

IMAGEM-OPERATIVA/IMAGEM-FANTASMA: A PERCEÇÃO SINTÉTICA E A INDUSTRIALIZAÇÃO DO NÃO-OLHAR EM HARUN FAROCKI

Rui Matoso¹

Resumo: Harun Farocki, no seu ensaio intitulado *Phantom Images* (2004), convoca Roland Barthes (*Mitologias*) para uma aproximação à distinção entre as duas tipologias de imagens, e entre linguagem-objeto e metalinguagem. A linguagem-objeto é aquela que emerge da relação operacional e transitiva com o objeto - a linguagem do homem produtor-operador-, é por isso uma linguagem operativa que convoca a modulação da ação transformadora no mundo. A metalinguagem constitui-se como imagem-à-disposição, através da qual a mitologia se desenvolve como mediação e narrativa. Esta duplicidade aberta pela técnica é obviamente extensível às tecnologias da visão e do observador, gerando uma outra problemática derivada do modelo ocularcentrico, i.e., da forma como a *camera obscura* constituiu um paradigma de conhecimento. Neste caso, também o fotógrafo, enquanto funcionário da máquina (Flusser), dirá das suas proezas técnicas enquanto que o observador construirá outros discursos condicionados pela epistemologia. Comparando com os *phantom shots* do cinema do principio do Séc. XX, vulgarizados nas sequências filmadas em comboios onde a câmara ocupa um lugar inacessível ao olhar humano (desubjetivado), Harun Farocki faz notar que existe hoje uma nova categoria de imagens-fantasma, com propriedades subjetivas traumáticas.

Palavras-chave: Imagem-operativa; imagem-fantasma; percepção sintética; industrialização do não-olhar; Harun Farocki.

Contacto: rui.matoso@gmail.com

Aproximação à obra de Harun Farocki

Harun Farocki (1944-2014), começou a filmar em 1966. Cresceu em Hamburgo e mudou-se para Berlim Ocidental onde viveu desde o início de 1960. Esteve entre os primeiros estudantes que entraram no *Berlin Film & Television Academy* (DFFB), mas acabou por ser expulso em 1968 devido a actividades consideradas subversivas. Começou por trabalhar em curtas-metragens para televisão e estabeleceu-se entre 1970 e 1980 como reconhecido cineasta de perfil político através de uma série de obras de longa-metragem, em parte auto-financiadas, como: *Zwischen den Kriegen* (*Between Two Wars*, 1978), *Etwas wird sichtbar* (*Before Your Eyes*, Vietnam, 1982), *Betrogen* (*Betrayed*, 1985) e *Wie man sieht* (*As You See*, 1986).

¹ Doutorando em Ciências da Comunicação na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

A sua obra pluridisciplinar está, desde os primeiros trabalhos cinematográficos, vinculada à desconstrução dos processos de constituição do visível fantasmático (virtual, digital, ubíquo, ...) patente nos dispositivos tecnostéticos, mas também na sua relação com o invisível semiótico e simbólico, ou seja, com as formações ideológicas e discursivas da imagem. Em ambos os casos, trata-se pois de aceder a uma estratigrafia subjacente à produção da imagem e de reconhecer o invisível dentro do visível, ou de “detectar o código através do qual o visível é programado” (Elsaesser 2004, 12).

Os seus filmes incorporam imagens de arquivo (*found footage*) provenientes de arquivos de imagens icónicas culturais e históricas (registos televisivos, imprensa, cinema, etc.); mas também de câmaras de vigilância (*Prison Images*, 2000)² e de imagens-operativas como aquelas usadas algoritmicamente pelas *bombas inteligentes* durante a Guerra do Golfo (*War at Distance*, 2003)³.



Imagem 1. Harun Farocki, *Inextinguishable Fire* (1969) – video still. [Cortesia de Harun Farocki GbR]

As obras anteriormente referidas permitem-nos entender que o seu trabalho se focou essencialmente na crítica da violência bruta e da violência

² <http://www.harunfarocki.de/films/2000s/2000/prison-images.html>

³ <http://www.harunfarocki.de/films/2000s/2003/war-at-a-distance.html>

simbólica (poder simbólico), nos mais diversos contextos sociopolíticos: *sociedade do espectáculo*, *sociedade disciplinar* ou na *sociedade do controlo*, designadamente nas esferas da guerra, do trabalho, do lúdico, ou da vigilância. Depois da incursão, em *Fogo Inextinguível* (1969), na guerra do Vietname – a primeira guerra mediatizada por televisão,⁴ Farocki voltará a focar o ponto de partida da sua investigação numa outra guerra e numa outra problemática das imagens.

Harun Farocki não foi somente realizador, artista, teórico dos media, filósofo da imagem, mas também escritor e professor. A apresentação da sua obra não se confinou apenas ao espaço das salas de cinema, espaço cada vez mais exíguo num contexto de mercado dominado por salas de exibição comercial. A sua primeira instalação em galerias de arte e museus data de 1995, com o projecto *Schnittstelle* comissariado pelo Lille Museum of Modern Art, onde examina a questão de saber o que significa trabalhar com imagens já existentes em vez de produzir as suas próprias novas imagens.⁵ Posteriormente, já no ano 2000, desenvolveu três instalações multi-canal: *Eye / Machine*, *Music-Video* e *I Thought I was seeing Convicts*.⁶

Imagem-fantasma/ Imagem-operativa

“É evidente, pois, que a natureza que se dirige à câmara não é a mesma que a que se dirige ao olhar.”
Walter Benjamin

Comparando com os *phantom shots*⁷ do cinema do principio do Séc. XX, vulgarizados nas sequências filmadas em comboios onde a câmara ocupa um lugar inacessível ao olhar humano (desubjetivado), Harun Farocki faz notar que existe hoje uma nova categoria de *imagens-fantasma*, com propriedades subjetivas traumáticas: “We can interpret the film that takes up the perspective of the bomb as a phantom-subjective image. The film footage from a camera

⁴ Cf. “Vietnam on television”, <http://www.museum.tv/eotv/vietnamonte.htm>, acessido a 10 de Março 2015.

⁵ <http://www.harunfarocki.de/installations/1995.html>

⁶ <http://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000.html>

⁷ Cf. “Phantom rides”, <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1193042/> Consultado em 02-03-2015.

that is plunging towards its target, a suicidal camera, stays in our mind” (Farocki 2004, 13). Esta nova categoria de imagem-fantasma, mediatizada massivamente durante a *Guerra do Golfo* (1991), emergiu com o aparecimento dos mísseis de cruzeiro nos anos 1980 (*bombas inteligentes*).

A emissão televisiva da primeira guerra no Iraque (iniciada com a operação *Desert Storm*), colocou diversas questões a vários filósofos. Jean Baudrillard e Paul Virilio são dois dos que mais aprofundadamente estudaram o fenómeno⁸. Farocki, por seu lado, afirma que aquelas imagens inédita⁹ tornaram a guerra em tudo semelhante a um jogo de computador para crianças (Farocki 2004: 13). Imagens sem pessoas, cenários de guerra desabitados, como se fosse possível a permanência de uma guerra sem humanos, só entre máquinas e imagens técnicas, num ciclo de *feedback* incessante.

Às imagens produzidas pelas câmaras instaladas na parte frontal dos projeteis, Farocki designa-as também como imagens-operativas. A função operativa destas imagens é a de servirem a um automatismo de perceção artificial programado para a deteção de alvos e re-orientação da rota dos mísseis. *Search-Target Program* é um desses programas informáticos desenhado para descobrir, memorizar e reconhecer padrões de pixeis, e vem sendo também utilizado para diversas finalidades industriais, em especial no campo da automatização e robótica.

Marie-José Mondzain pergunta se *a imagem pode matar?* (Mondzain 2009) Harun Farocki responde decididamente que há imagens (operativas) que servem ao aniquilamento de seres humanos. A resposta encontra-se no

⁸ Noam Chomsky (*Gulf War Pullout*), Paul Virilio (*Desert Screen: War at the Speed of Light*), Jean Baudrillard (*The Gulf War Did Not Take Place*) ou Laymert Garcia dos Santos (*A Televisão e a Guerra do Golfo*), entre outros.

⁹ Apesar de inéditas neste contexto, a relação entre imagens técnicas e a guerra vem sendo efetiva desde a Primeira Guerra Mundial. A fotografia foi desde logo usada para reconhecimento aéreo do território inimigo com câmaras instaladas nos aviões. Na Segunda Guerra Mundial, foram os aliados Ingleses quem primeiro equipou as suas bombas com aparelhos fotográficos para fins de monitorização do sucesso ou falhanço dos bombardeamentos. No entanto os mísseis V2 alemães estavam igualmente equipados com máquinas fotográficas e sistemas de telemetria que permitiam corrigir as rotas dos mísseis em pleno voo.

filme *Erkennen und Verfolgen*¹⁰ (*War at distance*, 2003), cujas imagens foram também utilizadas na instalação *Eye/Machine* (2000-2003). É precisamente no contexto de um regime do visível sintético e espectral, onde as imagens mediatizadas para o público foram as mesmas que as máquinas usaram para matar pessoas e destruir cidades, que Jean Baudrillard afirma que a *Guerra do Golfo* nunca terá existido, pois a representação visual e mediatizada da guerra existia apenas dirigida à *visão* digital dos algoritmos informáticos. Imagens de uma guerra-fantasma que circulou abundantemente na esfera pública e no espaço doméstico, uma guerra pixelizada e higienizada, exibida sem vestígios de carne ou derramamento de sangue.

Afinal o *olhar* frio da máquina é também o olhar de Medusa, mortificando tudo que vê. É já uma outra mitologia diferente do da Medusa arcaica, que em vez de suscitar o terror paralizante patente nos eventos hediondos da história (*Shoa*), e para o qual o maior mérito de Perseu não foi o de a ter decepado mas o de vencer o medo olhando o reflexo no escudo de Atena; permitindo assim que o horror indizível seja refletido, reconduzido e reconstruído como imagem, e possa ser fonte de conhecimento consciente e não apenas de estupefação e anomia (Didi-huberman 2012, 223). A *Cibermedusa* (medusa cibernética-operativa) não possibilita a mediação pela imagem técnica, é um ser-digital metamórfico e está fora do âmbito da representação, construída através de código, algoritmos e software, num pacto firmado entre as indústrias *high-tech*, especialistas em segurança e o novo consórcio militar-entretenimento que há muito tempo suplantou o complexo militar-industrial.

Estamos assim diante de uma ambiguidade paradoxal. Porque, se por um lado não há imagens que não visem o olho humano; por outro, um computador na sua tarefa de processar informação visual não requer imagens, pois o seu *input* são apenas sinais elétricos dados pela codificação binária de cada pixel. Ao perguntarmos, quem são afinal os destinatários destas imagens produzidas para consumo algorítmico? Teríamos de responder que são os computadores, e não os humanos. Esta novidade no campo da produção e receção representa

¹⁰ Traduzindo à letra : Reconhecer e perseguir, é no entanto internacionalmente conhecido como *war at distance*. <http://www.worldcat.org/title/erkennen-und-verfolgen-war-at-a-distance/oclc/775783077>

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

Como diria W.J.T. Mitchell, é necessário ir além das questões dominantes em torno da retórica e interpretação das imagens, agora é necessário saber o que é que as imagens querem, deslocando as questões do campo dos usos e efeitos para o do desejo:

What pictures want is not the same as the message they communicate or the effect they produce; it's not even the same as what they say they want. Like people, pictures don't know what they want; they have to be helped to recollect it through a dialogue with others. (Mitchell 1996, 81)

Na instalação *Eye/Machine* (2001), Farocki revela uma reflexão mais aprofundada em torno das imagens-operativas, imagens que não sendo abstratas também não cumprem a função de representação, apenas formam parte de uma operação que permite memorizar e reconhecer padrões visuais. As imagens-operativas são produto do desenvolvimento de uma nova geração de máquinas inteligentes capazes de definir um novo espaço visual e uma visão pós-humana.

Harun Farocki, no seu ensaio intitulado *Phantom Images* (2004), convoca Roland Barthes (*Mitologias*) para uma aproximação à distinção entre as duas tipologias de imagens, e entre linguagem-objeto e metalinguagem (Barthes 2009, 237-239). A linguagem-objeto é aquela que emerge da relação operacional e transitiva com o objeto - a linguagem do homem produtor-operador -, e é por isso uma linguagem operativa que convoca a modulação da ação transformadora no mundo. A *metalinguagem* não fala da instrumentalização, que deixa de ser o objeto do labor e constitui-se como

imagem-à-disposição, através da qual a mitologia se desenvolve como mediação e narrativa.

Esta duplicidade aberta pela técnica é obviamente extensível às tecnologias da visão e do observador, gerando uma outra problemática derivada do modelo ocularcêntrico, i.e., da forma como a *camera obscura* constituiu um paradigma de conhecimento. Neste caso, também o fotógrafo, enquanto funcionário da máquina (Flusser), dirá das suas proezas técnicas enquanto o observador construirá outros discursos condicionados pela epistemologia.¹¹

Tal como o machado do lenhador de Barthes não é uma simples objetivação da racionalidade, também as imagens-operativas, usadas como *data input* em software, geram concomitantemente imagens-fantasma, i.e., imagens que passam a existir na esfera pública como potenciais geradoras de narrativas, mitologias ou ideologias. Sobre este paradoxo, David Tomas (2014) explicita que:

These purely instrumental images had no actively cultivated visual properties or aesthetic assets. The fascination they sponsored in a television audience resided in the logic and precision of the alien intelligence they served: its automatic and relentless capacity to navigate through space and time in order to attain its objectives, and the final seconds of transmission with its implacable premonition of impact, destruction, and death. (Tomas 2013, 234)

No entendimento de Farocki, se atualmente temos interesse por imagens que fazem parte de uma operação é porque estamos cansados das imagens não-operativas (alegóricas, metafóricas, mitológicas) e porque estamos exaustos de tanto lidar com metalinguagens. Ou seja, fatigados da prática sistemática de re-

¹¹ “For what constitutes the camera obscura is precisely its multiple identity, its ‘mixed’ status as an epistemological figure within a discursive order and an object within an arrangement of cultural practices (...) The camera obscura is what Gilles Deleuze would call an assemblage, something that is ‘simultaneously and inseparably a machinic assemblage and an assemblage of enunciation’, an object about which something is said and at the same time an object that is used. It is a site at which a discursive formation intersects with material practices. The camera obscura, then, cannot be reduced either to technological or a discursive object: it was a complex social amalgam in which its existence as a textual figure was never separable from its machinic uses” (Crary 2009, 30-31). A propósito da noção de “assemblage”, cf. Gilles Deleuze and Felix Guattari. 1987. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. p. 504.

mitificação vida quotidiana e saturados da constante mudança dos programas difusores de imagens produzidas sob medida e destinadas, presumidamente, a significar algo para as audiências. Afinal, talvez as indústrias do cinema e da televisão se tenham exaurido a si mesmas devido à sobreprodução de material audiovisual (Farocki 2004,18).

As imagens-operativas desafiam o artista que se interessa pela produção da imagem não- -autoral, nem intencional. Contudo, sublinha Farocki, o exército norte-americano ultrapassou todos os artistas na capacidade de dar a ver e reconhecer o *inconsciente visível* (2004,18). Com esta referência à ideia de *inconsciente ótico* de Walter Benjamin, o nosso cineasta posiciona a indústria militar na vanguarda da produção da imagem-fantasma-operativa, do mesmo modo que foi a psicanálise que nos proporcionou a experiência do inconsciente pulsional.¹²

Não se trata somente de ver nas imagens técnicas a extensão das possibilidades de conhecimento, nem as câmaras só como expansão da visão, mas de efetuar diversos modos de operacionalização da informação visual.

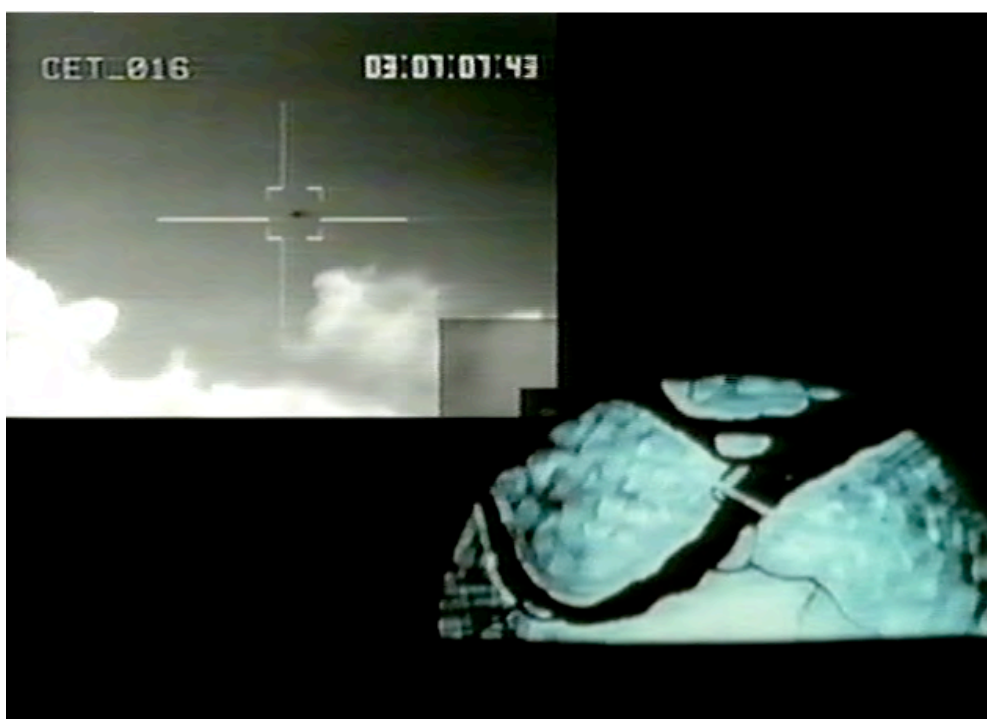


Imagem 2. Harun Farocki, *Eye/Machine I* (2001) – video still. [Cortesia de Harun Farocki GbR]

¹² “A câmara leva-nos ao inconsciente ótico, tal como a psicanálise ao inconsciente das pulsões” (Benjamin 1992, 105).

***Double-bind* e tecno-estética**

“Government is the entertainment division of the military-industrial complex.”
Frank Zappa

“Militarism is a kind of visual organization of social energies.”
Marshall McLuhan

No entendimento de Walter Benjamin, existem entre os dois inconscientes – pulsional e ótico – as mais estreitas relações:

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 estereótipos, 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 câmara equivalem aos procedimentos graças aos quais a percepção colectiva do público se apropria dos modos de percepção individual do psicótico ou do sonhador. (Benjamin 1992, 105)

Deste modo podemos entender que a imagem-operativa executa um curto-circuito *double bind*, i.e., cumpre a dupla função *esquizofrénica* de trabalhar os fenómenos, numa relação instrumental, maquina e codificada, enquanto ferramenta de destruição ao serviço das *bombas inteligentes*; mas também, a função de mediatizar imagens-fantasma difundindo uma nova mitologia visual elaborada a partir de imagens não intencionais, não-autorais mas subjetivadas pelo ato de receção. Contribuindo assim para a formação de um inconsciente visível que dá a ver aspetos da realidade tangível mas mediada através de imagens inacessíveis à visão natural, transformando assim o olho humano num órgão de visão anacrónico, declarado já ultrapassado pelas exigências e acelerações da tecnociência.

Na série de instalações intituladas *Serious Games*¹³, projeto que Harun Farocki iniciou em 2009, investiga-se de que modo os jogos de computador criados com imagens virtuais da guerra do Iraque, desenvolvidos por empresas

¹³ <http://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-i-watson-is-down.html>

especializadas em design de simuladores¹⁴, são utilizados em processos terapêuticos baseados em psicoterapias imersivas (óculos de realidade virtual) – *Virtual Reality Exposure Therapy* (Farocki 2014: 113).

A relação entre o inconsciente psíquico e a imagem-operativa pode ser examinada nos jogos de guerra utilizados pelo exército norte-americano como simuladores para diversas finalidades, desde treino e reconhecimento (percepção e cognição) até fins terapêuticos. Estes sistemas de visualização perlaboram¹⁵ terapêuticas digitais em militares que sofrem de transtorno de stress postraumático de guerra, criando assim um isomorfismo entre a fase dos treinos pré-batalha em simuladores de realidade virtual e a terapia pós-trauma igualmente através das mesmas tecnologias.

Não deixa de ser inquietante que as imagens usadas para preparar soldados para a guerra sejam idênticas às que servem para curar os traumas da mesma, com pequenas diferenças e uma certa ironia, é que as imagens terapêuticas têm menor qualidade gráfica devido ao orçamento destinado às terapias ser mais reduzido do que o destinado aos simuladores para treino de guerra (Farocki 2014, 116). As afinidades entre trauma e realidade virtual, ou entre trauma e código informático, são também reconhecidas por Katherine Hayles:

Experienced consciously but remembered nonlinguistically, trauma has structural affinities with code. Like code, it is linked with narrative without itself being narrative (...) This possibility was explored in the early days of virtual reality, through simulations designed to help people overcome such phobias as fear of heights, agoraphobia, and arachnophobia. The idea was to present a simulated experience through which the affected person could encounter the phobia at a distance, as it were, where fear remained at a tolerable level. (Hayles 2006, 141)

¹⁴ Um desses simuladores criados para fins terapêuticos é justamente designado como *Virtual Iraq* e comercializado pela empresa *Virtually Better, Inc.* (<http://www.virtuallybetter.com/virtual-iraq/>)

¹⁵ *Perlaboração*: Palavra usada por Freud que expressa “o trabalho de travessia” como a capacidade de reelaborar as crises, sentimentos e conflitos interiores.

A aliança entre indústria militar e indústria da cultura visual é, como se sabe, fruto de uma relação cujo laço forte se edificou na produção e difusão de propaganda militar.¹⁶ A esta ponte entre criatividade artística digital e destruição bélica deve juntar-se obviamente a indústria da automatização (cibernética e semiótica) para termos uma ideia global da “perspetiva fantasma da guerra, uma perspetiva de uma imaginada subjetividade-de-guerra” (Farocki 2004, 20).

Recuperada posteriormente em *Visibility Machines* (2013) a categoria de imagens-operativas tem o seu lugar de eleição na “Arte Operacional” (Canales 2014), termo usado nos manuais militares para designar outras operações que não a guerra direta e que Paul Virilio remete para as novas estratégias baseadas na “guerra preventiva” e na dissimulação permitidas pela virtualização das aparências.

A indústria dos jogos de computador, em especial dos jogos de guerra, ao incorporar imagens de cenários provenientes do vasto arquivo militar dá origem ao desenvolvimento de parcerias estratégicas fundamentadas pelo regime tecno-estético comum à guerra e à indústria dos jogos. O negócio faz-se deste modo: o dispositivo militar fornece as imagens e a cartografia dos territórios, e as empresas de software lúdico disponibilizam algoritmos de realidade aumentada, modulação e interatividade em tempo real. Um destes casos, referido por Farocki, é o jogo *Full Spectrum Warrior*,¹⁷ cuja produção foi inclusive financiada pelo Departamento de Defesa dos E.U.A (Farocki 2009, 222).

Quer seja para uma utilização recreativa, quer em simuladores de guerra para fins de treino dos operacionais militares ou em terapias de stress pós-traumático, o ecrã “cria uma nova liturgia onde se jogam novas transsubstanciações (...) o ecrã instaura uma nova relação entre a mimesis e a ficção” (Mondzain 2009, 42), dando assim lugar a um dispositivo com poderes fusionais e confusionais na constituição do imaginário sintético e fantasmático

¹⁶ Cf. *A Arte da Guerra: Propaganda da II Guerra Mundial*. Museu Berardo – CCB, <http://pt.museuberardo.pt/exposicoes/arte-da-guerra-propaganda-da-ii-guerra-mundial>. Consultado em 28-02-2015.

¹⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Full_Spectrum_Warrior

da pós-modernidade contemporânea, impondo toda uma nova logística da percepção (Virilio 1994, 70),¹⁸ capacitada para introduzir as invisibilidades de uma percepção/visão sintética, que é em si mesma a reprodução de uma cegueira tóxica e voluntária, contaminando o horizonte da visão e do conhecimento e, conseqüentemente, forma última da industrialização: a industrialização do não-olhar (Virilio 1994, 73).¹⁹

Daqui resulta a criação de uma realidade assombrada, erigida por uma visibilidade automatizada e cujo espetáculo é, à semelhança das fantasmagorias do século dezoito, resultante do progresso positivista e alotecnológico (Sloterdijk 2010) das indústrias *high-tech*, impulsionado como se sabe pela crescente militarização das sociedades. Um espetáculo “da morte da imagem na imagem da morte” (Mondzain 2009, 6) elevado posteriormente a paradigma de uma crise do visível após a catástrofe de 11 de setembro de 2001.

Tal como a robótica industrial sucedeu ao operário, tornando obsoleto o esforço do braço humano, os dispositivos de visão artificial fazem hoje parte do processo global de substituição do olho humano e de industrialização da percepção sintética, tal como os podemos encontrar em sistemas de vigilância urbana, reconhecimento facial e identificação de perfis individuais ou na descrição natural de imagens, enfim, num quadro de desenvolvimento geral da inteligência e percepção artificiais.

É também neste contexto que emerge todo um universo sensorial artificial e abstrato, produzido em sistema fechado e caldeado pela experiência alucinatória fornecida por *alucinotecnologias* ubíquas. Podemos assim apreender com maior acuidade a importância crescente das imagens técnicas no devir fantasmático da visão moderna,²⁰ e de como o aparelhamento técnico-estético da visão se reflete no aparelhamento estético do mundo, ou seja, como refere José A. Bragança de Miranda: “A sua transformação em imagem, em aparelho produtor de imagens, que visam um enformar total da matéria

¹⁸ Apesar das contiguidades óbvias, não é propriamente a correlação entre guerra e cinema que nos interessa neste artigo. Contudo, para aprofundar essa relação é fundamental a obra de Paul Virilio, designadamente: *War and Cinema: The Logistics of Perception* (2009).

¹⁹ No original, “the industrialisation of the non-gaze”.

²⁰ Cf. Matoso.2014. *As imagens técnicas e o devir fantasmático da visão moderna*. Acedido em 2 março 2015. <http://tinyurl.com/lczjs8c>

numa imagem total, que podemos definir como a imagem-da-técnica e, simultaneamente, um aparelhamento do sujeito e da sujeição, ao nível da afecção” (Miranda, 1999:104).

Nos anos sessenta do século passado, McLuhan referia-se à adição tecnostética (*the gadget lover*) enquanto processo de uma *narcolepsia do narciso*, como se a extensão do sistema nervoso central e da percepção produzisse um ciclo infinito de imagens retroalimentado pelo servomecanismo humano, em circuito-fechado. Estaríamos então na idade “da ansiedade e dos media elétricos que corresponde também à época do inconsciente e da apatia” (McLuhan 1964, 58).

BIBLIOGRAFIA

- Assange, Julian. 2013. *Cyberpunks: Freedom and the Future of the Internet*. Or Books.
- Barthes, Roland. 2009. *Mitologias*. Rio de Janeiro: DIFEL.
- Baudrillard, Jean. 1996. *O Crime Perfeito*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Benjamin, Walter. 1992. *Sobre arte, técnica, linguagem e política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Benjamin, Walter. 1987. *Magia e Técnica - Arte e Política*. Editora Brasiliense.
- Canales, Jimena. 2014. “Operational Art”. In *Visibility Machines*, editado por Niels Van Tomme, 25-37. Center for Art, Design and Visual Culture. University of Maryland Baltimore County.
- Crary, Jonathan. 1990. *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge: MIT.
- Deleuze, Gilles. 1989. *Cinema 2: The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles. 1990. *Pourparlers*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Didi-huberman, Georges. 2013. “Como abrir los ojos”. In *Desconfiar de las imágenes*. Editado por Farocki, Harun e Stache, Inge. Madrid: Caja Negra Editora.
- Didi-huberman, Georges. 2012. *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: KKYM/IMAGO.
- Elsaesser, Thomas e Alberro, Alexander. 2014. *Farocki: A Frame for the No Longer Visible: Thomas Elsaesser in Conversation with Alexander Alberro*. E-flux journal #59-november. (<http://www.e-flux.com/journal/farocki-a-frame-for-the-no-longer-visible-thomas-elsaesser-in-conversation-with-alexander-alberro/>). Acedido em 26 de fevereiro de 2015.
- Elsaesser, Thomas. 2008. The Future of Art and Work in the Age of Vision Machines: Harun Farocki. In R. Halle, R. Steingröver (Eds). *After the Avantgarde – Contemporary German and Austrian Experimental Film*. Rochester: Camden House.

- Elsaesser, Thomas. 2004. "Harun Farocki: Filmmaker, Artist, Media Theorist". In *Harun Farocki: Working the Sight-lines*. Editado por Thomas Elsaesser, 11-43. Amsterdam University Press.
- Ernst, Wolfgang e Farocki, Harun. 2004. "Towards an Archive for Visual Concepts". In *Harun Farocki: Working the Sight-lines*. Editado por Thomas Elsaesser, 261-289. Amsterdam University Press.
- Farocki, Harun. 2014. "Serious Games". In *Visibility Machines*. Editado por Niels Van Tomme, 113-121). Center for Art, Design and Visual Culture. University of Maryland Baltimore County.
- Farocki, Harun. 2004. "Phantom Images". *Public*, 29.
- Flusser, Vilem. 1985. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec.
- Galloway, Alexander R. e Thacker, Eugene. 2007. *The Exploit: A Theory of Networks* (Electronic Mediations Series Vol. 21). Minneapolis: U Minnesota.
- Hayles, Katherine. 2006. "Traumas of Code". *Critical Inquiry*, 33, 1 (Autumn): 136-157.
- Halpern, Orit. 2015. "Inhuman Vision". In *Media-N, Journal of the New Media Caucus*. Art & Infrastructures:Information. <http://median.newmediacaucus.org/art-infrastructures-information/inhuman-vision/>. Acedido em 26 fevereiro de 2015.
- Heidegger, Martin. 2002. *Caminhos da Floresta*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Medina, Cuauhtémoc. 2014. *Harun Farocki: Visión. Producción. Opresión*. Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, México, D.F.
- Miranda, José A. Bragança de. 1999. "Crítica da Esteticização Moderna". In *Imagens e Reflexões*. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Edições Universitárias Lusófonas.
- Mitchell, W.J.T. 1996. *What Do Pictures "Really" Want?*. *October*, 77 (Summer, 1996), 71-82.
- Mondzain, Marie-José. 2009. *A imagem pode matar ?* Lisboa: Nova Vega.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- Neidich, Warren (2013). "Neuropower: Art in the Age of Cognitive Capitalism". In Boever, Arne De e Neidich, Warren (Eds). *The Psychopathologies of Cognitive Capitalism: Part Two*. Berlin. Archive Books.
- Neidich, Warren. 2006. *The Neurobiopolitics of Global Consciousness*. Turbulence.
- Paglen, Trevor. 2014. *Operational Images*. E-flux journal #59-november.
- Paglen, Trevor. 2014b. *II. Seeing Machines*. (<http://blog.fotomuseum.ch/2014/03/ii-seeing-machines/>). Acedido em 23 março 2015.
- Roberts, Phillip. 2014. "Godard in Sarajevo – Media Control in Deleuze and Virilio". *Cultural Politics*. 10, 3, 333-353.

- Sloterdijk, Peter. 2000. *The Operable Man. On the Ethical State of Gene Technology*. Translation by Joel Westerdale and Günter Sautter. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Tomas, David. 2013. *Vertov, Snow, Farocki: Machine Vision and the Posthuman*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Tomme, Niels Van. 2014. "The Image as Machine". In Niels Van Tomme (ed.) *Visibility Machines*, 25-37. Center for Art, Design and Visual Culture. University of Maryland Baltimore County.
- Virilio, Paul. 1994. *The Vision Machine*. Indiana University Press.

FILMOGRAFIA

- Eye/Machine I*. Realização e argumento: Harun Farocki. Produção e distribuição: Harun Farocki Filmproduktion, 2000.
- Inextinguishable Fire*. Realização de Harun Farocki. Produção e distribuição: Deutsche Film - und Fernsehakademie Berlin (DFFB), 1969. Argumento: Harun Farocki. Elenco: Gerd Volker Bussäus, Harun Farocki, Caroline Gremm, Hanspeter Krüger e Ingrid Oppermann.
- War at distance*. Realização de Harun Farocki. Produção e distribuição: Harun Farocki Filmproduktion, 2003. Argumento: Harun Farocki.