

Harun Farocki, el vídeo-ensayo y el uso de la imagen bélica. Una aproximación a la teoría del giro documental en el arte contemporáneo

Anna Pérez Milán

Directora d'Emblecat. Revista d'Estudis de la Imatge,
Art i Societat - Associació Catalana de Crítics d'Art (ACCA)
Universitat de Barcelona

ORCID - <https://orcid.org/0009-0005-2890-7039>

DOI - <https://doi.org/10.56349/emblecat.251>

RESUM - Aquest estudi analitza l'obra de Harun Farocki (1944-2014) en el context del gir documental, explorant com el vídeo-assaig qüestiona el poder de les imatges i la instrumentalització política a través de casos d'estudi centrats en el conflicte bèl·lic. A través del muntatge crític i l'ús del vídeo-assaig, Farocki desvetlla les estructures de vigilància, guerra i producció capitalista, evidenciant la manipulació mediàtica i els seus efectes en la percepció col·lectiva. S'hi aborden casos d'estudi com *Inextinguible Fire* (1969), *Eye/Machine* (2000-2003) i *Serious Games* (2010), on l'artista investiga la relació entre tecnologia, representació i realitat. La seva obra dialoga amb teòrics com Walter Benjamin, Jean-Luc Godard, Hito Steyerl, Georges Didi-Huberman i Okwui Enwezor, abordant el concepte de "política de la veritat" en l'art documental de l'esfera contemporània. A través d'un muntatge tou i l'ús d'imatges operatives, Farocki reconfigura la narrativa visual, incitant a una lectura crítica del poder de les imatges a l'era global.

Paraules clau - Harun Farocki, vídeo-assaig, art contemporani, imatge, imatge i política, imatge-document, cinema experimental, muntatge dialèctic, indústria bèl·lica, guerra, simulació, realitat.

RESUMEN - Este estudio analiza la obra de Harun Farocki (1944-2014) en el contexto del giro documental, explorando cómo su vídeo-ensayo cuestiona el poder de las imágenes y su instrumentalización política a través de casos de estudio centrados en el conflicto bélico. A través del montaje crítico y el uso del vídeo-ensayo, Farocki desvela las estructures de vigilancia, guerra y producción capitalista, evidenciando la manipulación mediática y sus efectos en la percepción colectiva. Se abordan casos de estudio como *Inextinguible Fire* (1969), *Eye/Machine* (2000-2003) y *Serious Games*

(2010), donde el artista investiga la relación entre tecnología, representación y realidad. Su obra dialoga con teóricos como Walter Benjamin, Jean-Luc Godard, Hito Steyerl, Georges Didi-Huberman, y Okwui Enwezor, abordando el concepto de “política de la verdad” en el arte documental de la esfera contemporánea. A través de un montaje blando y el uso de imágenes operativas, Farocki reconfigura la narrativa visual, incitando a una lectura crítica del poder de las imágenes en la era global.

Palabras clave - Harun Farocki, vídeo-ensayo, arte contemporáneo, imagen, imagen y política, imagen-documento, cine experimental, montaje dialéctico, industria bélica, guerra, simulación, realidad.

ABSTRACT - This paper analyses the work of Harun Farocki (1994-2014) in the context of the documentary turn, exploring how his video-essays question the power of images and their political instrumentalisation through case studies focusing on war conflict. Through critical montage and the use of the video essay, Farocki unveils the structures of surveillance, war and capitalist production, highlighting media manipulation and its effects on collective perception. Case studies such as *Inextinguishable Fire* (1969), *Eye/Machine* (2000-2003) and *Serious Games* (2010) are addressed, where the artist investigates the relationship between technology, representation and reality. His work engages in dialogue with theorists such as Walter Benjamin, Jean-Luc Godard, Hito Steyerl, Georges Didi-Huberman, and Okwui Enwezor, approaching the concept of ‘politics of truth’ in documentary art in the contemporary sphere. Through soft montage and the use of operative images, Farocki reconfigures visual narrative, prompting a critical reading of the power of images in the global age.

Key words - Harun Farocki, video-essay, contemporary art, image, image and politics, image-document, experimental cinema, dialectical montage, military industry, war, simulation, reality.

INTRODUCCIÓN

Harun Farocki (1944-2014) fue un cineasta alemán nacido en Checoslovaquia que estudió la imagen y sus funciones poliédricas. Hasta bien llegada su madurez, fue cuando comprendió que el lenguaje que él estaba tratando no podía tener lugar en las salas de proyecciones de cine; sino en el mundo del arte. Por esa misma razón, es objeto de estudio en el presente escrito.

En el presente estudio, se analizará cómo el cineasta Harun Farocki creó algunas de sus más notables piezas en materia del giro documental y la crítica al poder de las imágenes bélicas. Teniendo como objeto de estudio las imágenes de carácter bélico, el artista logró de manera efectiva demostrar la subjetividad de las imágenes y la relevancia que tiene su correcta interpretación y percepción.

Según Farocki, la objetividad de las imágenes es nula en un mundo instrumentalizado y dictado por el poder. Farocki conocía bien la potencialidad

Introducción

de las imágenes y se dedicó a investigar durante toda su vida cómo éstas tenían un efecto directo sobre la ciudadanía, tanto en términos biopolíticos –y de biopoder¹– como en términos de manipulación. En ese sentido, para el artista de origen checo, el montaje como medio de expresión es crucial, puesto que, en términos de lenguaje cinematográfico, tiene la capacidad de reconvertir y tergiversar el sentido y el objetivo del mensaje que se quiere transmitir. En otras palabras, el orden y alteración de las imágenes es potencialmente propenso a acoger un discurso nuevo, y, en su caso, los elabora con intenciones críticas, poniendo el foco en la politización del sujeto que consume su obra.

Los artistas del vídeo-ensayo han demostrado, en cierto modo, ser creadores de narrativas de situaciones que exponencialmente nos afectan a todos los habitantes del globo. Como bien se señala en la revista *InVisibilidades*:

“El vídeo-ensayo puede plantearse como un discurso reflexivo realizado a partir de imágenes –fijas y en movimiento– y sonidos, cuya estructura responda a los intereses personales del propio autor que se plantearán y ajustarán de forma libre en el propio proceso de realización²”.

Por lo tanto, nos encontramos ante de la necesidad cinematográfica de representar al «otro³» mediante un filtro específico por parte del autor que representa esa otredad⁴. Con esa representación del prójimo –de carácter *voyeurista* en múltiples casos–, se instruye al espectador con un lenguaje afín y reconocible: el de la mirada. Los artistas del vídeo-ensayo trabajan bajo este precepto con la finalidad de reclamar la falsedad de las imágenes que consumimos a diario.

En otras palabras, el vídeo-ensayo elabora de manera artística una propuesta filosófica y epistemológica que abre nuevos recorridos dentro de una narrativa –aparentemente problemática–, de manera personalizada y asistemática. De este modo, expone así varios materiales de archivo como una nueva ‘verdad’ ideológica que permite al sujeto adentrarse en un nuevo discurso de un hecho concreto. Se trata de una ‘reconfiguración’ del objeto tratado para nuevos sujetos.⁵

En una perspectiva contextual, teniendo en cuenta que después de los prototipos primitivos la imagen se consolida como un objeto relacional, el binomio imagen-espectador es fundamental para habilitar su comprensión. En ese sentido, los cineastas y artistas de mediados del siglo XX apreciaron que este binomio tenía una problemática muy clara: la función principal de la imagen se estaba viendo afectada. Aunque cada uno lo resolvió o aproximó a su manera, la mayoría coincidía en que la imagen debía ser un documento y que usarla conllevaba una responsabilidad. Lejos de inventar o recrear cánones ficticios (como hizo el cine clásico, la publicidad, etc.), dichos autores tenían la voluntad de usar las imágenes como un medio comunicativo que partía de una lógica fragmentaria en la cual la lectura se situaba en el centro. Comprendiendo que la imagen guarda en sí misma una dimensión dialéctica (en términos de Walter Benjamin⁶), estos autores (incluido Harun Farocki) comprendieron que la imagen tiene un tiempo concreto (*Jetztzeit*), y, por lo tanto, un tiempo determinado de legibilidad.⁷

1 Término acuñado por el filósofo francés Michel Foucault. Véase en Foucault, F. (1976), *Histoire de la sexualité*. Vol. 1. *La volonté de savoir*. Gillmard, París.

2 Op. cit. García-Roldan, A. (2012), *El vídeo-ensayo en la formación audiovisual del profesorado*. In *InVisibilidades – Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes (APEC)*, Vol. III, p.47-56.

3 Proceso de reconocimiento de la diferencia, la alteridad. La “otredad” se define como un proceso de reasignación y reafirmación del origen, respetando la ‘otra’ cultura teniendo en cuenta los ejercicios de dominio del Norte Global hacia el Sur Global. Se trata de aceptar la diferencia comprendiendo que el sujeto occidental es, asimismo, otro «otro». Se definió en la era de la posmodernidad y del poscolonialismo-decolonialismo (véase en autores como Walter Mignolo, Aníbal Quijano, Edward Said, Georg Simmel, Julia Kristeva, etc.).

4 Véanse referencias sobre este concepto en escritos de Homi J. Bhabha, Arjun Appadurai o Néstor García Canclini.

5 Cfr. García Martínez, A. (2006), *La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual*. *Revista Comunicación y Sociedad*. Vol. XIX, No 2, p.75-105.

6 Entendiendo la imagen dialéctica como aquel fenómeno metafísico entre la imagen palpable (presuntamente documental) y la interpretación del denominado “historiador” (también espectador, en otros términos). En ese sentido, la lectura de la imagen puede ser un factor de riesgo por su arbitrariedad, puesto que la imagen contiene en sí misma un tiempo-espacio que se corrompe cuando la lectura de la misma ocurre en tiempos futuros. La problemática en esta cuestión es la creencia de estar leyendo correctamente una imagen que fue configurada y producida en tiempos concretos con objetivos concretos.

7 Benjamin, W. (2005), *Libro de los pasajes*, Madrid, Akal, p. 465.

En ese sentido, autores como Farocki produjeron imágenes que presentaban ese desafío. En ellas se aprecia que el autor tiene la necesidad de que el espectador (sea presente o futuro) use esa imagen. Por lo tanto, se podría afirmar que en Farocki se rescata la voluntad benjamiana en la que se defensa el posicionamiento de la imagen como instrumento político. La intención de este posicionamiento no es otra que promover la dialéctica de la imagen mediante la persistencia del relato, aunque sea releído. Con obras hechas *ex profeso* para su presente, el cineasta creó montajes que respondían a cuestiones contemporáneas cuyo objetivo no era otro que crear obras-documentos, generando así, un espacio de reflexión.

En la obra de Farocki las imágenes no funcionan por sí solas (puesto que requieren de su visualización y comprensión). Mediante el uso de la imagen como documento, se consigue el objetivo de extender su legibilidad, jugando con su dimensión dialéctica.

HARUN FAROCKI Y EL DESARROLLO DE SU OBRA

Harun Farocki⁸ (Harun El Usman Faruqi), nació en 1944 en Novy Jičín (Neutitschein), en Checoslovaquia, al este de la actual República Checa. En esos momentos, la ciudad estaba ocupada por los nazis. Hijo de Abdul Qudus Farocki (de origen indio) y de Lili Drangelattis (de origen alemán), iba a nacer en el hospital Virchow en Berlín, pero tuvieron que abandonar la ciudad por los bombardeos. Pasó su infancia entre India e Indonesia para volver a Alemania en 1953. Se mudaron en Bad Godesberg, cerca de Bonn. Allí Farocki fue a un colegio jesuita. En 1962, su padre abrió un consultorio en Hamburgo.

Con la edad de 22 años, en 1966, se mudó a Berlín Occidental y fue admitido en la *Deutsche Film und Fernsehakademie* (Academia Alemana de Cine y Televisión) de Berlín (DFFB), conocida como “la meca” del cine contemporáneo alemán. En ese momento, en Alemania, la producción de cine se basaba en los preceptos del cine expresionista, guardando así una relación estrecha con las vanguardias artísticas (total libertad de angulaciones, exageración, etc.). A grandes rasgos, las tendencias en el cine de la época eran ‘políticamente correctas’, sin demasiado espacio para la innovación. Por otro lado, se recuperó la tendencia del Teatro épico de Brecht para las clases obreras y trabajadoras; el cual fue una alternativa a principios del s. XX respecto la burguesía.

Al poco tiempo de ser estudiante de la academia de cine mencionada, fue expulsado por motivos políticos, por formar pertenecer a un grupo llamado ‘AgitProp’, el cual se dedicaba a hacer crítica política de situaciones contemporáneas. Posteriormente, fue readmitido en la academia y pudo finalizar su formación después de repetidos esfuerzos. De 1966 a 2014 (hasta su fallecimiento), trabajó por varios medios de comunicación: cine, televisión, etc., y escribió en varios medios. En 1969 creó (después del fallecimiento de su padre) el cortometraje titulado *Nicht löschesbares Feuer /Inextinguible Fire/Fuego no extinguable*, que trataba sobre la guerra del Vietnam y su denuncia hacia las políticas hechas durante dicho conflicto.

Se podría decir que su primer estilo cinematográfico era muy cercano a la

8 Farocki, H. (2015), *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra Editora. p. 233.

Harun Farocki y el desarrollo de su obra



Nouvelle Vague francesa, y que estudiaba sociológicamente los fenómenos generacionales. Él criticaba a los representantes del Joven Cine Alemán⁹ por conformarse con la idea de que ‘todo el mundo tenía una noción sobre de lo que se suponía que tenía que ser el cine’.

Posteriormente, de 1974 a 1984, fue director de la revista *Filmkritik*, una revista de cine alemana que promovía el conocimiento de las ciencias cinematográficas. Durante esa década, siguió produciendo y exponiendo en algunas salas de cine; pero muchas de sus producciones no tuvieron prácticamente audiencia ni aclamación de la crítica.

No fue hasta 1992, que recibió un reconocimiento por parte del Festival Internacional de cine de Locarno por su largometraje *Videograms of a Revolution* del mismo año, ideado junto a Andrei Ujica. Esta producción trataba la revolución de Rumanía en diciembre de 1989¹⁰. Posteriormente a eso, fue invitado por parte de Catherine David (curadora/comisaria) a la *Documenta X* de Kassel de 1997. Fue la primera *documenta* dirigida por una mujer con 138 artistas invitados, poniendo cierto énfasis al arte digital. En esa *Documenta* Farocki presentó *Stilleben/Still Life/Naturaleza Muerta* [figs. 1 y 2], un largometraje que compara los bodegones barrocos y su carga narrativa en contraposición a la publicidad del siglo XX. Criticó el ente comercial y el ímpetu consumista de la ciudadanía, con el objetivo era reflexionar sobre el poder de las imágenes, y cómo éstas condicionan nuestras conductas y preferencias.

Cabe mencionar que hasta 1992 Farocki no había entrado en el panorama artístico. Al ganar cierto reconocimiento por su participación en el festival de Locarno (el más prestigioso en cine experimental), quiso introducirse dentro del mundo artístico: museos, galerías, etc., puesto que percibió que era un espacio más crítico, en el que podía compartir su obra y tendría espectadores comprometidos.

En 1995, hizo un homenaje a los hermanos Lumière.¹¹ Cien años después de la primera película del cine (*La sortie des usines Lumière à Lyon*, de 1895); creó su versión del mismo hecho; cuestionando así la narratividad del cine y la verdadera esencia del mismo. Con este film titulado *Arbeiter verlassen die Fabrik* (Trabajadores saliendo de la fábrica durante once décadas); buscaba criticar que lo que se consideraba ‘cine’ no era cine.¹²

Saltando a la era de los 2000, empezó con la creación de la serie ‘Eye Machine’, donde representa las guerras del golfo, que se narra más adelante.

En 2007, volvió a participar en la *Documenta* de Kassel, en la duodécima edición a cargo de Roger M. Buergel y Ruth Noack. En esa edición, Farocki presentó su obra ‘Deep Play’ [fig. 3], producida exprofeso para dicho festival. El objetivo era deshumanizar un partido de fútbol. Consiguió imágenes de la FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación) donde se contaban el número de pases o de goles; la producción o bien el ‘detrás de las cámaras’, evidenciando una fuerte crítica hacia la brutal repercusión de la espectacularización de los partidos de fútbol. Aunque Antonio

9 Algunos ejemplos de representantes del Joven Cine alemán son Wim Wenders, Rainer Werner Fassbinder o Werner Herzog

10 En la producción en cuestión se analizaban y contraponían materiales políticos emitidos en la televisión rumana con imágenes reales del sufrimiento poblacional. El final de la película es un claro ‘statement’, pues el cineasta decidió junto a Ujica, finalizar el film de la misma manera que empieza: una familia sentada en el sofá de su comedor visualizando dicha producción; pero con el final de que ven las desgracias que están ocurriendo, apagan el televisor y se van a cenar. Una crítica altamente cínica sobre el no-posicionamiento de la ciudadanía ante injusticias sociales.

11 Los hermanos Louis y Auguste Lumière presentaron la primera película de la historia del cine en el Grand Café de París el 18 de diciembre de 1895, titulada “La sortie des usines Lumière à Lyon”, la salida de los obreros de la fábrica. Lo que buscaba Farocki era señalar, mediante la metáfora y el homenaje de esta producción que el cine estaba creado con la condición de hacer reflexionar al espectador, y que, por supuesto era un arte para y por la clase obrera; con el fin de que se cuestionase sus derechos y su posicionamiento político.

12 Lo que buscaba Farocki era señalar -mediante la metáfora y el homenaje de esta producción-, que el cine estaba creado con la condición de hacer reflexionar al espectador, y que, por supuesto era un arte para y por la clase obrera; con el fin de que se cuestionase sus derechos y su posicionamiento político. Usó, de este modo la primera película de la historia del cine de los hermanos Louis y Auguste Lumière, la cual fue presentada el Grand Café de París el 18 de diciembre de 1895, titulada “La sortie des usines Lumière à Lyon”, representando la salida de los obreros de la fábrica.

Fig. 1 (Página anterior, arriba)
Fotograma de *Stilleben/Still Life/Naturaleza Muerta*, 1992.

Fig. 2 (Página anterior, abajo)
Fotograma de *Stilleben/Still Life/Naturaleza Muerta*, 1992.

Gramsci elogiaba el fútbol por unir las culturas, Farocki criticó duramente la producción de dichas imágenes, altamente alteradas. Confesó que le fue más complejo conseguir el material videográfico de la FIFA que no el del gobierno de los EUA por ‘Serious Games’, otra producción del artista que se comenta más adelante.



Entre 2009 y 2010 creó la serie de ‘Serious Games’ dónde cuestionaba el uso de las imágenes virtuales o ficticias y cuáles son los límites de las mismas: el poder de las imágenes tenía claramente un rol conductual en la sociedad. En 2012 hasta su muerte en 2014 creó la serie ‘Parallel’, su último proyecto; en el que presentaba imágenes creadas mediante programas de inteligencia artificial o videojuegos y comparaba la verosimilitud de esas imágenes vs. la realidad, cuestionándose cómo puede parecerse más real una imagen ficticia que una real.

Ante sus producciones, a medida que iba incorporándose en el mercado artístico y la crítica de arte; usó el método del ‘soft montage’ o bien ‘montaje blando’, el cual reflexiona mediante imágenes aparentemente inofensivas yuxtapuestas con significados altamente críticos. Por esa misma razón, podemos afirmar que en la obra usa recursos formales del situacionismo; siendo así un cine directo.¹³

Cuando Farocki comentó acerca los inicios del cine, hizo referencia a lo que llamó un “nuevo sistema de archivo”, el cual no dictaba definiciones ni dinámicas concretas a la hora de crear una composición de secuencias de imágenes¹⁴. Con lo que se refería, fue que las imágenes aún estaban siendo descubiertas, o más bien dicho, aún no se habían dado cuenta del poder narrativo de las imágenes. Cuando el cine empezó a despegar, se crearon relatos destinados a las masas populares, y con el tiempo y el cine clásico, narrativas que marcarían las conductas de muchas generaciones; como si de una herramienta de control se tratase.

SOBRE EL GIRO DOCUMENTAL, TEORÍAS SOBRE LA IMAGEN-DOCUMENTO Y SU AFECTACIÓN EN LA ESFERA DE ARTE CONTEMPORÁNEO

En la era de la globalización –contexto en el cual se enmarca Farocki–, encontramos varias manifestaciones artísticas simultáneas que se acogen a temáticas dispares. Los ‘giros’ en la historiografía del arte global son conceptos permiten ‘agrupar’ esas tendencias artísticas de manera anacrónica, aunque bajo el mismo tópico o similar.

El Giro Documental es uno de los múltiples giros que propone Anna Maria

13 Para producir así: “un montaje crítico capaz de denunciar la violencia inscrita en las “imágenes del mundo” generadas por artefactos aparentemente “neutrales” e “inocentes”, como las cámaras de vigilancia de los centros comerciales y de las prisiones, las estrategias de edición de los noticieros, las publicidades y los videoclips, los simuladores de combate o las imágenes emitidas por los misiles teledirigidos”. Artículo de la revista Artishock. <https://artishockrevista.com/2015/06/05/harun-farocki-desconfiar-las-imagenes/>

14 Farocki, H. (2003), *Crítica de la mirada*. Textos de Harun Farocki. Editorial Altamira, Buenos Aires. p. 35- 36.

Sobre el Giro Documental, teorías sobre la imagen-documento y su afectación en la esfera de arte contemporáneo

Fig. 3
Fotograma Fotogramas de Deep Play, 2007.

Guasch en su libro 'El arte en la era de lo global (1989-2015)' publicado en 2016. El 'giro' en sí lo protagonizan, crean y estructuran los propios artistas con sus producciones. Según Guasch, los artistas de este giro "asisten a un resurgimiento de lo documental tanto en las prácticas artísticas contemporáneas sean pinturas, dibujos, fotografías, vídeos, textos o instalaciones como en los debates teóricos, y coincidiendo con un renovado interés por lo real y una revalorización del estatus del observador, del reportero, del artista comprometido en todos los dominios de la vida humana".¹⁵ Destacando que Mieke Bal señaló en 'Acts of Memory', que la producción artística se estaba inclinando hacia un impulso memorialista¹⁶, se fue reforzando ese discurso mediante las prácticas que estaban surgiendo de esa misma temática. Por otro lado, el artista documental deviene poco a poco un narrador, un personaje ajeno a una historia concreta de la cual extrae cierta información con el fin de reconfigurar un nuevo discurso sobre el cual despertar consciencias a un nuevo público.

Tal y como señala Guasch, la modalidad de arte documental aparece en el siglo XIX con la invención de la fotografía y el cine, pero esta nueva tendencia artística tiene la particularidad de apostar por el compromiso, ofreciendo por parte del artista una voluntad testimonial con la cual referenciar unos hechos concretos. A modo introductorio, nos encontramos con un interés por lo 'real' por parte de los artistas; una revalorización del estatus del observador o del reportero; y un artista comprometido en todos los sentidos posibles o abarcables de su producción. Esa 'ética del compromiso' se pretende criticar y/o atacar directamente a los modelos propios del neoliberalismo, capitalismo o regímenes totalitarios que promueven una cultura espectacularizada.¹⁷ En ese sentido, los artistas trabajan de manera híbrida creando *collages* cinematográficos interponiendo fotografía y vídeo. Muchos de esos materiales son propios del archivo, ya que esta práctica requiere una alta selección de los contenidos y un laborioso trabajo de campo.

Entrando en materia teórica, la teoría propuesta por Walter Benjamin¹⁸ sobre "el hombre primitivo" es fundamental en la genealogía de los modos documentales. Propone que hay dos variantes: el artista vinculado a la obra maestra y el 'hombre primitivo'. El primero, une contenido y forma al significado. En términos estéticos, éste consigue una mimesis de una imagen cuya significación es cerrada. El 'hombre primitivo' por lo contrario, se expresa a través de documentos, los cuales son comprendidos como un medio para instruir sobre el tema que comunica. Ya no es relevante el sujeto en sí, sino que lo que es relevante es lo que pretende comunicar. Ese documento en cuestión instiga a ser investigado y "peinado" por parte de ese ese 'hombre primitivo' con la finalidad de crear un nuevo discurso y explotar al máximo la capacidad comunicativa de dicho documento. Por así decirlo, el sujeto solamente interviene o bien altera el significante¹⁹ de la imagen 'virgen' para suscitar un significado nuevo en lo que podríamos denominar imagen dialéctica, factor apreciable en la obra de Farocki, con el uso de imágenes de archivo.

Otra aproximación es la de John Grierson, quien presentó en su texto 'Pos-

15 Guasch Ferrer, A. (2016), El arte en la era de lo global (1989-2015). Alianza Editorial. p. 349.

16 Bal, M. (1999), Acts of Memory: Cultural Recall in the Present. Hannover, NH. Dartmouth College. p. 1-17.

17 Guasch 2016: 349, quién toma ideas de la publicación de Guy Debord, La société du spectacle, publicado en 1967 y los comentarios de Giorgio Agamben sobre este libro. Véanse ideas similares en el autor Jean Baudrillard, con su aportación sobre el Simulacro y la Simulación, con conceptos como la hiperrealidad, la muerte de lo simbólico, etc.

18 Benjamin, W. (1928), Thesen wider Snobisten.

19 Referenciar aquí que se pueden aplicar las teorías de Ferdinand de Saussure en clave de significante y significado. Para el autor, en su 'Curso de Lingüística General' de 1916. El significante es aquello material que contiene la palabra o imagen; mientras que el significado es aquello de componente mental que se refiere a un concepto o idea. Si exportamos estos términos a la teoría de la imagen y la recepción de ésta, el significante sería lo que podríamos llamar una imagen 'virgen' y el significado (una vez se ha alterado mediante la manipulación de su percepción o encaje con otros discursos) sería el discurso fruto del significante, la imagen dialéctica. Juntos conforman un signo; que sería la percepción final del público

twar Patters' de 1946 la siguiente propuesta: "lo documental [es] la rama de la producción fílmica más cercana a la actualidad en la medida en que intenta dar forma a la complejidad de la observación directa."²⁰ Aunque también se podría relacionar esta cita con el ensayo de 'La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica' de Walter Benjamin, las propuestas de Grierson sugieren que los autores documentalistas tenían (y tienen) la necesidad de revisar el contenido fílmico (o bien materiales) de los cambios repentinos en la sociedad, para poder así mantener un cierto orden en la percepción histórica. Lo más sugerente es que propone que los artistas necesitan estudiar esas vicisitudes con el fin de re-significar esa realidad de una manera objetiva.

El aspecto clave es distinguir que el artista debe ser objetivo (libre de pasiones o preferencias románticas); aún y así, siempre vive en un lugar y tiempo concretos, así que se verá inconscientemente influenciado por el lugar des de donde narra.

Por otro lado, Dennis Addams propone teorías sobre los límites entre hecho y ficción, fundamentado en el compromiso. En su texto, 'Documentary Now!' de 2005, propuso unas teorías a partir de la *Documenta II* de Kassel, celebrada en 2002 donde se cuestionaban altamente las nociones de la imagen documental. En la era global, se planteó que quizás el hecho de documentar se trataba de ir más allá, explorar los límites de la imagen y sus capacidades narrativas. A esto, le siguió Okwui Enwezor, quien reformuló la relación entre documento y verdad, lo jurídico y lo artístico²¹. Lo interesante es denotar que a partir de esa *Documenta*, se comprendió que:

"[lo] documental no tiene tanto que ver con las noticias como con el arte, una nueva y vital forma artística que en esencia no es información, ni tampoco reportaje, sino algo cercano al tratamiento creativo de la actualidad. (...) puede ser antiestético, pero no deja de ser arte sujeto a los límites de su propia factualidad. (...) podría considerarse una alternativa al periodismo y a la investigación académica; donde se presenta la realidad como relacional, construida y distinta dependiendo del punto de vista particular (...) Es una manera de proyectar los significados políticos, sociales e históricos en formatos típicos del arte conceptual como la fotografía, el film o el vídeo sin renunciar a una cierta autorreflexibilidad."²²

Enwezor propuso que lo documental fue percibido distinto dentro de un mundo caracterizado por dos finales de la modernidad alternativa. Esos dos hitos históricos no fueron en 1989 con la caída del muro de Berlín y en los atentados del 11S de 2001. La *vérité*, para Enwezor no es más que un espacio de encuentro ético entre el espectador y el otro [el representado]. Una revaloración entre lo ético y lo estético que vino marcada por las catástrofes de la globalización acompañada del liberalismo y de la fluctuación mercado artístico, hecho que podemos ver en la obra de Farocki. Siguiendo los valores de Alain Badiou, Okwui Enwezor plantea que esa verdad (*vérité*) debe estar en sintonía con los derechos humanos, con el fin de entablar una comunicación dentro de la desigualdad del mundo globalizado. A grandes rasgos, se busca esclarecer que la imagen tiene una

20 Grierson, J. (1946), *Postwar Patters*. *Hollywood Quarterly*, Vol. 1, N° 2, p. 159-165.

21 Enwezor, O. (2003). *Documentary/ Verité: Bio-Politics, Human Rights, and the Figure of Truth in Contemporary Art*. *Australian and New Zealand Journal of Art* N° 4-5, p.11-41.

22 Guasch 2016: 352-353.

connotación de poder ante quien la posee. Todos los artistas vinculados con las imágenes inconscientemente se comprometen a usar una 'ética de las imágenes' en la cual creen una verdad, la cual según Alain Badiou es un 'proceso tanto mimético como analítico'. En términos generales, un artista no puede devenir un voyeur de la situación que está representando, por lo tanto, debe prestar atención a las imágenes que selecciona y al discurso que escoge narrar.

Alain Badiou, con su tesis *Le Siècle*, de 2005, planteó que lo ideal sería "una realidad que acepta su propia subjetividad, que busca trascender la representación -tanto si es política como artística- para alcanzar la intensidad de un «real», una activación de lo verdadero en lo actual, es decir, una acción que lo representa."²³ Ideas como el concepto de «construir el tiempo» se hicieron cada vez más cercanas en el campo de la imagen, pues los artistas que usaban las fuentes documentales tendían a representarse tanto a sí mismos como al 'otro', queriendo así proponer una nueva significación, la cual era aparentemente objetiva, pero cargada de significación nueva, como si estuviese filtrada por esos artistas. Esa 'vuelta' o bien replanteamiento del tiempo implicaría un retorno a la política y a la estética, factor que puede observarse en el medio artístico del vídeo-ensayo.

Aunque las teorías sobre la imagen y lo visual son altamente ricas²⁴, un ejemplo de ello son las aportaciones de Hito Steyerl, una cineasta alemana de estilo documental. Siguiendo las ideas de Michel Foucault en su publicación "Vigilar y Castigar" de 1975, planteó que la 'verdad' en la imagen sí es política. En la línea de Steyerl, la verdad es subjetiva, y más en la globalización donde las teorías apuntan hacia la inserción del individuo dentro de unas masas generalmente homogéneas. Aunque este discurso pueda parecer propio de la posmodernidad, nos encontramos en terreno global, donde las imágenes tienen un importante rol de inflexión. Debido a la sobresaturación y sobreestimulación de imágenes, se puede llegar a la conclusión de que el individuo no puede familiarizarse con todas las imágenes.

Lo que señalarían muchos autores mencionados anteriormente es que los artistas que representan al giro documental son artistas posicionados, cuyo rol es cuestionar el poder de la imagen.

Hito Steyerl planteó que la 'política de la verdad' no es la 'verdad política', pues según ella, las formas documentales no son representaciones sencillas ni transparentes²⁵. El juego de palabras que propone la artista se debe a que lo que concibe como 'verdad política' se liga estrechamente con el patrón periodístico, lo televisivo. Habla de un 'modelo realista', el cual es limitado. Estas imágenes propias de la verdad política tienen una correspondencia simple entre lo que llamaríamos imagen y objeto. Lo relevante a destacar es que estas imágenes son instrumentalizadas por el poder. No son imágenes 'vírgenes' en su totalidad, son más bien imágenes que se usan para crear o dar soporte a discursos políticos homogéneos, propios de la crisis de la globalización; fomentada en parte por las migraciones y las desigualdades económicas. En ese sentido, advierte de que estas

23 Badiou, A. (2005), *Le Siècle*. Éditions du Seuil, París.

24 Autores como Gilles Deleuze (con su libro 'La imagen-movimiento-Estudios sobre cine I' de la editorial Paidós), Aby Warburg (quien planteó que la imagen era representativa mediante el concepto del 'montaje', estrictamente ligado a la interpretación cultural. Culpaba al cine de las aparentes 'lagunas' en la interpretación de las imágenes) o Theodor Adorno (por sus estudios sobre la fotografía y el espectro de la recepción), por sus aportaciones en el campo.

25 Steyerl, H. (2003), *Politics of the Truth. Documentarism in the Art Field*. <https://www.springerlin.at/en/2003/3/politik-der-wahrheit/>

formas de representación pueden llegar a ser sociorrealistas, las cuales no son propias de la política de la verdad, sino de la verdad política.

Para la 'política de la verdad', sin embargo, Steyerl plantea una postura ética, aunque advierte de que la imagen usada también está instrumentalizada pero sigue los preceptos de la 'vérité' de Enwezor, en relación a los planteamientos de Badiou. Esta 'política de la verdad'²⁶ es una variedad de las formas documentales, interesadas en la producción de la verdad, como se puede observar en las tres piezas objeto de estudio del presente escrito. Es evidente, que la toda realidad que es susceptible de ser grabada y, por ende, reconvertida en una imagen con significante y significado. De todos modos, lo que nos viene a comentar Steyerl es que los artistas del documentalismo buscan la esencia de esa imagen para poder encavarla dentro de un *collage* audiovisual que reconfigure su significado. La 'vérité' (verdad), en sí, es inherente a cualquier tipo de representación. Según la autora, la imagen documental puede obedecer a tecnologías de control, vigilancia, normalización y otras técnicas policiales, y puede ser usada para desmentir manipulaciones o para propagar otras de nuevas.²⁷

INEXTINGUISHABLE FIRE, 1969

En esta producción, "[Farocki] figura sentado frente a una mesa en disposición a dar lectura de una carta redactada por un ciudadano vietnamita, según lo que la lectura posterior nos informa, que ha sobrevivido, luego de debatirse durante semanas entre la vida y la muerte, a toda suerte de desastres infligidos sobre su cuerpo por los efectos del napalm".²⁸ Mostrando una producción que vela por crear un posicionamiento activo y político sobre la Guerra del Vietnam, Farocki creó un collage con imágenes creadas y otro material de archivo.

Considerado su primer vídeo-ensayo y predecesor de los demás, inicia hablando directamente a la cámara, y acto seguido hace una performatividad usando su cuerpo como objeto artístico: se quema a sí mismo con un cigarrillo con la siguiente frase: **[figs. 4 y 5]: un cigarrillo arde a 400 grados, el napalm arde a 3000 grados.** Se trata de una proposición sugerente que afecta al público debido su autolesión física. El montaje cuenta con un *studium* pensado y reflexionado que, a la vez, genera un *punctum* inevitable ante el espectador sensible.²⁹

Se trata de una proposición sugerente que afecta e instiga de físicamente al público.³⁰ Fue el primer 'artista' que habló sobre el Napalm, un combustible de combustión rápida cuyo fuego alcanza temperaturas muy elevadas y es considerablemente difícil de apagar. El presupuesto de la obra fue de unos quince mil marcos de la época, un presupuesto presumiblemente bajo. En el vídeo, contempla conceptos como: el humanismo atascado y la diversificación del trabajo. Critica directamente al gobierno de los EUA y su implicación con la Guerra del Vietnam, su poca honestidad y su falta de humanismo.

La 'carta' en cuestión, que lee Farocki, inicia diciendo: *Quiero denunciar los crímenes cometidos por los imperialistas estadounidenses. contra mí y*



Inextinguishable Fire, 1969

26 Véase como Steyerl desarrolló el concepto de 'Documentalidad', partiendo del concepto de 'gubernamentalidad' que desarrolló Michel Foucault.

Este concepto hace referencia a un equilibrio entre lo ético y lo real de la 'producción de la verdad' en las imágenes. Se trata de cuestionar y diseccionar la verdad política para obtener la verdad auténtica en las imágenes. Se altera la representación de la imagen, pues esta es una prueba de la realidad en sí.

27 Steyerl 2003.

28 Fernández, D. (ed.). (2014), Sobre Harun Farocki. La continuidad de la guerra a través de las imágenes. Ediciones Metales Pesados, Santiago de Chile. p. 9.

29 Huberman, D. (2009), How to Open Your Eyes; texto donde compara la quemadura de Farocki de 1969 con la de Chris Burden en 1971, comentando que la herida de Burden no tenía si más no, una dimensión estética, mientras que: "Farocki's burn. on the contrary, calls for an appraisal within the language and, more so, a minimisation or an experimental relativisation (hence the ooccsue of a 'heroisation of the artist'): ·A cigarette bums at 400 degrees, napalm burns at 3,000 degrees." p. 43-44.

30 Véase en Farocki, H. (2014), Harun Farocki. Diagrams. Images from Ten Films, edited by Benedikt Reichenbach. Editorial Walter König, Köln. p. 10.

*contra mi ciudad natal. El 31 de marzo de 1966, a las 4:00 p.m., cuando estaba lavando los platos, oí el ruido de aviones. Corrí al refugio subterráneo y ya en la puerta, me sorprendió la explosión de una bomba de napalm, allí mismo. Las llamas me rodearon por todos lados con un calor insoportable, y me desmayé. El napalm me abrasó la cara, los dos brazos y las piernas. Mi casa también ardió. Estuve inconsciente durante 13 días. Me desperté más tarde en una cama de hospital FLN.*³¹

En su discurso, utilizando el lenguaje como canal de comunicación, habla sobre humanismo atascado, de diversificación del trabajo, etc. Critica directamente al gobierno de los EUA y su implicación con la Guerra del Vietnam, su poca honestidad, su falta de humanismo, etc.

La guerra del Vietnam, también denominada segunda guerra de Indochina (1 de noviembre de 1955–30 de abril de 1975), fue un conflicto bélico entre el gobierno de Vietnam (con el fin de reunificarlo) y el bloque capitalista de los Estados Unidos de América. Se estima que hubo cerca de tres millones de vietnamitas muertos (aunque las cifras oscilan entre el millón y los tres millones de fallecidos). Esa guerra despertó una alta controversia política entre los partidarios de la ‘paz’ en los EUA. Los Estados Unidos gozaban de un poder armamentístico superior respecto a los vietnamitas y aliados de la oposición, un claro choque de capitales que obligaba a la rendición de ese enemigo.³² Vietnam, al haber sido una colonia francesa hasta los fines de la II Guerra Mundial, declaró su independencia una vez finalizada, igual que Camboya o Laos. En términos de brutalidad bélica, fue uno de los conflictos más recordados de la Guerra Fría.

En este cortometraje, Farocki pretende informar al público objetivo y no objetivo a reflexionar sobre lo que estaba ocurriendo sincrónicamente a una distancia más lejana. El conflicto bélico para Farocki supone una fuente de narrativas. Supone, también, narrar la otredad a partir de una visión crítica.

El conflicto bélico para Farocki supone una fuente de narrativas. Supone, también, narrar la *otredad* a partir de una visión crítica. Jean-Luc Godard (referente imprescindible de Farocki) ya comentó una vez que ‘hacer una película política no es lo mismo que hacer películas políticamente’.

En el film, se pueden apreciar como una serie de personajes ficticios en oficinas –cuyos nombres están inventados con una finalidad satírica–, organizan el contenido del film sugiriendo cierto control por parte de las autoridades. Las localizaciones ficticias del film oscilan entre laboratorios químicos dónde se produce el *napalm* (los científicos del sitio se debaten sobre la ética de producir dicho químico en cantidades masivas; pero el guión ridiculiza su desconocimiento acerca los peligros potenciales del químico); entre oficinas burocráticas (redefiniendo y burlándose cínicamente de ‘quién mueve los hilos’), ambientes domésticos (incitando a la ciudadana a posicionarse, con la reproducción del film en televisores grabados, [fig. 6]³³) y ambientes abstractos (dónde queman a un peluche de lo que parece ser un león o se presenta a él como narrador omnisciente). El mismo Farocki señala en su biografía (respaldada en gran parte por Thomas Elsaesser, su biógrafo) que modificó algunas propuestas originales del

31 Transcripción de la primera parte del vídeo-ensayo *Inextinguishable Fire*.

32 En términos del prusiano Carl von Clausewitz, en *Vom Kriegue* (De la Guerra, 1832), “la asimetría en la guerra es clave para vencer, con todo el juego de estrategias que comporta”.

33 Anotar que en la fig. 6; usa el mismo recurso que usó en *Stilleben/Naturaleza Muerta*. Filmar una televisión que contiene el contenido del vídeo-ensayo, con el fin de acentuar el hecho de que la imagen, es una imagen producida, y en este caso, doblemente producida; por lo tanto, doblemente significada. Literalmente, está aplicando lo que Steyerl narraría años más tarde como ‘política de la verdad’.



Fig. 4 (Página anterior, arriba)
Fotograma de *Inextinguishable Fire*, 1969.

Fig. 5 (Página anterior, abajo)
Fotograma de *Inextinguishable Fire*, 1969.

Fig. 6 (Arriba)
Fotograma de *Inextinguishable Fire*, 1969.

cortometraje con la esperanza que se pudiese proyectar en alguna sala.³⁴ Debemos comprender que Farocki producía con el fin de que sus *collages* audiovisuales fueran vistos, tiene la necesidad de hacer llegar su proceso analítico (como diría Badiou) al público, con el fin de que se expandiera ese discurso de la ‘verdad’.³⁵

SERIE EYE/MACHINE, 2000-2003

Una serie que fue configurada por tres vídeos³⁶, donde el artista, tomando como ejemplo la Guerra del Golfo, reflexiona sobre la revolución que supusieron las tecnologías de la guerra en el uso de las imágenes. En los dos primeros vídeos, representa que el ojo humano fue suplantado por los potentes objetivos de las cámaras situadas en las «bombas inteligentes», por testigos privilegiados de la guerra. En estos trabajos el artista apunta hacia la ubicuidad de la vigilancia electrónica del día a día [fig. 7], se sirve de la pantalla dividida (o doble) para crear un montaje blando (*soft montage*) –a su vez, dialéctico– en el que dos imágenes separadas se yuxtaponen y ocasionalmente se superponen una a la otra para crear una relación general más que una estricta oposición o ecuación. Farocki investiga este modo de conectar y relacionar las dos imágenes como un instrumento para propiciar que el contemplador establezca significados y asociaciones más allá del montaje lineal. Sería precisamente esta fluidez la que actuaría como crítica a los sistemas de control deshumanizados que apenas permiten espacio para la interpretación o flexibilidad.³⁷

Esta serie lo que pretende es concienciar sobre lo el poder que tienen las fuerzas de vigilancia sobre nosotros. Farocki propone una contraimagen politizada y producida en esta serie que contiene un significante crítico y audaz.

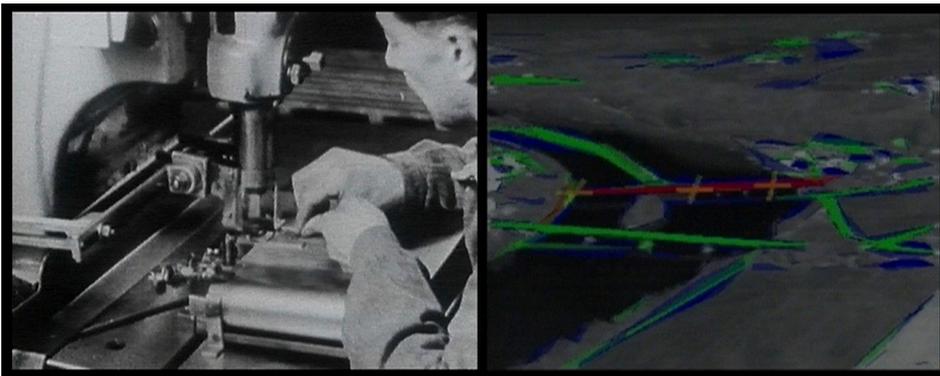


Fig. 8
Paisatge marroquí, cap a 1960-1862, MNAC 104863-D

Como cita Didi-Huberman en su “How to open your Eyes”³⁸, en obras como la serie *Eye Machine* de Farocki, son cercanas a las políticas de la imagen que Bertold Brecht estableció a principios de siglo, las cuales a grandes rasgos tratan de analizar su potencial narrativo con fines políticos. Brecht, con su teatro épico buscaba racionalizar las formas, deshumanizarlas en sentido figurado, para así llegar a un mensaje sutil y encriptado, el cual

Serie Eye/Machine, 2000-2003

34 *Op. cit.* Farocki, H. (2015). Desconfiar de las imágenes. Caja Negra Editora. p. 236-237. “Reinhold E. Thiel, el editor del canal de televisión regional WDR, opinó que la forma de hablar y de actuar de los intérpretes no era lo suficientemente buena y propuso que las voces de los personajes fueran dobladas por dos voces en off. Me dediqué noches enteras a sincronizar la copia de trabajo con las voces del doblaje, pero la duración de los parlamentos no coincidía (...) Las críticas me reprocharon descuidos técnicos y una cierta arrogancia, pero meses más tarde la película ya no era considerada ni torpe ni fría y había ganado cierto reconocimiento, incluso por fuera del movimiento contra la Guerra del Vietnam”.

35 Farocki, H. (2014), Harun Farocki. Diagrams. Images from Ten Films, edited by Benedikt Reichenbach. Editorial Walter König, Köln. p. 10.

36 *Eye/Machine* (I), 2001. 25’. La película se centra en las imágenes de la Guerra del Golfo, que causó indignación en todo el mundo en 1991. // *Eye/Machine* II, 2002. 15’ 49”. ¿Cómo se puede seguir distinguiendo entre “hombre” y “máquina” con la tecnología actual? En la moderna tecnología armamentística las categorías se mueven: la inteligencia ya no se limita a los humanos. // *Eye/Machine* III, 2003. 25’. “La tercera parte del ciclo *Eye/Machine* estructura el material en torno al concepto de imagen operativa. Se trata de imágenes que no retratan un proceso, sino que ellas mismas forman parte de un proceso.

37 Guasch 2016: 379. Citando también el texto de Alter, N. (2007), *Translating the Essay into Film and Installation*.

38 Didi-Huberman, G. (2009), *How to Open Your Eyes*. MIT Press. p. 44.

-cargado de posicionamiento político izquierdista y progresista- para las masas populares.³⁹

Concluyendo, se trata de una propuesta 'farockiana' en la que el artista incorpora imágenes de vigilancia, publicidad y propaganda en sus películas y videoinstalaciones, integrándolas en un vídeo-ensayo que busca confrontar su significado y restaurar su sentido a través de la escritura. Su trabajo examina los síntomas del malestar social, ya sea capturando la acción en tiempo real o reelaborando imágenes preexistentes. La clave está en el sistema de observación dentro de un entorno controlado, donde las imágenes, acompañadas de subtítulos explicativos, sirven para justificar la vigilancia. Farocki emplea materiales visuales creados con fines estratégicos y, al mismo tiempo, somete tanto estas imágenes como su propia producción cinematográfica a un análisis crítico. Sus obras, al exponer sus propios procesos de creación, se presentan como estructuras abiertas en las que la articulación fílmica se convierte en un problema central del proceso creativo.⁴⁰ Este factor, puede verse especialmente en la tercera y última parte de la serie, donde se estudian las estructuras cíclicas a partir de las imágenes operacionales, comparando 'idea' y 'realidad' mediante el montaje confrontado.⁴¹

SERIOUS GAMES, 2010

En esta serie de cuatro cortometrajes se exploran los límites de la moral y la ética del lenguaje; tanto visual como textual. En el primer capítulo, podemos ver como se inicia con un juego bélico, una carretera con un tanque con un militar dentro de dicho vehículo. En la pantalla de la derecha, aparecen los militares que están haciendo su entrenamiento para poder asistir posteriormente a las guerras. Vemos como el instructor va añadiendo en la programación del videojuego de realidad aumentada cargas explosivas, granadas, ofensivas, etc.

Se trata de ubicar esos artefactos dentro de la planimetría del plano de juego. Por otro lado, señalan a los soldados en un cuadro rojo, señalando a Watson (un soldado real, quien posteriormente 'muere' en el juego) con el objetivo. Los contrincantes de la ofensiva, están caracterizados con indumentaria propia de la cultura islámica, hecho que Farocki critica con el objetivo de cuestionarlo. Seguidamente, los soldados detectan que se encuentran en una emboscada y retiran las tropas [fig. 8], se acusan entre ellos del fallo de uno o del otro con un tono informal; pero verdaderamente

39 Véase en el sitio web del Instituto Harun Farocki el statement de la producción. <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000/eye-machine.html>

40 Véanse ideas similares en Elsaesser, T. (et. al.). (2004), Harun Farocki. Working on the sight-lines. Amsterdam University Press. p. 315-316

41 Véase en el sitio web del Instituto Harun Farocki el siguiente statement y descripción de la serie Eye Machine. <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000/eye-machine.html>

Serious Games, 2010

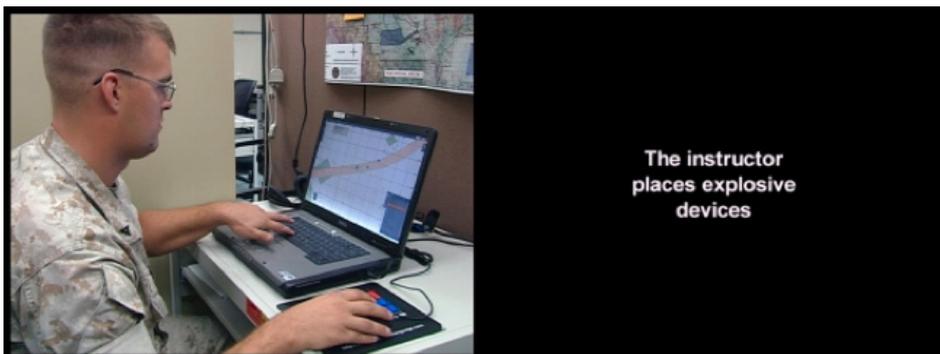


Fig. 7 (Pagina anterior)
Fotogramas de la serie Eye Machine, 2000-2003.

Fig. 8 (Izquierda)
Fotogramas de Serious Games I: Watson is down.

se están preparando para ir a la guerra. Ese videojuego contiene posibilidades de disparo, opciones de liquidar la infantería marina, ubicaciones con sistemas horarios en base a la posición de su tanque... y un largo etcétera de imágenes hiper-visibles que configuran un ambiente de realidad aumentada que invita a los soldados a ponerse en situación, alimentando así a un imaginario de una falsa realidad que por su naturaleza verosímil parece real.

Tal y como indica Guasch acerca *Watson Is Down*: “el artista filmó en la base militar *Twentynine Palms* en California ejercicios militares que simulan una emboscada en los paisajes montañosos de Afganistán y en los que cae abatido un soldado estadounidense, Watson.”⁴²

En el segundo capítulo de la serie, esta vez mono canal, se encuentran dentro de un campo bélico, en el cual desembarca un bombardeo. Se comparan imágenes reales de gente caminando por la calle (trabajo de campo-archivo documental) dónde musulmanes realizan sus oraciones según las horas del día [fig. 9]. Los militares estadounidenses y los musulmanes entablan conversaciones con tonos coloquiales, haciendo bromas, paradójicamente. Seguidamente, se muestran las imágenes de un tiroteo real. Los estadounidenses van armados hasta las cejas e intentan hacer un forcejeo amistoso para poder entrar a la mezquita a identificar el autor de los hechos. “El artista filma en la misma zona ficticia de California, un ejercicio de «simulación» en el que un grupo de marines vigila a ciudadanos civiles en zonas semidesérticas de Irán y Afganistán.”⁴³

En el tercer capítulo [fig. 10], el más extenso de la serie, se narra el testimonio de un soldado. Se inicia con el videojuego a mano derecha, donde se presenta el conflicto en una zona árida con una inscripción islámica. Seguidamente, vemos que se trata de una presentación de un videojuego. Podemos ver durante esa presentación, la enorme cantidad de gadgets y artefactos que incluye la última versión. Es una frivolización de los hechos en toda regla. Hablan de jugar con los sonidos de disparos simples y cómo han evolucionado a sonar de manera más óptima. Por otro lado, hablan de lanzagranadas simples, de lanzagranadas múltiples; del tiempo de la realidad virtual y del eco, etc. También, muestra imágenes del control de la luminosidad y otros controles remotos del videojuego que ciertamente, que, enfocados desde esta perspectiva, resultan un tanto siniestros. Seguidamente, Farocki contrapone las imágenes del videojuego, creadas a partir de experiencias reales con soldados reales, con las descripciones de

42 Guasch 2016: 380.

43 *Ibid.* 380-381.



Fig. 9
Fotogramas de *Serious Games II: Three Dead*.



Fig. 10
Fotogramas de *Serious Games III: Immersion*.

dichos soldados y sus experiencias. En una pantalla se observa la recreación digital (futuro material didáctico para otros militares) y en la otra se observa el o la soldado que experimentó ese hecho, pasado ahora por el filtro virtual. Vemos historias como la explosión de un misil dentro de un tanque, que provocó el fallecimiento de un soldado, o la muerte repentina del soldado Jones, que se separó de su compañero aún vivo. Ese soldado estaba peinando la zona junto a su compañero y de repente, hubo una emboscada que lo mató. Todo eran escombros y el soldado que lo narraba entró en pánico al momento de recrear esa escena mediante la realidad virtual. Ese diálogo de la víctima, se entrelaza con una operadora o asistente del programa informático. La asistente del programa informático va preguntando a las víctimas si se sienten cómodas o preparadas para afrontar esa situación; aunque están allí porque 'deben'.

Farocki introduce en esta pieza una crítica sobre la des-sensibilización que provocan las imágenes de guerra, contraponiéndolo con lo fáciles que son de crear. A grandes rasgos, lo que hace el cineasta es traer a las imágenes de vuelta a su nivel real, con testimonios que vivieron dichas experiencias en primera persona. En ese sentido, retorna un significado de humanidad hacia lo bélico, recordándonos que las imágenes pueden llegar a ser muy frías y de alto contenido sensible: la inmersión de las víctimas en su pasado es un hecho que obliga al espectador a replantearse sus valores empatizando.

La crítica principal se relaciona con el concepto de *documentalidad* que propone Steyerl a partir de Foucault, dónde se equilibra lo ético y lo real. Este capítulo de la serie, es un ejemplo totalmente aplicable a esa teoría.

[Farocki] aborda a partir de las posibilidades de navegación del programa 'Virtual Iraq', que incorpora emboscadas y ataques con sus sonidos característicos, experiencias traumáticas de los militares con fines terapéuticos. Como sostiene el artista, dar la oportunidad a los pacientes de repetir la experiencia es clave para revivir y recontar la experiencia [desde la verdad]."⁴⁴

A grandes rasgos - y sobre todo en la cuarta parte de la serie-, el cineasta intenta plantear una dicotomía entre lo subjetivo y lo objetivo; cuestionando qué es lo que contribuye al imaginario (según Farocki, las propias imágenes, que configuran una realidad) y qué es lo que aporta la imagen. Con estas imágenes bélicas, los soldados se instruyen alimentando paulatinamente un imaginario que adopta imágenes bélicas, en términos de Deleuze⁴⁵, se podría decir que quizá Farocki intentó representar esa indeterminación entre lo real y lo ficticio. Este hecho ocurre cuando se consumen las ilustraciones de una manera banal o instruida, en palabras de Didi Huberman.⁴⁶

Farocki señala en esta aclamada producción que las imágenes tienen connotaciones muy potentes, y que se puede resignificar fácilmente lo que se consideraría el significante de las imágenes. Aunque se considere este significante como la imagen 'pura' por así decirlo, se puede alterar su significado si se contradicen las formas. Si se contraponen y exponen formas

44 Guasch 2016: 381.

45 Deleuze, G. (1987), *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2*. Paidós Comunicaciones. "En cuanto a la distinción entre subjetivo y objetivo, también va perdiendo importancia a medida que la situación óptica o la descripción visual reemplazan a la acción motriz. Se cae en un principio de indeterminabilidad, de indiscernibilidad: ya no se sabe qué es lo imaginario o lo real, lo físico o lo mental en la situación, no porque se los confunda sino porque este saber falta y ni siquiera cabe demandarlo. Es como si lo real y lo imaginario corrieran el uno tras el otro, reflejándose el uno en el otro en torno a un punto de indiscernibilidad.", p. 19.

46 Es necesario matizar que se podría añadir la referencia al texto de Didi-Huberman en materia de su texto *Imágenes pese a todo*, 2004, Paidós. Se podría afirmar que las imágenes que muestra Farocki están dando un cierto testimonio del horror que puede conllevar la espectacularización o el fetichismo hacia dichas imágenes.

partiendo del sistema *contrapuntal* que propone E. Said (de las teorías poscoloniales; la versión de colonizador y del colonizado), se obtiene una visión muchísimo más deconstruida de los hechos; más humana, más crítica y más posicionada. La *contraimagen* (imagen de creencia) que propone Didi-Huberman sería el videojuego, lo creado: la imagen ausente. Es una imagen atemporal (y, aunque todas lo sean en sentido estricto), que está producida de manera literal, a niveles superiores. Son imágenes verosímiles usadas en programas docentes con el fin de preparar a los soldados norteamericanos para situaciones en el campo de batalla.

Es sugestivo que Farocki se interesara por mostrar este montaje-*collage* al mundo, ya que deja que el espectador de manera intuitiva aprehenda los códigos de este lenguaje instrumentalizado de las imágenes. ‘Juegos Serios’⁴⁷ [fig. 11] es una analogía de la peligrosidad de las imágenes planteadas sin ser conscientes de su poder.⁴⁸

CONCLUSIONES

El cineasta era consciente de la creciente banalización de las imágenes en la era global y le preocupaba la amenaza que esto suponía para los espectadores. Por esa misma razón, en sus montajes incluye distintos tipos de imagen para descolocar al espectador. Por así decirlo, él era consciente de que los distintos registros de imágenes se consumían en tiempos distintos, y que ese hecho facilitaba la integración de esos registros como si fueran uno solo (p.ej., podíamos ver una animación por la mañana, las noticias al mediodía y un documental por la noche). Con esos lapsos temporales, el cerebro percibe esos tres registros como uno mismo: imágenes. La problemática de esta cuestión es que no se consigue distinguir cuál de ellas está más producida, debido a la multiplicidad de imágenes. Farocki, (siendo conocedor de este fenómeno) ponía distintos registros en sus vídeo-ensayos que permitían ver, de una sola vez (o bien, en un visionado) la ficción en las imágenes producidas. En otros términos, si se consumen las imágenes de manera paulatina, no nos damos cuenta del grado de ficción que tienen (simple y llanamente por el nivel de atención que le prestamos). Sin embargo, si se unen en un solo metraje simultáneo sí se puede ver su falsedad, permitiendo comprender qué imágenes son más reales.

A través de sus vídeo-ensayos, Farocki documentaba y reconfiguraba imágenes de conflictos bélicos, evidenciando cómo los *mass-media* y la globalización afectan la percepción de la realidad. Su trabajo resalta la diferencia entre la imagen producida y la imagen virgen o “de segunda”, que carece de pretensiones pero que, al ser observada, adquiere significado. Estas imágenes rudimentarias, como registros de bombardeos o archivos de guerra, son resignificadas en su obra para contrarrestar su uso temporal y revelar verdades ocultas.

Farocki utilizó estas imágenes en montajes que las confrontan con imágenes producidas, permitiendo visualizar contrastes y desmontar la hipervisibilidad de las imágenes mediáticas. Mediante la combinación de registros, genera nuevas lecturas críticas de la imagen, lo que se traduce en la creación de una imagen producida doble ($A=A + B=B = C$). Su interés por la

Conclusiones

47 Descripciones de Harun Farocki acerca la serie ‘Serious Games’, I-IV. Serious Games I: Watson is down. 8 minutos, dos canales. Color y sonido. <https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-i-watson-is-down.html>
Serious games II: Three Dead. Ocho minutos, monocanal. Color y sonido. <https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-ii-three-dead.html>
Serious Games III: Immersion. Veinte minutos, dos canales. Color y sonido. <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2009/serious-games-iii-immersion.html>
Serious games IV: A Sun With no Shadow. Ocho minutos, dos canales. Color y sonido. <https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2010/serious-games-iv-a-sun-without-shadow.html>

48 En la línea de lo comentado anteriormente, no sería adecuado plantear esta cuestión desde la fetichización de las imágenes de manera aislada, puesto que Farocki plantea siempre un lenguaje textual (o sonoro) que acompaña de manera tácita y objetiva la imagen; controlando así las relaciones entre la percepción de las imágenes como objetos de culto y las imágenes como elemento de control.

“imagen pobre” recuerda a la teoría de Hito Steyerl, destacando cómo la imperfección puede conferir mayor autenticidad. En la era digital, donde la saturación de imágenes y la desinformación son constantes, Farocki enfatiza la necesidad de una lectura consciente de las imágenes. Sus montajes exponen la ficción inherente en las imágenes producidas y cómo, al consumirse por separado, pasan desapercibidas, mientras que, al ser mostradas juntas, su artificialidad se hace evidente. La objetividad en su obra es relativa, pues, aunque emplea material documental, toda imagen está mediada por una intención. Aun así, busca la máxima proximidad a la realidad, filtrando metraje en busca de lo auténtico. Su enfoque se inscribe en teorías como la hiper-visibilidad de Deguy, el imaginario de Castoriadis o la imagen dialéctica de Benjamin, y su trabajo propone una visión crítica que permite una comprensión más holística de los conflictos representados. Mediante la voz en *off*, subtítulos y montaje blando, logra una presentación de los hechos con un alto grado de objetividad, desafiando la narrativa impuesta por los medios.

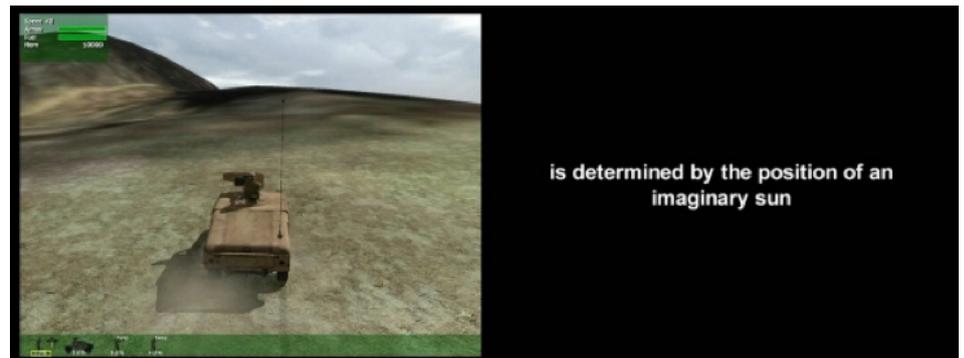


Fig. 11
Fotogramas de Serious Games IV: A Sun With no Shadow.

- Agamben, G. (2005), *El hombre sin contenido*. Áltera.
- Badiou, A. (2005), *Le Siècle*. Éditions du Seuil, París.
- Bal, M. (1999), *Acts of Memory: Cultural Recall in the Present*. Hannover, NH. Dartmouth College.
- Barthes, R. (1989), *La Cámara Lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós Comunicaciones.
- Baudrillard, J. (1981), *Simulacro y Simulación (The Body in Theory: Histories of Cultural Materialism)*. Michigan Ed.
- Benjamin, W. (1928), *Thesen wider Snobisten*.
- Benjamin, W. (2005), *Libro de los pasajes*, Madrid, Akal.
- Bueno, C. C. (2016), *Imágenes operativas y montaje blando: historicidad de la función social de la imagen en la obra de Harun Farocki*. Aisthesis.
- Deleuze, G. (1987), *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2*. Paidós Comunicaciones.
- Elsaesser, T. (et. al.). (2004), *Harun Farocki. Working on the sight-lines*. Amsterdam University Press
- Enwezor, O. (2003), *Documentary/Verité: Bio-Politics, Human Rights, and the Figure of Truth in Contemporary Art*. Australian and New Zealand Journal of Art No 4-5.
- Farocki, H. (2003), *Crítica de la mirada. Textos de Harun Farocki*. Editorial Altamira, Buenos Aires.
- Farocki, H. (2014), *Harun Farocki. Diagrams. Images from Ten Films, edited by Benedikt Reichenbach*. Editorial Walter König, Köln.
- Farocki, H. (2015), *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra Editora.
- Farocki, H. y Silverman, K. (2016), *A propósito de Godard. Conversaciones entre Harun Farocki y Kaja Silverman*. Caja Negra Ediciones.
- Fernández, D. (ed.). (2014), *Sobre Harun Farocki. La continuidad de la guerra a través de las imágenes*. Ediciones Metales Pesados, Santiago de Chile
- Foucault, M., (1975), *Vigilar y Castigar, Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI eds. Argentina.
- Foucault, F. (1976), *Histoire de la sexualité. Vol. 1. La volonté de savoir*. Gill-mard, París.
- García Martínez, A. (2006), *La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual*. Revista Comunicación y Sociedad. Vol. XIX, No 2.
- García-Roldan, A. (2012), *El vídeo-ensayo en la formación audiovisual del profesorado*. InVisibilidades - Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes (APEC), Vol. III.
- Guasch Ferrer, A. (2016), *El arte en la era de lo global (1989-2015)*. Alianza Editorial.
- Huberman, D. (2010), *Lo que vemos, lo que nos mira*. Bordes Manantial.

→ *Bar Laika Presents. Harun Farocki, Parallel III and Parallel IV.* E-FLUX. En línea. <https://www.e-flux.com/live/255109/harun-farocki-nbsp-parallel-iii-nbsp-and-nbsp-iv/>

De Luelmo Jareño, J. M. (2007). La historia al trasluz: Walter Benjamin y el concepto de imagen dialéctica. *Dialnet*. p. 172-174. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2688858>

Didi-Huberman, G. (2009). *How to Open Your Eyes*. MIT Press. p. 44. En línea. https://monoskop.org/images/b/bf/Didi-Huberman_Georges_2009_How_to_Open_Your_Eyes.pdf

Galería Àngels Barcelona. <http://angelsbarcelona.com/en/artists/harun-farocki/projects/serious-games/242>

Steyerl, H. (2003). *Politics of the Truth. Documentarism in the Art Field*. <https://www.springerin.at/en/2003/3/politik-der-wahrheit/>

Zoller Sietz, M. (2014). Harun Farocki, 1944-2014: His Inextinguishable Fire. Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/mzs/harun-farocki-1944-2014-his-inextinguishable-fire>

Artículo de la revista *Artishock*, “Harun Farocki, desconfiar de las imágenes”. <https://artishockrevista.com/2015/06/05/harun-farocki-desconfiar-las-colección/>

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. <https://www.museoreinasofia.es/colección/obra/workers-leaving-factory-eleven-decades-trabajadores-saliendo-fabrica-durante-once>

Descripciones de Harun Farocki acerca sus series. <https://www.harunfarocki.de>