se, assim, como mediador entre a prática e a teoria. Quer dizer, atuamos na descrição, análise e interpretação das operações poéticas efetuadas pelos artistas, com o auxílio de autores que permitem um aprofundamento das questões evocadas por meio das obras. É por isso que, em nossa pesquisa, a inserção dos artistas em determinadas tradições torna-se menos importante. Trata-se de uma tentativa de abordar aspectos das imagens de modo mais abrangente e interdisciplinar, tendo em vista a complexidade do conflito das imagens que se configura no início do século XXI.

É, portanto, através desse modo de análise que buscamos caracterizar as imagens de tempo respectivas às poéticas dos artistas selecionados. Como vimos, as imagens de tempo da restituição provocam a conscientização acerca dos diversos aparelhos que agem no controle e vigilância dos indivíduos. Esses aparelhos estão espalhados, vinculados a produtos audiovisuais, nas esferas do cinema, propaganda e *marketing*. As obras de Farocki nos convidam a verificar como as imagens técnicas articulam modos de controle e vigilância, instigando o pensamento e, ao mesmo tempo, desafiando-nos com relação à nossa própria impotência de pensar.

Em uma linha completamente distinta, as imagens de tempo do nada nos interpelam diante da finitude. Tendo isso em vista, as obras de Viola evocam a angústia que nos predispõe à consideração sobre o nada. Ao mostrarem as passagens do tempo através do alargamento do instante, elas possibilitam a transfiguração do nada como pura negação em afirmação da vida. Deste modo, instigam-nos a repensar os encaminhamentos prováveis de nossa existência.

Por sua vez, as imagens de tempo da presença em McCall demandam-nos um comparecimento completo, em nossos aspectos conscientes e inconscientes, em sua recepção. A fruição gerada pelos filmes de luz sólida tende a ressaltar um estado, ao mesmo tempo, atento e distraído, que oscila entre a ilusão e a conscientização. Em certo sentido, é como se a poética de McCall colaborasse no resgate de nossa corporeidade.

Com essas análises, tentamos mostrar diferentes modos de ampliar a percepção, a partir da criação de imagens de tempo que rompem com os clichês, reforçados pelos prolongamentos sensório-motores contidos em produtos da indústria cultural. É deste modo que as dimensões políticas das obras de Farocki, Viola e McCall se constituem emancipatórias. Em todos os casos, os artistas operam no regime da simulação, pois não se trata mais da relação de semelhança com o mundo, mas em modos de movimentar o corpo sensório-cognitivo de cada

um para suscitar um envolvimento mais ativo conosco e com o mundo, tirando-nos de um estado amortecido ao qual os estímulos monótonos do simulacro induzem. Isso não significa, por exemplo, que a imagem óptica foi abolida, mas que a questão reside em *como* sensibiliza o espectador.

Em síntese, a passagem do regime estético da representação para o regime estético da simulação implica mudanças técnicas que, por um lado, rompem com o paradigma óptico, mas, por outro, amplificam o conflito de imagens que já se delineava no século XX com a fotografia, o cinema e o vídeo. É isto que significa primordialmente a passagem entre esses regimes: a transformação de todas as imagens em digitais, aprofundando uma tensão entre modos de fruição e tendências que ora buscam a padronização da percepção, ora resistem a essa inclinação, propiciando a conscientização do espectador diante de seus limites e possibilidades de atuação em relação aos diversos aparelhos existentes. Nesse contexto, o domínio dos aspectos técnicos dos aparelhos deve ser traduzido em imagens, quer dizer, superfícies que transbordam das telas e atingem o espectador na integridade de seu corpo sensório-cognitivo.

6. Referências

6.1. Filmografia

6.1.1. Obras de Harun Farocki

- Auge/Maschine. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2000. (23 min.).
- Auge/Maschine II. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2001. (15 min.).
- Auge/Maschine III. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2003. (25 min.).
- Die Schöpfer der Einkaufswelten. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2001. (72 min.).
- Ein Bild. Berlin-West: Harun Farocki Filmproduktion, 1983. (25 min.).
- Ein Tag im Leben der Endverbraucher. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 1993. (44 min.).
- Ich glaubte Gefangene zu sehen. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2000. (23 min.).
- Parallele. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2012. (16 min.).
- Parallele II. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2014. (9 min.).
- Parallele III. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2014. (7 min.).
- Parallele IV. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 2014. (11 min.).
- Schnittstelle. Berlin: Harun Farocki Filmproduktion, 1995. (23 min.).

6.1.2. Obras de Bill Viola

- Catherine's Room. Long Beach: Bill Viola Studio, 2001. (19 min.).
- Five Angels for the Millennium. Long Beach: Bill Viola Studio, 2001. (50 min.).
- He Weeps for You. New York, 1976.
- Heaven and Earth. Long Beach: Bill Viola Studio, 1992.
- Information. New York, 1973. (30 min.).
- Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity. Long Beach: Bill Viola Studio, 2013. (19 min.).
- Ocean Without a Shore. Long Beach: Bill Viola Studio, 2007. (90 min.).
- Passage. Long Beach: Bill Viola Studio, 1987. (390 min.).
- The Passing. Long Beach: Bill Viola Studio, 1991. (54 min.).
- The Quintet of the Astonished. Long Beach: Bill Viola Studio, 2000. (16 min.).
- The Tree of Knowledge. Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, 1997.

6.1.3. Obras de Anthony McCall

Between You and I. New York, 2006. (32 min.).
 Fire Cycles III. Oxford, 1974.
 Line Describing a Cone. New York, 1973. (30 min.).
 Long Film for Ambient Light. New York, 1975. (1440 min.).
 Long Film for Four Projectors. New York, 1974. (320 min.).
 Meeting You Halfway. New York, 2009.
 Smoke without Fire. 1972-2018.

6.2. Bibliografia

ADORNO, Theodor W. “A indústria cultural”. (1967) In: COHN, Gabriel. (Org.) *Theodor Adorno: sociologia*. São Paulo: Ática, 1986, p. 92-99.

_____. “Notas sobre o filme”. (1966) In: COHN, Gabriel. (Org.) *Theodor Adorno: sociologia*. São Paulo: Ática, 1986, p. 100-107.

_____. *Teoria estética*. (1970) Lisboa: Edições 70, 2008.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. (1944) Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALMEIDA, Fernanda A. de. “A liberdade na poética tecnológica de Harun Farocki”. In: *Rapsódia. Almanaque de filosofia e arte*, n. 12. São Paulo, 2018, p. 45-64.

_____. “Cinema e arte contemporânea: da sala contemplativa aos dispositivos interativos”. In: *Revista Movimento*, n. 8. São Paulo: jul. 2017, p. 07-22.

_____. “Guerra das luzes: visão e olhar na obra de Harun Farocki”. In: *MODOS. Revista de história da arte*, v. 3, n. 1. Campinas: jan. 2019, p. 163-178.

_____. “Imagem-som: Multiplicidade temporal em Bill Viola”. In: ARANHA, Carmen; LEITE, Edson; RODOLFO, Guilherme W. (Org.) *MusicArte: campo dos sentidos*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2017, p. 189-201.

_____. *Machinima: entre a narrativa e a experimentação*. 2014. 119 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

ALMEIDA, Fernanda A. de; FABBRINI, Ricardo N. “O que há para ver na imagem que temos diante de nós? Entrevista com Ricardo Nascimento Fabbri”. In: *Prometeica: revista de filosofia y ciencias*, n.º 17, 2018, p. 111-115.

- ALTER, Nora M. "The Political Im/perceptible in the Essay Film: Farocki's Images of the World and the Inscription of War". In: *New German Critique*, n. 68. Durham: Duke University Press, 1996, p. 165-192.
- ARAÚJO, Mateus. "A mise en scène do pensamento em Godard". In: *La Furia Umana*, 33, 2018.
- BARROS, Anna. *A arte da percepção: um namoro entre a luz e o espaço*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 1999.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara*. (1980) Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. (1981) Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- _____. *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem*. (1997) Porto Alegre: Sulinas, 2011.
- BAZIN, André. *O que é cinema?* (1985) São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- _____. "Ontologia da imagem fotográfica". In: XAVIER, Ismail. (Org.) *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 1983.
- BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". (1936) In: *Magia e técnica, arte e política. Ensaaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994a.
- _____. "Pequena história da fotografia". (1931) *Magia e técnica, arte e política. Ensaaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994b.
- BENTHAM, Jeremy et al. *O panóptico*. Organização de Thomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.
- BLÜMLINGER, Christa. "An Archeologist of the Present". In: *e-flux*, n. 59, nov. 2014.
- _____. "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. 148-161.
- _____. "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.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins, 2009.
- BRITO, Luciana (Galeria). *Anthony McCall*. São Paulo: Luciana Brito Galeria, 2011.
- BÜCHNER, Hartmut. (Org.) *Japan und Heidegger: Gedenkschrift der Stadt Messkirch zum hundertsten Geburtstag Martin Heidegger*. Sigmaringen: Jan Thorbecke Verlag, 1989.
- CABRAL, Alexandre Marques. *Fenomenologia da experiência mística: mística, anti-metafísica e existência à luz de Mestre Eckhardt e do zen budismo*. Rio de Janeiro: Via Verita, 2016.
- CORRIGAN, Timothy. *O filme-ensaio: desde Montaigne e depois de Marker*. Campinas: Papirus, 2015.
- COUCHOT, Edmond. *A natureza da arte: o que as ciências cognitivas revelam sobre o prazer estético*. (2012) São Paulo: Editora Unesp, 2018.

- _____. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- _____. “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração”. In: PARENTE, André. (Org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: 1993, Editora 34.
- COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. “A segunda interatividade: Em direção a novas práticas artísticas”. In: DOMINGUES, Diana. (Org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- CRARY, Jonathan. *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. (2013) São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- _____. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. (1999) São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- _____. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. (1990) Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- CRUZ-NEIRA, C. et al. “Surround-screen Projection-based Virtual Reality: the Design and Implementation of the Cave”. In: *ACM SIGGRAPH’93, Computer Graphics Proceedings*. New York: ACM SIGGRAPH Papers, 1993, p. 135-142.
- DALLMAYR, Fred. “Nothingness and Sunyata: a Comparison of Heidegger and Nishitani”. *Philosophy East and West*, n. 42. Honolulu: University of Hawai’i Press, 1992, p. 37-48.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. (1992) Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DECKER-PHILLIPS, Edith. *Paik Video*. (1988) Barrytown, NY: Station Hill Press, 2010.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1. A imagem-movimento*. (1983) São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- _____. *Cinema 2. A imagem-tempo*. (1985) São Paulo: Editora Brasiliense, 2013.
- _____. *Conversações: 1972-1990*. (1990) São Paulo: Editora 34, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. “Devolver uma imagem”. In: ALLOA, Emmanuel. (Org.) *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.
- DUARTE, Theo. “O cinema estrutural norte-americano (1965-1972): sobre os debates em torno do termo”. In: MOURÃO, Patrícia; DUARTE, Theo. (Org.) *Cinema estrutural*. São Paulo: Caixa Cultural, 2015, p. 42-62.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- _____. “La question vidéo face au cinéma: délacements esthétiques”. In: BEAU, Frank; DUBOIS, Philipe; LEBLANC, Gerard. *Cinéma et dernières technologies*. Paris and Brussels: De Boeck, 1998.
- _____. *O ato fotográfico e outros ensaios*. (1990) Campinas, SP: Papirus, 2012.

- _____. “Um ‘efeito cinema’ na arte contemporânea”. In: COSTA, Luiz Cláudio da. (Org.) *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, Faperj, 2009.
- ECO, Umberto. *Obra aberta*. (1965) São Paulo: Editora Perspectiva, 1968.
- EHMAN, Antje; ESHUN, Kodwo. (Org.) *Harun Farocki: Against what? Against whom?* Köl: Köning Books, 2010.
- EHMANN, Antje; GUERRA, Carles. (Ed.) *Harun Farocki: Another Kind of Empathy*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 2016.
- ELSSAESSER, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. (2018) São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.
- _____. “Simulação e o trabalho da invisibilidade: Paralelo I-IV de Harun Farocki”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017.
- _____. (Edit.) *Harun Farocki: Working on the Sight-lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004.
- ELSSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. *Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos*. Campinas: Papirus, 2018.
- FABBRINI, Ricardo Nascimento. “Imagem e enigma”. In: *Viso: cadernos de estética aplicada*, v. X, n. 19, jul-dez 2016a.
- _____. “O que está acontecendo com as imagens? arte, mídia e educação em Jean Baudrillard”. In: *Filosofia e educação*, v. 8, n. 1, fev-mai 2016b.
- _____. “Ponto crítico - Livro - Pele e estrutura”. In: *Folha de São Paulo (Ilustríssima)*. São Paulo, 07 jun. 2015.
- _____. *A arte depois das vanguardas*. São Paulo: Ed. Unicamp, 2002.
- 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”. (2002) *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.
- _____. *Imprint / Writings*. Edited by Susanne Gaensheimer & Nicolaus Schfhausen. New York: Lukas & Sternberg, 2001.
- _____. “O novo construtivismo. Harun Farocki e Erika Balsom conversam sobre Paralelo I-IV”. In: ALMEIDA, Jane; ARANTES, Priscila; MORAN, Patrícia. *Harun Farocki: programando o visível*. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2017b.

- _____. “Trailers escritos” In: MOURÃO, Dora G.; BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia. (Org.) *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010, p. 64-97.
- FAROCKI, Harun; STEYERL, Hito. *A Magical Imitation of Reality*. Edited by Johanna Fiduccia. Mailand: Kaleidoscope Press, 2011.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. (1983) São Paulo: Annablume, 2011.
- _____. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- _____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. (1985) São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. (1975) Petrópolis: Vozes, 2014.
- FOSTER, Hal. *O complexo arte-arquitetura*. (2011) São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- _____. *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX*. (1996) São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- _____. “Vision Quest: The Cinema of Harun Farocki”. In: *Artforum*, nov. 2004.
- FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, Benjamin H. D. *Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. London: Thames & Hudson, 2004.
- GENARO, Ednei; PINHO, Virgínia. *Harun Farocki: o trabalho com as imagens*. Fortaleza, 2017.
- GIDAL, Peter. (Edit.) *Structural Film Anthology*. London: British Film Institute, 1976.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. (2003) São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.
- GROTENHUIS, Elizabeth Ten. “Something Rich and Strange: Bill Viola’s Uses of Asian Spirituality”. In: TOWNSEND, Chris. *The Art of Bill Viola*. London: Thames & Hudson, 2004, p. 160-179.
- HAN, Byung-Chul. *No enxame: perspectivas do digital*. (2013) Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- _____. *Sociedade da transparência*. (2012) Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- HANHARDT, John. PEROV, Kira. (Ed.) *Bill Viola*. New York: Thames and Hudson, 2015.
- _____. *Bill Viola*. (2015) São Paulo: Sesc Edições, 2018.
- HANSEN, Miriam. “Benjamin, cinema e experiência: a flor azul na terra da tecnologia”. (1987) In: BENJAMIN, Walter et al. *Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012, p. 223-273.
- HAUSER, Arnold. *História social da arte e da literatura*. (1953) São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- HEIDEGGER, Martin. “A questão da técnica”. *Ensaio e conferências*. (1949) Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2008a, p. 11-38.

- _____. “De uma conversa sobre a linguagem entre um japonês e um pensador”. (1953-1954) *A caminho da linguagem*. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2008a, p. 71-120.
- _____. “O que quer dizer pensar?”. *Ensaio e conferências*. (1952) Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2008c, p. 111-124.
- _____. *Ser e tempo*. (1927) Campinas: Editora da Unicamp; Rio de Janeiro: Vozes, 2012.
- _____. *Serenidade*. (1959) Tradução de Maria Madalena Andrade e Olga Santos. Lisboa: Instituto Piaget, D.L., 2000.
- _____. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York and London: Garland Publishing, Inc., 1977.
- HEINE, Steven. “Philosophy for an ‘Age of Death’: the Critique of Science and Technology in Heidegger and Nishitani”. *Philosophy East and West*, n. 40. Honolulu: University of Hawai’i Press, 1990, p. 175-191.
- HEISIG, James W. *Philosophers of Nothingness: an Essay on the Kyoto School*. Honolulu: University of Hawai’i Press, 2001.
- HOBBS, Robert. “Anthony McCall’s Cybernetic Systems”. In: *Anthony McCall: Solid Light, Performance and Public Works*. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2017.
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.
- _____. *A cultura do dinheiro: ensaio sobre a globalização*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- _____. “Pós-modernidade e sociedade de consumo”. In: *Novos estudos CEBRAP*, n. 12. São Paulo: jun. de 1985.
- JANKOV, Sonja. “Traumatic Sublime: Genealogy of the Term and Relation to Contemporary Art and Media”. In: *Art+Media. Journal of Art and Media Studies*, n. 9. Serbia: apr. 2016.
- JIMENEZ, Marc. *O que é estética?* São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 1999.
- KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense, 1993.
- KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. (2007) São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- KIDEL, Mark. *Bill Viola: The Eye of the Heart*. BBC, 2003, 59’06”.
- LEVIN, Thomas Y.; FROHNE, Ursula; WEIBEL, Peter. (Ed.) *Ctrl [Space]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: ZKM, Center for Art and Media; Cambridge: The MIT Press, 2002.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. (1997) São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. *O que é o virtual*. (1995) São Paulo: Ed. 34, 1998.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

- LYOTARD, Jean-François. “Algo assim como: comunicação... sem comunicação”. In: PARENTE, André. (Org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 258-266.
- _____. *O inumano: considerações sobre o tempo*. (1988) Lisboa: Editorial Estampa, 1989.
- _____. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.
- _____. *O pós-moderno explicado às crianças*. Lisboa: Dom Quixote, 1993.
- LOPARIC, Zeljko. “A Escola de Kyoto no Brasil”. In: *A Escola de Kyoto e o perigo da técnica*. Campinas: DWW Editorial, 2008.
- _____. “Heidegger e a filosofia da finitude”. In: *Revista Latinoamericana de Filosofia*, vol. XVII, n. 1. 1991, p. 21-41.
- PERNIOLA, Mario. *Do sentir*. (1991) Lisboa: Editorial Presença, 1993.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- MACHADO, Roberto. *Deleuze, a arte e a filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- MARRA, Michael. *Modern Japanese Aesthetics: a Reader*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 1999.
- _____. “On Japanese Things and Words: An Answer to Heidegger's Question”. In: *Philosophy East and West*, v. 54, n. 4. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2004, p. 555-568.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MATSUMARU, Hisao. “O pensamento de Nishitani e o Budismo”. In: NETO, Antonio Florentino; JR. Oswaldo Giacoia. *Budismo e filosofia em diálogo*. Campinas, SP: Editora Phi, 2014, p. 11-37.
- McCALL, Anthony. “Line Describing a Cone and Related Films”. In: *October, Vol. 103*. The MIT Press, 2003.
- McCALL, Anthony; DASGUPTA, Gautam. “Interview: Formalist Cinema and Politics”. In: *Performing Arts Journal*, vol. 1, n. 3. 1977.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. (1964) São Paulo: Editora Cultrix, 1974.
- MELLO, Jamer. “Vigilância e controle na obra de Harun Farocki”. In: *Significação: revista de cultura audiovisual*, n. 49, jan-jun, 2018, p. 131-148.
- MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- MICHELAZZO, José Carlos. “Ser e Sunyata: os caminhos ocidental e oriental para a ultrapassagem do caráter objetificante do pensamento”. In: LOPARIC, Zeljko. (Org.) *A Escola de Kyoto e o perigo da técnica*. Campinas: DWW Editorial, 2008.

- MOURÃO, Patrícia; DUARTE, Theo. (Org.) *Cinema estrutural*. São Paulo: Caixa Cultural, 2015.
- NAGIB, Lúcia; PARENTE, André. (Org.) *Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano*. São Paulo: Marco Zero: Cinemateca Brasileira, 1990.
- NETO, Antonio Florentino. “Recepção e diálogo: Heidegger e a filosofia japonesa contemporânea”. In: *Natureza Humana*, n. 10. 2008, p. 147-160.
- NETO, Antonio Florentino; JR., Oswaldo Giacoia. (Org.) *Heidegger e o pensamento oriental*. Campinas; Uberlândia: Editora Phi; Edufu, 2016.
- _____. *O nada absoluto e a superação do niilismo: os fundamentos filosóficos da Escola de Kyoto*. Campinas: Editora Phi, 2013.
- NISHIDA, Kitaro. *Ensaio sobre o bem*. (1911) Campinas: Editora Phi, 2016.
- NISHITANI, Kenji. *Religion and Nothingness*. Los Angeles: University of California Press, 1983.
- NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Editora Ática, 2002.
- _____. *Heidegger*. Organização e apresentação de Vitor Sales Pinheiro. São Paulo: Edições Loyola 2016.
- PANTENBURG, Volker. *Farocki / Godard: Film as theory*. (2006) Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.
- PARKES, Graham. (Org.) *Heidegger and Asian thought*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 1987.
- PELBART, Peter Pál. *O tempo não-reconciliado: imagens de tempo em Deleuze*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- PLAZA, Júlio. “Arte e interatividade: Autor-obra-recepção”. (2001) In: *ARS*, v. 1 n. 2. São Paulo: dez. 2003.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. (2008) São Paulo: Editora WMF Martis Fontes, 2012.
- _____. *O destino das imagens*. (2003) Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- REINHARDT, May. *Heidegger's Hidden Sources: East Asian Influences on his Work*. London/New York: Routledge, 1996.
- ROVAI, Mauro Luiz. *Imagem, tempo e movimento: os afetos “alegres” no filme O Triunfo da Vontade de Leni Riefenstahl*. São Paulo: Associação Editorial Humanitas: Fapesp, 2005.
- SAKAI, Kazuya. “O teatro Nô”. (1968) In: *Afro-Ásia*, n. 10-11, 1970.
- SILVA, Mateus Araújo. “Adorno e o cinema: um início de conversa”. In: *Novos estudos CEBRAP*, n. 54, jul. 1999, p. 114-126.
- SILVERMAN, Kaja; FAROCKI, Harun. *Speaking about Godard*. New York: New York University Press, 1998.

- SITNEY, P. Adams. “O cinema estrutural”. In: MOURÃO, Patrícia; DUARTE, Theo. (Org.) *Cinema estrutural*. São Paulo: Caixa Cultural, 2015, p. 10-38.
- SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- _____. *Sobre fotografia: ensaios*. (1977) São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. (2000) Campinas: Papirus, 2013.
- TANABE, Hajime. “Momenti Mori”. In: *Philosophical Studies in Japan*. 1959.
- _____. *Philosophy as Metanoetics*. Translated by Valdo Viglielmo and James W. Heisig. Berkeley: University of California Press, 1986.
- TANIZAKI, Junichiro. *Em louvor da sombra*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017.
- VATTIMO, Gianni. *A sociedade transparente*. (1989) Lisboa: Relógio d’água, 1992.
- VIOLA, Bill. “O som da linha de varredura”. In: *Cadernos de subjetividade*, n. 11. São Paulo, 2003.
- _____. *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994*. (1995) Edited by Robert Violette in collaboration with the author. Cambridge: The MIT Press; London: Anthony d’Offay Gallery, 2002.
- VIRILIO, Paul. *A bomba informática*. (1998) São Paulo: Estação Liberdade, 1999.
- _____. *A máquina de visão*. (1988) Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- _____. *Estética da desapareição*. (1979) Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.
- _____. *Guerra e cinema: logística da percepção*. (1983) São Paulo: Boitempo, 2005.
- _____. “Fin de l’histoire, ou fin de la géographie ? Un monde surexposé”. In: *Le Monde diplomatique*. Août, 1997.
- WALSH, John. *Bill Viola: the Passions*. Los Angeles: Getty Publications, 2003.
- WERLE, Marco Aurélio. “A angústia, a morte e o nada em Heidegger”. In: *Trans/Form/Ação*, n. 26. São Paulo, 2003.
- WISNIK, Guilherme. *Dentro do nevoeiro*. São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.